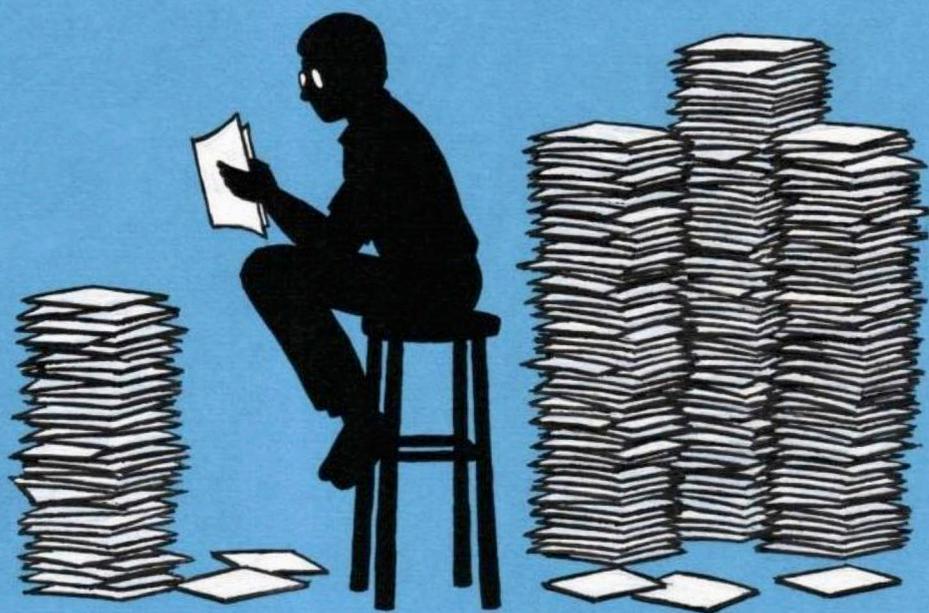


Edgard Guimarães

ESTUDOS SOBRE HISTÓRIA EM QUADRINHOS



Edgard Guimarães

ESTUDOS SOBRE HISTÓRIA EM QUADRINHOS



Marca de Fantasia

Parahyba, 2023. 2a edição

Estudos sobre História em Quadrinhos

Edgard Guimarães

Série Quiosque, 24. 2a edição, 2023, 170p.



MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A
Parahyba (João Pessoa), PB. Brasil. 58046-033
marcadefantasia@gmail.com
<https://www.marcadefantasia.com>

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia, CNPJ 09193756/0001-79 e um projeto de extensão do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais, do Departamento de Mídias Digitais da UFPB

Editor/designer: Henrique Magalhães

Imagem da capa: Edgard Guimarães

Conselho editorial

Adriano de León - UFPB	Marcelo Bolshaw - UFRN
Alberto Pessoa - UFPB	Marcos Nicolau - UFPB
Edgar Franco - UFG	Marina Magalhães - UFAM
Edgard Guimarães - ITA/SP	Nilton Milanez - UESB
Gazy Andraus - FAV-UFG	Paulo Ramos - UNIFESP
Heraldo Aparecido Silva - UFPI	Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP
José Domingos - UEPB	Waldomiro Vergueiro - USP

ISBN 978-85-7999-101-1

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

sumário

Apresentação	5
1. Bases para um estudo da História em Quadrinhos	10
2. Uma caracterização ampla para a História em Quadrinhos	27
3. O corte e a narrativa na História em Quadrinhos	48
4. A função educacional e científica da História em Quadrinhos	70
5. A preservação de informação na História em Quadrinhos	87
6. A linguagem e a metalinguagem na História em Quadrinhos	99
7. Integração texto e imagem na História em Quadrinhos	119
8. O aprendizado da linguagem da História em Quadrinhos	137
9. A expressão da cultura brasileira na História em Quadrinhos	154
Referências	165
Sobre o autor	168



Apresentação

Este volume apresenta um estudo amplo sobre a História em Quadrinhos, inicialmente voltado para o meio acadêmico, mas numa linguagem acessível a todo interessado por esta forma de expressão e comunicação.

Desde final da década de 1970, tenho ensaiado textos sobre Histórias em Quadrinhos, influenciado pelos artigos publicados em revistas da época, principalmente “Eureka” e “Patota”, e pelos livros teóricos que já existiam, como os de Moacy Cirne e Álvaro de Moya. E foi assim que em meu primeiro fanzine, “PSIU”, de 1982, incluí cerca de meia dúzia de artigos. Trabalhos menores em volume e pesquisa, mas já com a principal característica que deve ter um trabalho científico, a objetividade. Continuei publicando meus textos nos fanzines que editei posteriormente, colaborando com outros fanzines e, esporadicamente, com jornais e revistas especializadas. A maior parte deste trabalho eu compilei numa edição chamada “Desenquadro”, editada por mim em 1996.

Em 1997, recebi um convite de Flávio Calazans, coordenador do Grupo de Trabalho Humor e Quadrinhos, para escrever um depoimento na forma de artigo para apresentar no XX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, promovido pela Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Calazans havia criado este Grupo de Trabalho no ano anterior, para reunir diversos pesquisadores que produziam dispersos em outros Grupos de Trabalho. Seguindo sugestão de Calazans, escrevi o texto

‘A Questão da Produção, Divulgação e Distribuição de Edições Independentes de Histórias em Quadrinhos’, registrando e analisando minha própria experiência frente a um projeto que iniciei em 1993, no qual oferecia aos editores independentes os serviços de impressão, edição, distribuição e divulgação de suas publicações.

Este primeiro artigo apresentado, ainda que mais documental do que analítico, me incentivou a participar das edições seguintes do Congresso, procurando desenvolver com maior profundidade vários temas que achava deficientes na literatura especializada.

O primeiro tema que tratei foi sobre a maneira frouxa como todo texto sobre Quadrinhos publicado em jornais e revistas era denominado “crítica”. Assim, antes de me dedicar a um tema específico sobre História em Quadrinhos, achei oportuno discutir sobre algo mais fundamental: como estudar e registrar adequadamente um tema qualquer, incluindo, é claro, os estudos sobre Quadrinhos. Este texto, ‘A Crítica de Arte e a Crítica de História em Quadrinhos’, foi apresentado no XXI Congresso da Intercom em 1998.

No ano seguinte, já mais direcionado para o tema Quadrinhos, tratei de outra questão que sempre incomoda quem se dedica ao estudo das HQs e também aos fãs de modo geral. É a questão do que é e do que não é História em Quadrinhos. Assim, procurei fundamentar com argumentos sólidos uma conceituação de História em Quadrinhos no artigo ‘Uma Caracterização Ampla para a História em Quadrinhos e seus Limites com outras Formas de Expressão’, apresentado no XXII Congresso da Intercom em 1999.

Tendo por base uma definição mais segura da História em Quadrinhos, achei conveniente tratar de aspectos da Linguagem das HQs. Enfoquei, portanto, a questão da Narrativa e seus respectivos Cortes na História em Quadrinhos, salientando um tipo presente nas produções quadrinizadas, mas ausente nos estudos sobre elas. Apresen-

tei, em 2000, no XXIII Congresso da Intercom o artigo ‘Narrativa e Corte Psicodélicos nas Histórias em Quadrinhos’.

Ainda em 2000, na onda dos 500 anos de Descobrimento do Brasil, participei do Congresso do Lusocon, com o artigo ‘500 Anos de Brasil na Visão de 21 Quadrinhistas’, analisando a maneira como o quadrinhista brasileiro via a comemoração, a partir dos trabalhos publicados no livro “Humor Brasil – 500 Anos” da Editora Virgo.

No ano seguinte produzi dois textos enfocando um mesmo tema sob dois aspectos distintos. O tema é o da adequação da Linguagem da História em Quadrinhos ao registro, difusão, produção e preservação de informações, notadamente as de caráter científico. Em 2001 apresentei o artigo ‘História em Quadrinhos como Instrumento Educacional’ no XXIV Congresso da Intercom, e em 2002 o artigo ‘História em Quadrinhos e a Preservação da Informação’ no INTERTECH’2002 – Conferência Internacional de Educação em Engenharia e Tecnologia.

Ainda em 2002, procurando tratar com detalhamento outros aspectos da Linguagem dos Quadrinhos, enfoquei justamente a questão da Metalinguagem nas HQs, com o artigo ‘Linguagem e Metalinguagem na História em Quadrinhos’, apresentado no XXV Congresso da Intercom.

Como um desdobramento da conceituação de História em Quadrinhos, procurei traçar uma evolução desta Linguagem, desde a origem da Comunicação e da representação da realidade nos seres vivos, para entender como textos e imagens interagem nas HQs. O artigo ‘Integração Texto/Imagem na História em Quadrinhos’ foi apresentado no XXVI Congresso da Intercom em 2003.

Em 2004, quebrei esta sequência de estudos sobre a Linguagem da HQ, apresentando no XXVII Congresso da Intercom, o artigo ‘Algumas Leituras de Príncipe Valente’, analisando aspectos pouco difundidos da obra de Hal Foster.

Em 2005, retomei o estudo da Linguagem da História em Quadrinhos, analisando a questão de como aprender a ler HQ. Este é um tema bastante discutido e sempre envolto em controvérsias. O artigo ‘O Aprendizado da Linguagem da História em Quadrinhos’ foi apresentado no XXVIII Congresso da Intercom.

Ainda em 2005, organizei um livro para a Editora Marca de Fantasia, intitulado “O Que é História em Quadrinhos Brasileira”, com artigos de vários estudiosos como Marcelo Marat, Cesar Silva, Gazy Andraus, Edgar Franco e Henrique Magalhães. Incluí neste livro meu texto ‘História em Quadrinhos e a Expressão da Cultura Brasileira’.

Agora, neste volume “Estudos sobre História em Quadrinhos”, estou reunindo a maioria dos artigos acima mencionados. Apenas três não foram incluídos, pois trataram de temas muito específicos, destoando da unidade que os demais apresentam. Os artigos excluídos foram o primeiro, sobre as edições independentes, por ser um tema bem restrito e já um pouco desatualizado; o artigo sobre o livro “Humor Brasil – 500 Anos”, bastante direcionado a uma publicação em particular; e o artigo sobre Príncipe Valente, também muito específico. Este artigo sobre Príncipe Valente foi publicado em forma de livro pela Editora Marca de Fantasia, em 2005, com o título “Algumas Leituras de Príncipe Valente”. Por outro lado, o artigo ‘História em Quadrinhos e a Expressão da Cultura Brasileira’, apesar de publicado em livro recentemente, como já mencionado, foi incluído por trazer análises dentro da temática central deste Estudo.

Os textos que compõem os capítulos deste livro, mesmo produzidos como artigos isolados para várias edições de congressos, mantêm uma unidade em torno do estudo da Linguagem da História em Quadrinhos, em vários de seus aspectos mais importantes. Para a publicação neste volume, foram revisados, complementados com informações adicionais, acrescidos de ilustrações, e adequados para formarem um conjunto coerente.

No final dos Capítulos, acrescentei algumas HQs produzidas por mim que tratam do mesmo assunto, a Linguagem da História em Quadrinhos, de forma mais amena.

Edgard Guimarães

Bases para um estudo da História em Quadrinhos

Inicialmente, antes dos assuntos específicos relacionados à História em Quadrinhos, é preciso esclarecer conceitos mais gerais ligados ao estudo de um determinado tema de maneira científica. Assim, são apresentadas as bases históricas e fisiológicas da Ciência; os conceitos de Ciência e Opinião e suas limitações; a Crítica de Arte como sendo uma expressão científica em contraposição aos Textos de Opinião; e, para finalizar, uma análise de como a Imprensa faz a Crítica de Histórias em Quadrinhos.

Este capítulo é baseado em artigo apresentado em 1998 no XXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, promovido pela Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, com o título ‘A Crítica de Arte e a Crítica de História em Quadrinhos’. Também foi publicado na revista “Top! Top!” n° 9 (abril de 1999), da Editora Marca de Fantasia, com o título ‘A Crítica e a Crônica’.

1. Introdução

O estudo de qualquer assunto de maneira científica requer do estudioso um comportamento específico. Portanto, é preciso conceituar de forma clara a área da Ciência que se ocupa do estudo da Arte em geral (e da História em Quadrinhos em especial), área esta denominada Crítica de Arte. Esta conceituação busca sua fundamenta-

ção nos processos do pensamento humano, como surgem as ideias, como se estruturam, como surgiu e se desenvolve o conhecimento humano, o que é a Ciência e como a Crítica se insere dentro deste contexto. Questões como a oposição entre Crítica e Texto de Opinião são levantadas com base na dicotomia clássica entre Ciência e Opinião, resultando numa caracterização da Crítica e na definição de um conjunto de comportamentos requeridos de seus estudiosos.

2. Bases históricas e fisiológicas da Ciência

O ser humano que existia há mais de 100 mil anos já possuía a mesma estrutura cerebral e a mesma inteligência em potencial do homem atual. Pode-se conjecturar que um bebê de então, se fosse trazido para os dias de hoje e recebesse uma educação igual a das crianças atuais, teria um desenvolvimento semelhante, do mesmo modo que um recém-nascido de hoje não se tornaria mais do que um homem pré-histórico se criado entre eles. A diferença entre o homem atual e seu antepassado de 100 mil anos atrás é a bagagem cultural, que foi desenvolvida a muito custo durante todo esse tempo. Esse acúmulo de conhecimentos antecede o próprio homem moderno, pois o desenvolvimento cultural começou nos ancestrais do homem, provavelmente já nos hominídeos de 2 milhões de anos atrás. Só há uns 10 mil anos, no entanto, que os grupos humanos se tornaram sedentários possibilitando o começo das civilizações. Já há aí culturas bem desenvolvidas com manifestações em diversas áreas, nas artes, nas técnicas, nas relações sociais, nas crenças etc. Mas o ponto crucial é como se dá o processo do conhecimento no cérebro humano.

De forma bem simplificada, o cérebro animal é uma estrutura com a finalidade básica de controlar o corpo de modo a cumprir as funções de sobrevivência e procriação. Em animais menos desenvolvidos

como os peixes e répteis, o cérebro traz desde o nascimento todo o conhecimento necessário para executar essas funções. Não há necessidade de aprendizagem, embora este conhecimento inato se aprimore com a interação com o ambiente. O desenvolvimento da estrutura cerebral nas espécies mais evoluídas levou a uma dependência cada vez maior da aquisição de conhecimentos após o nascimento. No homem atual, podem ser necessários até 20 anos de estudos para que um indivíduo se torne apto à vida na sociedade. Este estágio de desenvolvimento que o cérebro humano alcançou, por um lado, faz com que o homem fique extremamente dependente dos conhecimentos transmitidos pelos antepassados, da cultura acumulada pelas gerações anteriores, mas, por outro, permitiu ao homem mais do que somente as funções básicas de sobrevivência e procriação. O cérebro do *homo sapiens sapiens* (e já o de outros hominídeos antes dele) atingiu uma complexidade suficiente que lhe permitiu a execução de outras funções ditas mais elevadas, como o desejo, o planejamento, o sonho, a crença, a compreensão, a emoção etc.

O que é preciso que fique bem claro é que o pensamento, essa função extremamente complexa, só é possível em cima de uma base de informações, de conhecimentos. Desde habilidades motoras, passando por comportamentos diversos, até as ideias mais sofisticadas, tudo resulta da reelaboração contínua de conhecimentos presentes no cérebro, a maioria aprendida e apreendida. Mesmo os instintos, as reações inatas, podem ser vistos como um conjunto de conhecimentos já presentes no cérebro no nascimento. E como se dá a aquisição do conhecimento? Através dos sentidos (visão, audição, olfato-paladar e tato), que são a forma de fazer uma informação do meio exterior chegar até o cérebro. No entanto, para que a informação sensorial tenha significado, é preciso que haja no cérebro uma base de conhecimentos semelhantes com a qual fazer comparações. Há aí uma contradição aparente. Para obtenção de conhecimento,

são necessários os sentidos, e para o processamento adequado das informações dos sentidos é preciso ter conhecimentos. Não é à toa que o desenvolvimento do gênero hominídeo tenha sido tão lento no início. E fica explicado também por que o desenvolvimento atual é tão rápido: com uma grande base de conhecimentos sistematizados fica cada vez mais fácil a geração de novos conhecimentos.

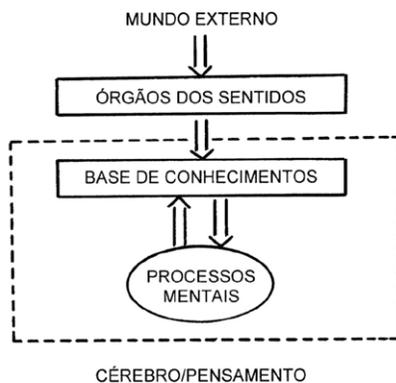


Figura 1: Esquema geral mostrando o processo de aquisição de conhecimento

Voltando aos primeiros *homo sapiens sapiens*, apesar de já possuidores de uma estrutura cerebral moderna, sua pequena base de conhecimentos os manteve por dezenas de milhares de anos em estágios de civilização muito atrasados. Mas, mesmo com todas essas restrições, esses cérebros estavam sempre em constante atividade, usando o pouco conhecimento que tinham para processar, ainda que de forma muito limitada, o apreendido pelos sentidos. Essas imagens guardadas no cérebro podem ser recordadas, revividas mentalmente, e mais, diversas imagens obtidas em diversas experiências sensoriais distintas podem ser combinadas na mente e gerar uma imagem nova, daí o nome Imaginação dado a esse processo.

Será usada uma esquematização proposta por Platão no século III a.C. Na raiz da geração de uma ideia está a Imaginação (*eikasia*).

Durante muito tempo, o cérebro humano só foi capaz de interpretar muito precariamente o mundo real, gerando conhecimentos muito vagos, imagens subjetivas, visões distorcidas da realidade. Ou seja, o pouco conhecimento presente no cérebro não permitia uma percepção clara da realidade, das informações trazidas pelos sentidos. Com o tempo, o grau de certeza sobre as coisas aumentou e já foi possível formular certas Convicções e Crenças (*pistis*) sobre as coisas percebidas. Nasceram aí as mitologias e as religiões, já há explicações para as grandes questões da humanidade. É difícil precisar quando o cérebro humano passou a ter essa capacidade, mas quando a escrita foi desenvolvida, cerca de 4000 anos a.C., os povos mais avançados da época já possuíam sistemas de crença bastante complexos. No entanto, nessas duas fases predomina um pensamento muito subjetivo, baseado em impressões ou informações parciais obtidas através dos sentidos. Não há aí a preocupação com a fundamentação do conhecimento. Daí, diz-se que nessas duas fases predomina a Opinião (*doxa*). Obviamente as antigas civilizações possuíam conhecimentos fora do domínio da Opinião, tinham uma matemática que permitia a agrimensura, conhecimentos de astronomia e cartografia que facilitavam a navegação, técnicas de engenharia civil que permitiram a construção de palácios, e a própria escrita como forma de registro do saber. No entanto, somente na Grécia do século VI a.C. o ser humano atinge um estágio de forte sistematização do conhecimento, que é justamente o nascimento da Filosofia. As crenças e os mitos não bastam mais. A partir daí busca-se a essência das coisas, da natureza, do comportamento humano; o conhecimento precisa ser demonstrado, provado, encadeado de forma lógica etc. É o começo do predomínio da Ciência (*episteme*) no pensamento humano. Platão divide esse nível em duas etapas, uma primeira onde o conhecimento é discursivo (*diánoia*), ou seja, pode ser enunciado verbalmente, e uma segunda onde o conhecimento é intuitivo (*noêsis*),

resultado da contemplação, mas este detalhamento não é necessário nesta conceituação.



Figura 2: Esquema proposto por Platão no século III a.C.

3. A dicotomia Opinião/Ciência

O binômio Opinião/Ciência pode ser identificado com outros binômios como Ficção/Não Ficção, Subjetividade/Objetividade etc. Embora seja bem visível na História da humanidade essa passagem de estágios de predomínio da Opinião para estágios de predomínio da Ciência, este não é um processo que só aconteceu lá no século VI a.C. Pelo contrário, este processo repete-se a cada pensamento que cada pessoa tem a cada instante. Todo pensamento nasce da Imaginação. A maioria das imagens geradas no cérebro se perde; aquelas que são trabalhadas, elaboradas, se tornam Convicção. Se o processo de elaboração continua e a ideia passa a ser confrontada com o sistema de conhecimentos que compõe a Ciência e se mostra coerente com o saber atual, então tem-se um conhecimento científico.

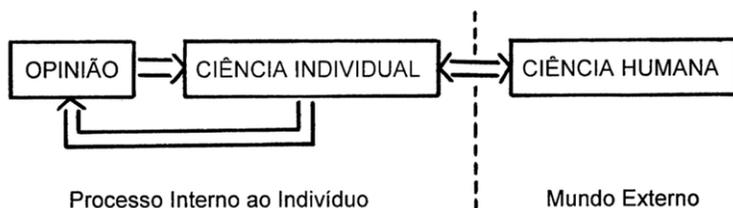


Figura 3: Esquema mostrando a interação entre o saber pessoal e o saber coletivo

É importante notar que enquanto uma ideia está no terreno da Opinião, o processo mental é basicamente interno ao indivíduo. É claro que as pessoas que desejam aprender coisas novas cuidam de confrontar suas opiniões com as de outros visando a reforçá-las ou reformulá-las. E pode-se dizer que este é o procedimento correto para que uma pessoa se desenvolva culturalmente. Mas uma pessoa pode ter uma opinião que seja contrária ao senso comum e isso é perfeitamente tolerado por todos, em obediência a um princípio de liberdade de opinião e expressão. Dentro dos limites legais e éticos, uma pessoa pode ter a opinião que quiser, ou seja, não precisa submetê-la a ninguém, nem a nenhum sistema externo de conhecimentos. A produção artística situa-se no terreno da Opinião. Nasce da Imaginação do artista e, embora possa se valer de conhecimentos técnicos e saberes científicos em sua produção, não tem obrigação de chegar a um resultado que precise ser comprovado cientificamente. Um autor de ficção científica pode fazer naves viajarem a velocidades superiores a da luz ou realizar teletransporte de tripulações inteiras e não há nada que possa impedi-lo. Um pintor pode olhar para uma modelo e pintar dois quadrados e um triângulo. É o predomínio do subjetivo, da imaginação livre, da invenção sem restrições. E muitas vezes artistas sensíveis conseguem intuir coisas que servirão de inspiração para trabalhos científicos posteriores. É conhecida a história de que a NASA utilizou-se de desenhos de Alex Raymond em ‘Flash Gordon’ para tirar ideias sobre a aerodinâmica de aeronaves. No entanto, cabe afirmar, enquanto eram desenhos, era Ficção; somente com os testes exaustivos feitos pelos técnicos para comprovar sua validade, podem ter passado a Não Ficção.

O pensamento científico, como todo pensamento, também nasce da Imaginação. Quando Einstein disse que “a Imaginação é mais importante que o Conhecimento”, quis dizer especificamente que, para o pesquisador, aquele que se dedica a descobrir novos conheci-

mentos, não basta somente ter uma grande quantidade de conhecimentos atuais, é preciso ter capacidade de reelaborá-los na forma de novas imagens que possam ser os germes de um novo conhecimento científico. A Imaginação, no entanto, não existe sem uma base de conhecimentos. O ponto de partida é a Imaginação, mas para cruzar a fronteira entre Opinião e Ciência, essas imagens iniciais devem ser trabalhadas, elaboradas, até formarem um sistema lógico, coerente, e se tornar uma Teoria Científica. O desenvolvimento da Ciência não é obviamente algo determinístico, que se saiba com antecedência exatamente como fazê-lo. É um processo interativo onde o aumento do conhecimento torna o sentido mais perspicaz, que por sua vez aumenta a capacidade de reformular o conhecimento.

Assim, não há uma Ciência acabada, ao contrário, está em constante processo de reavaliação, e a todo momento novas teorias estão sendo anunciadas. No entanto, a dedicação à Ciência exige um certo tipo de comportamento. A busca pelo conhecimento deve ser guiada pela objetividade, pela imparcialidade, pela observação cuidadosa, pelo pensamento lógico, racional e sistemático, pela comprovação e fundamentação dos resultados.

4. Áreas e níveis da Ciência

A Ciência pode ser dividida em três grandes áreas: Exatas, Biológicas e Humanas. As Ciências Exatas são as que estão mais desenvolvidas, pois estudam fenômenos relativamente bem mais simples, que seguem modelos matemáticos bem precisos. Compreendem a Matemática, a Física, a Química etc. As Ciências Biológicas tratam de fenômenos mais complexos como as estruturas vivas, mas já estão num estágio relativamente avançado, com a cura de muitas doenças já possível, com cirurgias e transplantes como uma realidade acessível etc. As Ciências Humanas são as que estão menos desen-

volvidas, pois dedicam-se a fenômenos extremamente complexos e de difícil equacionamento, como os comportamentos sociais ou as leis de mercado.



Figura 4: Áreas da Ciência

Em qualquer Ciência, há três níveis em que um trabalho pode ser executado. O nível mais básico é o do Registro. Este nível não é menos importante por ser básico, ao contrário, quanto melhor for o trabalho realizado no nível do Registro, mais facilmente se desenvolverão os níveis superiores. Um exemplo desse nível são as reportagens nos jornais. A reportagem traz as características do procedimento científico. O repórter deve redigir seu texto de forma clara, inequívoca, objetiva, imparcial, fiel aos acontecimentos que presenciou. Assim, o conjunto de reportagens nos jornais comporá o Registro dos acontecimentos de uma época, e será fonte importante para estudos realizados por historiadores. Desnecessário dizer que a qualidade do trabalho dos historiadores dependerá da qualidade do Registro feito. Outro exemplo é o registro que o médico faz de um paciente em seu prontuário.

O nível intermediário é o da Análise. Neste nível, já é necessário um conhecimento profundo da Teoria que compõe a Ciência em questão. O estudioso precisa ser capaz de decompor um problema em suas partes, identificá-las, conhecer a natureza de cada uma, e, a partir daí, conhecer a natureza do todo. Um exemplo é a atividade do médico. Ele analisa o paciente para detectar-lhe a doença. Para isso o médico faz uso de todo seu conhecimento, teórico e prático, de análise clínica. O resultado da análise, neste caso, é chamado de

diagnóstico. Obviamente, é desejável que o médico conheça também a cura. Outro exemplo é o do técnico de TV que tem sua formação em Eletrônica e é capaz de identificar o defeito de um aparelho e consertá-lo. Em qualquer área é necessária uma formação específica, ou seja, deve-se ter um conjunto coerente e determinado de conhecimentos para o exercício da atividade.

O nível mais alto é o da Síntese. Atuam aí os pesquisadores e cientistas de qualquer área. A Síntese é a criação de conhecimento novo. É a reelaboração de conhecimentos atuais mais simples num novo conhecimento mais complexo que engloba os anteriores. Fica claro que a Síntese não prescinde da Análise. Ou seja, para se realizar um processo de Síntese, é preciso anteriormente ter realizado a Análise de todo o conhecimento envolvido. É preciso conhecer profundamente o assunto, identificar os pontos essenciais de conhecimentos aparentemente conflitantes e reuni-los numa nova proposição que seja uma visão mais elevada da questão.

5. Limites entre Opinião e Ciência

Cabe ressaltar que a Ciência e a Filosofia são os esforços do homem para adquirir conhecimentos. Ciência significa justamente “aquilo de que se está ciente”, ou “aquilo que se sabe”, e Filosofia significa “amor ao Saber”. Este esforço não tem uma fórmula exata a ser seguida, embora haja metodologias científicas. As tentativas e erros são constantes, os equívocos são inevitáveis, as influências de opiniões e crenças estão constantemente presentes nos trabalhos científicos. É famosa a frase de Einstein, num debate com Niels Bohr, em resposta à Teoria da Incerteza: “Deus não joga dados”. Na falta de argumentação científica, Einstein recorreu à sua crença pessoal. Por isso, é preciso reafirmar que, embora haja uma distinção clara entre um conhecimento e uma opinião, nenhum conhecimento

é definitivo e inquestionável. Está sempre sob avaliação e sujeito à reformulação à medida que a Ciência vai se desenvolvendo. Por isso, algo que já foi um fato científico em época passada, hoje pode ser considerado como uma opinião do cientista que o propôs. Obviamente, isto não invalida a distinção entre Opinião e Ciência.

6. Conceito de Crítica

O enunciado do conceito de Crítica deve ser feito de forma clara: – a Crítica de Arte é a Ciência que se ocupa do estudo da Arte. O objetivo da Crítica é estudar, entender a Arte, classificá-la, desvendar seus mecanismos, definir conceitos relacionados, criar métodos adequados de estudo, enfim, construir uma Teoria da Arte de forma abrangente. Como toda Ciência, o desenvolvimento da Crítica é um processo Dialético com a edificação de Teses, a descoberta de Antíteses, e o esforço contínuo de harmonizar conhecimentos conflitantes numa Síntese. E o Crítico, que é o cientista que se dedica ao estudo da Arte, deve, como todo cientista, se impor um comportamento científico. Ou seja, deve realizar seu estudo de forma objetiva, imparcial, impessoal, rigorosa, sistemática, fundamentando seus achados, explicitando suas referências, suas fontes de consulta etc., tendo como fim a obtenção de um Saber que é coletivo, se originou no Saber atual e será base para o Saber futuro.

Dentro das Artes, há uma modalidade literária, a Crônica, caracterizada por fazer o registro dos acontecimentos atuais (*cronos* significa tempo). No entanto, não se trata do registro imparcial, objetivo, dos fatos, e sim da visão pessoal do cronista, de seu sentimento do mundo, daí a Crônica estar classificada como gênero literário, um texto de Ficção. Assim, todo texto onde predominar a subjetividade, o modo pessoal de tratar fatos e acontecimentos atuais, onde não haja preocupação em fundamentar as ideias, pode ser classificado

como Crônica. No entanto, é preferível usar o termo Texto de Opinião, que é mais geral, ao invés de Crônica, por estar muito associado a um gênero literário bem específico.

Resumindo, Texto de Opinião é todo texto em que o autor expressa sua visão pessoal, subjetiva, a respeito de um fato ou acontecimento, ou mais especificamente, sobre um trabalho artístico, sem fazer uso de uma fundamentação rigorosa das ideias expostas, sem baseá-las numa Teoria aceita pelos estudiosos do assunto.

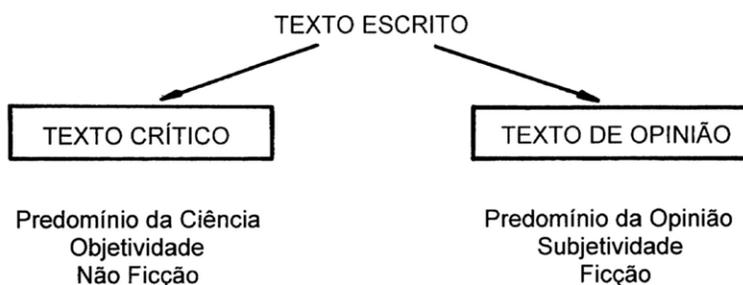


Figura 5: Texto escrito

Até o momento, referiu-se à Crítica como Ciência. No entanto, quando se fala “crítica”, pensa-se logo num texto escrito publicado em jornal ou revista. A Crítica como Ciência é o resultado total dos estudos e pesquisas de tantos quantos se ocupem do tema. Normalmente o resultado de um estudo deve ser redigido em forma de texto para fins de registro e divulgação. O texto escrito ainda é a forma mais simples e eficiente de se registrar e divulgar uma pesquisa. Na Ciência da Crítica, o texto resultante do estudo também é chamado Crítica. O termo “crítica” possui outras conotações, como a que significa “censurar, falar mal”, mas estas não interessam nesta análise.

7. Limite entre Crítica e Texto de Opinião

Há sem dúvida certa dose de arbitrariedade na classificação de um texto em Crítica ou Texto de Opinião, Não Ficção ou Ficção, como parece haver em qualquer tipo de taxionomia. Pode um mamífero ter bico e botar ovo? No entanto, o ornitorrinco é classificado como mamífero. Não se deve exigir da classificação uma exatidão rigorosa, pois, no limite, se chegaria ao absurdo de ter que definir uma classe para cada elemento do universo. A divisão em classes é de grande utilidade para o entendimento das características gerais de um certo grupo de elementos, ainda que as fronteiras entre as diversas classes sejam quase sempre difusas, nebulosas. Para os elementos que habitam as fronteiras, arbitre-se uma classe. Esta é uma atitude visando apenas a evitar discussões estéreis sobre se um elemento deve ou não ser colocado nesta ou naquela classe quando suas características deixam margem à dúvida. Procurou-se sempre usar as expressões “predomínio da Opinião” e “predomínio da Ciência” quando se fez referência às fases do desenvolvimento do pensamento humano durante a História. O mesmo pode-se dizer em relação a um texto qualquer. Quando um texto é classificado na categoria Crítica, entenda-se que nele houve predomínio do procedimento científico, assim como houve predomínio da opinião no texto classificado como Texto de Opinião. Mas aqui impõe-se uma questão. Se um autor decide trilhar o limite entre a Opinião e a Crítica ao produzir seu texto, é indiferente classificá-lo nesta ou naquela classe? Como foi escrito, para a Arte não há limite, portanto, se um autor quiser dar forte embasamento científico para sua ficção, nada há a impedi-lo. Pelo contrário, é próprio do artista querer ultrapassar fronteiras. O cientista em geral e o crítico em específico, por outro lado, não têm esta prerrogativa. Devem, sim, fazer todo o esforço para manter sua

produção a mais afastada possível da fronteira com a Opinião, ou seja, devem se impor um comportamento científico de modo que em seu texto haja o predomínio da Ciência. Uma das dificuldades de se entender Platão está no fato de seus Diálogos serem uma mistura de filosofia e poesia; fica difícil dizer através de qual personagem do diálogo o autor está expressando seu saber, quando está ironizando e quando está falando sério, se está sendo literal ou metafórico. A Crítica deve, portanto, em seu próprio benefício, adotar atitudes estritas que lhe garantam clareza, objetividade, que a levem a seu fim último: desenvolver e difundir o conhecimento sobre a Arte.

8. A Crítica de História em Quadrinhos na Imprensa

A Imprensa, de modo geral, tem publicado uma variedade de textos sobre História em Quadrinhos e que são conhecidos pelo nome geral “crítica”. Uma parcela não desprezível dos textos publicados em jornais e revistas, auto-identificados como “crítica”, de fato não se encaixam nesta classificação. Não apresentam as características, já mencionadas, que a Crítica deve ter. São textos pessoais, subjetivos, opinativos; são, portanto, Texto de Opinião. Normalmente, a ideia que se tem é que uma “crítica” deve conter um julgamento, um juízo de valor, uma sentença final sobre o objeto criticado. A Crítica, de fato, admite o julgamento, desde que fundamentado, embasado, com a apresentação das provas, com a exposição clara dos passos e argumentos usados para se chegar a determinada conclusão. Curiosamente, o senso comum não considera como “crítica” um texto que se limita a apresentar os fatos, as informações, de forma impessoal. Como já discutido, um texto assim é de fato Crítica, no nível do Registro. Outro equívoco bastante comum é a referência a uma “crítica construtiva” ou “crítica destrutiva”. Essas expressões são equivocadas. É como alguém dizer que os zoólogos que descobriram paren-

tesco entre os urubus e as cegonhas e garças estejam querendo denegrir as famílias destas últimas. A Crítica busca a Verdade. O “crítico” cujo comportamento não se baseia em procedimentos científicos e se dispõe a fazer ataques ou elogios injustificados a obras ou pessoas não é um cientista, portanto não é Crítico.

Outra questão importante e que é uma causa da baixa qualidade dos textos “críticos” publicados é a questão da formação do Crítico. E é uma questão difícil. É fácil formar um médico, um advogado ou um engenheiro, existem escolas com esta finalidade. Mas formar um Crítico é mais complicado, podem ser aproveitadas pessoas formadas em Filosofia de Letras para fazer crítica literária, ou formadas em Comunicações para crítica de TV e cinema, mas será sempre uma solução paliativa. E a Crítica padece do mesmo mal de qualquer Ciência ainda pouco desenvolvida, como a Sociologia, a Psicologia ou mesmo a Economia: todo tipo de leigo se julga capaz de dar palpites. E assim um jornal pode promover a “crítico” de História em Quadrinhos alguém cujo currículo seja ter lido alguns milhares de gibis durante a vida. Como se ter visitado os maiores zoológicos do mundo habilitasse alguém a ser zoólogo. Há, sem dúvida, necessidade de formação teórica consistente para o exercício da Crítica.

Outro problema sério na imprensa é a exiguidade do tempo para a redação da “crítica”. Por isso, o tipo de Crítica mais adequado à publicação na imprensa é a no nível Registro. É possível também a publicação regular de Crítica no nível Análise se o Crítico tiver boa formação, experiência e condições satisfatórias de trabalho. Eventualmente a imprensa pode publicar trabalhos críticos de colaboradores especiais que tenham se desenvolvido no nível Síntese. Obviamente, nada impede um jornal ou revista de publicar Textos de Opinião. Seria desejável apenas que não os chamasse de Crítica.

Para ilustrar o fato de que muitos autores de artigos sobre Histórias em Quadrinhos na imprensa não se impõem um comportamen-

to científico, está reproduzido a seguir trecho de um artigo publicado no jornal “Hoje em Dia” de 15/07/1996.

“Qualquer um sabe que se “um crítico falar mal de um filme, vá assisti-lo, pois ele é bom”. Bem, eu nem sempre concordo com os críticos de cinema, mas eu acho que nem toda crítica (apesar do nome) é “ruim” ou está “errada”. Em primeiro lugar, o crítico e o leitor têm que ter consciência de que a crítica não passa de uma opinião pessoal. Segundo, se uma pessoa está escrevendo sobre quadrinhos, espera-se que ela tenha conhecimento específico sobre eles, o que não se consegue lendo livros teóricos, mas lendo (e se possível fazendo) muita HQ. Só o contato direto com as HQs permite a assimilação da linguagem específica dos quadrinhos. Críticos de artes plásticas, cinema e literatura não estão naturalmente habilitados a criticar quadrinhos. Por sua complexidade e importância, as HQs exigem críticos próprios.”

Pode ser observado que a visão do autor, muitas vezes, é oposta ao que foi discutido neste capítulo.

9. Conclusão

Foram apresentados conceitos diversos que permitem uma discussão ampla sobre o que é Crítica de Arte e quais suas características. Estes conceitos e classificações apresentados são justamente a tentativa de sistematizar uma parcela de informações que possa ser posteriormente lida, entendida, questionada, reelaborada, reinterpretada, enfim, que possa participar do contínuo processo que é justamente a construção da Crítica de Arte como uma Ciência.

SABE QUE TEM UNS CARAS QUE ESCREVEM CRÍTICA PARA JORNAL QUE EU NÃO ENTENDO NADA DO QUE ELAS DIZEM?

CRÍTICO
OU
CRÍPTICO:
EIS A QUESTÃO!



EI, VOCÊ VIU? SAIU NO JORNAL UMA CRÍTICA FAVORÁVEL AO SEU TRABALHO!...

DUAS LINHAS ELOGIANDO,
ISSO É MAU.
O VALOR DESSA "CRÍTICA"
NÃO ESTÁ NO QUÊ, MAS NO QUANTO,
ANTES UMA PÁGINA CARCANDO O PAU.



EU NÃO ENTENDO MUITO BEM ESSES CRÍTICOS. CADA UM TEM UMA OPINIÃO DIFERENTE...

CRÍTICO TER OPINIÃO
É O ESCULACHO.
NÃO SE ADMITE CRÍTICA
COMEÇAR COM "EU ACHO".
SE É CRÍTICA, SÓ CABE A AFIRMAÇÃO.
FUNDAMENTADA, OBJETIVA, ANALÍTICA.



ORA, MAS COMO É QUE ALGUÉM PODE AFIRMAR ALGO SEM DEIXAR MARGEM PARA DÚVIDA?

NINGUÉM É DONO DA VERDADE,
É FATO.
MAS, DE BUSCÁ-LA,
DEVE SER DONO DA VONTADE.
A CRÍTICA DEVE SER
A ESSÊNCIA DO ATUAL SABER,
NÃO UM MERO DESACATO.



MAS QUASE NENHUM TEXTO PUBLICADO É ASSIM, DESSE JEITO FICA MUITO DIFÍCIL ESCREVER CRÍTICA...

ESPERO QUE SIM,
COMO É DIFÍCIL SABER BEM
ASTRONOMIA OU MEDICINA.
O CRÍTICO NÃO É UM SER À PARTE,
É UM CIENTISTA TAMBÉM.
DESVENDAR OS MISTÉRIOS DA ARTE
É SEU FIM.
SENÃO, É SER PILOTO DE LATRINA.



ENTÃO, QUE SENTIDO TEM ESSES TEXTOS CHELOS DE OPINIÃO PESSOAL QUE SAEM NOS JORNAIS?

QUAL O MELHOR PARTIDO
OU TIME DE FUTEBOL?
AI É TERRENO DO GOSTO.
ESCREVER O QUE PENSA NÃO É PROIBIDO,
SENTIR, GOSTAR, INTUIR,
DE SUBJETIVIDADES, HÁ UM ROL.
TEM LEITOR QUE ISSO CONGOME,
MAS DÊ A ISSO OUTRO NOME.
CRÍTICA É O OPÓSTO.



Figura 6: História em Quadrinhos com o personagem Poeta Vital, de autoria de Edgard Guimarães, tratando do tema Crítica, publicada no livro "Antologia Del'Secchi" volume VII, em 1998. Exemplo de obra de Ficção tratando de tema de Não Ficção

Uma caracterização ampla para a História em Quadrinhos

A História em Quadrinhos se ressentia da falta de uma conceituação feita sobre bases mais rigorosas. Para caracterizar de forma ampla a História em Quadrinhos, é feita uma análise das formas de expressão artística desde suas origens, identificando seus elementos essenciais, e situando a História em Quadrinhos dentro da Arte em geral. A partir de uma caracterização simples e precisa, são explorados os limites entre a História em Quadrinhos e outras formas de expressão.

Este capítulo é baseado em artigo apresentado em 1999 no XXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, promovido pela Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, com o título ‘Uma Caracterização Ampla para a História em Quadrinhos e seus Limites com Outras Formas de Expressão’.

1. Introdução

A literatura especializada sobre História em Quadrinhos (HQ) trata o conceito desta forma de comunicação e expressão artística de maneira muito desigual. Alguns autores, com o intuito de destacar o tipo de História em Quadrinhos que se consolidou a partir da última década do século XIX, e que sem dúvida é até hoje o tipo mais comum de HQ, propõem uma conceituação tão restritiva que exclui muitas obras sobre as quais não há dúvida de que sejam Histórias em Quadrinhos. Outros autores, por outro lado, generalizam tanto,

apontando para os desenhos rupestres de uma maneira geral como ancestrais das HQs, que fica difícil entender o que seja de fato uma História em Quadrinhos. É necessária uma caracterização ampla e bem definida para a História em Quadrinhos com a exposição dos argumentos que justificam esta caracterização.

2. Formas de expressão artística e seus limites

As diversas formas de comunicação e expressão artística fazem parte da constante evolução cultural do ser humano desde os primórdios da espécie, sendo que a própria espécie humana é herdeira da bagagem cultural desenvolvida pelos homínídeos que a precederam. Este desenvolvimento acabou resultando, nos dias de hoje, em um pequeno conjunto de formas de arte bem distintas sendo que a maioria da produção artística do ser humano pode sem dificuldades ser classificada em uma dessas formas. A Música, o Teatro, a Literatura, o Cinema, a Pintura etc. são formas de expressão artística bem conhecidas e distintas e poucas vezes um determinado trabalho artístico não pode ser classificado em uma destas categorias. Quando, no entanto, aparece uma obra de difícil classificação, as conceituações dessas formas de arte são colocadas em questionamento. Para se realizar uma conceituação baseada em critérios mais seguros, é conveniente observar as origens das formas de expressão artística e procurar discernir o que há de essencial em suas manifestações.

Os registros das manifestações artísticas do homem primitivo, ou seja, do ser humano a partir de 100 mil anos atrás, permite algumas considerações. Primeiro, é difícil separar o caráter estético do caráter pragmático dessas manifestações. Por exemplo, as pinturas nos vasilhames de barro podiam ter uma função puramente de decoração, ou ser somente um modo de identificar o proprietário. No entanto, é razoável considerar que mesmo em manifestações predominantemen-

te práticas, como a manufatura de flechas ou cestos, pudesse haver um componente de expressão artística. E desse modo o sentimento estético do ser humano foi se desenvolvendo. As gravuras rupestres encontradas em cavernas e feitas há cerca de 40 mil anos certamente têm um caráter fortemente prático como ferramenta de comunicação e ensino entre os membros de um grupo, mas é inegável que têm também um caráter de expressão artística. Outro aspecto a se considerar é que muitas dessas manifestações primitivas não se enquadram facilmente nas categorias de expressão artística hoje conhecidas. Uma gravura rupestre tem elementos de pintura, elementos de gravação em baixo relevo, mas tem também, à medida que uma figura passa a representar um conceito mais abstrato, elementos de escrita. A expressão verbal do homem primitivo provavelmente era acompanhada de um conjunto maior de gestos, de acentuações vocais, e mesmo de sons musicais do que a fala do homem de hoje, onde predomina o conteúdo verbal. Possuía, portanto, misturados, elementos de mímica, declamação, música, e até mesmo dança, elementos que tiveram desenvolvimentos mais ou menos autônomos e se tornaram atualmente formas de expressão distintas.

A tentativa de conceituar uma forma de expressão deve se concentrar em identificar a essência desta forma de expressão, mesmo que, como consequência disso, os limites entre as diversas formas de expressão se tornem indistintos. Um pictograma, por exemplo, tem os elementos essenciais para ser classificado como desenho e também os elementos essenciais para ser classificado como escrita. Muitas vezes há a tendência de definir uma forma de expressão por um conjunto grande de características de modo a delimitar com precisão as fronteiras entre as diversas formas de expressão. Esta necessidade de garantir que uma determinada obra tenha uma classificação inequívoca em uma única categoria leva a conceituações muito complicadas, às vezes aumentando desnecessariamente

o número de categorias. Outras vezes, as conceituações podem ser simples, mas tão restritivas que contemplam somente o tipo mais comum e consagrado de trabalho, excluindo da categoria tanto as manifestações mais primitivas quanto as obras experimentais.

Com base nestas considerações é tomado como princípio que a conceituação de uma forma de expressão deve ser simples, de modo que não seja difícil entendê-la; precisa, de modo que não deixe margem a dúvidas; e ampla, de modo a englobar as manifestações mais primitivas e as mais modernas desta forma de arte.

No primeiro caso, o conceito é simples, mas contempla somente o tipo mais comum de obra, deixando sem classificação os trabalhos primitivos ou experimentais. No segundo caso, para englobar todo tipo de obra, e para que cada uma pertença a uma única categoria, criam-se conceitos muito complicados. No terceiro caso, o conceito é simples, mas amplo, engloba todo tipo de obra, embora algumas possam pertencer a mais de uma categoria.



Figura 7: Conceitos

3. Classificação da História em Quadrinhos

A História em Quadrinhos é uma forma de expressão artística em que há o predomínio do estímulo visual. Está inserida dentro de uma categoria mais geral que pode ser denominada Arte Visual, que engloba aquelas formas de expressão em que o espectador, para apreciá-las, usa principalmente o sentido da Visão. Nesta classificação, o espectador está sendo tomado como referência. Em relação ao artista, a produção de um trabalho envolve, obviamente, também o sistema motor, a capacidade de modificar a matéria-prima e transformá-la em produto artístico. Reafirmando, o uso da denominação Arte Visual refere-se às formas de expressão artística em que o espectador é estimulado predominantemente por informações visuais. Numa revista de História em Quadrinhos, por exemplo, a apreciação do trabalho pode estar sendo modificada por outros tipos de estímulos sensoriais como o cheiro da tinta ou do papel envelhecido (estímulo olfativo) ou pela textura do papel (estímulo tátil), mas, de modo geral, há o predomínio do estímulo visual.

Além da História em Quadrinhos, também podem ser classificadas como Arte Visual o Cinema, a Literatura, o Teatro, a Pintura, a Escultura, a Arquitetura etc. A classificação de algumas dessas formas de expressão não é tão óbvia. No Cinema, a informação visual tem predomínio, sem dúvida, mas a informação auditiva (as falas dos personagens, o barulho ambiental, a música) não é irrelevante. Portanto, o Cinema pode ser considerado uma Arte Visual e Auditiva. A Literatura escrita é predominantemente visual, mas a palavra escrita guarda uma relação muito íntima com a palavra falada, portanto, há uma Literatura oral (a poesia declamada ou a letra cantada de uma música) que é predominantemente auditiva. A Música, por

outro lado, é uma forma de expressão predominantemente auditiva, mas possui uma forma de registro em partitura que é visual.

A classificação das formas de expressão artística em categorias bastante gerais baseadas nos órgãos humanos dos sentidos (visão, audição, olfato-paladar e tato) é útil, pois fundamenta-se em uma especialização sensorial desenvolvida por uma seleção natural ao longo de bilhões de anos. Um número significativo de formas de expressão artística atuais, no entanto, tem elementos pertencentes a mais de uma destas categorias gerais. Mesmo quando não há um predomínio claro de um dos elementos sobre os outros, isto não invalida esta classificação. Considera-se que estas formas de expressão artística têm classificações múltiplas, encaixando-se em mais de uma das categorias gerais.

Dentro das Artes Visuais, em particular, há algumas formas de expressão em que o Registro da informação visual é inerente à própria forma de expressão. É o caso da História em Quadrinhos, do Cinema, da Literatura escrita, entre outras. No caso do Teatro, o espectador recebe as informações visuais diretamente da representação dos atores, no momento em que atuam, e não há registro externo dessas informações. Na Música, o registro da informação auditiva não é inerente à forma de expressão, já que durante muito tempo as composições se perpetuaram apenas através da transmissão oral. Hoje, no entanto, na maior parte das vezes, o espectador tem acesso à música através de sua gravação.

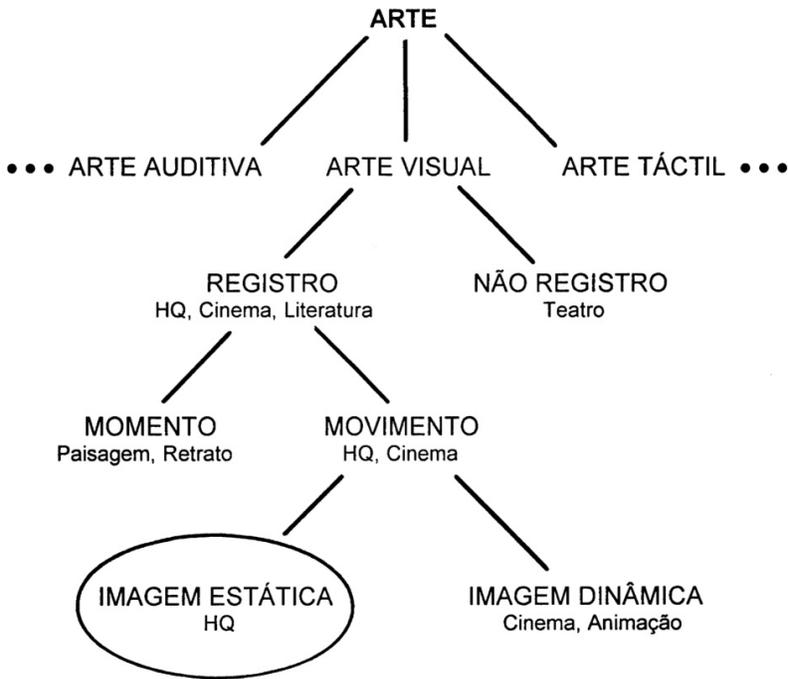


Figura 8: Classificação da História em Quadrinhos dentro da classificação geral das Artes

Dentro das Artes Visuais em que o Registro da Informação visual é inerente à forma de expressão, pode-se observar uma divisão bem distinta. Em algumas formas de expressão há a tentativa de congelar um momento, em outras há a tentativa de captar um movimento. Na primeira categoria estão as naturezas mortas na Pintura, as paisagens e retratos tanto na Pintura como na Fotografia, os bustos na Escultura etc. Na Fotografia, no início de seu desenvolvimento, devido a limitações técnicas, só era possível o registro de momentos congelados, onde os objetos a serem fotografados deviam se manter imóveis o tempo suficiente para sensibilizar o material fotográfico. Atualmente, como é possível um tempo de exposição bem pequeno, é possível, mesmo numa única foto, captar uma imagem que dê sensação de movimento. Este tipo de trabalho pertence à segunda categoria, onde também está a História em Quadrinhos. Esta tenta-

tiva de registrar o movimento pode ser feita de duas formas. Na primeira, este movimento é sugerido através de uma imagem ou uma sequência de imagens estáticas. Nesta categoria está a História em Quadrinhos, ou melhor, esta categoria é a História em Quadrinhos. Ou ainda, todo trabalho que tenha estas características é chamado de História em Quadrinhos. Na segunda forma, através de algum recurso extra, as imagens estáticas passam ao observador a sensação real de movimento. Este é o caso do Cinema e do Cinema de Animação. Esta ilusão do movimento é conseguida com maior eficiência com o uso de recursos tecnológicos como as câmaras de filmagem para o registro do movimento e os projetores de filmes para a reprodução deste movimento. No entanto, o recurso tecnológico sofisticado não é essencial para caracterizar o Cinema. Uma sequência de desenhos com pequenas variações entre si colocados numa sequência de folhas e passada rapidamente também dão a sensação real de movimento, e também se caracteriza como Cinema, apesar da extrema limitação de recursos.

4. Caracterização da História em Quadrinhos

Com base em toda a argumentação discutida até o momento, uma caracterização abrangente da História em Quadrinhos é feita da seguinte maneira:

História em Quadrinhos é a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas.

Assim, é História em Quadrinhos toda produção humana, ao longo de toda sua História, que tenha tentado narrar um evento através do registro de imagens, não importando se esta tentativa foi feita numa parede de caverna há milhares de anos, numa tapeçaria, ou mesmo numa única tela pintada. Não se restringem, nesta caracteri-

zação, o tipo de superfície empregado, o material usado para registro, nem o grau de tecnologia disponível. Engloba manifestações na área da Pintura, Fotografia, principalmente a fotonovela, do Desenho de Humor como a charge, o cartum, e sob certos aspectos, a caricatura, e até algumas manifestações da Escrita, como as primeiras formas de ideografia, quando o nível de abstração era baixo e ainda não havia uma correspondência entre símbolos escritos e os sons das palavras.

É importante observar que o principal aspecto da História em Quadrinhos em sua forma mais comum – que é a narrativa de uma história através de uma sequência de imagens – nesta caracterização foi reduzido ao seu elemento mais essencial, que é o movimento. Quando uma narrativa feita em imagens é tão simplificada que sua representação se resume ao registro de um único movimento, então a História em Quadrinhos se aproxima de sua fronteira com o Retrato e a Paisagem.

5. Limites com outras formas de expressão

Durante o desenvolvimento dos argumentos para a caracterização ampla da História em Quadrinhos, diversas vezes foram abordados os limites entre as diversas formas de expressão artística. A seguir serão exploradas, com maior detalhamento, as fronteiras entre a História em Quadrinhos e diversas outras formas de expressão.

História em Quadrinhos e Literatura Infantil - Os livros de Literatura infantil destinados às crianças menores contam uma história principalmente através das imagens, com muito pouco texto, e, portanto, estão muito bem caracterizados como História em Quadrinhos. Os livros para faixas etárias maiores vão se afastando do conceito de História em Quadrinhos ao privilegiar o texto escrito e passar a imagem não abstrata para segundo plano, até chegar à

Literatura propriamente dita onde a ilustração é eventual e normalmente redundante.

História em Quadrinhos, Cartum e Charge - Uma das características mais importantes da História em Quadrinhos é o encadeamento que se pode fazer entre as imagens, o que permite a elaboração de histórias mais complexas. No entanto, esta característica não é essencial para definir um trabalho como História em Quadrinhos. De acordo com a caracterização exposta anteriormente, uma HQ pode ser realizada com uma única imagem desde que esta consiga representar um movimento, narrar um fato, contar uma história. Assim, tanto o Cartum quanto a Charge estão muito bem caracterizados como História em Quadrinhos.

História em Quadrinhos e História em Imagens - Alguns autores diferenciam a História em Quadrinhos da chamada História em Imagens (ou História em Estampas) por esta não trazer os textos escritos (balões e legendas) integrados aos quadros que contêm as imagens. Este recurso de separar o texto escrito da imagem foi muito usado nas HQs de meados do século XIX, mas continuou a ser usado depois que passou a predominar a fórmula de integrar os textos aos quadros na forma de balões e legendas. A tira ‘Tarzan’, publicada a partir de 1929, trazia o texto escrito logo abaixo do quadro com a imagem, talvez para aproximá-lo do original literário. Depois passou a trazer o texto escrito dentro do quadro, mas bem distinto da imagem, o que também foi feito em outras grandes obras como ‘Príncipe Valente’ e ‘Flash Gordon’. Atualmente muitos autores modernos retomaram a utilização deste recurso de colocar o texto escrito fora do quadro. Alguns trabalhos, de fato, não utilizaram bem este recurso, algumas vezes trazendo um texto redundante que explicava a imagem, outras vezes trazendo um texto que não se referia à imagem imediatamente acima, mas a má utilização de um recurso não é motivo para descaracterizar estes

trabalhos como História em Quadrinhos, pois trazem os elementos essenciais para esta caracterização.

História em Quadrinhos e Cinema de Animação - Para realizar uma História em Quadrinhos através de um conjunto de imagens colocadas em sequência, o autor, com a história em mente, deve selecionar um número definido de imagens que narrem esta história eficientemente. Estas imagens encadeadas devem ter uma separação inequívoca entre elas, e esta separação física entre as imagens é chamada Entrequadro. A divisão entre uma imagem e a outra na sequência é chamada Corte. Quando um autor define duas imagens de uma sequência fazendo um corte entre elas, obviamente está eliminando uma quantidade imensurável de outras imagens que poderiam existir naquele intervalo. No entanto, estas imagens omitidas não deverão fazer falta ao leitor para o entendimento da sequência. Esta capacidade que uma pessoa tem de imaginar o que há entre as duas imagens selecionadas pelo autor é chamada de Conclusão. O conceito de conclusão é mais amplo do que isso, pois não se restringe ao que o leitor conclui entre uma imagem e outra, mas também o que é concluído com a informação que há dentro de cada imagem. A conclusão que o leitor deverá realizar entre duas imagens será tão maior quanto maior for a quantidade de informação omitida pelo autor. Quando o autor coloca em sequência duas imagens aparentemente sem conexão levando o leitor a um esforço maior para estabelecer relação entre elas, este corte recebe o nome de Elipse. O autor pode, no limite, criar uma sequência de imagens sem qualquer relação aparente entre elas, praticamente impedindo o leitor de concluir algo. Ao fazer isto, o autor estará se afastando da objetividade da conclusão onde todo leitor concluiria a mesma coisa, tornando a conclusão mais subjetiva, dependendo de experiências mais específicas de cada leitor. Por outro lado, o autor pode definir uma sequência usando um grande número de imagens com pequena variação

entre elas, como se fossem fotogramas de um filme. Neste caso, exige-se do leitor uma capacidade de conclusão bastante baixa. Se esta sequência de imagens com pequenas variações for mostrada com rapidez ao espectador, como na projeção de um filme, a capacidade de conclusão exigida é tão baixa que está abaixo do nível de consciência, ou seja, o espectador conclui inconscientemente a sequência, tendo a ilusão do movimento. É preciso salientar que uma sequência de imagens com pequenas variações mostradas uma a uma para o espectador é caracterizada como História em Quadrinhos, e a mesma sequência mostrada rapidamente, onde haja a sensação real de movimento, mesmo através de um processo simples como folhear manualmente as imagens, é caracterizada como Cinema.

História em Quadrinhos e Caricatura - Na análise feita a seguir o termo Caricatura está designando apenas o Desenho Caricatural, pois o termo Caricatura é mais amplo do que isso. A Caricatura tem muita semelhança com o Retrato e neste sentido é totalmente distinto da História em Quadrinhos. Na Caricatura uma pessoa ou personalidade é retratada com os traços fisionômicos alterados, deformados, exagerados, normalmente com a finalidade de humor ou agressão. A palavra “caricatura” tem sua suposta origem na palavra italiana para “carregar”, no sentido de “carregar nas tintas”, ou seja, exagerar. Também pode ser interpretado como o “carregar” de “ir à carga”, ou seja, partir para o ataque. O próprio desenho deformado em si já pode provocar o humor, no entanto a eficiência da Caricatura é maior quando a personalidade caricaturada é identificada. Neste sentido, o leitor estará fazendo um encadeamento entre a imagem mental que possui do caricaturado e o desenho caricatural, e esta conclusão entre duas imagens caracteriza a Caricatura como História em Quadrinhos.

História em Quadrinhos e Pintura - Como foi discutido anteriormente, uma única imagem pode ser caracterizada como História em

Quadrinhos desde que seja uma tentativa de representar o movimento. Assim, uma Pintura pode ser uma História em Quadrinhos. Há, no entanto, muitos trabalhos, principalmente da Renascença, que buscavam representar numa única imagem uma história bem complexa como uma passagem da Bíblia ou uma lenda da Mitologia grega. Por exemplo, a obra de Fra Angelico, ‘A Anunciação’, feita por volta de 1434, retrata a passagem de Lucas 1:26-38, em que o anjo Gabriel anuncia a Maria que ela vai ser mãe de Cristo. No quadro, da boca do anjo saem palavras com a anunciação e da boca de Maria sai a resposta. Ao fundo, Adão e Eva sendo expulsos do paraíso representam o pecado do homem, que será salvo pela vinda de Cristo. Outros quadros como ‘O Nascimento de Vênus’ de Botticelli, de 1484, ou ‘Sansão e Dalila’ de Rubens, de 1609, também usam este recurso de sintetizar numa única imagem uma história relativamente grande. O entendimento desses trabalhos exige do espectador um conhecimento prévio dessas histórias para conseguir reconhecer no quadro todos os seus elementos. Isto pode parecer estranho quando comparado à História em Quadrinhos em sua forma mais comum, que faz justamente o contrário, procura decompor uma história em um número relativamente grande de quadros, cada quadro contendo parcelas pequenas da história, de modo que mesmo um espectador com uma bagagem cultural mínima possa entendê-la. Atualmente, no entanto, há HQs destinadas a públicos diferenciados, com textos e imagens mais sofisticados, que exigem do leitor um conhecimento prévio de assuntos específicos, ou seja, o mesmo recurso usado nas pinturas mencionadas. Esta exigência de conhecer o assunto tratado não descaracteriza um trabalho como História em Quadrinhos, embora não seja o tipo mais comum de HQ. Portanto, as pinturas que usem este recurso de representar narrativas complexas em uma única imagem estão bem caracterizadas como História em Quadrinhos.

História em Quadrinhos e Escultura - Na caracterização feita da História em Quadrinhos, em que se salienta o registro do movimento através de imagens estáticas, não se exclui a possibilidade da imagem ser em três dimensões. Portanto, uma escultura que tente representar um movimento ou, ainda, narrar uma história, está caracterizada como História em Quadrinhos. Obviamente a dificuldade de fazer uma escultura desestimula a produção de uma narrativa mais complexa através de uma sequência de imagens tridimensionais. Por outro lado, a Escultura que, como o Retrato e a Paisagem, busca registrar um momento congelado, como os bustos, as estátuas, as imagens de santo, não se caracteriza como História em Quadrinhos.

História em Quadrinhos e Imprensa - Embora a História em Quadrinhos seja uma forma de expressão que acompanhe o ser humano desde o início de seu desenvolvimento, só atingiu uma forma parecida com a atual em meados do século XIX. Muitas vezes a História em Quadrinhos é atrelada de forma rígida à Imprensa a ponto de muitos considerarem como “primeira HQ” somente trabalhos publicados regularmente em jornais a partir de 1895 ou 1896. Esta abordagem, no entanto, despreza milhares de anos de experiências em narrar histórias através de imagens, um número incalculável de pessoas efetivamente se expressando nesta forma de arte. É inquestionável que foi dentro do ambiente dos jornais, em sua luta por transformar a informação em produto vendável para as grandes massas da população, que a História em Quadrinhos rapidamente se desenvolveu até atingir uma forma bem próxima da que é atualmente mais comum. Diversos fatores causaram este rápido desenvolvimento. Um motivo bastante simples que dificultava a evolução da História em Quadrinhos antes do grande desenvolvimento que a Imprensa teve no século XIX é que a produção de uma HQ é mais trabalhosa do que a produção de uma única ilustração. A Imprensa afetou este fato de duas maneiras. De um lado, como o trabalho seria reproduzido em milhares de cópias, justi-

ficava uma maior demora na produção do original. Por outro lado, as próprias limitações dos meios de reprodução exigiam uma simplificação dos desenhos tornando viável a colocação de diversos desenhos numa única página. Neste aspecto, teve participação também o desenvolvimento da caricatura e da própria evolução da arte como um todo, que começou a fugir da representação realista buscando novas maneiras de ver a realidade, uma delas sendo a estilização do desenho. Assim, a Imprensa condicionou o visual simplificado, estilizado, caricatural da História em Quadrinhos. Em relação à temática, a Imprensa definiu para a História em Quadrinhos os temas universais. Como um meio destinado a atingir grandes parcelas da população, a Imprensa se obriga a veicular produtos que sejam compreensíveis para a grande maioria dos leitores. Assim, a temática das Histórias em Quadrinhos fica restrita ao denominador comum das experiências dos leitores. Atualmente os meios de reprodução mais sofisticados permitem a impressão de HQs pintadas ou coloridas no computador, e a segmentação do mercado assim como o surgimento de editores independentes permitem a produção de histórias mais complexas dirigidas a públicos específicos. Tem destaque o crescimento de uma imprensa alternativa com edições de baixíssimas tiragens, onde os autores realizam todo tipo de experimentação na produção de seus trabalhos quadrinizados. Depois do forte condicionamento que a Imprensa impôs à História em Quadrinhos em seu desenvolvimento desde meados do século XIX, atualmente constata-se a existência de quadrinhistas que produzem seus trabalhos sem visar à publicação, ou seja, pessoas que usam a História em Quadrinhos como meio de expressão artística, independente das limitações que sua publicação exigiria, independente das especificidades da Imprensa como veículo de comunicação de massas.

Outro exemplo de História em Quadrinhos produzida sem vinculação com a Imprensa é a feita para os Salões de Humor e Ex-

posições, onde o objetivo principal é que os originais sejam vistos pelo público visitante. Estes salões, principalmente os de humor, têm uma grande tradição no Brasil, estimulando milhares de autores a produzirem. Esta forma de apresentação aproxima a História em Quadrinhos de formas mais tradicionais de arte como a Pintura e a Escultura, que têm como principal meio de chegar ao público a exposição em galerias ou museus.

Cabe mencionar ainda os grafites em muros e paredes, que até o momento ainda não se aproveitaram convenientemente da História em Quadrinhos como forma de expressão.

6. Conclusão

A discussão apresentada neste capítulo partiu do princípio que a caracterização de uma forma de expressão artística deve ser ampla o suficiente para abranger todas as suas manifestações e não apenas as que por um motivo ou outro se tornaram as mais comuns; deve ser feita buscando a essência da forma de expressão e não visando a facilitar a classificação de seus produtos mais consagrados. Com base nas considerações apresentadas, conclui-se que a História em Quadrinhos é uma forma de expressão artística distinta, cuja origem se encontra no início do desenvolvimento cultural da raça humana, muitas vezes misturando-se a outras formas de expressão também embrionárias, e cujo conceito compreende um conjunto de produtos artísticos muito mais amplo do que o tipo de HQ mais comum explorado pela indústria cultural.

Apêndice

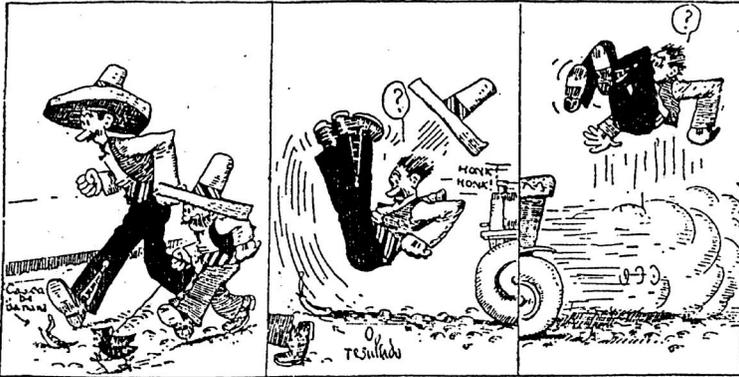


Figura 9: Quadro de Fra Angelico, 'A Anunciação', feito por volta de 1434, onde o anjo Gabriel fala à Maria e obtém dela a resposta. Os caracteres com as falas dos protagonistas saem diretamente de suas bocas



Figura 10: Página de 'Príncipe Valente', de Hal Foster, que usava o recurso de colocar as falas dos personagens fora de balões, junto com as legendas, dentro dos quadros. Esta página mostra uma sequência de ação bem dinâmica com a luta dos antagonistas decomposta em vários quadros

AVENTURAS DE MUTT & JEFF

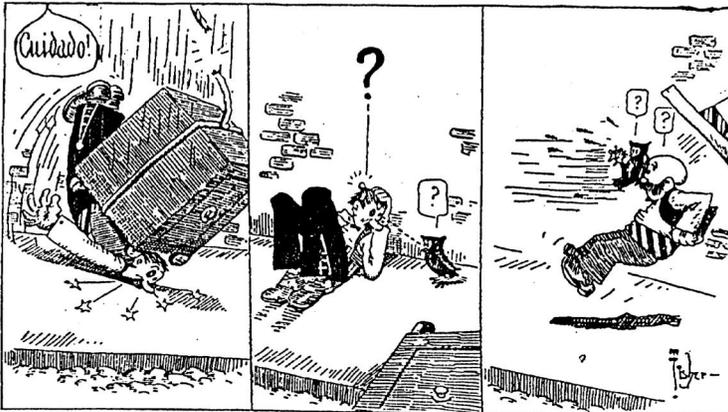


N. 1—Mutt: O zinho não me agradou...

Jeff: Mutt, tenho a certeza de que a nossa sorte melhorará com este môcho mexicano, o symbolo nacional mexicano da sorte. E é, sobretudo, muito bonito...

N. 2 — ?

N. 3 — ?



N. 4 —...

N. 5 — ?

N. 6 — ??

Figura 11: Página de ‘Mutt & Jeff’ publicada em “Almanach d’O Juquinha” de 1923. Embora o original norte-americano usasse balões para a fala dos personagens, o editor brasileiro preferiu apagá-los e acrescentar os textos fora dos quadros, como era o usual na época. O resultado não é bom, pois a tira original era uma seqüência basicamente visual, sem textos, e o editor brasileiro se obrigou a numerar os quadros e não ter o que colocar como legenda



as aventuras do CAPITÃO MEIA-NOITE



Numa bela manhã de Outubro, do ano de graça de 1784, apoiado à ferramenta do ofício, o ferreiro da pitoresca aldeia de Portsea, no sul de Inglaterra, olhava dis- traidamente os campos e o céu a que o



poente emprestava um tom rosado e quente. Era um homem novo, de alta e elegante es- tatura, culas feições, apesar da humildade do ofício que exercia, tinham um cunho de nobreza impressionante. Não se sabia ao



certo quem era nem de onde vinha. Mas os pobres e os fracos encontravam sempre nele auxílio e amparo, e todos o estimavam. Ora, como diziamos, numa bela tarde em que Dick Martin, o ferreiro, contemplava o



crepúsculo, viu uma jovem da aldeia que atravessava correndo, a estrada, no momen- to em que um cavaleiro passava a todo o galope. Dick conhecia ambos. A jovem, que tropeçou e caiu mesmo diante das patas do



cavalo, chama-se Mary e era filha de uma pobre viúva que habitava, com ela e um ir- mãozinho quase da mesma idade, numa das casas mais humildes da aldeia. O cavaleiro, que não parecia disposto a evitar que o ca-



valo piasse a pobre pequena, era Sir Robert Highwood, grande proprietário da re- gião e pessoa de maus instintos. Dick, ao ver que as patas do cavalo de Sir Robert iam atingir a pequena, pulou ágilmente e, com



mão de ferro segurou o animal pelas rédeas. Desequilibrado pela paragem brusca, o orgu- lhinso fidalgo foi cuspidado da sela, com tanta infelicidade que caiu no bebedouro dos ca- vales, tomando um banho forçado. Mas, en-



quanto ele se erguia resmungando ameaça, Dick olhou-o apenas com desprezo e per- guntou a Mary o motivo porque corria assim em plena estrada. Então ela explicou-lhe que, por ordem de Sir Robert, proprietário



da casa que habitavam, ela, seu irmão e a velha mãe iam ser expulsos se não pagassem a renda que deviam. Ia pedir a... — Volta para casa, interrompeu Dick, pois tudo se arranjara! — Pouco depois anoitecia e a al-



dela repousava. Havia muito que Dick feche- ra a loja, quando um cavaleiro guiando pelas rédeas um lindo cavalo negro como ébano, saiu de um grupo de arbustos que mascara- vam uma espécie de gruta a pouca distância de Portsea. O cavaleiro vestia ricamente e



uma máscara de veludo cobria-lhe a face. En- tretanto, sem respeito pela doença da pobre viúva e apesar da hora adiantada da noite, os esbirros de Sir Robert obrigavam-na a pôr na rua os seus humildes móveis. Soava a meia-noite numa torre distante. E de súbi-



to uma figura mascarada surgiu junto deles apontando-lhes uma arma, enquanto uma voz irônica dizia: — Conhecem-me? Eu sou o Ca- pitão Meia Noite. Vamos, — e a voz tornou-se imperiosa, — vamos, coloquem tudo de novo como estava... — *Continua*

Figura 12: Página de HQ de origem inglesa, provavelmente da década de 1920 ou 1930, onde o usual era o texto colocado sob os quadros. Na publicação em Portugal, vê-se que as legendas não se referem aos quadros imediatamente acima, mas não dá para saber se este problema já ocorria no original

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



Figura 13: Prancha 5 da série 'Entendendo a Linguagem das HQs', de autoria de Edgard Guimarães, tratando do tema do Conceito da História em Quadrinhos, publicada no fanzine "QI" 45 em julho/agosto de 2000

O corte e a narrativa na História em Quadrinhos

OCorte Narrativo é um dos principais recursos da Linguagem da História em Quadrinhos. Inicialmente são definidos os três tipos mais conhecidos de Corte Narrativo (Cortes Espacial, Temporal e Temático) e depois apresentado o quarto tipo aqui denominado Corte Psicodélico. São apresentados também outros conceitos relacionados com o tema, como a Narrativa de Ficção e de Não Ficção, exemplos de Corte Psicodélico e Narrativa Psicodélica, e a diferenciação entre estes conceitos e outros recursos narrativos.

Este capítulo é baseado em artigo apresentado em 2000 no XXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, promovido pela Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, com o título ‘Narrativa e Corte Psicodélicos nas Histórias em Quadrinhos’.

1. Introdução

Entre os elementos que compõem a Linguagem da História em Quadrinhos, um dos mais ricos em possibilidades é o Corte Narrativo, que permite ao autor manipular com criatividade sua Narrativa. Existem três Cortes Narrativos básicos já registrados pela literatura especializada, os Cortes Espacial, Temporal e Temático. No entanto, existe um quarto tipo, aqui denominado Corte Psicodélico, que introduz ou finaliza uma Narrativa Psicodélica, que não tem merecido

atenção dos estudiosos. Serão apresentados os fundamentos necessários para conceituar os Cortes Narrativos com um maior destaque para o Corte Psicodélico.

2. Corte estrutural e cortes narrativos

Como visto no Capítulo 2, a História em Quadrinhos é a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas. Embora seja possível fazer uma História em Quadrinhos com uma única imagem, o tipo mais comum de História em Quadrinhos, para realizar uma narrativa mais complexa, faz uso de uma sequência de imagens encadeadas. O encadeamento de imagens em sequência na História em Quadrinhos é uma característica tão importante que alguns autores usam a denominação Arte Sequencial para esta forma de expressão. No entanto, não é uma denominação apropriada, pois privilegia apenas um aspecto da História em Quadrinhos.

Corte Estrutural - Como também discutido no Capítulo 2, para realizar uma História em Quadrinhos, o autor, com a história em mente, deve escolher um número definido de imagens que narrem esta história adequadamente. Estas imagens encadeadas devem ter uma separação física inequívoca entre elas, o Entrequadro. A divisão entre uma imagem e a outra numa sequência é chamada Corte. Quando um autor define duas imagens de uma sequência, está eliminando várias imagens que poderiam existir naquele intervalo. No entanto, estas imagens omitidas não deverão fazer falta para o entendimento da sequência. Este corte que ocorre sempre entre cada duas imagens e que faz parte da estrutura da História em Quadrinhos é chamado Corte Estrutural.

Corte Narrativo - Uma História em Quadrinhos que conte uma história simples, mesmo que use inúmeros quadros, conterá uma

única Sequência Narrativa. Uma Sequência Narrativa é um conjunto de quadros onde, de um quadro para o seguinte, não há variação significativa no espaço, no tempo ou no tema da história. As tiras de jornais normalmente usam a fórmula de contar uma piada numa sequência de três quadros, onde o primeiro apresenta a ideia, o segundo a desenvolve e deixa um gancho para o desfecho que ocorre no terceiro quadro. Ou seja, contam a história numa única Sequência Narrativa. Dentro de uma Sequência Narrativa, todos os cortes entre cada dois quadros são cortes apenas estruturais.



Figura 14: Tira da série 'Clara e Gorô', de Edgard Guimarães. A tira possui três quadros e uma única Sequência Narrativa. O que ocorre nos três quadros não tem variação significativa de espaço, tempo e temática. O primeiro quadro apresenta uma situação que se desenvolve no segundo numa continuidade espacial, temporal e temática. Há, portanto, entre o primeiro e o segundo quadro um Corte que é apenas Estrutural. O mesmo se pode dizer em relação ao corte entre o segundo e o terceiro quadro

Uma História em Quadrinhos que conte uma história mais complexa fará uso de um conjunto de Sequências Narrativas. O corte que existe entre o fim de uma Sequência Narrativa e o início da próxima é chamado Corte Narrativo.

Quando ocorre um Corte Narrativo entre uma sequência e outra e há mudança significativa em relação a ONDE ocorre a ação da história em cada uma das sequências, o corte é chamado Corte Narrativo Espacial, ou simplesmente Corte Espacial.

JU & JIGÁ

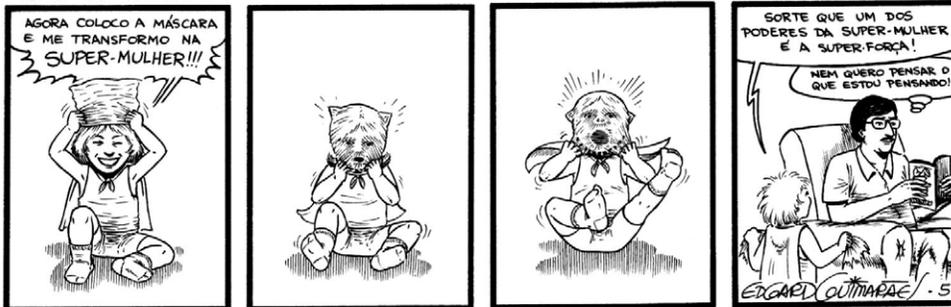


Figura 15: Tira da série 'Ju & Jigá', de Edgard Guimarães. Os três primeiros quadros formam uma Sequência Narrativa e possuem entre eles dois Cortes Estruturais.

Entre o terceiro e o quarto quadro, o assunto continua o mesmo e o tempo não variou significativamente. Mas o local da ação é outro. Este terceiro corte, além de estrutural, é um Corte Narrativo Espacial. O quarto quadro compõe uma segunda Sequência Narrativa, no caso composto de um único quadro

Quando ocorre um Corte Narrativo entre uma sequência e outra e a mudança significativa é em relação a QUANDO ocorre a ação da história em cada uma das sequências, o corte é chamado Corte Narrativo Temporal, ou Corte Temporal.

JU & JIGÁ



Figura 16: Tira da série 'Ju & Jigá', de Edgard Guimarães. Os três primeiros quadros têm ação no mesmo local, com mesma temática e sem variação significativa do tempo.

Formam, portanto, uma Sequência Narrativa com dois Cortes Estruturais. Do terceiro para o quarto quadro, a temática e o local permanecem os mesmos, mas o tempo da ação é bem posterior. Este terceiro corte, além de estrutural, é um Corte Narrativo Temporal. O quarto quadro compõe uma segunda Sequência Narrativa

Quando ocorre um Corte Narrativo entre uma sequência e outra e a mudança significativa é em relação ao QUÊ ocorre em cada sequência, o corte é chamado Corte Narrativo Temático, ou Corte Temático. Este tipo de corte é bastante comum em séries de tiras norte-americanas que trazem aventuras em continuação. Quando termina uma aventura e começa outra, normalmente não há mudança no local e no tempo, mas o assunto já é outro, o início da nova aventura.



Figura 17: Tira da série 'Ju & Jigá', de Edgard Guimarães. O ocorrido nos quatro quadros não tem variação significativa de tempo e espaço. No entanto, entre o terceiro e o quarto quadro há mudança de assunto. Portanto, os três primeiros quadros formam uma Sequência Narrativa com dois Cortes Estruturais, e, entre o terceiro e o quarto quadro, há um Corte Narrativo Temático, com o quarto quadro formando uma segunda Sequência Narrativa

Um Corte Narrativo pode ser de vários tipos simultaneamente, ou seja, uma sequência pode ocorrer em local, época ou com assunto diferente em relação à sequência anterior.

Existe um quarto tipo de Corte Narrativo que não é mencionado na literatura especializada, mas que possui as características de um Corte Narrativo. Será tratado com detalhes mais à frente, neste capítulo.

3. Narrativa de ficção

No relacionamento normal entre as pessoas no mundo real, cada indivíduo tem acesso apenas aos atos e palavras das outras pessoas, nunca aos seus pensamentos. Uma pessoa pode ouvir outra pessoa falando ou vê-la agindo, mas não pode saber o que ela está pensando. É possível uma pessoa ouvir outra dizendo o que pensa ou uma pessoa deduzir o que a outra pensa pelo modo como ela fala e age, mas os processos mentais da outra continuam inacessíveis. É claro que existe uma subjetividade no ouvir e no ver, ou seja, o que uma pessoa está ouvindo e vendo não é exatamente o que a outra está falando e fazendo, mas esta questão não interessa na análise aqui apresentada.

Em uma narrativa não ficcional, como numa reportagem para jornal, o autor da narrativa, em relação às pessoas envolvidas, deve se limitar a descrever suas declarações e suas atitudes. Não pode, por exemplo, pressupor as intenções dos envolvidos.

Em uma narrativa ficcional, como num conto ou romance, o autor pode optar por uma narrativa próxima à realidade, em que o leitor não tem acesso aos pensamentos dos personagens, como nos trabalhos em que o autor usa um narrador-personagem, ou seja, o autor descreve a narrativa como se fosse um dos personagens que a estivesse escrevendo. É o chamado narrador subjetivo. Neste caso, este personagem narrador só pode descrever as falas e os atos dos outros personagens. Por outro lado, o autor pode optar por revelar ao leitor os pensamentos dos personagens, como no caso em que adota um narrador impessoal, que está ciente de tudo que acontece na trama, não só o que cada personagem fala e faz, mas também o que cada personagem pensa. É o chamado narrador objetivo.

Na Literatura de ficção escrita, em que se usa somente a palavra escrita (as ilustrações são eventuais), o autor pode revelar ao leitor o

pensamento do personagem que puder ser colocado em palavras, ou seja, o pensamento verbal. Na História em Quadrinhos, o autor pode revelar não só o pensamento verbal do personagem, mas também o pensamento que puder ser colocado na forma de imagens pictóricas.

4. Narrativa psicodélica

Denomina-se Narrativa Psicodélica o recurso narrativo em que o autor mostra ao leitor um processo mental de um personagem.

Considerações sobre o termo - O termo “psicodélico” é sem dúvida o mais adequado etimologicamente para designar o tipo de narrativa analisado neste capítulo. Psicodélico vem de psico, do grego *psyché*, que significa “alma”, “intelecto” e, por extensão, “pensamento”; mais delo, do grego *dêlos*, que significa “visível”, “aparente”; mais o sufixo ico, do grego *ikós*, que significa “referência a”. Portanto, psicodélico significa “o que torna o pensamento visível”. A palavra “psicodélico” foi usada originalmente para designar o tipo de droga que produz alucinações, ou seja, que faz a pessoa enxergar o que não existe, ou ainda, faz a pessoa ter como sensação real o que de fato é um estado alterado de seu pensamento. Assim, a palavra “psicodélico” pode ser usada num sentido mais amplo e é adequada para designar a exteriorização ou materialização de um processo mental qualquer, como, por exemplo, a representação visual da imaginação de um personagem de História em Quadrinhos. Por outro lado, como as alucinações provocadas pelas drogas psicodélicas geralmente são na forma de visões coloridas, a palavra “psicodélico” passou a designar qualquer coisa muito colorida, como roupas, filmes, decorações etc. Esta conotação da palavra talvez seja mais conhecida do que sua denotação original. Apesar deste inconveniente, o termo “psicodélico” é o mais adequado para designar o tipo de narrativa e de corte em que haja a exteriorização de um processo mental de um personagem.

Na Literatura de ficção escrita, como já mencionado, o processo mental a ser mostrado só pode ser o pensamento verbal do personagem. O autor pode revelar este pensamento na forma indireta, ou seja, inserido no discurso do narrador, ou na forma direta, do mesmo modo que faz com os diálogos, iniciando a frase na próxima linha, precedida de um travessão.

Na História em Quadrinhos, a solução é análoga e normalmente se usa somente a forma direta. Assim como a fala de um personagem é colocada dentro de um balão, perto do personagem, dentro do quadro em que o personagem está, seu pensamento verbal é colocado dentro de um balão especial (o balão de pensamento), normalmente na forma de nuvem, um código que deve ser conhecido previamente pelo leitor. Embora os balões de fala e pensamento sejam parecidos, o balão de pensamento corresponde à forma mais simples e comum de Narrativa Psicodélica na História em Quadrinhos, já que é a forma de mostrar ao leitor um processo mental interno (o pensamento verbal) de um personagem. Este recurso é usado na História em Quadrinhos desde o início do grande desenvolvimento que teve dentro da imprensa a partir de meados do século XIX.

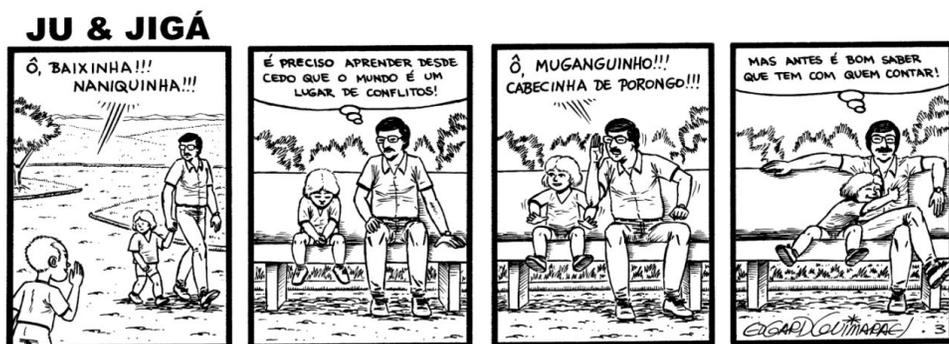


Figura 18: Tira da série 'Ju & Jigá', de Edgard Guimarães. No primeiro e terceiro quadro, estão representadas as falas dos personagens, ou seja, é uma representação do som na HQ. No segundo e quarto quadro, os balões estão bem delimitados e usam um conjunto de bolinhas como símbolo para indicar que é um balão de pensamento, apontando para o personagem que está pensando

Na História em Quadrinhos – que usa principalmente a imagem não abstrata para narrar uma história – é natural o uso do recurso da Narrativa Psicodélica também com processos mentais que possam ser representados através de imagens pictóricas, recurso este usado desde pelo menos o final do século XIX.

5. Tipos de narrativas psicodélicas pictóricas

Diversos processos mentais que podem ser representados através de imagens pictóricas têm sido usados pelos autores de História em Quadrinhos como recurso narrativo. A seguir serão descritos os tipos mais comuns com exemplos significativos. No final do capítulo, há um Apêndice com reproduções de várias páginas de HQs usadas nos exemplos.

Sonho - Talvez seja o tipo de Narrativa Psicodélica mais usado na História em Quadrinhos. É muito comum em séries com personagens fixos, uma história começar com fatos pouco prováveis (casamento ou morte do herói) e no fim ser revelado que aquilo era um sonho. Este recurso foi tão usado que se tornou banal, e hoje é menos comum seu uso. Apesar disso, há histórias clássicas que usaram este recurso de forma magistral. Um exemplo é a série ‘Little Nemo in Slumberland’, criação de Winsor MacCay, publicada a partir de 1905. Cada prancha dominical mostrava o pequeno Nemo em uma aventura do País dos Sonhos, e invariavelmente acordando no último quadrinho, quando o sonho atingia um clímax.

Imaginação - O sucesso da série ‘Calvin and Hobbes’, de Bill Watterson, publicada a partir de 1985, mostrou bem as qualidades deste recurso, onde o autor alterna com mestria a realidade e a imaginação do personagem. Mas este recurso já era usado desde o começo do século XX com igual competência em obras como ‘Polly and Her Pals’, de Cliff Sterrett. Quino usou este recurso em duas tiras anto-

lógicas de ‘Mafalda’ onde a menina questiona justamente se a TV prejudica a imaginação das crianças.

Alucinação - Os quadrinhos underground norte-americanos, nos anos 1960, usaram muito este recurso de mostrar as “viagens” dos personagens devido às drogas alucinógenas que tomavam. Este mesmo recurso pode ser usado para mostrar a loucura de um personagem, ou seja, a maneira distorcida como um personagem com insanidade mental vê o mundo. Numa aventura da série ‘Corto Maltese’, publicada nos anos 1970, Hugo Pratt mostra as alucinações de um personagem atacado por uma febre tropical. Pratt alterna com rapidez cenas da realidade e da alucinação.

Lembranças - Neste caso, o autor mostra situações do passado, mas da maneira como o personagem se lembra delas. A série ‘Vizunga’ de Flavio Colin, publicada nos anos 1960, usou este recurso com um diferencial a mais, a realidade do personagem central era desenhada com traço não caricatural, e suas lembranças, que eram “causos” de caçador e pescador, eram desenhadas com traço caricatural.

Outros - Diversos processos mentais como o Planejamento, a Intuição, a Emoção etc., podem ser considerados dentro do tipo Imaginação. Há ainda alguns processos mentais que aparecem codificados na História em Quadrinhos e é necessário que o leitor conheça o código para entender seu significado. O Sono, por exemplo, muitas vezes é representado por ovelhas pulando uma cerca dentro de um balão de pensamento. Uma boa Ideia é normalmente representado por uma lâmpada acesa. O estado emocional de Paixão pode ser representado por corações em volta do personagem. O estado emocional de Aborrecimento pode ser representado por uma nuvem negra sobre a cabeça do personagem. Um conjunto de gotas saltando do rosto do personagem pode representar um estado emocional de Medo, e aí estará exteriorizando, de forma codificada, um processo mental, constituindo, portanto, Narrativa Psicodélica, mas também

pode estar representando um cansaço físico, ou o calor, e neste caso não será um recurso psicodélico.

6. Corte Psicodélico

Denomina-se Corte Psicodélico o Corte Narrativo em que o autor mostra numa Sequência Narrativa a realidade do personagem, e na sequência seguinte um processo mental interno do personagem, ou vice-versa.

O Corte Psicodélico pode ser feito de maneira brusca ou direta, como em ‘Calvin and Hobbes’, onde em um quadro Calvin está numa caixa de areia e no quadro seguinte está num deserto alienígena. Em ‘Little Nemo’, no início da série, MacCay fazia uma mudança aparentemente gradual entre a realidade e o sonho. No primeiro quadro, Nemo parece estar acordado em seu quarto, já deitado em sua cama, e coisas estranhas começam a acontecer, como a presença de um leão no quarto, ou as pernas da cama que começam a crescer etc. A situação vai ficando cada vez mais fora de controle até atingir o clímax no penúltimo quadro. Entre o penúltimo e o último quadro é feito um Corte Psicodélico brusco, e o último quadro mostra Nemo acordado, muitas vezes caído da cama. Embora no primeiro quadro Nemo aparente estar acordado, já se trata de seu sonho, ou seja, a história já se inicia com uma Narrativa Psicodélica. Em alguns períodos da série, embora Nemo acordasse sempre no último quadro toda semana, na semana seguinte o sonho tinha continuação.

A mudança gradual entre o pensamento e a realidade do personagem pode ser feita usando um ou mais quadros em que situações imaginárias e reais se misturam, como, por exemplo, quando um personagem está acordando de um sonho e durante alguns quadros as situações imaginárias vão sumindo e as reais aparecendo. Neste caso, o Corte Psicodélico fica diluído entre alguns quadros.

Um Corte Psicodélico certamente inicia ou finaliza uma Sequência Narrativa Psicodélica, mas pode haver Narrativa Psicodélica sem Corte Psicodélico, como nos balões de pensamento que estão dentro do quadro, ou nas representações codificadas de estados emocionais, como foi explicado na seção anterior.

7. Considerações finais

Há casos em que os recursos de Narrativa e Corte Psicodélicos poder ser confundidos com outros recursos narrativos ou com outras realidades ficcionais.

Em ‘Sandman’, criação de Neil Gaiman, publicada a partir de 1987, o Mundo dos Sonhos é uma realidade dentro do contexto da série, por isso quando um personagem da série adormece e em seguida aparece no Sonhar, não se trata de Narrativa e Corte Psicodélicos, pois o personagem “realmente” está no Reino de Morfeu.

Nas séries de aventuras com personagens fixos, principalmente as séries de super-heróis, existem situações padrões que normalmente não podem ser mudadas, por exemplo, o herói não pode morrer, envelhecer ou se casar. Nos anos 1950 e 1960 foi muito comum a criação de histórias em que estas situações eram mudadas, mas no fim da história se revelava que tinha sido um sonho do personagem. Este recurso de Narrativa Psicodélica foi muito usado a ponto de se tornar um clichê. A partir dos anos 1970, a editora Marvel reciclou este recurso de outra forma, criando uma infinidade de universos paralelos onde a “realidade” de seus personagens podia acontecer de maneira diferente. Assim, tudo que a linha editorial da revista não permitia que acontecesse com um personagem, passou a ser possível com um “gêmeo” do herói em um mundo alternativo. Também neste caso, como em ‘Sandman’, não se trata do uso dos recursos de Narrativa e Corte Psicodélicos.

Algumas vezes o Corte Psicodélico se confunde com o Corte Temporal. É comum o autor começar uma história em seu clímax, para prender a atenção do leitor, e depois contar a história desde o início para mostrar como os personagens chegaram àquela situação do começo. Carl Barks usava muito este recurso nas histórias de Tio Patinhas e Pato Donald. De um modo geral, trata-se de um *flash-back*, ou seja, um Corte Narrativo Temporal onde o autor inverte a ordem temporal da narrativa, começando com uma sequência que ocorre posteriormente e cortando para uma sequência anterior. No entanto, se o autor indicar que está mostrando a lembrança do personagem sobre os fatos ocorridos anteriormente, neste caso será um Corte Psicodélico. Em “Tintim e o Segredo do Licorne”, Hergé mistura estes dois recursos e cria uma sequência antológica. O Capitão Haddock acha um diário de um antepassado navegador e ao relatar o que leu a Tintim, passa a encenar a última batalha naval narrada no diário. Nesta sequência, Hergé alterna quadros em que Haddock faz sua encenação da batalha com quadros mostrando a luta de seu antepassado. Estes cortes tanto podem ser Temporais, ou seja, o autor mostra como a batalha ocorreu de fato séculos antes, como podem ser Psicodélicos, ou seja, o autor mostra como Haddock imagina que foi a batalha.

Às vezes o próprio autor pode cometer um engano. Não é raro o uso de um balão de pensamento contendo um tronco sendo serrado colocado sobre um personagem dormindo. Na verdade, esta imagem de um tronco sendo serrado é um código para representar o ronco do personagem, e não o seu sono. Esta imagem para o ronco, assim como a onomatopeia e o balão de fala, é uma representação para o som, e não para um processo mental do personagem, portanto, deveria estar dentro de um balão de fala ou solta dentro do quadro como a onomatopeia. Também ocorre uma certa confusão na imagem codificada de ovelhas pulando cercas. Como foi dito anterior-

mente, muitos autores usam esta figura para representar o sono do personagem, mas a rigor, isto é uma representação de insônia. No entanto, em qualquer dos casos, trata-se de Narrativa Psicodélica.

8. Conclusão

A literatura especializada em História em Quadrinhos normalmente menciona apenas três tipos de Cortes Narrativos, o Espacial, o Temporal e o Temático, não mencionando o tipo de Narrativa e seu correspondente Corte em que o autor passa a mostrar ao leitor os processos mentais internos (sonho, imaginação, alucinação etc.) de um personagem. No entanto, tratam-se de recursos bem distintos que merecem conceituação própria, e que aqui receberam as denominações de, respectivamente, Narrativa Psicodélica e Corte Psicodélico.

Apêndice



Figuras 19 e 20: No primeiro caso, um quadro de ‘Terry and the Pirates’, em que o autor, Milton Caniff, usa um balão de pensamento, onde normalmente se coloca o pensamento verbal do personagem, contendo um pensamento não verbal, uma imagem pictórica. A Narrativa Psicodélica ocorre dentro do quadro e dentro do balão. No segundo caso, prancha de ‘Steve Canyon’, onde o mesmo Caniff deixa os pensamentos verbais e não verbais dos personagens soltos pelos quadros, juntos com os próprios personagens.

Exemplo de uso não convencional de Narrativa Psicodélica

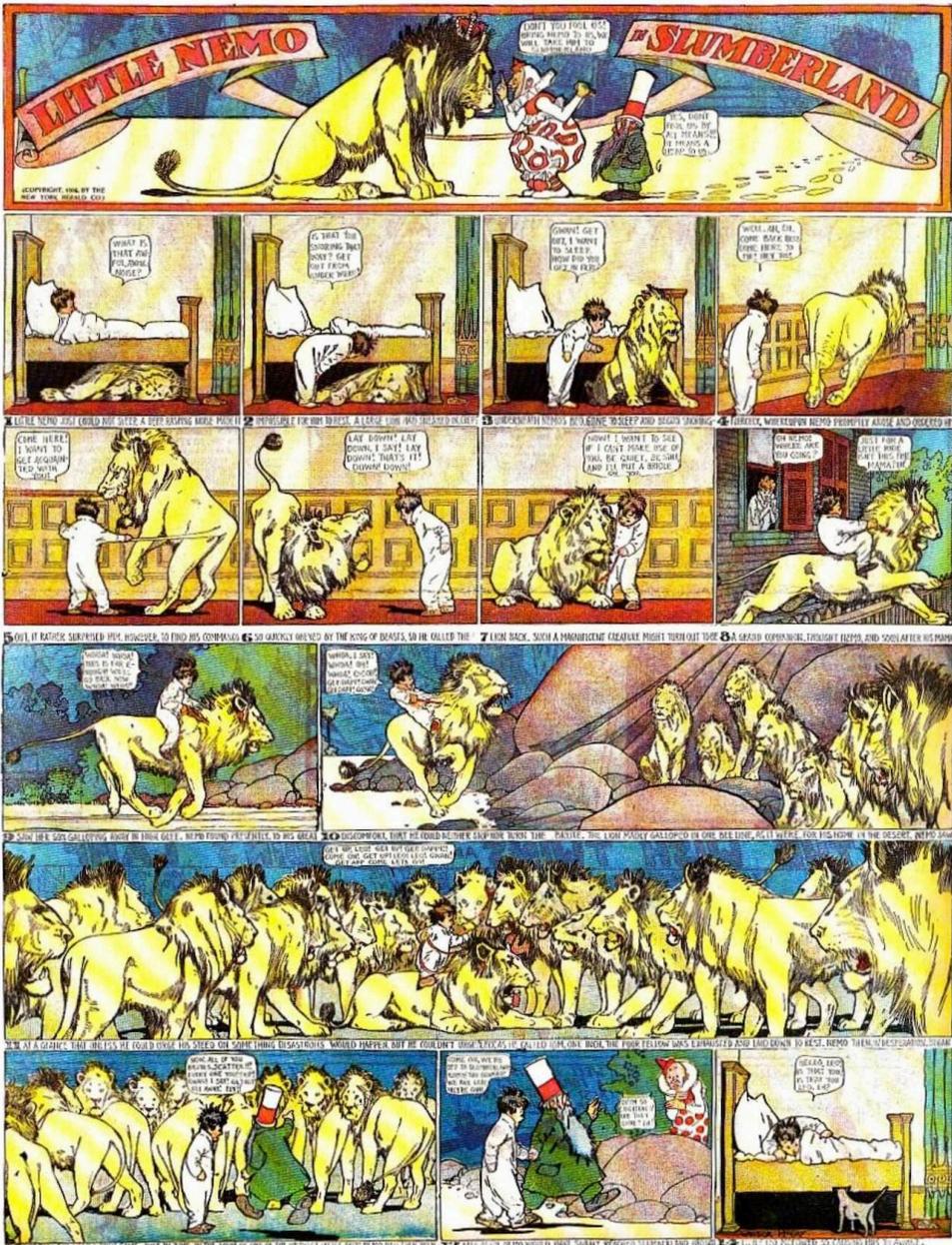


Figura 21: Página de 'Little Nemo', de Winsor MacCay. No primeiro quadro abaixo do título, o leitor já está vendo a exteriorização do Sonho de Nemo. Somente no último quadro, Nemo acorda. Há um Corte Psicodélico entre o penúltimo e o último quadro



Figuras 22 e 23: Acima, página de 'Polly and Her Pals', de Cliff Sterrett. O autor alterna a realidade e a Imaginação do personagem, que está lendo um livro sobre tigres e os enxerga em toda parte. Abaixo, sequência de 'Corto Maltese', de Hugo Pratt. Um soldado inglês desertor com febre tropical, escondido entre índios na Amazônia, sofrendo Alucinação, pensa que está com seus companheiros na Europa em guerra



Figura 24: Tiras de 'Vizunga', de Flávio Colín. O personagem conta suas histórias de pescador. Quando a Lembrança do personagem é mostrada, o autor usa traço caricatural

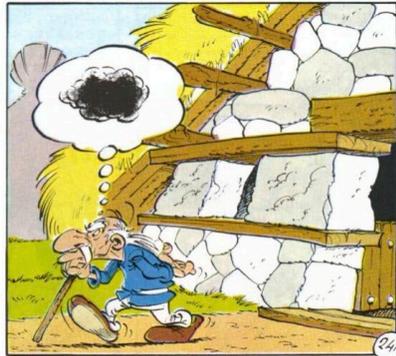
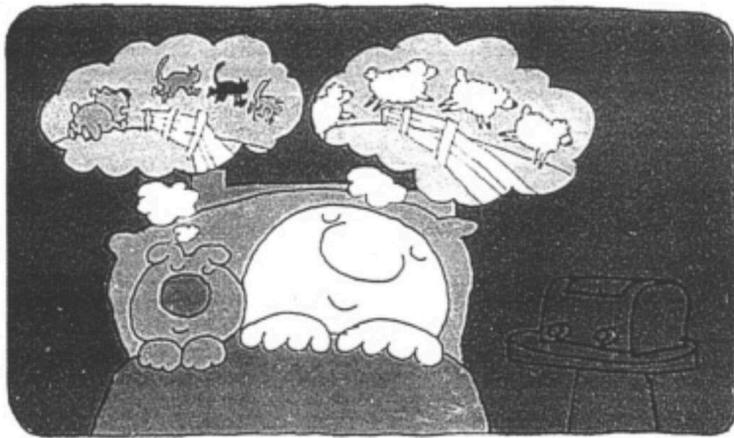
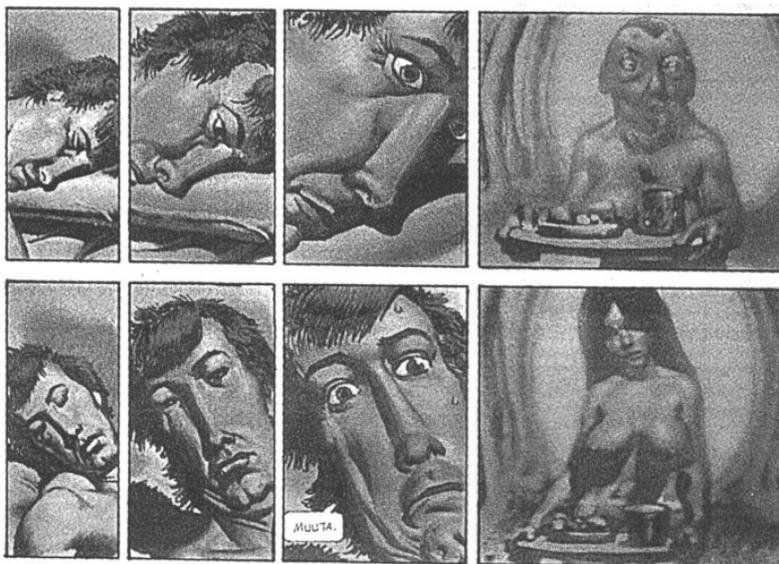


Figura 25: Exemplos de Narrativa Psicodélica codificada. No primeiro quadro, da série 'Ziggy', de Tom Wilson, as ovelhas pulando a cerca representam o Sono do personagem. No segundo quadro, da série 'Boule e Bill', de Roba, a lâmpada acesa representa que o personagem está tendo uma Ideia. No terceiro quadro, da série 'Asterix', de Goscinny e Uderzo, a nuvem negra representa o Aborrecimento do personagem. No quarto quadro, da série 'Abbie an' Slats' ('Zé Mulambo' ou 'Rancho Fundo'), de Van Buren, os corações indicam o estado emocional Paixão. No quinto quadro, da série 'Popeye', de Elsie Segar, as gotas de suor representam o estado emocional Medo



Figuras 26 e 27: Acima, sequência da série 'Den', de Richard Corben, onde a passagem do sonho para a realidade é feita usando vários quadros, ou seja, o Corte Psicodélico está diluído. Abaixo, sequência de 'Pato Donald', de Carl Barks. A aventura inicia pelo final, logo havendo um Corte Narrativo. Donald diz que vai contar a história, portanto sugere uma Narrativa Psicodélica, ou seja, o que é mostrado seria a Lembrança de Donald. Mas como o ponto de vista da história contada não é subjetivo, ou seja, não é a visão do próprio Donald, o corte pode ser entendido como um Corte Narrativo Temporal



Figura 28: Página da série 'Tintim', de Hergé, na aventura "O Segredo do Licorne". Hergé alterna seqüências narrativas onde fica a dúvida se as seqüências passadas no navio pirata são o que de fato ocorreu no passado, e aí haveria Cortes Narrativos Temporais, ou se é a Imaginação de Haddock, e aí haveria Cortes Narrativos Psicodélicos

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



Figura 29: Prancha 11 da série 'Entendendo a Linguagem das HQs', de autoria de Edgard Guimarães, tratando dos Cortes Narrativos, publicada no fanzine "QI" 51 em julho/agosto de 2001

A função educacional e científica da História em Quadrinhos

A História em Quadrinhos pode ser um instrumento eficiente para uso em Educação, principalmente na difusão de Ciência, desde que produzida para este fim. A partir da análise de seu conceito, das características de sua Linguagem, de suas especificidades em relação à Literatura Escrita, passando pelas publicações educativas que a utilizam, é definido como deve ser a História em Quadrinhos adequada para o registro, a divulgação e a produção de conhecimentos científicos.

Este capítulo é baseado em artigo apresentado em 2001 no XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, promovido pela Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, com o título ‘História em Quadrinhos como Instrumento Educacional’. Também foi publicado no jornal “Letras & História” n°s 16 a 25, em 2004.

1. Introdução

A História em Quadrinhos (HQ), mesmo depois de ter sido objeto de um número razoável de estudos, principalmente dentro do meio acadêmico, ainda causa reações extremadas nas pessoas. Ainda há gente que conserva um espírito do século passado, disposta a queimar revistas de quadrinhos em praça pública, responsabilizando-as pelos males da humanidade, e, por outro lado, há gente que a considera a solução para todos os problemas, atribuindo-lhe qualidades

que não tem. A História em Quadrinhos pode ser usada como um instrumento educacional, mas é preciso analisar com profundidade suas características e avaliar como podem ser úteis para a difusão de conhecimentos científicos tanto no ambiente escolar (educação formal) como no ambiente social (educação informal).

2. Considerações iniciais

Para a análise da relevância da História em Quadrinhos como instrumento educacional, é conveniente relembrar conceitos apresentados nos capítulos anteriores.

História em Quadrinhos - De acordo com o Capítulo 2, História em Quadrinhos é a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas.

Ciência e Opinião - De acordo com o Capítulo 1, pertence ao terreno da Opinião toda produção humana que não precisa de comprovação, como, por exemplo, a produção artística. Embora o artista possa se valer de conhecimentos técnicos, o resultado de seu trabalho não precisa ser comprovado cientificamente. A Opinião identifica-se com a Subjetividade e a Ficção. Por outro lado, a Ciência exige um comportamento guiado pela imparcialidade, observação cuidadosa, pela racionalidade, pela comprovação e fundamentação dos resultados etc. Identifica-se com a Objetividade e a Não Ficção.

O enfoque escolhido na análise da utilização da História em Quadrinhos na Educação é principalmente sobre sua utilização como instrumento no ensino de conhecimentos científicos. A Educação, é óbvio, não se limita ao ensino de Ciências, sendo muito mais ampla, incluindo, por exemplo, as Artes, das quais faz parte a maioria das HQs produzidas pela indústria cultural.

A História em Quadrinhos a ser usada para o registro e divulgação de informações científicas deve ser tão rigorosa quanto os pesquisa-

dores que estão produzindo Ciência. Ou seja, deve incorporar todas as características do comportamento científico, como a objetividade, a fidelidade aos fatos, a imparcialidade etc.

3. A Linguagem da História em Quadrinhos

A Linguagem da História em Quadrinhos tem sido usada como instrumento educacional desde as pinturas rupestres de 40 mil anos atrás. Nem toda pintura rupestre usa a Linguagem da HQ; quando um desenho é usado para representar homens e animais isolados, fora de um contexto, isto é classificado como Retrato, como visto no Capítulo 2. Mas as pinturas rupestres que tentam representar o movimento ou narrar um acontecimento estão bem caracterizadas como História em Quadrinhos. Nessas pinturas, as Histórias em Quadrinhos são bem simples, praticamente se usa uma única imagem para representar a cena. A característica de encadeamento de imagens, tão comum nos quadrinhos modernos, normalmente não aparece nessas pinturas.

Um grande atrativo da Linguagem da História em Quadrinhos é que, como faz uso de imagens não abstratas, é facilmente acessível a qualquer pessoa. Um texto escrito numa determinada língua só será entendido por pessoas que conheçam aquela língua, mas uma História em Quadrinhos que só tenha desenhos, sem textos escritos auxiliares, só não será entendida por qualquer pessoa se fizer referências a aspectos culturais muito específicos de um determinado povo. Embora a História em Quadrinhos possa ser facilmente decodificada, há a necessidade de uma certa dose de interpretação das imagens, visto que a base cultural de quem a produziu não é exatamente a mesma de quem a está apreciando. No entanto, a necessidade de uma identidade de bases culturais entre o autor e o leitor é muito menos crítica na HQ do que no texto escrito. Para

ilustrar, é conveniente lembrar que, ao longo da História, mesmo quando a Escrita já estava plenamente desenvolvida, muitas vezes a História em Quadrinhos foi usada como meio de comunicação. O motivo, certamente, foi o fato de que uma linguagem que usa o desenho, uma imagem não abstrata, é mais facilmente decodificada por todo mundo, incluindo a grande massa de analfabetos. Assim, cenas de batalhas, momentos históricos, feitos de personalidades, foram registrados na forma de pinturas, tapeçarias, inscrições em monumentos etc. O exemplo mais conhecido, que até hoje está reproduzido em todas as igrejas da fé católica, é a sequência de mais de uma dezena de quadros contando a Paixão de Cristo.

4. História em Quadrinhos e Literatura Escrita

É conveniente fazer uma comparação entre o tipo de informação que é mais adequado para ser representado através da Literatura Escrita e o que é mais adequado à História em Quadrinhos. A informação contida em um texto escrito pode estar sob três formas: Descrição, Narração e Dissertação.

Descrição - A História em Quadrinhos é uma linguagem mais adequada à Descrição do que a Escrita. Na HQ, a Descrição é feita através do próprio desenho dentro de cada quadro. Esta melhor adequação do desenho para a Descrição é bem conhecida do senso comum através da frase “uma imagem vale por mil palavras”. Um desenho tem mais detalhes e é de percepção mais imediata do que um texto descritivo.

Narração - Para a Narração, a História em Quadrinhos é mais ou menos equivalente à Escrita. Ou seja, é possível realizar uma narrativa eficiente tanto na linguagem escrita quanto na linguagem quadrinizada, embora, é claro, cada linguagem tenha suas particularidades. A característica de Narração é algo tão essencial à História

em Quadrinhos que alguns autores a definem como “narrativa através de imagens”.

Dissertação - A História em Quadrinhos não é adequada à Dissertação. A discussão de ideias, o encadeamento lógico de argumentos, a defesa de teses requerem uma linguagem mais abstrata como a linguagem falada e sua correspondente linguagem escrita. A História em Quadrinhos faz uso principalmente da imagem não abstrata, mesmo com uma sequência de desenhos encadeados, não é adequada à Dissertação. Um autor de HQ pode incluir textos escritos dissertativos em seu trabalho, e muitos autores fazem isso com mestria, resultando em histórias mais reflexivas, mas este é um recurso que tem limitações na História em Quadrinhos.

Portanto, a História em Quadrinhos, principalmente a que não utilizar textos escritos auxiliares, é uma linguagem apropriada à difusão do tipo de informação em que predominem os aspectos narrativos e descritivos. A História em Quadrinhos que utilizar textos escritos adicionais poderá, com restrições, tratar de informações de caráter dissertativo.

5. História em Quadrinhos e Publicações Educativas

As publicações em que a História em Quadrinhos tem sido usada como instrumento educacional podem ser classificadas em quatro categorias: – as edições voltadas exclusivamente para o mercado de livro didático ou a um público específico; – as edições com objetivo de ensino, mas voltada ao público em geral; – as edições com objetivo de entretenimento, mas com forte conteúdo educacional; – e as edições com objetivo unicamente de entretenimento.

Publicação Educativa Dirigida - Os livros voltados para a adoção em escolas há muito usam o recurso da História em Quadrinhos, mas de forma bastante limitada. Normalmente trazem algumas páginas

quadrinizadas em seu conteúdo. Um bom exemplo de utilização de HQ para o ensino está nos livros de inglês básico, onde os diálogos simples entre alguns personagens são valorizados quando colocados em sequências quadrinizadas. As imagens auxiliam bastante o entendimento dos textos. Embora as HQs estejam presentes em um número significativo de livros didáticos, raramente se vê uma edição feita totalmente em quadrinhos ser adotada como livro-texto no ensino regular. Fora do ambiente escolar, mas também com objetivo de ensino e voltado a um público dirigido, existem várias experiências. Uma das mais bem sucedidas é a da série de revistas em quadrinhos com o personagem Vira-Lata feita para distribuição no sistema penitenciário, ensinando prevenção à Aids. Estas revistas foram feitas por Paulo Garfunkel e Líbero Malavoglia sob supervisão de Dráuzio Varela. Há, produzidas e publicadas no Brasil, várias coleções de revistas em quadrinhos ensinando os fundamentos do cooperativismo, da qualidade empresarial ou da atividade sindical, dirigidas a seus públicos específicos. O estúdio Montandon&Dias produz uma série de revistas com a Turma do Apê, para distribuição em condomínios, ensinando as crianças a cuidarem do espaço comum. O estúdio de Maurício de Souza frequentemente produz edições especiais sob encomenda de empresas ou para campanhas governamentais. Nos EUA, Will Eisner, criador do clássico ‘The Spirit’, passou cerca de duas décadas produzindo cartilhas em quadrinhos destinadas a treinamento de pessoal nas indústrias.

Publicação Educativa Geral - As edições de História em Quadrinhos que trazem conteúdo educativo consistente, mas são voltadas para o público em geral, não são raras, mas ainda não são um segmento de mercado bem explorado. A Editora Brasiliense lançou dois livros de História do Brasil, “Da Colônia ao Império – Um Brasil para inglês ver e latifundiário nenhum botar defeito” de Lília Schwarcz e Miguel Paiva, e “Cai o Império! República vou ver!” de Lília e Angeli. Lançou também

os livros “Freud para Principiantes” e “Judaísmo para Principiantes”. A editora Ática publicou, de Carlos Eduardo Novaes, com desenhos de Vilmar e César Lobo, “Capitalismo para Principiantes”, “Sexo para Principiantes” e “História do Brasil para Principiantes”. A editora Objetiva publicou “Filosofia para Principiantes” e “Freud para Principiantes”. E antes a editora Perspectiva já havia lançado a Coleção “Conheça” com biografias quadrinizadas de Freud, Marx, Einstein, Guevara, entre outros. A editora Xenon lançou a coleção “História do Universo em Quadrinhos” de Larry Gonick, em 5 volumes. A editora Makron Books lançou “Desvendando os Quadrinhos” de Scott McCloud. A editora Harbra já lançou quatro volumes com o título geral “Introdução Ilustrada a...” sobre os temas Computação, Estatística, Física e Genética. O livro “Cuidado, Escola!”, de diversos autores e quase todo quadrinado por Claudius, é um clássico, muito usado em faculdades de pedagogia. A editora Ebal, desde a década de 1950, produziu diversas coleções de revistas em quadrinhos com biografias de grandes figuras e de santos, episódios dos principais acontecimentos históricos brasileiros, além da “História do Brasil em Quadrinhos” em dois volumes. Destaca-se também a quadrinização de “Casa Grande e Senzala” por Estevão Pinto e Ivan Wash Rodrigues. A editora Ave Maria lançou uma coleção em oito volumes encadernados da “Bíblia” em quadrinhos. A Associação Cultural e Esportiva Saúde publicou “História do Japão em Mangá”. A Prefeitura Municipal de Curitiba publicou “História de Curitiba em Quadrinhos” de Cassiana Carollo e Cláudio Seto. A Empresa de Petróleo Ipiranga patrocinou “A Guerra dos Farrapos” de Tabajara Ruas e Flávio Colin e “O Continente Rio Grande” de Barbosa Lessa e Flávio Colin para distribuição gratuita em seus postos, com tiragens de mais de cem mil exemplares. De forma independente, Ruben Wanderley Filho produziu em quadrinhos o livro “Lampião” e junto com João Marcos Carvalho o livro “Delmiro Gouveia”.

Publicação de Entretenimento com Conteúdo Educativo - As edições que não visam à educação, mas têm conteúdo informativo são um segmento mais explorado pelas editoras. São incluídos nessa categoria os livros reunindo charges editoriais de jornais. Embora o tom seja o humor, fazem o registro da história recente do país. Podem ser citados “Caricatura dos Tempos” de Belmonte; “Escândalos Ilustrados” de Reinaldo; “Macambúzios e Sorumbáticos” de Luiz Gê; “O Pipoqueiro da Esquina” de Carlos Drummond de Andrade e Ziraldo; a série “Avenida Brasil” de Paulo Caruso; “Aberto para Balanço” de Fortuna; “Fatores de Risco” de Erthal, e muitos outros. Também inclui “Adeus, Chamigo Brasileiro” de André Toral e “Palestina” de Joe Sacco. As publicações desta categoria se distinguem das da categoria anterior, pois naquelas, embora possam usar algumas licenças como o humor, privilegiam o conteúdo científico. Nesta categoria, ao contrário, embora muitas vezes o conteúdo de informações seja grande, o caráter ficcional da obra tem predominância.

Publicação de Entretenimento - As revistas e livros de História em Quadrinhos destinados puramente ao entretenimento têm também sua participação na formação de um indivíduo, que não se limita à sua educação formal. Ao contrário, a formação de uma pessoa é feita, em grande parte, dentro de seu convívio social, do qual fazem parte os meios de comunicação de massa, dos quais a História em Quadrinhos está, no momento, sendo analisada. Entre as revistas de banca, são poucos os exemplos de publicações que contenham informações de qualidade. A revista “Ken Parker”, embora seja uma revista de faroeste, trata o tema da colonização dos Estados Unidos com seriedade e desmistificação. A série ‘Pererê’ de Ziraldo, nos anos 1960, evidenciou como nenhuma outra o sentimento de brasilidade, dando sua contribuição, na época, para a formação de uma identidade nacional. Tirando alguns outros exemplos, as revistas de banca não têm conteúdo educativo que mereça destaque. Nas Histórias

em Quadrinhos feitas pelos europeus para publicação em álbuns, o cuidado com a documentação histórica é bastante grande. As séries ‘Corto Maltese’ e ‘Escorpiões do Deserto’ de Hugo Pratt são ricas em dados históricos sobre as grandes guerras mundiais. A série ‘Asterix’ de Goscinny e Uderzo representa com fidelidade o mundo na época do Império Romano. A revista “Super Eco”, destinada ao ensino de Ecologia, traz belas HQs relacionadas ao tema. Foi lançado no Brasil, em vários volumes, “Gen – Pés Descalços”, uma história ambientada no Japão na época da segunda guerra mundial.

6. História em Quadrinhos e Ciência

A questão a ser discutida agora é a adequação da História em Quadrinhos, uma linguagem que usa principalmente imagens não abstratas, ao registro, difusão e mesmo produção de conhecimentos científicos.

Os dois elementos essenciais da História em Quadrinhos são, em primeiro lugar, a imagem não abstrata, ou pictórica, ou, simplesmente, o desenho; e, em segundo lugar, o uso desta imagem para representar um movimento, ou um evento. Portanto, a análise da adequação da História em Quadrinhos ao registro de informações científicas começa pela adequação do desenho a este fim.

Como já foi analisado, a informação de caráter descritivo é registrada mais eficientemente através de imagem não abstrata. Assim, em Zoologia e Botânica, as descrições de animais e plantas feitas através de desenhos ou fotos são insubstituíveis. Os textos escritos podem auxiliar a descrição salientando um ou outro detalhe. Em muitas outras áreas da Ciência, em particular nas Ciências Biológicas, usam-se as imagens não abstratas para registrar informações descritivas. Também em História é imprescindível o uso de desenhos, pinturas, fotos ou filmagens para registrar locais, personalidade ou mesmo acontecimentos no momento em que ocorrem. Por

outro lado, para a análise dos elementos ou das situações, comparações com fatos semelhantes, síntese de conhecimentos etc., a imagem não abstrata (desenhos, fotos, filmes) é inadequada.

Esta característica de não abstração do desenho, se, por um lado, tem alto valor descritivo, por outro, apresenta graves restrições quando usado para representar coisas sobre as quais se tem pouca informação. Esta questão será melhor analisada através de um exemplo, em que uma pessoa vá fazer uma reportagem sobre um acidente de automóvel. Se esta pessoa estava realizando uma filmagem justamente quando ocorreu o acidente, este filme em que o acidente foi registrado através de uma sequência de fotogramas conterà o melhor registro possível daquele evento. Obviamente, se houvesse diversas pessoas filmando de diversos ângulos o registro seria melhor ainda. O ponto em questão é que o filme realizado no momento em que o fato ocorre é a forma de registro que apresenta maior quantidade de informações de caráter descritivo e mesmo narrativo. Uma sequência de imagens não abstratas captadas diretamente da realidade (os fotogramas de um filme) a partir da qual se possa reconstituir o movimento é a melhor forma de descrever um fato histórico além de conter muita informação de caráter narrativo. Se, ao invés de uma filmadora, o repórter tivesse uma câmara fotográfica profissional e conseguisse realizar uma boa sequência de fotos no momento do acidente, este ainda seria um bom registro descritivo do fato, mas com uma quantidade menor de informação do que o filme. Se o repórter tivesse testemunhado o acidente e fosse um desenhista, poderia a partir de sua memória realizar uma sequência de desenhos descrevendo e narrando o fato. Esta História em Quadrinhos traria menos informação do que um filme ou uma sequência de fotos, mas ainda seria uma boa fonte de informação descritiva e narrativa. E, embora a memória do repórter não registrasse todos os detalhes do acontecimento e o registro ainda dependesse de sua capacidade como desenhista, esta História em Quadrinhos

ainda teria valor documental, histórico, científico. Como informação adicional, nos EUA, os julgamentos só podem ser registrados por desenhistas presentes nas sessões. Finalmente, se o repórter presenciasse o acidente e a partir do que viu escrevesse um texto, a quantidade de informação descritiva deste texto seria, sem dúvida, muito menor do que teria a História em Quadrinhos feita pelo repórter-desenhista. No entanto, este texto teria, por outro lado, valor documental. Uma simples frase como “No dia tanto do mês tal, Fulano de Tal sofreu um acidente de automóvel na rodovia tal na altura do quilômetro tanto”, apesar de pobre em informação descritiva, tem valor científico, pois não falseia a verdade. A característica de alta abstração da linguagem escrita permite o registro documental, histórico, científico, mesmo com baixo nível de informação. Se, no entanto, a partir do texto sobre o acidente fosse feita uma História em Quadrinhos, esta teria pouco valor científico. Como foi dito, a História em Quadrinhos contém alta dose de informação descritiva em seus desenhos, o que significa que seu autor devia ter na mente este conteúdo para poder transmiti-lo aos desenhos ao realizar a HQ. Se a única fonte de informação do autor for o texto escrito pobre em descrição, ao tentar fazer desenhos que exigem alta informação descritiva, irá complementá-lo com sua imaginação, ou seja, com dados fictícios, portanto, com pouco valor científico. Estas considerações levam a uma conclusão preliminar. A História em Quadrinhos nem sempre é adequada ao registro de informações científicas. Este assunto será detalhado a seguir.

7. Predominância ficcional na História em Quadrinhos

A análise feita anteriormente mostrou como a História em Quadrinhos não é adequada ao registro de conhecimentos científicos dos quais não há muita informação. Esta restrição não é específica da História em Quadrinhos, existe em maior grau no Cinema e em

menor grau na Ilustração. O Cinema pode ser usado para o registro de conhecimentos científicos como nos documentários ou nas reportagens filmadas apresentadas nos noticiários de TV, mas o Cinema comercial de entretenimento é predominantemente ficcional. Os chamados filmes “históricos” com as dramatizações de passagens da História ou da vida de personalidades são essencialmente Ficção. Por mais fiel que se pretenda ser numa reconstituição, o simples fato de atores interpretarem as personalidades representa uma falsificação. Além disso, diálogos, vestuários, locações etc., são inventados com base na geralmente pouca documentação que existe sobre os fatos históricos.

Na História em Quadrinhos a questão é semelhante, embora menos crítica, pois uma simplificação no desenho pode evitar em boa parte a inclusão de informação descritiva fictícia, o que é mais difícil no caso do fotograma. Um exemplo de História em Quadrinhos baseada em episódio histórico é “300”, de autoria de Frank Miller, sobre a defesa do desfiladeiro das Termópilas por Leônidas e um pequeno grupo de espartanos contra a invasão dos persas. As informações históricas e visuais e mesmo textuais sobre este episódio são muito escassas, portanto, na mais de uma centena de páginas que compõem esta HQ predomina a ficção, na composição dos personagens, nos diálogos, nas caracterizações dos rostos e vestes etc. Cabe ressaltar que o autor, em depoimento que deu, deixou bem claro que se tratava de obra de ficção, apesar da pesquisa histórica que realizou.

Outro exemplo é “Adeus, Chamigo Brasileiro” de André Toral. Esta é uma obra de ficção, embora tenha sido baseada em forte documentação histórica, principalmente na parte iconográfica. Este livro foi resultado direto da pesquisa que seu autor realizou em seu programa de Doutorado e cuja dissertação defendida em 1997 foi intitulada “Adiós, Chamigo Brasileiro. Um Estudo sobre a Iconografia da Guerra Tríplice Aliança contra o Paraguai”.

Estas duas obras citadas têm uma característica que muitos consideram própria das “boas” Histórias em Quadrinhos, o encadeamento dinâmico dos quadros, a chamada sequência “cinematográfica”. Esta característica está ausente em “História do Brasil em Quadrinhos” (em dois volumes), da Ebal, que normalmente é muito criticada por isso. Na apresentação do primeiro volume, o autor do texto, Gustavo Barroso, na época Diretor do Museu Histórico, escreve: “A fim de interessar tanto as crianças como os adultos, fez-se este resumo da História do Brasil, com estampas desenhadas rigorosamente de acordo com os tempos, os lugares e as personalidades. (...) É um trabalho destinado a tornar acessível e proveitosa a leitura e compreensão da nossa história. Grande passo possivelmente para sua divulgação, visto como a parte iconográfica dará vida aos acontecimentos e aos homens que deles participaram. Em tudo, com a maior singeleza, sem opiniões parciais ou facciosas, procurou-se servir à verdade, sem a qual qualquer história falha aos seus fins e perde a sua dignidade.” É justamente este rigor na confecção dos textos e, principalmente, das ilustrações, estas a cargo de Ivan Wash Rodrigues, que deu a esta obra a “fama” de não ser uma História em Quadrinhos “verdadeira”, e sim um conjunto de ilustrações independentes com suas respectivas legendas. Esta falta de dinamicidade da obra resulta da preocupação em não falsear a História com sequências de desenhos totalmente dinâmicas, mas tiradas unicamente da imaginação do ilustrador. Assim, as ilustrações foram feitas, tanto quanto possível, respeitando os registros históricos, principalmente iconográficos, existentes. Apesar das ilustrações não estarem, muitas vezes, livres da interpretação do autor, esta é uma obra que faz o registro de informações científicas.

O livro “Palestina” de Joe Sacco transita entre a Ficção e a Não Ficção. Em seu prefácio, José Arbex pergunta se é possível realizar uma reportagem em quadrinhos. E responde: “Joe Sacco prova que

não só é possível, como, em certos aspectos, sua reportagem em quadrinhos é bem mais eficaz do que o tradicional texto jornalístico ou mesmo histórico/acadêmico. (...) com muita ousadia, Sacco demonstrou a potência de uma linguagem que, aparentemente, é inadequada para tratar de um tema tão grandioso e terrível como o conflito na Palestina.” Apesar do tom de crônica e do desenho caricatural, não adequados ao registro de conhecimentos científicos, o livro é o resultado de meses de pesquisa do autor no próprio local do conflito, entrevistas com pessoas comuns, fotos dos locais, enfim, uma reportagem, mesmo com aspectos pessoais.

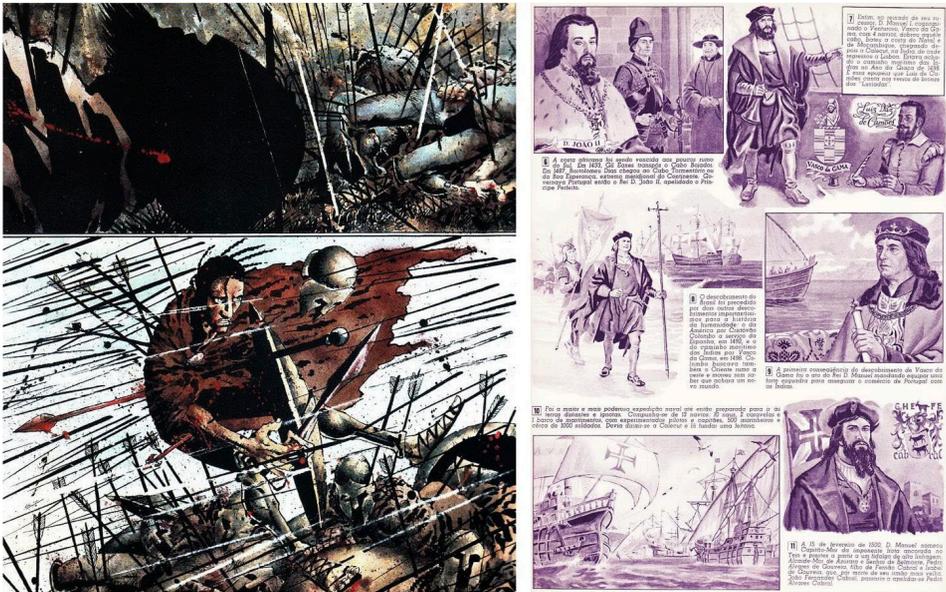


Figura 30: À esquerda, página de “300”, de Frank Miller, onde um episódio da História da Grécia antiga serve de tema para uma HQ de Ficção. A quadrinização é dinâmica, pois serve à eficiência do roteiro e não à fidelidade histórica. À direita, página de “História do Brasil em Quadrinhos”, de Gustavo Barroso e Ivan Wash Rodrigues, onde o compromisso com o registro iconográfico fiel resulta em sequências pouco dinâmicas, muitas vezes com quadros isolados dentro da narrativa. Está ausente uma característica marcante das HQs comerciais, a decomposição de uma cena em vários quadros

8. Considerações finais

Embora, de modo geral, pelo que foi exposto, não pareça adequado produzir um livro didático inteiramente em quadrinhos para adoção no ensino regular, isto, a princípio, não é algo impossível. O livro “Introdução Ilustrada à Genética”, por exemplo, poderia ser adotado como livro-texto para o ensino de genética no nível secundário, pois traz este conteúdo com clareza e profundidade.

Por outro lado, o livro “Desvendando os Quadrinhos” de Scott McCloud, um livro teórico sobre os quadrinhos, feito todo em quadrinhos, mostra justamente que nem sempre a História em Quadrinhos é a linguagem mais adequada para a divulgação de conhecimentos. É claro que a opção de fazer o livro totalmente em quadrinhos foi mais uma estratégia de marketing, e certamente uma boa estratégia, mas, se em diversas partes do livro a sequência de quadros auxilia a compreensão dos conceitos, em muitas outras, os desenhos não trazem nenhuma informação significativa, esta está concentrada quase unicamente nos textos escritos nos balões. O conteúdo teria sido exposto mais eficientemente se fossem usados alternadamente Histórias em Quadrinhos e textos dissertativos escritos.

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD

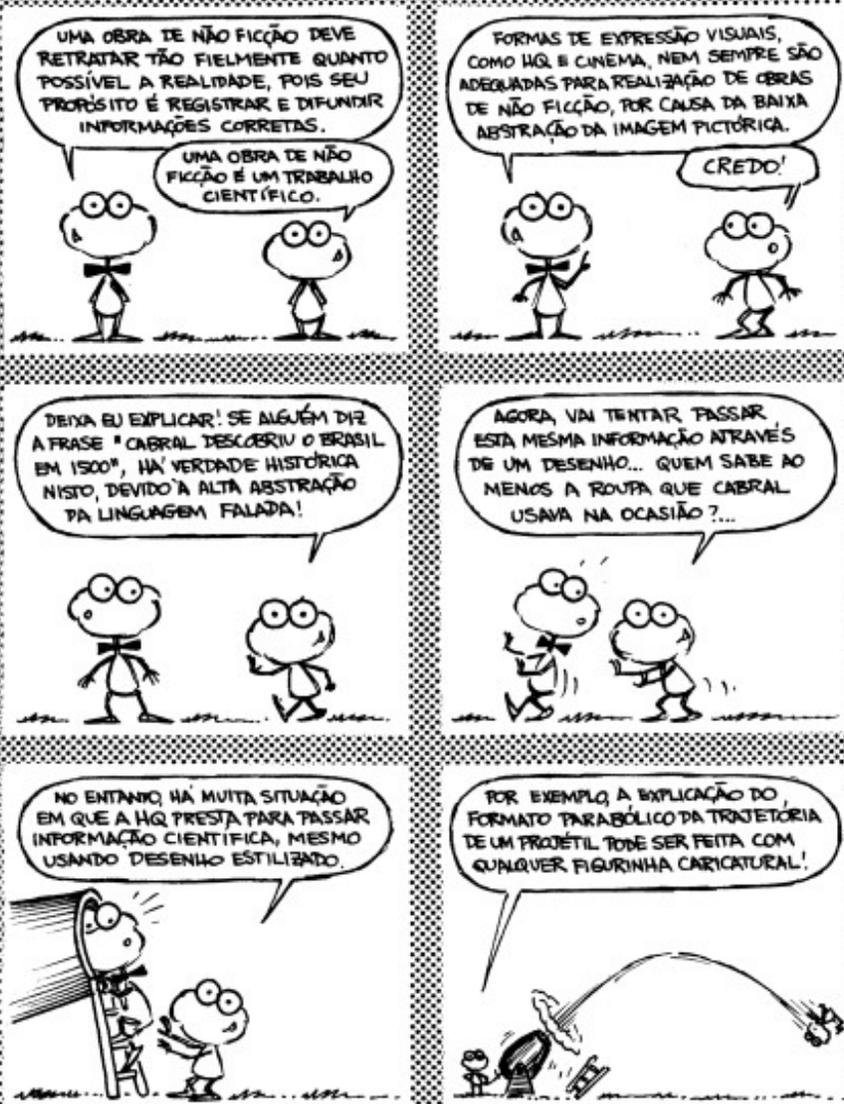


Figura 32: Prancha 45 da série 'Entendendo a Linguagem das HQs', de autoria de Edgard Guimarães, tratando da HQ como instrumento para registro e difusão de informações científicas, publicada no fanzine "QI" 85 de março/abril de 2007

A preservação de informação na História em Quadrinhos

A História em Quadrinhos tem sido usada como Linguagem para preservação de informação há dezenas de milhares de anos. O estudo da adequação da História em Quadrinhos, como Linguagem e como suporte material, para a preservação de informação, é feito analisando como esta preservação tem sido realizada desde a antiguidade até hoje.

Este capítulo é baseado em artigo apresentado em 2002 no INTERTECH'2002 – Conferência Internacional de Educação em Engenharia e Tecnologia, com o título 'História em Quadrinhos e a Preservação da Informação'. Também foi publicado no jornal "Letras & História" n°s 8 a 14, em 2003.

1. Introdução

Há uma curiosa contradição num certo tipo de comportamento das pessoas. Quando se trata de olhar para o passado em busca de registros de manifestações culturais dos antigos agrupamentos humanos, sempre se lamenta quão pouca informação resistiu ao tempo. No entanto, raramente se pensa em deixar para o futuro registros duradouros das manifestações culturais atuais. Com esta questão em mente, é feita uma análise do papel da História em Quadrinhos na preservação das informações para as gerações futuras, tanto no que diz respeito a sua linguagem como em relação a seu suporte material.

2. Preservação da informação

É preciso diferenciar, logo no princípio, dois tipos de informação preservados ao longo do tempo. O primeiro tipo não teve participação consciente do ser humano e exige hoje, da parte dos pesquisadores, um alto nível de interpretação. Inclui desde o estudo dos fósseis e camadas geológicas de 500 milhões de anos atrás até as pedras lascadas, pontas de flechas e ossadas dos primeiros grupos humanos. O segundo tipo corresponde ao ato consciente do ser humano de realizar o registro de uma informação, embora, obviamente, não fosse sua intenção preservar esta informação por milhares de anos. Este segundo tipo, cuja manifestação mais antiga parecem ser as pinturas rupestres de até 40 mil anos atrás, é analisado a seguir.

As pinturas rupestres parecem ser a primeira tentativa do ser humano de registrar informação de uma forma mais duradoura, pois é razoável imaginar que já realizavam desenhos na areia ou na lama, para ajudar na comunicação entre si ou para planejar táticas de caça. Mas num certo momento houve necessidade de registrar esse tipo de informação de modo menos efêmero, e o suporte material escolhido foi a deposição de tintas e resinas sobre a rocha, o que em muitos casos se mostrou uma escolha acertada, pois as pinturas rupestres têm resistido aos milhares de anos.

Em relação à Linguagem, é possível ver nessas pinturas dois tipos distintos de manifestação, como já foi analisado no Capítulo 2. Uma delas é a representação de homens e animais isolados, fora de um contexto, o que pode ser classificado como Retrato. A outra é a tentativa de registrar um acontecimento, como uma caçada, onde se percebe a presença de uma narrativa, e neste caso, trata-se de uma História em Quadrinhos. É muito difícil afirmar se nessas pinturas já há um nível maior de abstração, se alguns dos desenhos já são

símbolos representando conceitos, e se há ali o germe da Escrita. Esta, a Escrita, só terá suas primeiras manifestações inequívocas há cerca de 6 mil anos. Cabe ainda salientar que a “leitura” dessas pinturas rupestres exige um certo nível de interpretação, pois a base cultural de seus autores era bem distinta da de seus atuais leitores, mas é um nível bem mais baixo do que se exige, por exemplo, no estudo de fósseis.

3. O suporte material na preservação da informação

Certamente os pintores das cavernas não tinham ideia de que suas obras permaneceriam por dezenas de milhares de anos, mas muito provavelmente tinham consciência da durabilidade das rochas quando a escolheram como suporte para suas pinturas. As muitas civilizações que foram se desenvolvendo mantiveram essa ideia de que um registro duradouro deveria ser feito na pedra e são numerosas as inscrições feitas nos monumentos, muitas vezes na forma de gravação em baixo-relevo, ou seja, sem o uso de uma tinta que pudesse se apagar. A Pedra de Roseta é o exemplo mais conhecido. Também são informações preservadas na pedra as esculturas, as gravações em alto relevo, e os próprios monumentos, com seus estilos arquitetônicos. Apenas como curiosidade, os ufólogos consideram que um extraterrestre que tenha visitado a Terra em tempos imemoriais e que tenha desejado deixar um registro de sua passagem, apesar de toda sua tecnologia, teria optado por realizar o registro na forma de inscrições em pedra.

Além da rocha, outros suportes materiais foram usados com algum sucesso na preservação da informação. As tábuas de barro onde os sumérios fizeram suas inscrições cuneiformes sobreviveram por 6 mil anos. Os papiros e pergaminhos também têm uma duração na ordem de milhares de anos, mas certamente são mais vulneráveis às

condições de preservação. Os famosos Manuscritos do Mar Morto, com quase 2 mil anos de idade foram reduzidos a centenas de fragmentos. Mesmo o papel, aparentemente tão frágil, tem resistido a alguns séculos.

4. A linguagem usada na preservação da informação

Como já foi mencionado, as pinturas rupestres usaram como Linguagem na preservação da informação uma mistura de desenhos que representam momentos congelados, o Retrato, e desenhos que tentam representar o movimento, ou narrar um acontecimento, a História em Quadrinhos. Nessas pinturas, a História em Quadrinhos é bem simples, praticamente se usa uma única imagem para representar uma cena, inexistindo o encadeamento de imagens tão comum nos quadrinhos atuais. Por outro lado, como faz uso de desenhos não abstratos, o conteúdo da informação é acessível a qualquer pessoa, mesmo considerando a necessidade de uma certa dose de interpretação das imagens, visto que a base cultural dos homens que as fizeram difere da base cultural do homem atual.

O uso, para preservação da informação, de uma Linguagem mais abstrata, como a Escrita, que passou a ser largamente usada a partir de seu desenvolvimento há cerca de 6 mil anos, depende de que se conheça sua codificação. Os hieróglifos egípcios eram praticamente indecifráveis até que se descobriu a Pedra de Roseta, que continha o mesmo texto em três tipos de escrita diferentes, um deles em hieróglifo, outro em escrita demótica, uma forma de escrita egípcia popular, e outra em grego, uma escrita conhecida. Foi, portanto, a chave para a compreensão dos hieróglifos. Ainda hoje, uma das primeiras formas de escrita, chamada Linear A, usada na ilha de Creta, permanece indecifrável. As informações que os textos nesse tipo de escrita possui estão inacessíveis.

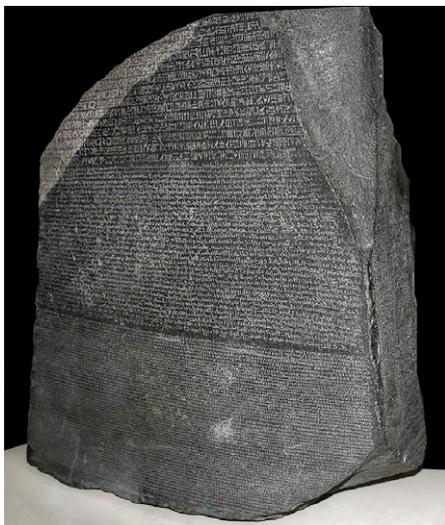


Figura 33: A Pedra de Roseta, com um texto gravado em três escritas (hieroglífica, demótica e grega)

Devido a esta dificuldade de decodificação, mesmo quando a Escrita já estava plenamente desenvolvida, muitas vezes os desenhos, tanto na forma Retrato como História em Quadrinhos, foram usados para a preservação da informação. Como analisado no Capítulo 4, o motivo certamente foi a consciência de que uma Linguagem que usa o desenho, uma imagem não abstrata, é mais facilmente decodificada por todo mundo, incluindo os analfabetos. Assim, ao longo da História, muita informação foi registrada na forma de pinturas, tapeçarias, inscrições em monumentos etc.

5. Formas atuais de preservação da informação

No último século, o desenvolvimento da tecnologia trouxe uma enorme variedade de formas de preservação da informação, desde a fotografia na primeira metade do século XIX, passando pelo cinema, até os atuais CDs. Curiosamente, em relação à durabilidade, estes meios estão cada vez mais frágeis, tanto no que diz respeito ao suporte material como na forma de registrar a informação.

As fotografias de meados do século XIX que sobreviveram foram as impressões em papel, não os seus negativos. Do mesmo modo, os filmes para cinema do final do século XIX foram praticamente todos perdidos, a não ser algum do qual tenha sido feita nova cópia antes que a original se deteriorasse completamente.

Nas formas mais modernas de preservação de informação, que usam equipamentos eletrônicos, como os disquetes e CDs, os suportes são ainda mais frágeis. Os suportes magnéticos como as fitas de vídeo ou disquetes, além de frágeis mecanicamente, estão sujeitos à desmagnetização, à deterioração fácil por umidade ou poeira etc. O suporte ótico como os CDs, aparentemente mais resistentes, também é muito vulnerável à sujeira, e mesmo à proliferação de fungos. Uma folha de papel rasgada ao meio, praticamente não perde sua informação, enquanto um disquete ou um CD ficam praticamente inutilizados.

Além da fragilidade do suporte, a preservação da informação por meios magnéticos e óticos requer um aparato tecnológico para que a informação seja acessada. Sem um computador, com o hardware e o software adequados, a informação de um disquete ou CD é inacessível. Mesmo num período de tempo bastante curto, é possível ver a desvantagem dessas formas de preservação: os computadores de hoje não são mais capazes de acessar os disquetes de 8 polegadas de algumas décadas atrás, nem mesmo os bem mais recentes disquetes de 5 ¼ polegadas ou 3 ½ polegadas. As informações nesses discos, para serem preservadas, tiveram que ser inúmeras vezes copiadas para suportes mais modernos.

Obviamente os suportes magnético e ótico têm suas vantagens, como a altíssima densidade de informação por unidade de área. Um CD, que cabe na palma da mão, pode conter as informações de uma enciclopédia inteira, com milhares de páginas. Mas requer, para sua utilização, toda uma infra-estrutura sofisticada, não somente computadores com alta tecnologia, mas pessoas especializadas para ope-

rar os equipamentos e realizar constantemente a atualizações para os suportes mais modernos.

Recentemente, uma empresa, usando a tecnologia de integração de circuitos eletrônicos, lançou um produto semelhante a um Circuito Integrado, onde se imprimem textos numa língua natural escrita (o português, por exemplo) sobre uma pastilha de silício, na mesma dimensão em que são feitos os circuitos integrados, mas que possam ser lidos diretamente, com o auxílio somente de um sistema de ampliação ótica. Ou seja, com uma tecnologia muito mais simples do que um sistema computacional (com todos os padrões e protocolos para a codificação da informação), usando somente um conjunto de lentes que permita uma grande ampliação, a informação pode ser acessada, usando um suporte material relativamente resistente, e mantendo uma alta densidade de informação por unidade de área.

6. A linguagem da História em Quadrinhos

A História em Quadrinhos, ao fazer uso de imagens não abstratas, é facilmente decodificável por qualquer pessoa. Permanece a questão da identidade de bases culturais entre o autor e o leitor, no entanto, esta questão é muito menos crítica na HQ do que no texto escrito. Como analisado no Capítulo 4, um texto escrito numa determinada língua só será entendido por pessoas que conheçam aquela língua, mas uma História em Quadrinhos que só tenha desenhos, sem textos escritos auxiliares, será entendida por um espectro muito mais amplo de pessoas.

Outra questão relevante é quanto ao tipo de informação que pode ser preservado pela História em Quadrinhos em relação à Escrita, questão também analisada no Capítulo 4. A História em Quadrinhos é uma Linguagem mais adequada à preservação de informação em que predominem os aspectos descritivos e narrativos, e pouco ade-

quada para informações de caráter dissertativo. Assim, a História em Quadrinhos, principalmente a que só utilizar imagens não abstratas, é apropriada para a preservação de informação em que haja predominância de Descrição e Narração. Se fizer uso de legendas adicionais com textos escritos, pode, com restrições, ser apropriada à Dissertação.

7. O suporte material da História em Quadrinhos

A História em Quadrinhos atual dificilmente é vista em outro suporte material que não seja o papel impresso. Mas já foi exaustivamente comentado que desde milhares de anos atrás a História em Quadrinhos tem sido usada como forma de preservar informações nos mais diversos suportes materiais, desde a rocha das cavernas, os monumentos de pedra, peças de barro e cerâmica, tapetes, telas, até os jornais e revistas de hoje.

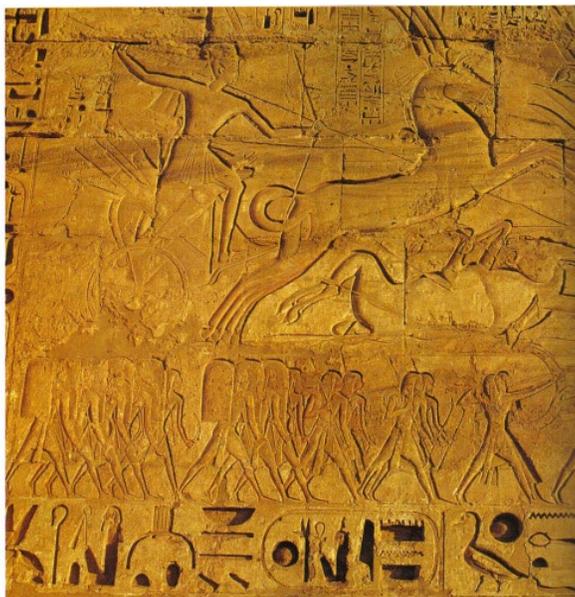


Figura 34: Detalhe de baixo-relevo do Templo de Medinet Habu, mostrando Ramsés III conduzindo sua biga e com uma lança ferindo sua presa, um touro dos pântanos

O papel, embora possa ter uma duração de alguns séculos, é um suporte relativamente frágil para a preservação da informação quando se deseja uma durabilidade maior, além de extremamente dependente das condições de preservação. Por outro lado, o papel é o suporte consagrado para uso da História em Quadrinhos. Qualquer pessoa tem acesso fácil ao papel, a um custo baixíssimo, tanto para a produção de um original de HQ quanto para sua reprodução através de algum processo de impressão. Com isso, embora a durabilidade do papel não seja a ideal, sua disponibilidade, baixo custo, e facilidade de uso o tornam o suporte preferencial para a História em Quadrinhos. No entanto, outras alternativas devem ser consideradas.

É curioso verificar como ecologistas e ambientalistas estão sempre se batendo contra os materiais sintéticos fabricados pelo homem pela sua dificuldade de ser decomposto em substâncias mais simples e retornar ao meio ambiente. De fato, o grande número de produtos fabricados usando material sintético, como o plástico, por exemplo, com sua alta resistência à biodegradação, é um problema seríssimo para o planeta, e merece toda atenção. No entanto, para a questão da preservação da informação, é justamente um material que também seja altamente resistente à biodegradação, ou seja, que nunca se deteriore pela ação de micro-organismos, que é altamente desejável como suporte material. Os produtos descartáveis de consumo e suas embalagens precisam ser feitos de materiais que rapidamente reponham na natureza seus componentes mais simples, mas a informação que se deseja preservar precisa de um suporte material que resista ao maior número possível de agentes agressores, como o ataque químico e de micro-organismos decompositores, e que, mesmo em condições não muito boas de preservação, resista por milhares de anos.

Voltando à questão do suporte material desejável para a História em Quadrinhos, o ideal seria um produto com características semelhantes à matéria plástica, totalmente imune a agentes químicos e

biológicos, com razoável resistência mecânica, baixo custo e facilidade de obtenção, e que, além disso, pudesse ser usado pelo autor de HQ em substituição ao papel ou pudesse ser impresso a partir de um original em papel.

8. Considerações finais

A preservação, para as gerações futuras, incluindo as de um futuro longínquo, da produção cultural atual deve ser uma preocupação constante de todos, e exige um esforço consciente e uma ação planejada para que isso ocorra, principalmente por parte das Secretarias de Cultura, tanto federal como estaduais e municipais.

A Linguagem mais adequada para a preservação da informação, quando nesta predominarem os aspectos descritivos e narrativos, é a História em Quadrinhos, por sua característica de fácil decodificação, mesmo por pessoas de bases culturais diferentes. Esta História em Quadrinhos pode incluir textos escritos adicionais, mas tomando o cuidado de que a maior parte da informação esteja nos desenhos, o que, aliás, é característica da maioria das HQs atuais. E estes textos podem, inclusive, ser dissertativos, desde que sua presença não dificulte ou impeça a compreensão da história. Além disso, a presença de textos escritos integrados aos desenhos na História em Quadrinhos, pode, para o futuro pesquisador, ser um facilitador para a eventual necessidade de decifração dessa Escrita.

O suporte material preferencial para a História em Quadrinhos a ser preservada seria um material semelhante ao plástico no qual se possa, com facilidade e baixo custo, produzir um original de HQ ou reproduzir uma HQ originalmente feita em papel. Este não é um recurso facilmente disponível no momento, portanto, uma alternativa que parece viável e que constitui uma boa solução de compromisso é a produção ou reprodução de HQ em papel de boa qualidade e pos-

teriormente sua plastificação. Este é um recurso ao alcance das Secretarias de Cultura e Associações Culturais, e mesmo de indivíduos que se preocupem com a preservação da informação.

Cabe ainda um comentário sobre uma forma de preservação da informação que faz sucesso há cerca de 4 bilhões de anos. É a preservação pela cópia exaustiva. Com um grande número de cópias aumentam as probabilidades de que algumas sobrevivam. Esta foi a estratégia adotada pelas frágeis moléculas autorreplicadoras quando do surgimento da vida no planeta. No entanto, quando se falou em preservação da informação neste Capítulo, tratou-se apenas da informação em sua forma original, pois a realização de cópias da produção cultural humana, periodicamente, além de nem sempre ser possível, exigiria uma infraestrutura altamente especializada.

9. Conclusão

Foram analisados as linguagens e suportes materiais existentes para a preservação de informação e concluído que o uso da História em Quadrinhos impressa em papel plastificado representa uma boa solução, aliando a durabilidade deste suporte e a universalidade desta Linguagem com a facilidade tanto de obter os recursos materiais quanto de produzir os originais. No entanto, ainda não existe, por parte das Secretarias de Cultura e Associações Culturais, uma iniciativa consciente e organizada de promover a produção de HQs que registrem as informações que considerem relevantes e de garantir os meios que permitam sua preservação. É importante salientar que esta é uma solução de baixo custo, ao alcance das Secretarias dos municípios menores, das pequenas associações e até de pessoas físicas, o que permite a preservação das informações regionais, locais e mesmo individuais.

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD

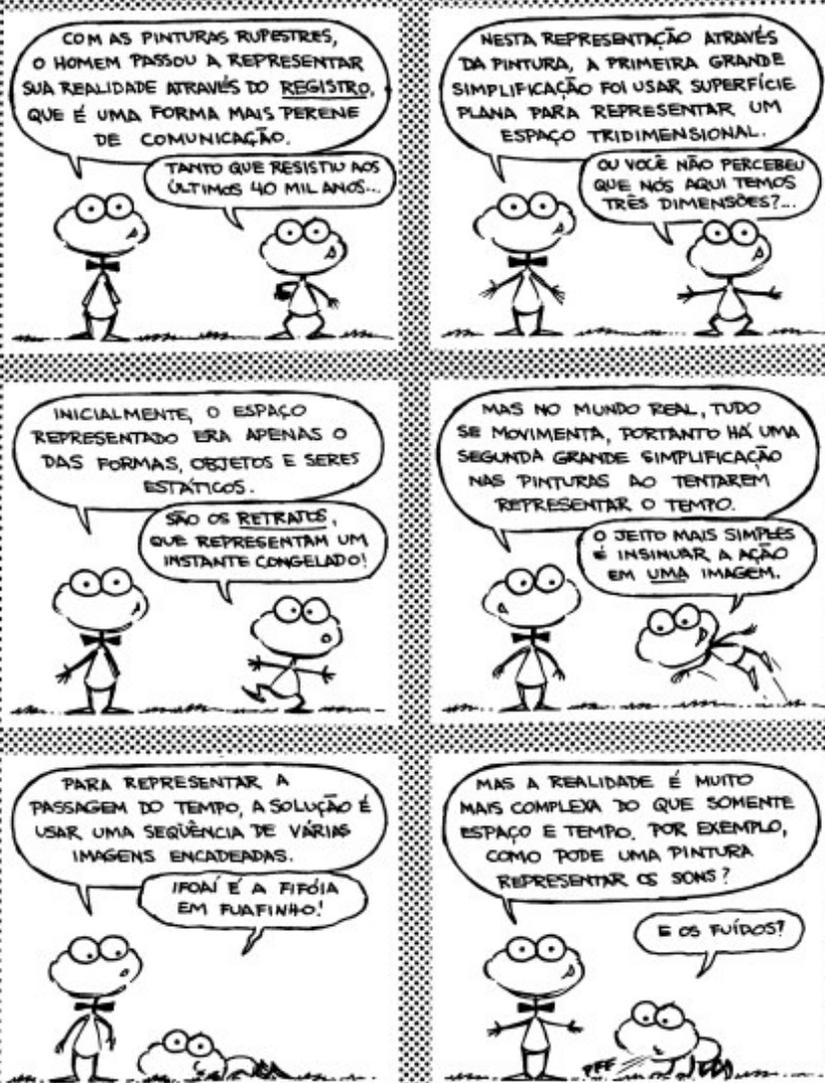


Figura 35: Prancha 33 da série 'Entendendo a Linguagem das HQs', de autoria de Edgard Guimarães, tratando da História em Quadrinhos como forma duradoura de representação da realidade, publicada no fanzine "Q1" 73 de março/abril de 2005

A linguagem e a metalinguagem na História em Quadrinhos

Para analisar a relação entre a Linguagem e a Metalinguagem na História em Quadrinhos, é preciso primeiramente tratar do tema da representação da realidade internamente no cérebro, sua exteriorização através de meios de comunicação e formas de expressão, e como esses processos permitem a criação de um universo ficcional. Com base nesta fundamentação, são analisados os elementos da Linguagem da História em Quadrinhos e como a Metalinguagem subverte estes elementos.

Este capítulo é baseado em artigo apresentado em 2002 no XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, promovido pela Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, com o título ‘Linguagem e Metalinguagem na História em Quadrinhos’.

1. Introdução

Muitos autores de História em Quadrinhos usam o recurso da Metalinguagem em suas obras e isto, muitas vezes, é visto como um recurso criativo. No entanto, nem sempre o resultado do uso deste recurso é positivo. Para distinguir um caso de outro, é preciso analisar como os recursos de uma Linguagem se inserem no contexto maior da representação da realidade numa obra de Ficção, quais os elementos

específicos da Linguagem da História em Quadrinhos, e qual a relação da Metalinguagem com esta representação da realidade.

2. Representação da realidade

A capacidade do ser humano de representar a realidade tem um longo caminho evolutivo desde o início da vida na Terra. As primeiras formas de vida tinham um modo muito simples de interação com o meio ambiente. Praticamente os seres unicelulares – que existem ainda hoje em grande quantidade – têm alguns recursos para identificar moléculas do meio ambiente que possam ser metabolizadas ou que representem perigo, e alguns recursos para se moverem em direção ao alimento ou para fugirem da ameaça.

Com o aumento de complexidade dos seres vivos, com o surgimento de seres pluricelulares, com a especialização das células formando órgãos distintos, algumas destas células especializadas assumiram a função de controlar o organismo como um todo. Estas são as células nervosas – os neurônios – que formam o Sistema Nervoso Central. A estrutura mais simples envolvendo neurônios ainda está presente no ser humano. Responsável pelo “arco reflexo”, esta estrutura é constituída basicamente de dois níveis de neurônios, um primeiro nível conecta os sensores periféricos (capazes de detectar frio ou calor, pressão etc.) à medula e um segundo nível conecta a medula aos ativadores musculares. Assim, por exemplo, quando um objeto pontiagudo encosta no braço de uma pessoa, os sensores de pressão ativam o primeiro nível de neurônios na medula, que comanda o segundo nível, que atua nos músculos do braço, fazendo-o se afastar rapidamente do objeto potencialmente perigoso. Este sistema simples de controle, onde uma informação é detectada e uma ação é realizada, não necessita da participação do cérebro, as decisões são tomadas no nível da medula espinhal.

Um sistema nervoso mais complexo, com tronco, cerebelo, cérebro e todas as suas estruturas, permite, obviamente, um processamento muito mais elaborado do que o simples arco reflexo. Assim, conjuntos sofisticados de sensores, como os órgãos dos sentidos (além do tato, que é composto de tipos diferentes de sensores – para temperatura, pressão etc. –, há a visão, a audição, o olfato-paladar, e, ligado à audição, o sistema vestibular), enviam uma enorme quantidade de informação (reflexos luminosos, moléculas químicas, ondas mecânicas etc.) proveniente do meio externo para o cérebro, que, processando-a, toma as decisões necessárias para que o organismo interaja com o meio ambiente do modo mais satisfatório possível. Há enormes limitações neste processo todo. Primeiro, dos tipos de fenômenos que existem na natureza, muitos, como o campo magnético da Terra ou campos eletrostáticos produzidos por cargas elétricas, não podem ser detectados pelo ser humano. Mesmo em relação aos fenômenos detectáveis pelo ser humano, há grandes limitações. Do espectro de ondas eletromagnéticas, o olho humano é capaz de detectar apenas uma estreita faixa, chamada de luz visível, não detectando nada abaixo do vermelho (infravermelho) nem acima do violeta (ultravioleta). Das ondas sonoras, o ouvido humano só detecta a faixa de 20 a 20000 Hertz. Além disso, não é capaz de usar a informação sonora para construir uma imagem espacial do ambiente, como os morcegos e golfinhos. Por fim, mesmo considerando que apenas uma parcela reduzida dos fenômenos existentes na natureza é detectável pelos sentidos humanos, isto ainda representa uma quantidade de informação superior à capacidade de processamento do cérebro humano. Ou seja, a capacidade do cérebro humano de representar a realidade é bastante limitada em relação à quantidade de informação presente na natureza. Daí vem toda a subjetividade da percepção da realidade.

3. A gênese da Ficção

Estreitamente relacionada com a capacidade do ser humano de representar a realidade está sua capacidade de criar Ficção. A partir das informações obtidas pelos órgãos dos sentidos, o cérebro humano constrói uma representação interna do que seja a realidade. Peça fundamental nesta representação é a capacidade de memorizar eventos ocorridos anteriormente. Surge aí a “noção de passado”. Num processo de controle simples, como o arco reflexo, só há a “noção de presente”, um estímulo provoca uma reação imediata. Com uma estrutura complexa como o cérebro, a interligação maciça entre os neurônios permite a memorização de eventos ocorridos e a formação de um banco de informações de experiências vividas, o que é um recurso importante para a reação do indivíduo quando novamente ocorrer situação semelhante ao que ele já tiver registrado. O cérebro também é capaz de, a partir da combinação de eventos memorizados, simular internamente novas situações, que nunca ocorreram, mas que poderiam acontecer. Esta capacidade de imaginar o que possa ocorrer foi, sem dúvida, recurso decisivo na luta pela sobrevivência dos seres humanos e das espécies das quais se originaram. Surge aí a “noção de futuro”.

A capacidade de criar Ficção, portanto, é a própria capacidade do cérebro de imaginar eventos possíveis de acontecer, com o objetivo de se preparar antecipadamente para eles, aumentando significativamente as chances de sucesso quando tais eventos ocorrerem.

4. Comunicação e linguagem

A comunicação entre seres vivos já está presente nos seres unicelulares, onde se dá através de trocas de mensagens químicas (moléculas e íons). Este meio de comunicação está presente também no ser humano,

entre suas células, em especial entre os neurônios, que se comunicam uns com os outros através de moléculas específicas chamadas neurotransmissores, enviadas através do espaço contíguo entre dois neurônios, a sinapse. Os seres vivos mais complexos desenvolveram diversos outros tipos de comunicação, como os que utilizam sons e gestos. A comunicação, mesmo quando feita de forma simples através da troca de moléculas, exige uma codificação das mensagens. Uma determinada molécula, e não outra, provoca uma determinada reação. Este conjunto de códigos que representa a mensagem deve ser conhecido de todas as partes envolvidas na comunicação, para que esta seja efetiva. Nos antropoides, aparentemente, o primeiro tipo de comunicação mais elaborado a ser desenvolvido foi a comunicação através de gestos. Experiências recentes com chimpanzés mostraram que são capazes de aprender um conjunto de gestos, combiná-los de formas diversas, construir sentenças e transmitir este conhecimento aos filhotes. Quando um conjunto de códigos aliado a um conjunto de regras de utilização destes códigos permitem uma comunicação mais elaborada, tem-se uma Linguagem. Embora nos antropoides, a linguagem de sinais seja mais desenvolvida, nos hominídeos, em particular nos seres humanos, a linguagem verbal alcançou maior desenvolvimento, e ainda hoje é relevante. Durante dezenas de milhares de anos, a principal forma de comunicação entre os seres humanos foi através da linguagem verbal. Há cerca de 40 mil anos surgem as pinturas rupestres, o primeiro tipo de linguagem elaborado conscientemente pelo ser humano. Nestas pinturas, procuram representar externamente, numa superfície plana de rocha, cópias das imagens representadas internamente em seus cérebros. Nas pinturas rupestres, o ser humano procura representar, através de imagens pictóricas, tanto os elementos individuais existentes na realidade (retratos de homens e animais), como representar eventos que transcorrem no tempo (como uma caçada), e aí já está usando a História em Quadri-nhos. O nível de abstração nestas pinturas ainda é muito baixo, tentam

representar a realidade de forma naturalista. Somente muitos milhares de anos depois, o registro de imagens alcança maior nível de abstração, com o desenvolvimento das iconografias e ideografias. A Escrita, propriamente dita, ou seja, a criação de um conjunto de símbolos que tentem representar os sons da linguagem verbal só vai aparecer há cerca de 6 mil anos. Como a linguagem verbal já é uma linguagem bem elaborada, a linguagem escrita vai preservar boa parte de suas qualidades, de seu poder de comunicação. Muitas outras linguagens são desenvolvidas paralelamente e mantendo relações com a linguagem gestual, verbal e escrita, como a mímica, o teatro e a música.

Hoje, as linguagens usadas pelas formas de expressão artística têm um conjunto de códigos e regras bem definidos, mas suas origens estão na capacidade do cérebro de representar a realidade e na exteriorização desta capacidade através das formas de comunicação.

5. O universo ficcional

Toda obra de Ficção se origina na simulação, internamente no cérebro, de coisas que poderiam acontecer, criadas a partir das experiências do autor, sendo exteriorizada através da capacidade de comunicação do ser humano, e materializada através de uma forma de expressão artística utilizando os códigos e regras de uma linguagem específica.

Obviamente, toda obra de Ficção será bem mais pobre em informação do que um evento qualquer que esteja ocorrendo na realidade, onde todos os órgãos dos sentidos do espectador estão captando todo tipo de informação, os sons, os odores, os movimentos num espaço tridimensional, e a evolução dos acontecimentos no tempo. Uma obra de Ficção, para que cumpra seu papel de comunicar seu conteúdo, necessitará de dois requisitos. Primeiro, a capacidade do autor de criar um universo ficcional verossímil, que convença o espectador de sua

possível existência real. E, por outro lado, necessita da cumplicidade do espectador, de sua disposição em ignorar as limitações inerentes à linguagem e à forma de expressão, e aceitar a “realidade” da obra. Um exemplo: um espectador assistindo a um filme na TV. O aparelho de televisão possui uma tela plana no formato retangular relativamente pequeno, que ocupa um espaço reduzido no aposento. Em volta da tela está o resto do aparelho, com os botões de controle e os alto-falantes. Quando o espectador se dispõe a assistir ao filme, ele ignora uma série de limitações nesta representação de realidade que o filme pretende ser. Primeiramente, a tela onde a realidade está sendo representada ocupa um espaço pequeno, mas o espectador ignora todo o ambiente em volta e considera digno de atenção apenas o que se passa na tela. O espectador ignora também o resto do próprio aparelho que envolve a tela. Também ignora que o som que ouve está vindo dos alto-falantes ao lado da tela e não das bocas dos personagens na tela. Embora o espectador tenha visão binocular, o que lhe dá capacidade de perceber profundidade, ao assistir a um filme, seus dois olhos estão recebendo a mesma informação visual, portanto sua capacidade estereoscópica não está sendo utilizada, mas mesmo assim, o espectador considera as cenas vistas como tridimensionais. O espectador sabe também que, na verdade, tudo que ocorre na tela não passa de fingimento de um grupo de atores, no entanto, ignora este fato e considera aquele universo ficcional como uma representação de uma realidade. Para que esta cumplicidade entre espectador e obra de Ficção seja possível, é necessário que o espectador conheça e aceite os códigos e regras da linguagem usada na realização da obra. Só assim, o espectador pode se abstrair das limitações da linguagem e da forma de expressão e aceitar o universo ficcional proposto. Por outro lado, o autor, ao criar sua obra, deve respeitar os códigos e regras da linguagem usada para permitir que o espectador exerça sua cumplicidade.

6. A linguagem da História em Quadrinhos

A História em Quadrinhos, como qualquer forma de expressão artística, possui sua própria Linguagem, com seus códigos e regras próprios, que devem ser respeitados pelo autor ao criar sua HQ, sob pena de não conquistar a cumplicidade do leitor para com o seu universo ficcional.

São vários os elementos que compõem a Linguagem dos Quadrinhos. A seguir serão detalhados os principais.

Estilização da Imagem - O elemento mais fundamental da Linguagem dos Quadrinhos é a própria maneira de representar uma imagem da natureza. As informações visuais provenientes da realidade e captadas pelo olho são suficientemente complexas para que seja possível sua representação detalhadamente. Portanto, sempre alguma simplificação é necessária. A estilização mais comum no desenho, já presente nos primeiros esboços realizados pelas crianças, e também nas HQs publicadas em preto e branco e na maioria das HQs coloridas, é a utilização de traço bem definido para delimitar o contorno dos objetos e figuras representados. É o chamado desenho a traço. Durante muito tempo, também as pinturas, mesmo usando gradações de cores para uma representação mais realista, usavam linhas escuras para salientar o contorno das figuras. Somente no Renascimento surgiram técnicas para evitar este tipo de representação. As HQs em preto e branco e a maioria das coloridas têm seus desenhos feitos a traço, com maior estilização, como em ‘Charlie Brown’, ou maior realismo, como em ‘Príncipe Valente’. Este elemento não é específico da História em Quadrinhos, mas de todo tipo de desenho, e é tão fundamental que muitas vezes passa despercebido.

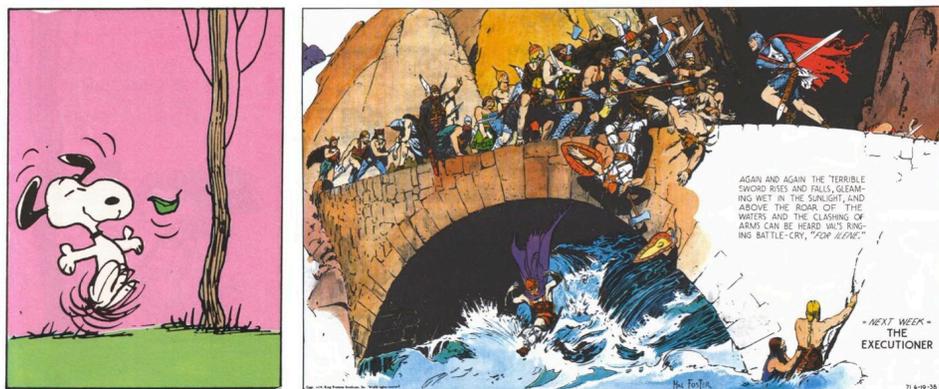


Figura 36: À esquerda, quadro da série 'Peanuts' ('Charlie Brown'), de Charles Schultz, onde o desenho é bastante estilizado. À direita, quadro de 'Príncipe Valente', de Hal Foster, com estilo bem detalhista

Representação do Movimento - Como já foi mencionado várias vezes, a História em Quadrinhos é a tentativa de representar um movimento através de imagens estáticas. Mesmo quando se usa uma única imagem pictórica, se esta imagem procura representar uma ação se desenvolvendo no tempo, isto é uma História em Quadrinhos. Há vários recursos usados na tentativa de representar o movimento através de uma imagem estática, como a deformação de folhas e galhos de uma árvore sob ação do vento, a inclinação de um corpo para indicar que está correndo, a alteração das dobras das roupas no sentido do deslocamento etc. Nas HQs caricaturais e semicaricaturais, principalmente, um recurso muito usado é o das linhas de ação. Uma linha de ação é um traço representado fisicamente no desenho indicando a trajetória de um objeto. O leitor, conhecedor deste código, sabe que a linha não tem existência física na paisagem, apenas representa o movimento. As HQs mais realistas usam este recurso ocasionalmente, apenas quando não há outra alternativa. Uma variação deste recurso é a representação de um mesmo objeto várias vezes em posições diferentes num mesmo quadro, normalmente ligados por linhas de ação, quando se quer representar este objeto

em Quadrinhos, o autor decompõe uma cena em um determinado número de imagens estáticas colocadas em sequência, mas não há um recurso tecnológico que produza a ilusão do movimento. No entanto, o leitor, sabendo desta limitação, aceita-a e tenta reconstituir mentalmente o movimento sugerido pelas imagens disponíveis. A codificação usada para este encadeamento de imagens é a apresentação das imagens inequivocamente separadas, normalmente dentro de quadros, seguindo a mesma convenção de leitura de textos escritos usada no mundo ocidental: da esquerda para a direita e de cima para baixo.

Representação dos Sons - A História em Quadrinhos é uma forma de expressão predominantemente visual, mas, mesmo assim, ao tentar representar uma realidade, tenta também representar a dimensão sonora desta realidade. Neste particular, incorporou a linguagem escrita, que é a própria representação codificada de uma parcela importante do universo sonoro, o falar humano. Embora a Escrita tenha sido desenvolvida com propósito específico – representar a fala humana – também é utilizada, com muitas restrições, para representar outros sons da natureza, como ruídos, vozes de animais etc., recurso este chamado onomatopeia. Na História em Quadrinhos, no começo de seu grande desenvolvimento no final do século XIX, predominou a fórmula de colocar os textos escritos acima ou abaixo das imagens pictóricas, deixando-os bem distintos. Nestes casos, os diálogos estavam sempre na forma de discurso indireto, colocados no meio da fala do narrador. Logo tornou-se comum colocar dentro dos desenhos os textos dos diálogos, delimitados por linhas fechadas – os balões – e apontando para as bocas dos personagens, recurso que já havia sido usado em charges do século XVIII e até em pinturas do século XV. Também as onomatopeias passaram a ser colocadas dentro dos desenhos, próximas às fontes sonoras, e a adquirir formas gráficas coerentes com os sons representados. Os comentários do narrador – as

legendas – passaram a ocupar espaço entre dois quadros consecutivos, ou dentro dos próprios quadros, inseridos dentro de um retângulo. Todas estas convenções são aceitas pelo leitor, que não atribui existência física a estes elementos estranhos – balões, onomatopeias e legendas – junto às imagens pictóricas.

7. A Metalinguagem na História em Quadrinhos

A Metalinguagem, no sentido mais amplo, é a linguagem utilizada para descrever outra linguagem. Na análise a seguir, o termo será usado num sentido mais restrito, como o recurso, utilizado por um autor, de expor os códigos e regras da linguagem utilizada na realização de sua obra, através da alteração de suas convenções. Na História em Quadrinhos, muitos autores usam recursos metalinguísticos em seus trabalhos. Alguns desses recursos serão descritos a seguir.

Alteração no Sentido de Leitura - Na História em Quadrinhos ocidental o sentido de leitura dos quadros de uma página é como o dos textos escritos, da esquerda para a direita e de cima para baixo. A leitura começa no quadro do canto superior esquerdo, prossegue até o canto superior direito, aí é feito um salto imediatamente abaixo à esquerda, e o processo é repetido até o último quadro da página no canto inferior direito. Aí a leitura prossegue no verso da folha ou na próxima página à direita. Esta convenção de sentido de leitura é conhecida pelo leitor, que a segue automaticamente, sem se preocupar com qual seria o próximo quadro a ser lido. Alguns autores, no entanto, por vários motivos, alteram o sentido de leitura, e para isso precisam dar algum tipo de indicação ao leitor para que ele possa fazer a leitura no sentido correto. Esta mudança no sentido de leitura leva o leitor a ficar consciente de um elemento da linguagem que normalmente passa despercebido.



Figura 38: Página da série 'O Galha', feita por Antonio Eder, onde o sentido de leitura é dado pela história

Um exemplo clássico é o da série criada por Gustave Verbeck no começo do século XX, composta de uma página de 6 quadros onde a leitura é feita normalmente do 1º ao 6º quadro, aí inverte-se a página e a leitura continua, o 6º quadro transformando-se no 7º quadro, e assim por diante até o 12º quadro que é o 1º invertido. Obviamente, cada quadro tem um desenho que tem dois significados diferentes, quando olhado normalmente e quando olhado invertido.

Extrapolação do Enquadramento - Como a História em Quadri-nhos procura decompor um movimento numa sequência de imagens distintas, é preciso deixar cada uma dessas imagens bem definida para que o leitor possa distingui-las claramente. A convenção mais comum é colocar cada imagem delimitada por um retângulo feito a traço – o quadro. Este quadro não tem existência física, é apenas

uma convenção para delimitar cada imagem. É comum os autores desenharem personagens saindo fora dos quadros. Isto dá destaque ao personagem, mas expõe o quadro como um elemento da linguagem. Como este recurso é muito usado, nem sempre é percebido pelo leitor como uma violação das regras.



Figura 39: Sequência de quadros da série 'Máscara Vermelha', de Frank Bolle, que abusava do recurso de extrapolar os limites dos quadros

Materialização dos Códigos - A História em Quadrinhos possui muitas convenções gráficas que se misturam às imagens pictóricas, mas o leitor sabe que não têm existência física, são apenas códigos usados pela Linguagem para permitir uma comunicação mais efi-

ciente. Além do quadro, que delimita a imagem, há os balões e legendas que delimitam diálogos, pensamentos e textos do narrador, as onomatopeias, e também alguns códigos gráficos que representam sentimentos e emoções dos personagens. Muitas vezes o autor dá a estes códigos existência material, normalmente com finalidade humorística. São vários os exemplos: o personagem que se segura na linha superior do quadro para fugir de um perigo; o uso do balão de fala como um balão de gás para flutuar; o uso de um pedaço de tampo de madeira serrado – convenção gráfica usada para representar o ronco – que cai na cabeça do personagem, acordando-o; o personagem que tropeça numa onomatopeia; etc. No Cinema e na TV, é piada comum o personagem olhar para o texto traduzido na parte inferior da tela.

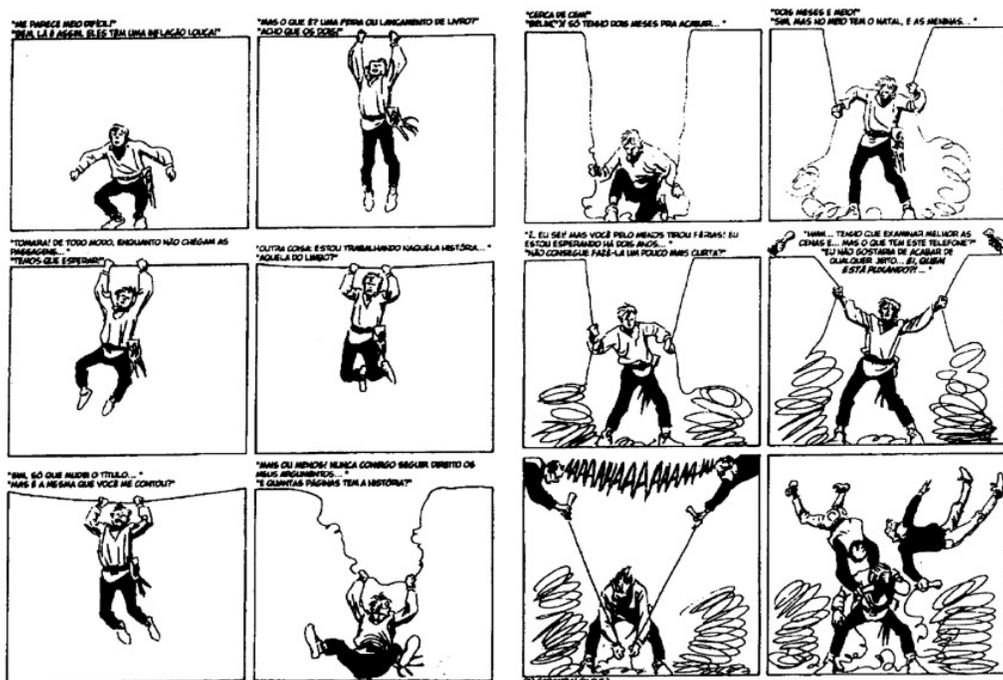


Figura 40: Páginas de aventura especial de 'Ken Parker', de Berardi e Milazzo, rica em recursos metalinguísticos, incluindo a participação dos autores na trama

Interlocução entre Personagem e Leitor - Talvez o recurso metalinguístico mais usado, não só na História em Quadrinhos, mas também no Cinema e TV. Trata-se do personagem adquirir a consciência de que é um personagem e que está dentro de uma obra de Ficção, e passar a interpelar o leitor (olhando para frente) ou o próprio autor (olhando ligeiramente para cima). Não raramente, o autor responde ao personagem através de um balão cujo prolongamento aponta para cima. Também não é raro o autor se apresentar na forma de uma grande mão que entra no quadro, vinda de cima, para alterar seu conteúdo, ou acrescentando elementos ou apagando-os. Uma variação muito comum é o personagem responder a algum comentário feito pelo narrador na forma de legenda.



Figura 41: Página de 'Bidu', de Maurício de Sousa, autor que sempre usou Metalinguagem em sua produção, principalmente o recurso do personagem se dirigir ao leitor

8. Vantagens e desvantagens da Metalinguagem

Certamente o uso de recursos metalinguísticos pode ser um meio do autor exercer sua criatividade, e muitas vezes obter bons resultados. Alguns autores fazem ou fizeram uso extensivo de Metalinguagem, como nas HQs alucinadas de Elder e Kurtzman, nos primórdios da revista “Mad”, ou nos trabalhos de Jacovitti, ou ainda nas páginas de ‘Gato Félix’. Por outro lado, as formas mais comuns de Metalinguagem, de tanto serem usadas, já estão banalizadas.

O uso de Metalinguagem tem resultados positivos em duas situações, independente se o resultado criativo é maior ou menor. A primeira situação é quando é usada para fins humorísticos ou satíricos. Neste caso, a quebra das regras e convenções será sempre um desafio ao espectador, e a presença do inusitado, uma fonte de humor. A segunda situação é quando o objetivo é didático, ou seja, analisar e criticar os próprios códigos. Neste caso, o interesse do espectador será conhecer a própria Linguagem, testar suas limitações.

O uso de Metalinguagem tem resultados negativos quando quebra a cumplicidade que o leitor se dispôs a ter com a obra ficcional em questão. Como já detalhado, a apreciação de uma obra precisa contar com a cumplicidade do leitor, com sua disposição em relevar as limitações que a linguagem, a forma de expressão e o meio de comunicação têm, e aceitar a representação de realidade proposta pela obra. Em outras palavras, o leitor precisa “entrar” no universo da obra. Uma vez que o leitor decide participar deste jogo, passa a considerar “real” o universo ficcional da obra, daí as reações emocionais do leitor com os dramas vividos pelos personagens. Para que este acordo tácito seja mantido, e o leitor se mantenha “dentro” do universo ficcional, é preciso que os códigos e regras da linguagem, as limitações das formas de expressão e meios de comunicação, sejam ignorados por ele, e

toda sua atenção se dirija à “realidade” representada. Portanto, neste caso, o uso de Metalinguagem quebra a cumplicidade entre realidade ficcional e leitor, ao fazê-lo tomar consciência das convenções usadas, ao lembrá-lo de que o universo em que “estava” não passa de uma obra de ficção. O autor que pretende manter a cumplicidade do leitor ao longo de toda obra, convencendo-o da “realidade” do universo proposto, deve ter o cuidado de usar a Linguagem estritamente dentro de suas convenções, para que em nenhum momento uma alteração dos códigos traga o espectador de volta à realidade. Há muitos casos de obras em que os autores, em nome de uma suposta criatividade, usam inadequadamente o recurso de Metalinguagem, frustrando o leitor.

9. Considerações finais

Embora o uso inadequado de Metalinguagem seja uma forma de quebrar a cumplicidade entre leitor e obra ficcional, há outras situações em que isto também se dá.

Nos filmes ou no teatro, como já foi mencionado, o espectador, no exercício de sua cumplicidade, ignora que está diante de atores representando personagens, e passa a considerar os personagens como figuras “reais” “vivendo” suas vidas. Quando entra em cena o mau ator, o canastrão, quebra-se o encanto e o espectador retoma a consciência de que está diante de uma obra de Ficção. Isto também acontece normalmente quando filmes e principalmente telenovelas trazem cenas de merchandising.

Outra forma de quebrar a cumplicidade entre espectador e obra de ficção é quando o autor não consegue criar seu universo ficcional de forma coerente. Mesmo as obras da mais pura fantasia devem ter uma coerência interna. O espectador aceita o universo fantástico que o autor vai propondo ao longo da obra e espera que este universo se mantenha coerente. A quebra desta coerência, vulgarmente

chamada “marmelada”, também traz o espectador de volta à realidade, causando-lhe frustração.

Especialmente na História em Quadrinhos, um fator que pode causar a quebra de cumplicidade entre leitor e obra de Ficção é a mudança de desenhista (e de estilo de desenho), dentro da história, ou de uma história para outra. Se o estilo do desenhista substituto não difere muito do estilo do desenhista original, o leitor é capaz de relevar as diferenças e entrar no universo ficcional sem maiores problemas. Atualmente, os super-heróis das grandes editoras norte-americanas são produzidos numa grande variedade de estilos e, aparentemente, os leitores têm aceitado esta diversidade. Mas dificilmente alguém estaria disposto a entrar no universo de Príncipe Valente caso passasse a ser desenhado por Rob Liefeld, Todd MacFarlane ou escrito por Stan Lee.

Uma última consideração a ser feita é que foi muito acentuada a cumplicidade entre leitor ou espectador e obra de Ficção, em que aquele se dispõe a “entrar” no universo ficcional proposto pela obra. Este é um processo normal, que ocorre de maneira natural toda vez que uma pessoa assiste a um filme ou lê um livro ou revista de Quadrinhos, e não deve ser confundido com algum desvio comportamental, em que uma pessoa com dificuldades de relacionamento ou de aceitar a realidade busca, numa atitude alienada, fugir para outras “realidades”.

10. Conclusão

O uso de Metalinguagem na História em Quadrinhos, em particular, pode ter efeitos positivos ou negativos, dependendo de como for usada. O autor deve ter em mente, ao produzir sua obra, qual o efeito que quer provocar no leitor, e usar ou não os recursos metalinguísticos de acordo com seus objetivos. Os argumentos e conceitos apresentados devem dar um bom embasamento para o autor tomar sua decisão.

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



Figura 42: Prancha 3 da série 'Entendendo a Linguagem das HQs', de autoria de Edgard Guimarães, tratando de Linguagem e Metalinguagem, publicada no fanzine "QI" 43 de março/abril de 2000

Integração texto e imagem na História em Quadrinhos

A integração do Texto escrito na História em Quadrinhos tem uma longa história desde o aparecimento da Escrita. A análise desta integração começa com a gênese da Comunicação no ser vivo e no ser humano, passa pelo desenvolvimento da representação da realidade na História em Quadrinhos desde as pinturas rupestres, e vai até as várias formas como esta integração se dá nos Quadrinhos atuais.

Este capítulo é baseado em artigo apresentado em 2003 no XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, promovido pela Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, com o título ‘Integração Texto/Imagem na História em Quadrinhos.

1. Introdução

Em função de não haver um consenso na definição de História em Quadrinhos entre os estudiosos da área, há também muita discordância em relação às maneiras como os textos escritos se integram aos quadros de uma HQ. Alguns tópicos abordados a seguir têm como objetivo tratar este tema sob uma perspectiva mais ampla, e evitar o confinamento do termo “História em Quadrinhos” apenas às suas manifestações mais comuns e comercialmente mais rentáveis.

2. Consideração inicial

Primeiramente deve ser feita uma consideração em relação à expressão “Texto e Imagem” presente no título e no corpo deste Capítulo. Por “Texto” devem ser entendidos os textos escritos presentes na História em Quadrinhos, que podem aparecer dentro de balões para representar a fala ou o pensamento dos personagens; dentro de legendas, colocadas dentro dos quadros, abaixo deles, ou entre eles, usados para a expressão do narrador; ou na forma de onomatopeia, para representar os sons do ambiente.

Obviamente, o texto escrito também é uma “imagem” pois é percebido pelo leitor através do sentido da visão, mas trata-se de uma imagem abstrata, com um índice de codificação bastante alto, cujo objetivo principal é representar os sons da realidade (em especial o som da fala humana), que são fenômenos acústicos cuja percepção é feita pelo espectador através do sentido da audição.

O termo “Imagem” é usado neste Capítulo com um significado restrito, para designar apenas as imagens pictóricas, não abstratas, que também necessitam ser decodificadas pelo leitor, mas cujo nível de decodificação é bem mais baixo do que no caso da linguagem escrita. O aprendizado deste código para decifrar a imagem pictórica é feito naturalmente durante o desenvolvimento da pessoa, à medida que submete seu cérebro aos estímulos visuais presentes no ambiente.

3. Gênese e evolução da Comunicação no ser humano

A Comunicação é um fenômeno inerente ao ser vivo e presente no cerne da aparição da vida na Terra. Toda forma de vida conhecida, desde as mais simples, os procariontes, bactérias sem núcleo diferenciado, resulta do acordo entre dois grupos de moléculas: os

aminoácidos – que formam as proteínas – e os nucleotídeos – que formam o DNA. O funcionamento da menor estrutura considerada viva – a célula – é resultado da Comunicação entre estes dois grupos moleculares. Uma longa cadeia de nucleotídeos interligados forma a molécula de DNA, que contém toda a informação de como aquele ser vivo deve ser constituído. Cada trecho de DNA é chamado de gene e contém a informação de como construir um determinado tipo de proteína. Cada proteína, por sua vez, é constituída pela combinação de um certo número de aminoácidos. Assim, um grupo de moléculas – os nucleotídeos – determina como outro grupo de moléculas – os aminoácidos – construirá a partir das proteínas a estrutura do ser vivo. A Comunicação também está presente nos seres unicelulares através da troca de íons, átomos e moléculas com o meio ambiente. Estes tipos primordiais de Comunicação continuam presentes no ser humano, tanto no interior das células como na interação entre células vizinhas. No caso específico dos neurônios – células nervosas –, seus prolongamentos – os axônios – permitem que se comuniquem com células razoavelmente distantes, o que torna possível ao Sistema Nervoso realizar o controle de todo o organismo.

Nos seres mais evoluídos, pluricelulares, especialmente os vertebrados, os meios de Comunicação entre os elementos da espécie são bem mais desenvolvidos. Todos os recursos de Comunicação foram herdados das espécies anteriores, resultado de 4 bilhões de anos de evolução da vida na Terra. No ser humano, não é possível afirmar que os primeiros elementos da espécie, talvez aparecidos há 250 mil anos, já tivessem o domínio da fala. Certamente já possuíam as estruturas fisiológicas adaptadas para a fala, mas não é certo que fossem capazes de usar um conjunto de sons distintos para construir frases com estrutura gramatical. De qualquer forma, com o desenvolvimento da fala e o aparecimento da linguagem oral, esta se tornou o meio de Comunicação mais eficiente e que predomina até

hoje. A maior parte da Comunicação entre os seres humanos ainda é feita através da fala, usando ou não meios tecnológicos para transmissão ou difusão das mensagens. Mas a capacidade narrativa provavelmente antecedeu o desenvolvimento da linguagem oral. A Comunicação através de gestos predomina nos demais antropóides existentes e estes são capazes de aprender a construir frases combinando gestos codificados.

Embora não se considere que outros animais possuam linguagens desenvolvidas, possuem sistemas de Comunicação bem complexos. Mesmo insetos como as abelhas possuem um sistema de codificação de movimentos no ar capaz de informar outros elementos da colméia sobre a localização (direção e distância) de fontes de alimento. Também as formigas possuem um complexo sistema de Comunicação que pode ser melhor observado quando uma colônia está de mudança. Nas aves, destacam-se os rituais de acasalamento, muitas vezes um conjunto de movimentos bastante sofisticado. Nos vertebrados, de modo geral, predomina a Comunicação através dos gestos, dos sons e dos odores.

No ser humano, a Comunicação se desenvolveu a tal nível de complexidade que deu origem às linguagens. A linguagem oral – a fala – parece ter sido a primeira, e a que mais se desenvolveu. Embora a mímica preceda a fala, e hoje exista uma linguagem de sinais usada pelos surdos-mudos, não é possível afirmar que o ser humano tenha desenvolvido uma linguagem gestual antes da linguagem oral.

Após o aparecimento da linguagem oral, outras formas de linguagem foram desenvolvidas, derivadas do desenvolvimento de outras formas de expressão. A partir das capacidades de produzir e identificar sons e de fazer gestos e identificá-los vão surgindo formas de expressão como a pantomima, o teatro, a música, o canto, a declamação etc. Todas estas formas, que hoje estão bem caracterizadas como expressões artísticas, em sua origem tiveram motivações bem

práticas, como aumentar a capacidade de Comunicação para melhorar a realização das atividades de sobrevivência.

Entre todas estas formas de Comunicação e expressão, tem especial importância nesta análise a capacidade de realizar o registro de imagens em superfícies planas, ou seja, o desenho e a pintura.

4. Representação da realidade

À medida que os seres pluricelulares começaram a se tornar mais complexos, houve a necessidade do desenvolvimento de um sistema especializado dedicado a controlar de forma harmônica todo o organismo, daí desenvolveu-se o Sistema Nervoso. O aumento de complexidade do Sistema Nervoso, especialmente do cérebro, com milhões e até mesmo bilhões de células nervosas, cada uma se comunicando com até centenas de milhares de outras células, fez com que a interação dos seres vivos com o meio ambiente, no início basicamente do tipo “estímulo-resposta”, adquirisse altos níveis de complexidade. Assim, um cérebro complexo é capaz de, a partir das informações que recebe dos órgãos dos sentidos, elaborar internamente uma representação da realidade, memorizando experiências passadas e sendo capaz de imaginar experiências futuras, como detalhado no Capítulo anterior. A realidade percebida pelo ser humano através de seus sentidos é constituída de um espaço tridimensional, com formas, cores, profundidade, que se modifica com o tempo, onde há fontes de sons, ruídos, odores e sabores, mudanças de temperatura, contato com outros materiais, ação da gravidade etc.

A capacidade que o cérebro humano possui de representar a realidade vai, obviamente, se manifestar nas formas de comunicação e expressão desenvolvidas pelos seres humanos. Assim, no desenvolvimento da linguagem oral, por exemplo, sons codificados procuram representar tanto objetos e fatos do mundo real como ações

e comportamentos do próprio ser humano. Todas as demais formas de expressão, como a dança, a música, a declamação etc, têm em sua origem este objetivo de representar a realidade da melhor maneira possível, cada qual com suas limitações específicas. Como a realidade é extremamente complexa, já existem simplificações na maneira como o cérebro faz internamente sua representação da realidade, e mais ainda na maneira como o ser humano tenta fazer esta representação através de algum meio de expressão.

5. Representação da realidade na História em Quadrinhos

As primeiras tentativas de representar a realidade através de uma imagem pictórica numa superfície plana, das quais se tem registro, são as pinturas rupestres de cerca de 40 mil anos atrás. Nestes primeiros registros pictográficos, feitos com tintas e resinas sobre a superfície das rochas, o aspecto da realidade que se tentou representar foi o das figuras inertes, formas de objetos, animais e pessoas, principalmente, e esta representação tem a grande simplificação de representar de forma plana figuras que na realidade são tridimensionais. Desenhos e pinturas com esta característica de tentar “congelar um momento” são classificados como Retrato, como visto em capítulos anteriores. Este tipo de registro continua sendo uma preocupação das pessoas atualmente, aparecendo nas pinturas de paisagens e rostos, nas fotos de família, nos bustos e estátuas de personalidades.

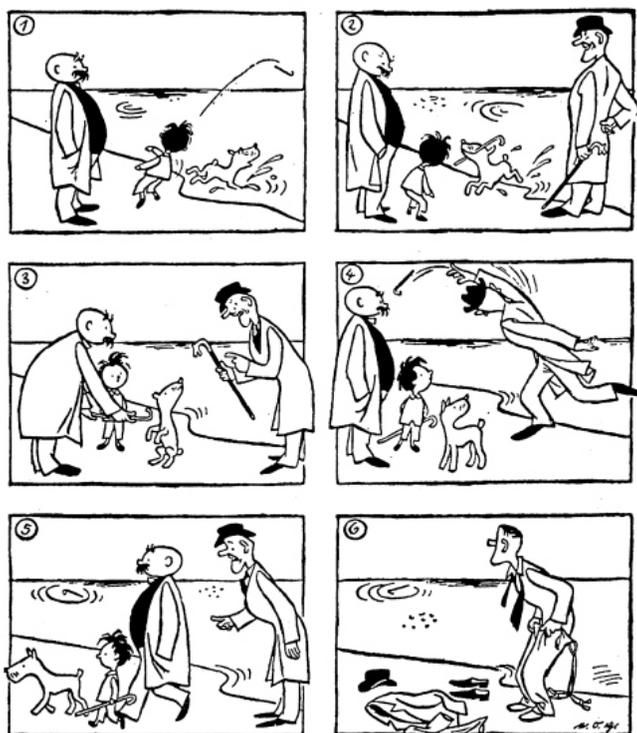
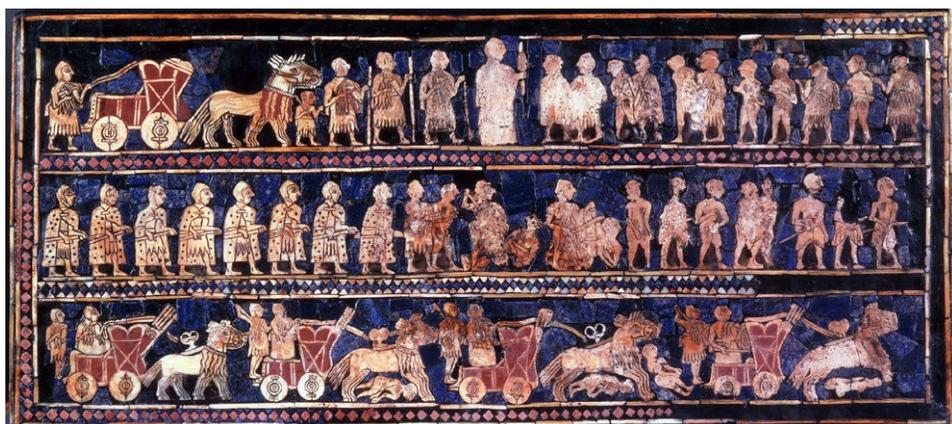
A etapa seguinte na representação de mais aspectos da realidade através das imagens pictóricas foi a tentativa de representar o movimento que existe na realidade. Inicialmente esta tentativa foi feita usando uma única imagem para representar o movimento. Isto já está presente nas pinturas rupestres, no registro de cenas de caçadas, por exemplo. Esta imagem que tenta representar um movimento da realidade já tem função narrativa, ao contrário do Retrato, que só tem função descritiva. A

tentativa de representar um movimento através da imagem pictórica é, por definição, História em Quadrinhos, e ainda hoje é usada largamente nos Cartuns e Charges, principalmente os que não têm legendas, em muitas ilustrações e pinturas, nas fotos instantâneas etc.

Para a representação de movimentos mais complexos, ou seja, de uma narrativa mais elaborada, a solução foi a decomposição deste movimento numa sequência de imagens distintas colocadas uma ao lado da outra. Não é possível afirmar se este recurso já estava desenvolvido na época das pinturas rupestres, mas há exemplos claros em painéis pintados no antigo Egito, contando as etapas do processo agrícola – plantio, colheita, armazenagem – e gravações feitas pelas civilizações pré-colombianas, contando episódios históricos e mitológicos. A narrativa feita através de uma sequência de imagens exclusivamente pictóricas foi utilizada em muitas Histórias em Quadrinhos modernas como ‘Henry’ (‘Pinduca’ ou ‘Carequinha’), ‘Little King’ (‘Reizinho’) e ‘Vater und Sohn’ (‘Pai e Filho’).

Até este ponto do desenvolvimento da História em Quadrinhos, já estão bem definidos os principais elementos da sua Linguagem. O primeiro elemento é o próprio desenho com sua função narrativa, ou seja, sua tentativa de representar o movimento. Nas HQs atuais, é comum o uso de um recurso para enfatizar o movimento: são as “linhas de ação” (ou “cinéticas”) que procuram representar a trajetória de objetos em movimento. O segundo elemento é o encadeamento de diversas imagens pictóricas em sequência procurando representar uma ação que se desenrola num período de tempo maior. Assim, a realidade que se consegue representar com a História em Quadrinhos até o momento é uma realidade visual, cujo espaço tridimensional é representado numa superfície plana, e dinâmica, cujo movimento é representado por uma sequência de imagens pictóricas estáticas. A busca por uma melhor representação da realidade dinâmica só conseguiu resultados satisfatórios com as primeiras

experiências com o cinema de Animação, as chamadas “lanternas mágicas” do século XVII, havendo, no entanto, registros anteriores.



Figuras 43 e 44: Acima, parte de um mosaico sumeriano encontrado na Mesopotâmia, datado de pelo menos 2000 a.C. O mosaico conta todas as festividades feitas para celebrar a vitória numa batalha. Abaixo, página de ‘Pai e Filho’, de Plauen, mantendo a tradição de História em Quadrinhos sem texto escrito

Neste estágio do desenvolvimento da História em Quadrinhos, sua representação da realidade não contempla as dimensões sonoras da realidade, pois não existe ainda uma representação visual para o universo dos sons. Isto só vai ser possível com o desenvolvimento da Escrita a partir de cerca de 4000 anos a.C. O desenvolvimento da Escrita propriamente dita, ou seja, um conjunto de sinais gráficos codificados que representam os sons da fala humana, começa com o aumento do nível de abstração da própria História em Quadrinhos e do Desenho em geral. À medida que as imagens pictóricas começam a ficar mais estilizadas e a representar conceitos mais específicos, surgem as pictografias e ideografias. Algumas dessas experiências tinham função puramente comercial, os símbolos ideográficos representavam bens concretos (animais, imóveis, produtos agrícolas) e eram usados para fins contábeis. Curiosamente a forma visual do atual alfabeto ocidental teve origem nestes símbolos de função comercial. Os hieróglifos egípcios, durante muito tempo, foram considerados uma linguagem ideográfica, pois seus símbolos eram muito pictóricos e pareciam representar ideias e conceitos, no entanto, eram uma representação de sons da linguagem falada, ou seja, eram uma forma genuína de Escrita.

A linguagem oral e sua representação visual na forma de linguagem escrita possuem um grau de abstração maior quando comparadas com a História em Quadrinhos em sua representação exclusivamente pictórica. Daí a maior adequação da fala e da escrita para o desenvolvimento de ideias, de conceitos, enfim, para o discurso dissertativo. Uma vez a Escrita desenvolvida, a História em Quadrinhos poderia incorporá-la com o objetivo de agregar à sua representação de realidade a dimensão sonora representada pelo código escrito, e ainda aumentar sua função dissertativa. No entanto, isto não se deu de forma efetiva, como será detalhado mais à frente.

A realidade vivida pelos seres humanos, a partir do desenvolvimento da linguagem oral, passou a incluir em sua dimensão sonora,

além dos barulhos do ambiente, sons de animais e fenômenos naturais, os sons da fala humana. Este universo da fala humana pode ser dividido em dois aspectos bem distintos: o diálogo, onde há a manifestação oral intercalada de várias pessoas; e o monólogo, onde predomina a manifestação de um único locutor. Estes dois aspectos aparecem bem claramente na Literatura escrita. A maior parte do texto é atribuída a um narrador único, que normalmente é o próprio autor, mas que pode ser considerada a expressão de um dos personagens; e eventualmente há a inserção de diálogos de outros personagens, usando como código de diferenciação um “travessão” iniciando a frase. Muitas vezes as falas de outros personagens são colocadas de forma indireta no meio da fala do narrador.

A utilização do texto escrito pela História em Quadrinhos, embora pareça hoje algo tão natural, não se deu de forma imediata. Durante muito tempo após o pleno desenvolvimento da Escrita, as Histórias em Quadrinhos (e também os Retratos) não a utilizaram de forma eficiente, no intuito de aumentar sua capacidade de representar a realidade em um maior número de aspectos e de aumentar sua capacidade dissertativa. A grande maioria dos autores, durante muito tempo, se expressou de forma ou exclusivamente pictórica ou exclusivamente literária. Mesmo em relação ao texto com caráter de monólogo, as Histórias em Quadrinhos relutaram em incorporá-lo nas imagens pictóricas. E mesmo nas vezes em que isto ocorreu, foi de maneira tímida. A sequência de imagens que compõem a Paixão de Cristo possui legendas sob cada ilustração, mas é mais um título para o quadro do que o uso eficiente do texto para acrescentar informações.

A partir do início do século XIX começa a aparecer uma utilização mais intensa dos textos escritos nas Histórias em Quadrinhos. Este texto tem basicamente o caráter de monólogo, ou seja, é a expressão de um narrador com intuito de aumentar a carga de informação narrativa e dissertativa da imagem pictórica. Há, no entanto, vários

exemplos desta integração entre Texto e Imagem antes do século XIX. A maneira mais simples de integrar o monólogo do narrador à imagem pictórica é colocar o primeiro logo abaixo do segundo. Nas histórias de Rodolphe Töpffer e Wilhelm Busch, por exemplo, não havia o requadro em volta de cada imagem e o texto escrito aparecia solto abaixo do desenho. Em Busch, normalmente o texto era na forma de versos. Nas Histórias em Quadrinhos em que cada imagem estava bem delimitada dentro de um quadro, às vezes o texto escrito aparecia abaixo e fora do quadro, às vezes dentro do quadro. Não há diferença significativa entre estes modos. Atualmente o mais comum é o texto narrativo aparecer dentro de um pequeno retângulo em qualquer posição dentro do quadro, às vezes dividido em várias legendas.

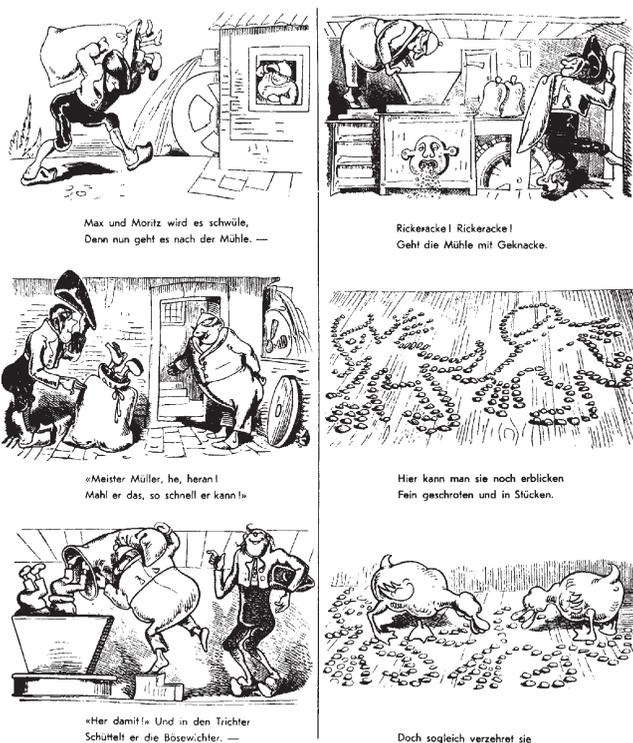


Figura 45: Trecho de HQ de Wilhelm Busch, feita na década de 1860, com o texto escrito, em versos, colocado logo abaixo da ilustração. Junto com a expressão do narrador, aparecem as falas dos personagens e até uma onomatopeia

O texto escrito com caráter de diálogo demorou mais para ser intensamente usado na História em Quadrinhos. A maneira de integrar este texto à imagem pictórica também é simples, basta escrever o texto no meio da imagem, próximo ao personagem que o emite. Este texto pode estar solto, escrito a partir da boca do locutor, como no quadro ‘A Anunciação’, de 1434, de autoria de Fra Angelico, ou dentro de um delimitador retangular (chamado filactério) também apontando para a boca do emissor. Há registro do uso do filactério em imagens do século XIV. Mesmo a partir do século XVII não é raro encontrar Histórias em Quadrinhos que utilizam textos escritos para os diálogos, incorporados às imagens pictóricas, já usando uma forma de balão para delimitá-los, e com apêndices apontados para as bocas dos personagens. Mas este recurso foi pouco utilizado de modo que a maioria das Histórias em Quadrinhos do século XIX colocava os diálogos na forma indireta, junto com o texto do narrador, abaixo das imagens pictóricas. Somente a partir do final do século XIX, talvez com ‘Os Sobrinhos do Capitão’, de 1897, é que os balões se tornaram, até hoje, o recurso mais usado para a representação dos diálogos na História em Quadrinhos.

O último aspecto da representação da dimensão sonora da realidade na História em Quadrinhos diz respeito à Onomatopeia. A grande maioria dos sons que existem na realidade não pode ser reproduzida pelo aparelho vocal humano. A linguagem oral desenvolvida pelo ser humano representa uma pequena parcela dos sons audíveis. Mesmo assim, o ser humano sempre procurou imitar os demais sons da natureza, e quando há uma adaptação destes sons para os fonemas da língua falada, isto é a Onomatopeia. Muitas palavras em várias línguas, em especial no inglês, tiveram sua origem em Onomatopeias. Com o desenvolvimento da linguagem escrita, que é a representação visual codificada (e simplificada) da fala humana, a Onomatopeia também encontrou sua representação gráfica. Na História em Quadrinhos, a

Onomatopeia tem a mesma representação gráfica usada na linguagem escrita e, assim como o balão, aparece inserida no meio da imagem pictórica, próxima à fonte do som. Normalmente é desenhada de acordo com as características do som. É difícil precisar quando a Onomatopeia começou a ser usada de forma intensiva na História em Quadrinhos, inseridas no meio da imagem pictórica, mas no século XIX elas já apareciam, assim como os diálogos, de forma indireta no meio dos textos escritos abaixo das imagens.

6. Texto e imagem na História em Quadrinhos

A evolução da integração do texto escrito – expressão do narrador, diálogos dos personagens e onomatopeias – na História em Quadrinhos, como a tentativa dessa forma de expressão de fazer uma representação da realidade cada vez mais completa, foi apresentada de forma detalhada. Esta palavra “evolução” pode dar a entender que a forma atual como esta integração é feita tenha suplantado as anteriores. Muitas vezes se faz referências a obras como não sendo “verdadeiras” Histórias em Quadrinhos por não usarem balões ou por colocarem as legendas fora do quadro. A maneira como a integração Texto e Imagem é feita hoje na maioria das Histórias em Quadrinhos é somente a forma que se tornou mais popular e que atinge os objetivos desses trabalhos. Nas histórias de aventuras e humorísticas são convenientes o uso de balões para os diálogos, o uso intenso de onomatopeias, e o uso reduzido de legendas com a fala do narrador, pois assim a leitura fica mais dinâmica. Como a maioria das revistas de HQs almeja sucesso de vendas, procura fazer um produto tão atraente quanto possível para um grande número de leitores. Assim, a forma mais dinâmica de integração Texto e Imagem na História em Quadrinhos acabou se tornando, para muitos, a única forma “válida”.

Mas há outros objetivos a serem alcançados quando um autor planeja sua obra. Em 1929, quando começou a ser publicado nos jornais o ‘Tarzan’ de Hal Foster, cada tira era composta de 5 quadros de mesmo tamanho, com um longo texto colocado abaixo de cada quadro. Embora nesta época o uso dos balões já estivesse consagrado, a forma escolhida em ‘Tarzan’ procurava deixar clara sua origem literária, das histórias originais de Edgar Rice Burroughs publicadas em magazines e livros. O objetivo era, tanto quanto possível, manter uma fidelidade com o texto original. Quando ‘Tarzan’ começou a ser produzido no formato de página dominical, os textos escritos passaram a ser menores e colocados dentro dos quadros. Hal Foster manteve esta forma quando criou ‘Príncipe Valente’ em 1937. A colocação dos textos escritos separados da imagem pictórica, embora dentro do quadro, e os diálogos inseridos na fala do narrador, visavam a valorizar a composição dos desenhos. O próprio tom épico da série e seu ritmo de publicação de apenas uma página por semana a libertavam dessa necessidade de “dinamismo” que a maioria das HQs possui.



Em 1888, o jovem Lorde Greystoke e sua esposa, com apenas três meses de casados, embarcam num veleiro em Dôver, a caminho da África. O Lorde foi encarregado de investigar pretensas atrocidades cometidas contra súditos negros numa colônia britânica da África Ocidental. Lorde Greystoke jamais concluiu a investigação; na verdade, nem sequer chegou ao seu destino.



Chegando a Freetown, o casal freta o “Fuwalda” para conduzi-los ao destino final. E quando Lorde e Lady Greystoke desaparecem misteriosamente das vistas e do conhecimento do mundo civilizado. Dois meses depois, seis navios de guerra britânicos vasculham o Atlântico Sul, em busca de vestígios do casal.

Figura 46: Primeiros quadros da primeira tira da série ‘Tarzan’ de Hal Foster. Longos textos separados das imagens pictóricas para aproximá-la do original literário de Edgar Rice Burroughs

A série ‘Flash Gordon’ de Alex Raymond, publicada a partir de 1934, também no ritmo de uma página por semana, começou utilizando normalmente os diálogos colocados dentro de balões, embora fizesse um uso intenso de textos com a fala do narrador, colocados soltos dentro dos quadros. Por volta de 1938, Raymond passou a usar os textos de diálogos soltos dentro dos quadros, sem a envoltória do balão, usando apenas uma linha para indicar o emissor. Logo passou também a colocar os diálogos soltos sem especificar o emissor, às vezes entre aspas. Em 1939 praticamente passou a usar só a forma de inserir os diálogos junto à fala do narrador. Em trabalhos em que haja uma preocupação com a fidelidade histórica, de modo geral não há espaço para os balões de diálogos, pois na maioria das vezes não há registros das falas das personalidades. Também de modo geral não há registros visuais (ilustrações, fotos, filmes) da maioria dos atos das figuras históricas, portanto o encadeamento dinâmico dos quadros não é adequado a este tipo de História em Quadrinhos.

Outro argumento comumente usado é que uma História em Quadrinhos deve restringir o uso das legendas ao mínimo, limitando-se às indicações dos cortes narrativos, coisas como “enquanto isso”, “em tal lugar”, “após tal coisa” etc. Embora a característica principal da História em Quadrinhos seja a narração através da imagem pictórica, o texto escrito com caráter de monólogo é um recurso válido e que pode ser usado pelo autor para aumentar o nível de informação da obra. Atualmente há vários autores que usam abundantemente os textos escritos com a expressão do narrador. Em 1957, Hector Oesterheld começou a produzir com Solano López a obra ‘El Eternauta’, onde usava intensamente as legendas, dentro dos quadros e muitas vezes ocupando inteiramente alguns quadros. Isto poderia parecer um vício do autor, que era escritor de obras literárias e que estava tendo uma de suas primeiras experiências como roteirista de HQ. No entanto, estes textos têm a função de criar a ambientação

psicológica da série, onde aos poucos o leitor vai tomando conhecimento de que algo estranho e perigoso está acontecendo no mundo, enquanto as imagens mostram uma cena familiar corriqueira onde quatro amigos se reúnem para jogar truco. Com o desenrolar da trama, Oesterheld mostra que sabe quando omitir os textos escritos em favor do dinamismo da cena.

7. Considerações finais

Muitas vezes, as formas menos comuns de integração Imagem e Texto são feitas de maneira insatisfatória e isso tem servido de argumento contra essa forma de se expressar. Não é raro ver trabalhos em que o autor usa as legendas não só para narrar e dissertar, mas também para descrever, o que é uma redundância, pois a imagem pictórica tem função descritiva mais eficiente do que a escrita. Isto certamente é uma limitação do autor no domínio da Linguagem da História em Quadrinhos.

Embora o uso de balões seja a forma mais comum de representação dos diálogos na História em Quadrinhos, há também uma longa tradição, que existe até hoje, de colocar os diálogos entre aspas abaixo da imagem pictórica. Esta forma aparece comumente nos jornais norte-americanos, numa parcela significativa das charges políticas, e em muitas séries que se apresentam no formato retangular vertical ao invés da tira horizontal, como ‘Dennis’ de Hank Ketcham, ‘Heathcliff’ de Geo Gately e ‘The Family Circus’ de Bill Keane.

Atualmente, as histórias de super-heróis norte-americanas têm usado uma variação na forma de representar o texto escrito. Com uma incidência bastante grande, os textos com os pensamentos dos personagens, e às vezes até suas falas, são colocados entre aspas dentro de legendas e não em balões como seria o usual.

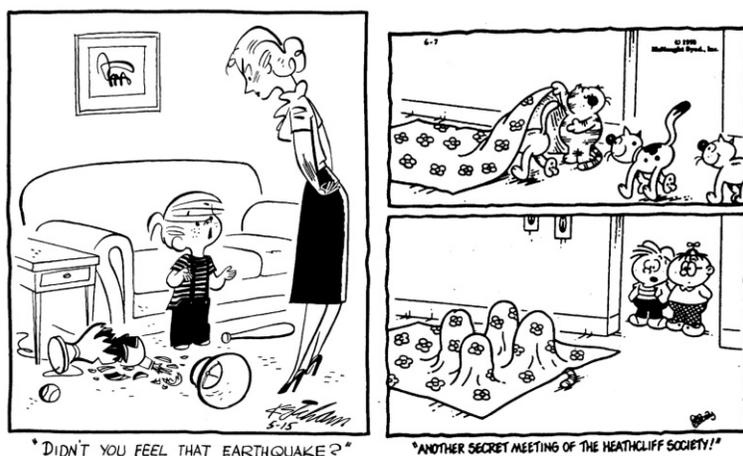


Figura 47: À esquerda, 'Dennis the Menace', de Hank Ketcham, e, à direita, 'Heathcliff', de Geo Gately, duas entre várias séries que até hoje utilizam a forma de colocar os diálogos entre aspas fora dos quadros, sem fazer uso de balões

8. Conclusão

O detalhamento da longa evolução da História em Quadrinhos desde as pinturas rupestres e o uso de vários exemplos específicos e reais tiveram como objetivo demonstrar que a integração do texto escrito nas imagens pictóricas é algo mais amplo e mais cheio de possibilidades do que a forma usada mais comumente nos trabalhos comerciais. Formas menos usuais não descaracterizam as obras que as usam como História em Quadrinhos, ao contrário, tornam mais rico o universo desta forma de expressão.

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQS EDGARD

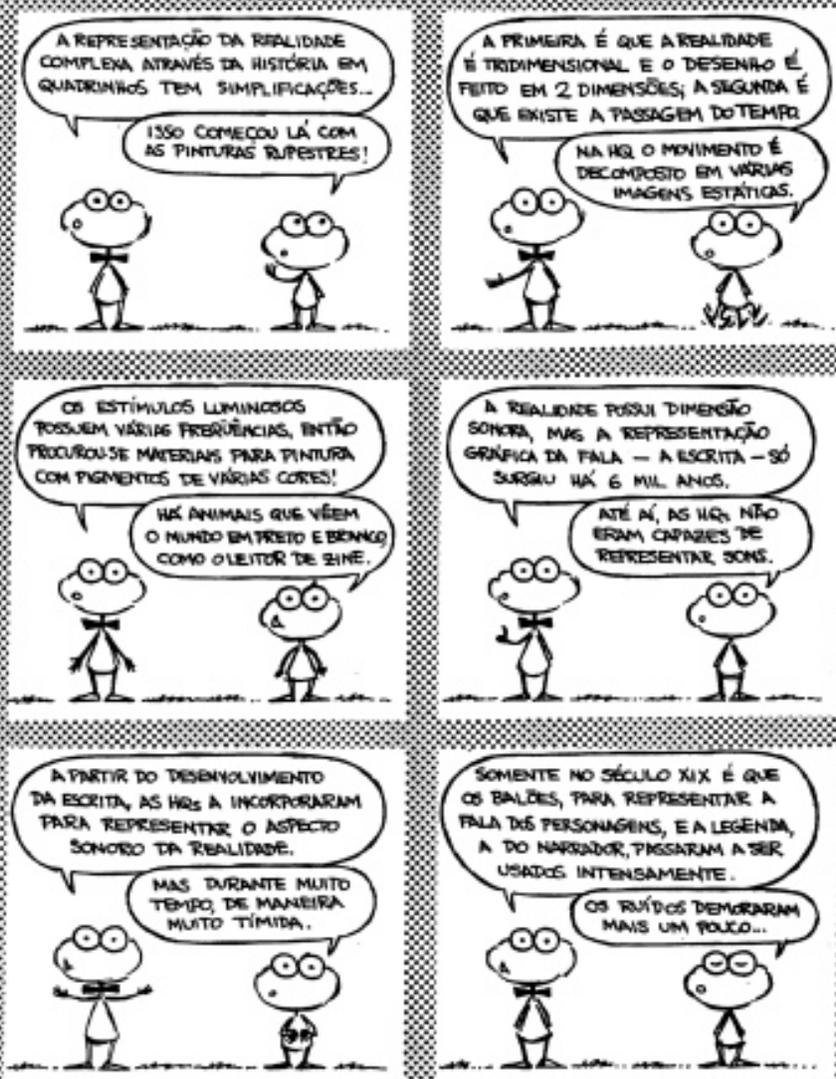


Figura 48: Prancha 34 da série 'Entendendo a Linguagem das HQs', de autoria de Edgard Guimarães, tratando do Texto na História em Quadrinhos, publicada no fanzine "QI" 74 de maio/junho de 2005

O aprendizado da linguagem da História em Quadrinhos

A História em Quadrinhos tem sido tratada sob dois enfoques opostos, ora possui uma Linguagem naturalmente entendida por todos, ora precisa ser formalmente ensinada para ser entendida. A análise destes dois aspectos serve de base para a proposta de uma síntese de como a Linguagem da História em Quadrinhos é realmente apreendida pelas pessoas.

Este capítulo é baseado em artigo apresentado em 2005 no XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, promovido pela Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, com o título ‘O Aprendizado da Linguagem da História em Quadrinhos’.

1. Introdução

A Linguagem da História em Quadrinhos costuma receber tratamentos diametralmente opostos dependendo do contexto em que se encontra. Profissionais das Histórias em Quadrinhos, desenhistas e ilustradores, em busca de novos mercados, apresentam a Linguagem dos Quadrinhos como a verdadeira panaceia, capaz de ensinar qualquer coisa a qualquer pessoa. Com este argumento, oferecem seus serviços às agências de publicidade, às empresas e aos órgãos governamentais, convencendo-os a produzirem anúncios, cartilhas, livros usando História em Quadrinhos. No outro extremo, professo-

res e pesquisadores das áreas Pedagógica e de Comunicações detectam que os professores do ensino fundamental e médio não conhecem a Linguagem dos Quadrinhos para usá-la adequadamente com seus alunos, e propõem às escolas e secretarias de ensino cursos de atualização sobre História em Quadrinhos.

Os dois extremos desta situação são analisados a seguir, com argumentos que justifiquem cada enfoque, procurando sintetizar estas duas visões divergentes.

2. A linguagem da HQ como conhecimento inato

Primeiramente, são apresentados os argumentos a favor da universalidade da História em Quadrinhos como meio de comunicação e como instrumento de ensino.

A necessidade de se registrar a informação surgiu há pelo menos 40 mil anos na forma das pinturas rupestres. Desses desenhos primitivos, alguns apenas representam formas humanas e de animais, sendo, portanto, caracterizados como Retrato. Porém, outros procuram narrar eventos, mesmo que numa única imagem, e aí já se caracterizam como História em Quadrinhos. A representação de uma cena da natureza através da pintura é de fácil decodificação pelo espectador. Na maioria das vezes, o espectador entende o que se deseja comunicar através de uma imagem não abstrata como a pintura naturalista. Tanto que foi intensamente usada pelos mais diversos povos durante dezenas de milhares de anos. Com o desenvolvimento da Escrita por volta de 4000 a.C., uma linguagem, em muitos sentidos, mais poderosa passou a estar disponível. No entanto, sempre foi exclusividade de uma casta privilegiada. Para a maioria da população, analfabeta, o uso de imagens não abstratas continuou sendo de grande valor. Um exemplo muito difundido é o conjunto de quadros que conta a Paixão de Cristo.

Portanto, esta ideia de que o uso de imagens não abstratas, em particular da História em Quadrinhos, é uma forma de comunicação universal, vem de longa data, e tem sido largamente utilizada.

Em meados do século XIX, com o desenvolvimento da imprensa, com as várias técnicas de reprodução de imagens – e não apenas de textos –, a História em Quadrinhos teve definidos mais claramente seus elementos de Linguagem. Assim, a chamada História em Quadrinhos moderna passou a utilizar uma série de convenções que perdura até hoje. Cada imagem passou a ser delimitada de forma clara, normalmente dentro de um retângulo. A palavra escrita passou a ser incorporada à narrativa, na forma de textos inseridos em balões para representar as falas e pensamentos dos personagens, em legendas para uso do narrador, e na forma de onomatopeias para representar sons diversos. A interligação entre as imagens pictóricas tornou-se dinâmica, acentuando a impressão do movimento. Outros códigos foram criados, como linhas paralelas para indicar alta velocidade, ícones para indicar estados de espírito dos personagens etc.

No entanto, este aumento de complexidade nos códigos da Linguagem da História em Quadrinhos não afetou a ideia de que é uma forma de expressão compreensível por todos. Os estudiosos dos meios de comunicação de massas consideram como fato que uma das estratégias utilizadas pelos donos dos grandes jornais dos EUA no final do século XIX para aumentar significativamente suas tiragens foi a inclusão de suplementos de História em Quadrinhos. Com isso procuravam vender seus jornais também para os analfabetos ou semialfabetizados, atraindo-os com imagens não abstratas, fotos, ilustrações e Histórias em Quadrinhos. Foi uma estratégia vitoriosa que levou a sociedade para a era da comunicação de massa.

O uso da História em Quadrinhos para ensinar conteúdos de forma mais eficiente, principalmente para pessoas de baixo padrão cultural, foi muito explorado por Will Eisner. A indústria das revistas

de HQ nos EUA – ‘comic books’ – estava em franca expansão na segunda metade da década de 1930, e Eisner era um dos novos autores que participavam dela. Possuía, em sociedade com Iger, um estúdio onde produziam uma grande variedade de histórias de vários personagens para várias editoras, principalmente a Quality. Em 1940, Eisner desfaz esta sociedade e passa a produzir um suplemento semanal para jornais na forma de ‘comic book’, onde a figura principal era o personagem Spirit. Em maio de 1942, Eisner é convocado para o exército devido à entrada dos EUA na Segunda Guerra. Dentro das forças armadas, logo é encarregado de ilustrar o jornal do acampamento e manuais diversos. Durante os três anos que ficou no exército, Eisner usou a História em Quadrinhos para várias finalidades, desde simples diversão para os soldados, até instruções rigorosas de como manter e reparar os equipamentos a seus cuidados. O exército considerava um problema ensinar os soldados, pessoas simples, de pouca formação, a manusear e cuidar dos vários equipamentos entregues à sua responsabilidade, e os manuais ilustrados e quadrinizados foram considerados uma solução eficaz. Segundo Eisner, um dos manuais produzidos por ele, em forma de revista de quadrinhos, o “Army Motors”, foi testado pela Universidade de Chicago, quanto à sua eficácia em relação aos manuais comuns, com resultados altamente positivos. Quando Eisner deu baixa, no final de 1945, voltou a produzir Spirit até 1952. Ao encerrar o suplemento semanal com Spirit, Eisner, embora tivesse proposta para fazer outros ‘comic books’, decide criar um estúdio para produção de quadrinhos educativos para empresas e organizações, atividade na qual ficou por pelo menos duas décadas.

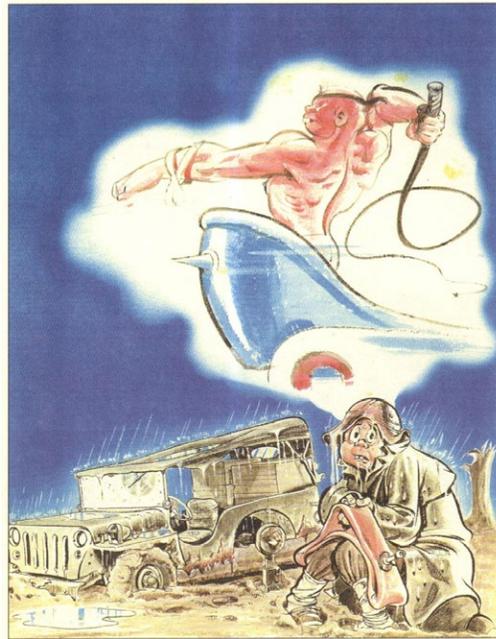


Figura 49: Capa de “Army Motors”, de março de 1945, feita por Will Eisner

O exemplo de Eisner ilustra bem o potencial da História em Quadrinhos como instrumento facilitador da aprendizagem, mas não é um exemplo isolado. Uma quantidade incalculável de autores dedicou sua carreira – ou parte dela – à produção de História em Quadrinhos com finalidade instrutiva. Em seu livro “História em Quadrinhos na Escola”, Flávio Calazans cita vários exemplos. Merece atenção o trabalho de Maria Cláudia França Nogueira, que participou de um projeto para ensinar pescadores do litoral paulista a cultivar mexilhões, onde as apostilas foram feitas em forma de HQs. Este trabalho foi documentado em artigo apresentado em congresso da Intercom em 1997 e publicado no livro “As Histórias em Quadrinhos no Brasil – Teoria e Prática”.

Atualmente, dezenas de folhetos, revistas, cartilhas etc., usando a História em Quadrinhos como Linguagem, produzidas pelos governos federal, estadual e municipal, órgãos governamentais, empresas

privadas, associações, partidos políticos etc., provam que continua válida a ideia de que os Quadrinhos são um recurso eficiente de ensino e de fácil entendimento pela população. Por trás da ideia, está a suposição de que qualquer pessoa está naturalmente apta a entender uma História em Quadrinhos, não havendo necessidade de ter aprendido sua Linguagem previamente.

3. A necessidade de aprender a linguagem da HQ

Em congressos e palestras, em que o assunto é o uso da História em Quadrinhos na escola como facilitador do processo ensino/aprendizagem, é lugar-comum a reclamação de que os professores da rede de ensino não estão preparados para usar a HQ como recurso didático junto a seus alunos. Com a publicação dos Parâmetros Curriculares Nacionais, onde se incentiva a utilização em sala de aula de outras formas de comunicação, com citação nominal à História em Quadrinhos, os professores têm se sentido pressionados a usarem Quadrinhos em aula, mas não se consideram aptos à tarefa. Mais grave, é comum professores declararem que não entendem a História em Quadrinhos, e não raramente secretarias de educação promovem cursos sobre HQ para seu corpo docente.

A questão, posta com clareza, é: esta mesma História em Quadrinhos que se pretende de compreensão imediata para uns, precisa ser formalmente ensinada a outros?

Na introdução do livro “A História em Quadrinhos”, de Didier Quella-Guyot, há uma citação a uma declaração do roteirista de Quadrinhos Cristin: “Ouço falar com frequência de pessoas que não gostam de história em quadrinhos; a explicação é de uma simplicidade infantil: é que não entendem nada de desenho. Elas não gostam de desenho em geral. Não gostam de nenhum desenho e por isso não podem gostar de história em quadrinhos, pois não sentem

nenhuma emoção. Para gostar de história em quadrinhos, é preciso gostar de desenho”.

Waldomiro Vergueiro, no livro “Como Usar História em Quadrinhos na Sala de Aula”, vai mais longe: “Por fim, na utilização de quadrinhos no ensino, é muito importante que o professor tenha suficiente familiaridade com o meio, conhecendo os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário; domine razoavelmente o processo de evolução histórica dos quadrinhos, seus principais representantes e características como meio de comunicação de massa; esteja a par das especificidades do processo de produção e distribuição de quadrinhos; e, enfim, conheça os diversos produtos em que eles estão disponíveis”. A questão se amplia, não basta que o professor “aprenda” a ler História em Quadrinhos, é preciso que tenha uma formação relativamente profunda sobre a matéria. E em relação à necessidade de “aprender” a Linguagem, Waldomiro afirma: “A “alfabetização” na linguagem específica dos quadrinhos é indispensável para que o aluno decodifique as múltiplas mensagens neles presentes e, também, para que o professor obtenha melhores resultados em sua utilização”.

Maria Cláudia, no trabalho já mencionado, declara: “É bom lembrar que, apesar de nossa era valorizar a comunicação visual, a maioria das pessoas não está acostumada a fazer uma leitura razoável de um desenho a nanquim. Mas como muitos caixas já tinham visto os cartazes da Congada, que ficavam expostos na Colônia dos Pescadores, na Santa Casa e nas padarias e mercados da Vila, e algum material de esclarecimento da população ilustrado com meu traço (tipo Cartilha do Eleitor, Saúde da Mulher), tive a impressão de que o Instituto de Pesca havia achado a desenhista de que precisavam”.

Thierry Groensteen, em seu texto “História em Quadrinhos: Essa Desconhecida Arte Popular”, afirma: “O tempo em que a história em quadrinhos era vilipendiada pelos bons espíritos, confiscada pelos

professores e proibida nas bibliotecas públicas já passou. Nenhuma das críticas que lhe foram dirigidas o são hoje contra a televisão ou os vídeo-games, ao mesmo tempo em que a história em quadrinhos surge, aos olhos de certos pedagogos, como o último recurso contra o analfabetismo. Se ela é mais aceita, não é certo, no entanto, que seja mais conhecida ou compreendida. Inúmeros adultos, entre os quais aqueles que não passaram seus jovens anos com o nariz dentro das *revistas ilustradas*, se declaram incapazes de compreender e se interessar pelas histórias em quadrinhos porque não sabem como lê-las. Muitos professores e bibliotecários, que se crêem em geral compelidos, por obrigação profissional, a se interessar pela *nona arte*, procuram desesperadamente se informar a respeito para adquirir conhecimentos mesmo rudimentares num domínio onde eles reconhecem tudo ignorar”. E completa: “Ler as imagens, compreender suas ligações, provar as qualidades próprias de um desenho, isto se aprende, ou, antes, isto se deveria aprender. Mas a ignorância neste domínio é tal que alguns introduziram, não sem propósito, o neologismo *anicônico* (aos moldes de *analfabeto*) para designar aqueles-que-não-sabem-ler-os-ícones”.

Há, portanto, como se procurou mostrar pelas citações, um número considerável de estudiosos apregoando que a História em Quadrinhos é uma Linguagem que necessita ser formalmente ensinada.

4. Bases para uma discussão sobre a linguagem da HQ

Primeiramente, é preciso fazer uma distinção bem clara entre obras “fáceis” e “difíceis”. Há obras literárias totalmente inacessíveis à maioria das pessoas alfabetizadas. Não se trata de “saber ler” ou não, trata-se de não ter a base cultural necessária para o entendimento daquele conteúdo específico. Na História em Quadrinhos, há obras desse tipo, em que o autor tratou de tema muito restrito, de

interesse de um grupo limitado de pessoas, ou tratou o tema de forma hermética, tornando a obra ininteligível para a maioria dos leitores. Estas obras estão, naturalmente, fora das considerações desta análise. Serão consideradas apenas as obras de fácil entendimento e cuja incompreensão possa se dever apenas à falta de um aprendizado prévio da Linguagem da História em Quadrinhos.

Outra questão é que a História em Quadrinhos inclui a linguagem escrita em seus balões de diálogo (e pensamento) e nas legendas, e, portanto, estes textos são incompreensíveis para quem não é alfabetizado. Também não é a isto que se está referindo quando se diz que a Linguagem da História em Quadrinhos precisa ser “aprendida”. Para evitar confusão é melhor se referir num primeiro momento, apenas à História em Quadrinhos sem texto escrito.

A análise é iniciada pelo elemento principal da História em Quadrinhos, a imagem não abstrata, ou seja, o desenho ou pintura, propriamente ditos. É preciso ensinar alguém a enxergar? Não. Mas é preciso aprender a enxergar. Durante a formação do cérebro humano, na vida intrauterina, uma parte das conexões entre os neurônios se dá por predeterminação genética. É assim que uma criança nasce com uma base de conexões nervosas – ligações dos neurônios entre si e aos sistemas sensores e motores – já pronta. Mas o aprimoramento destas conexões se dará à medida que a criança interagir com o ambiente. No caso da visão, embora o recém-nascido tenha os olhos totalmente formados e as ligações nervosas com o cérebro já realizadas, ela não é capaz de enxergar mais do que vultos ou sombras. Ou seja, a retina é capaz de captar a luz, mas o cérebro não é capaz de processar adequadamente estas informações visuais. À medida que a criança é submetida a um mundo de estímulos visuais de todo tipo, contornos de objetos, cores, profundidades, texturas etc., seu cérebro vai realizando as conexões necessárias para entender as imagens. Este fato foi comprovado com uma experiência em que

gatos recém-nascidos foram colocados num ambiente onde havia somente objetos verticais com um aparato que mantinha suas cabeças apenas na posição em pé. Depois de um tempo, colocados num ambiente normal, estes gatos eram incapazes de enxergar linhas horizontais. Assim, uma vez que se esteja imerso num ambiente rico de estímulos visuais, enxergar é algo que se aprende, mas não é preciso que se ensine. O mesmo pode se dizer em relação à fala. Embora seja algo mais complexo, tanto que é uma capacidade presente apenas no ser humano, a fala também se aprende naturalmente. Basta que a criança esteja num ambiente onde haja pessoas falando, que seu cérebro vai estabelecendo as ligações que permitirão primeiro entender e depois reproduzir as palavras, as construções gramaticais, as conjugações dos verbos etc. Num certo momento, os adultos auxiliarão nesta aprendizagem, aumentando o vocabulário, corrigindo os desvios etc., mas a parte principal deste conhecimento é adquirida naturalmente. Já com a Escrita, isto não se verifica. As pessoas analfabetas, mesmo passando a vida imersas num mundo de letras, revistas, livros, anúncios, placas etc., não aprendem naturalmente a ler. A alfabetização exige um ensino formal.

Uma parcela significativa dos animais, em especial os vertebrados, possui órgãos de visão e são capazes de enxergar, às vezes com restrições e às vezes com vantagens em relação aos seres humanos. Todos eles também aprenderam a enxergar naturalmente pelo contato com os estímulos visuais presentes na natureza. A questão agora passa a ser outra. Existe diferença entre enxergar uma pessoa e enxergar uma foto desta pessoa em tamanho natural? Ou, existe diferença entre enxergar uma pessoa e a imagem desta pessoa refletida num espelho? Embora o que os olhos estejam recebendo, em todos os casos, seja o mesmo tipo de estímulos luminosos, há diferenças no processamento dessas imagens. Experiências já determinaram que somente os primatas superiores e os golfinhos são

capazes de reconhecer a própria imagem em um espelho. Ou seja, é preciso um grau de processamento mais avançado para conseguir identificar uma imagem refletida. Mas o primeiro contato com esta imagem causa estranheza. Mesmo estes cérebros mais evoluídos precisam aprender a identificar este tipo de informação. Outro aspecto muito divulgado é a sensação de espanto que tribos primitivas experimentam quando veem fotos ou filmes. Também esta é uma reação apenas inicial e logo ocorre o aprendizado natural em relação a este novo tipo de informação visual.

Outro ponto a se considerar diz respeito à estilização da imagem. Se, em vez de uma foto, for apresentado um desenho de uma pessoa, alguém que nunca tenha visto um desenho será capaz de reconhecer a pessoa retratada? Desde que a estilização não seja grande, também neste caso, rápida e naturalmente, se aprende a enxergar este novo tipo de imagem, pois os processos mentais são os mesmos usados para identificar elementos presentes na natureza. As pinturas rupestres, por exemplo, têm um grau de estilização bastante elevado e, assim mesmo, eram compreendidas por seus contemporâneos.

Assim, a primeira conclusão a que se chega é que as pessoas, vivendo num mundo inundado por informações visuais de todo tipo, fotos em jornais e revistas, TVs, filmes, panfletos, anúncios publicitários, outdoors, tudo fazendo uso intenso de imagens não abstratas, naturalmente podem aprender a identificar o elemento básico da História em Quadrinhos, o desenho. E, atualmente, quem não está exposto a toda essa gama de informações visuais? Portanto, no que diz respeito à capacidade de identificar os desenhos de cada quadro, a Linguagem da História em Quadrinhos não apresenta nenhum empecilho. Cabe, então, um estudo mais profundo sobre o que significa esta propalada inaptidão de muitas pessoas de não entenderem nada de desenho. É bom repetir que se está referindo a desenhos naturalistas com pouca estilização, pois os desenhos altamente esti-

lizados, com altas doses de abstração, continuam incompreensíveis para a maioria da população.

O próximo aspecto diz respeito ao encadeamento de imagens na História em Quadrinhos com intenção de representar movimentos complexos. A visão é um órgão adaptado para captar imagens reais em movimento, mas também é capaz de manter a atenção sobre imagens paradas. Um animal, num ambiente onde há caças e caçadores, está constantemente movimentando a cabeça em todas as direções, com pequenas paradas em algumas posições. Quando ele volta a olhar para uma determinada posição, a imagem que vê sofreu alguma alteração em relação à anterior, mas ele é capaz de estabelecer relação de continuidade entre elas. Assim, esta decomposição do movimento que a História em Quadrinhos faz em uma sequência de imagens estáticas não é algo estranho às experiências dos animais em geral e do ser humano em particular. Portanto, o cérebro é capaz de compreender a sequência de quadros de uma HQ e interpretá-la como uma representação do movimento sem a necessidade de ensino prévio.

Se o encadeamento de várias imagens representa movimentos mais complexos, a representação de movimentos mais simples deve ser feita dentro do próprio quadro. Os autores com traço e temática mais realistas procuram sugerir esta movimentação através do posicionamento dos elementos no quadro, como por exemplo, a pose dos personagens, a deformação das dobras da roupa, o desalinhamento dos cabelos etc. Há, no entanto, uma convenção nas HQs menos realistas para sugerir a movimentação. É o uso das chamadas “linhas de ação”, representações físicas do movimento através de traços dentro do desenho. Embora estes traços estejam presentes no desenho, o leitor entende que eles não têm existência física, apenas representam um movimento. Este código, aparentemente mais abstrato, também pode ser apreendido naturalmente pelo leitor, sem necessidade de que alguém o ensine, pois possui paralelo na vida

real. Qualquer pessoa já viveu a experiência de ver uma foto borrada de um objeto em movimento, ou a paisagem que passa rapidamente pela janela de um automóvel, ou ainda a visão que tem quando movimentamos as próprias mãos com rapidez.

Em relação às diagramações, quando feitas de forma convencional, usando três ou quatro tiras por página, com quadros de tamanhos regulares, em formato retangular, também não representam problemas à interpretação do leitor não usual. Por outro lado, as diagramações muito rebuscadas com exagerada sobreposição e interconexão das imagens, podem causar irritação mesmo ao leitor mais experiente.

Há vários elementos da História em Quadrinhos que não são específicos de sua Linguagem, portanto não causam rejeição aos leitores, pois já estão familiarizados a eles através de outras fontes, como a Literatura, o Cinema, o Teatro etc., ou em suas experiências cotidianas. É o caso dos enquadramentos com os vários tipos de planos e ângulos de visão; dos cortes narrativos; de figuras de estilo como metáfora, hipérbole, elipse etc.; das interrupções de sequência, sejam de pequena amplitude como o virar da página da revista, sejam de grande amplitude como a continuação no próximo número; gêneros de história etc.

Existem alguns elementos na História em Quadrinhos cuja decodificação é menos imediata, e o leitor poderá não ser capaz de entendê-los naturalmente, havendo necessidade de ajuda, ou seja, é preciso que sejam ensinados. O primeiro desses elementos é, obviamente, o texto escrito inserido nos balões e legendas e também nas onomatopeias. Para entendê-lo, o leitor precisa ser alfabetizado. Portanto, a História em Quadrinhos que traz textos escritos, a princípio, possui esta restrição, é destinada a leitores alfabetizados. Mesmo o leitor que sabe ler encontrará outra convenção estreitamente ligada ao texto escrito, que é a maneira como o texto é colocado den-

tro da imagem. Como já foi mencionado, as falas e pensamentos dos personagens são colocados dentro de balões e as expressões do narrador dentro de legendas. O uso do balão para representar a fala não é um código difícil, tanto que tem sido usado há séculos, havendo exemplos em pinturas do século XV, uma infinidade de ilustrações do século XVII, e hoje em dia não está restrito à História em Quadrinhos, sendo largamente usado em peças publicitárias. Portanto, é um código de fácil assimilação. A variação gráfica em torno desse código pode demandar ajuda para o entendimento, ou seja, o leitor pode não ser capaz de depreender sozinho que o balão em forma de nuvem significa pensamento ou que pontilhado significa cochicho. As legendas e onomatopeias não são específicas da História em Quadrinhos, portanto, são elementos com os quais o leitor pode estar familiarizado. E, por fim, existe um conjunto de convenções usadas para representar sentimentos, estados de espírito, ou mesmo condições físicas dos personagens, como pingos saltando do rosto para indicar medo ou cansaço, fumaça sobre a cabeça para indicar ódio, lâmpada acesa para indicar ideia etc. Algumas dessas convenções são retiradas de expressões populares, outras guardam relação bem próxima com a realidade, portanto podem ser compreendidas naturalmente, mas há aquelas com um grau de abstração maior e precisam que outra pessoa lhes desvende o código.

A conclusão que se pode tirar até aqui é que os principais elementos da História em Quadrinhos podem ser aprendidos de forma natural, não precisam ser ensinados formalmente, basta que as pessoas tenham acesso às informações normalmente disponíveis no mundo, jornais, revistas, cinema, anúncios, e, obviamente, as próprias revistas de Quadrinhos. Para reforçar esta conclusão, merece menção a quantidade inumerável de depoimentos de pessoas que dizem ter sido incentivadas à alfabetização devido às revistas de História em Quadrinhos. Isto é facilmente observável em crianças ainda

não alfabetizadas que têm acesso às revistas de Quadrinhos. Mesmo com a restrição de não entenderem os textos escritos, a Linguagem dos Quadrinhos é suficientemente inteligível para atrair-lhes a atenção, e os elementos que precisariam ser ensinados formalmente não são suficientes para causar-lhes rejeição.



Figura 50: À esquerda, quadro de ‘Tintin’, de Hergé, onde as estrelas são símbolos ideográficos para representar a dor, alusão à expressão “ver estrelas”. No centro, quadro de ‘Strunfs’, de Peyo, onde a lâmpada acesa representa que o personagem teve uma “ideia brilhante”. À direita, quadro de ‘Cicero’s Cat’, de Al Smith, onde o estado de semiconsciência ou atordoamento remete à expressão “ver passarinhos”

5. Consideração final

Na maioria das vezes, quando se fala em História em Quadrinhos, pensa-se imediatamente nas revistas comuns presentes nas bancas, o que restringe muito a visão. A Linguagem da História em Quadrinhos é muito mais ampla do que o que se vê nestes exemplos comerciais. Talvez muitos professores que se declaram incapazes de entender as HQs, as usem em sala sem perceber. Um professor de Biologia ao explicar a divisão celular certamente desenha no quadro uma sequência de três ou quatro imagens mostrando as várias etapas do processo. O mesmo se dá com o professor de Física nas aulas de Cinemática, quando mostra as diversas posições de um corpo em movimento.

Ou o de História quando desenha um mapa do Brasil e da Europa e mostra a trajetória da esquadra de Cabral, primeiro com os navios em Portugal, depois aportando no Brasil, e depois seguindo viagem para a Índia, usando um recurso nobre da História em Quadrinhos em que se usa um único cenário para mostrar várias etapas de uma história. E na vida cotidiana, quem nunca se viu na situação de ver um álbum de fotografias da viagem de um parente ou amigo? Sem dúvida, a sequência de fotos conta uma História em Quadrinhos, sem legendas ou balões, e perfeitamente compreensível por qualquer pessoa.

6. Conclusão

Através de um conjunto detalhado de argumentos, pode-se concluir que a Linguagem da História em Quadrinhos pode ser aprendida naturalmente pelas pessoas, desde que o ambiente em que estejam seja rico de informações, com acesso a jornais, revistas, TV, cinema, livros, shows etc. E assim como o acesso a todos esses estímulos permite que se aprenda a ler História em Quadrinhos, o acesso às revistas de Quadrinhos, por sua vez, permite o melhor entendimento das outras linguagens e formas de expressão e comunicação.

E talvez a alegada inaptidão de muitos professores atuais em relação à História em Quadrinhos revele a limitação do ambiente a que estiveram expostos durante suas formações na infância. E reforça a necessidade de, hoje, propiciarem a seus alunos uma maior variedade de fontes de informação, entre as quais se incluem as revistas de História em Quadrinhos.

Talvez, ainda, a rejeição de algumas pessoas à História em Quadrinhos não se deva à falta do aprendizado natural da Linguagem das HQs durante suas formações, mas a condicionamentos culturais posteriores, pela convivência em ambientes onde haja forte preconceito contra as revistas de Quadrinhos.

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQS EDGARD

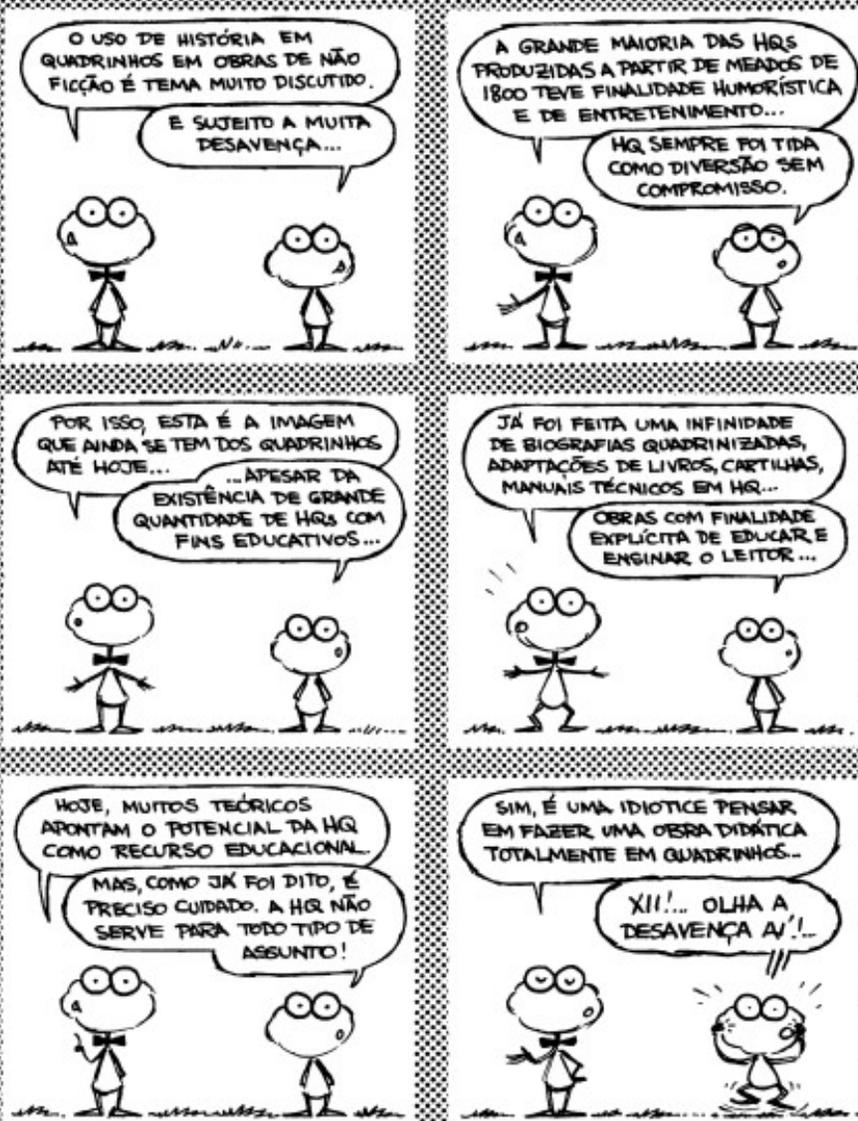


Figura 51: Prancha 47 da série 'Entendendo a Linguagem das HQs', de autoria de Edgard Guimarães, tratando de Quadrinhos educativos, publicada no fanzine "Q1" 87 de julho/agosto de 2007

A expressão da cultura brasileira na História em Quadrinhos

A questão de como caracterizar uma legítima História em Quadrinhos Brasileira é bastante complexa. A análise desta questão começa delimitando o tema, estabelecendo as bases de funcionamento do cérebro humano, buscando compreender como se dá a influência de outras culturas sobre o cidadão brasileiro, e finalmente postulando os critérios para distinguir a produção de História em Quadrinhos genuinamente brasileira.

Este capítulo é baseado em artigo publicado em 2005 no livro “O Que é História em Quadrinhos Brasileira”, da Editora Marca de Fantasia, com o título ‘História em Quadrinhos e a Expressão da Cultura Brasileira’.

1. Introdução

O tema “O Que é História em Quadrinhos Brasileira” está sempre presente nas discussões que ocorrem nas revistas, fanzines, palestras, eventos etc. E sempre há polêmicas a respeito. Quando na década de 1980, por exemplo, se tentou aprovar uma lei de proteção ao Quadrinho Brasileiro, as grandes editoras se movimentaram no sentido de incluir entre a produção brasileira, os trabalhos de estúdio feitos com personagens estrangeiros. Antes, na década de 1960, chegou a ser aprovada uma lei de proteção à História em Quadrinhos Brasileira, que nunca entrou em vigor. Na época, o governo

do Rio Grande do Sul chegou a proibir a entrada no estado de toda revista de Quadrinhos, reservando o mercado para a produção local, com artistas e temas brasileiros, mais especificamente, regionais.

No começo de 1971, Moacyr Cirne publicou no nº 1 da “Revista de Cultura Vozes” um texto sobre o personagem Judoka que alcançou grande repercussão. Dizia:

“O nascimento de Judoka, personagem, obedeceu às linhas esquemáticas que norteiam a criação de quase todos os grandes heróis dos quadrinhos (...) E a questão da dupla identidade aparece dimensionada num Super-Homem, por exemplo. Mas dimensionada também pela complexidade do consumo, como exigência ideológica de uma determinada classe social dentro das determinantes políticas de uma dada sociedade.”

“Assim sendo, o Judoka, *um herói brasileiro*, não se coaduna com a estrutura ideológica da sociedade brasileira. Porque não serão aventuras no Maracanã, no interior de Minas Gerais, no Pão de Açúcar ou no Recife que o tornarão um herói de nossa gente, como um Macunaíma. Ou um Saci-Pererê”.

Este trecho foi citado pelo próprio Cirne em outro artigo mais amplo publicado no nº 4 da “Revista de Cultura Vozes”, em maio de 1971, uma edição dedicada ao Mundo dos Super-Heróis. Curiosamente, a Ebal publicou o texto na íntegra na 2ª capa da revista “O Homem-Aranha” nº 30, de setembro de 1971. E Ionaldo Cavalcanti reproduz parte do texto em verbete sobre Judoka em seu livro “O Mundo dos Quadrinhos”, da Editora Símbolo.

Esta afirmação categórica de Cirne sobre Judoka é um ótimo ponto de partida para iniciar a discussão sobre o Quadrinho Brasileiro.

2. Considerações iniciais

Existem maneiras mais amplas de analisar a questão “O Que é História em Quadrinhos Brasileira”. Sob certo aspecto, todas as HQs produzidas e publicadas no Brasil seriam Histórias em Quadrinhos Brasileiras. Isto incluiria as HQs de Luluzinha e Disney feitas em estúdios da Editora Abril ou as HQs de Recruta Zero e Fantasma feitas em estúdios da Rio Gráfica e Editora. A produção no Brasil de histórias com personagens de origem estrangeira, de qualquer forma, gera riquezas no Brasil e, mesmo havendo pagamento de direitos às editoras originais, contribuem para o aumento do PIB (Produto Interno Bruto). Na mesma linha de raciocínio, os desenhistas brasileiros que têm produzido HQs para o mercado norte-americano ou europeu recebem seus pagamentos aqui no Brasil e são responsáveis pelo aumento da riqueza interna do país. No entanto, neste Capítulo, o foco de análise será mais restrito. Serão consideradas Histórias em Quadrinhos Brasileiras apenas as que forem expressão de uma Cultura Brasileira.

Mesmo com a restrição mencionada, a questão ainda é bastante ampla e complexa. Como saber se uma HQ de fato expressa a Cultura Brasileira? O que de fato caracteriza uma História em Quadrinhos Brasileira? Há um grande número de HQs feitas por autores brasileiros, publicadas comercialmente ou de forma independente, que segue modelos nitidamente importados, como os comics de super-heróis norte-americanos ou os mangás japoneses, sobre as quais paira a dúvida se são Quadrinhos Brasileiros. Lembrando a afirmativa de Moacy Cirne sobre o personagem Judoka: “Porque não serão as aventuras no Maracanã, no interior de Minas Gerais, no Pão-de-Açúcar ou no Recife que o tornarão um herói de nossa gente...”.

Para melhor análise, a questão será colocada na forma inversa: “Como pode uma HQ produzida por brasileiros no Brasil não ser

uma História em Quadrinhos Brasileira”? Para responder a pergunta, é necessário ir mais fundo nos processos mentais do ser humano.

3. Como o cérebro funciona

O cérebro no ser vivo é o centro de controle de todo o organismo, cuidando basicamente de manter a harmonia interna dos vários órgãos e fazer o indivíduo interagir satisfatoriamente com o ambiente. Para isso possui como entrada vários sensores, que medem tanto a realidade externa (luminosidade, sons, temperatura, odores, sabores etc.) quanto a interna (pressão sanguínea, níveis hormonais etc.), e como saída vários atuadores, tanto para produzir resultados externos (movimentos para ataque ou fuga, rituais de sedução etc.) quanto internos (variação dos batimentos cardíacos, liberação de enzimas digestivas etc.). O cérebro obtém as informações dos sensores, faz o processamento de acordo com sua lógica e controla os atuadores.

Nos seres mais desenvolvidos, em especial no ser humano, o aumento de complexidade do cérebro o fez assumir outras funções além destas funções básicas mencionadas. Com isso o ser humano pôde construir uma civilização e uma cultura evoluídas. E mais, pôde tomar consciência de si próprio.

O processo de apreensão do conhecimento pelo cérebro pode ser colocado, muito simplificada, da seguinte forma: o cérebro recebe estímulos dos vários órgãos dos sentidos e estabelece conexões entre os neurônios, de acordo com estes estímulos; quanto mais estímulos semelhantes, mais as conexões correspondentes são fortalecidas. Estímulos diferentes enfraquecem as conexões. Assim, ao longo da vida, vamos aprendendo aquilo que aparece com constância no ambiente em que vivemos. Basicamente, assim é que se dá a formação de uma pessoa.

Além do contato direto do cérebro com os estímulos externos, através dos sentidos, o próprio cérebro busca organizar tudo o que apreendeu, e refazer as conexões entre neurônios de modo a torná-las mais eficientes. Parte deste processo se dá inconscientemente e a parte consciente é o que chamamos de reflexão. À medida que o cérebro vai identificando conhecimentos mais regulares, que ocorrem com muita frequência e praticamente sem contradições, estes conhecimentos vão se tornando mais profundos e menos conscientes. Um exemplo simples: quando começa a aprender datilografia, uma pessoa sabe dizer quais letras correspondem a cada dedo. No entanto, um datilógrafo experiente não é capaz disso, embora possa digitar com rapidez e um mínimo de erros. À medida que o conhecimento datilográfico foi aumentando, foi se tornando mais entranhado no cérebro, e menos consciente. E assim ocorre com tudo o mais, dirigir um carro, escrever um texto, falar uma frase etc.

Quando entramos em contato com alguma informação nova, primeiramente o cérebro a armazena de modo temporário e consciente, ou seja, durante alguns segundos a pessoa tem consciência daquela informação. Aí, o cérebro passa a processar esta informação. Se a considerar sem importância, logo é esquecida. Se a considerar importante, passa a armazená-la em memória mais duradoura. Esta memorização se dá em vários níveis. No nível mais externo ou mais superficial, a informação é armazenada quase sem modificação, ou seja, tal qual foi recebida. Por exemplo, a declaração de uma figura ilustre pode ser memorizada literalmente, mesmo que não se entenda exatamente o que ela quis dizer. Nos níveis mais internos ou mais profundos, é a essência da informação que vai sendo apreendida e memorizada. Os conhecimentos mais profundos são aqueles que as pessoas têm, mas são incapazes de dizer como os obtiveram, pois são justamente resultados de uma infinidade de informações sobre as quais o cérebro conseguiu produzir sínteses.

Esta capacidade de sintetizar um conjunto grande de conhecimentos em um conhecimento mais profundo está intimamente ligada à inteligência. Um cérebro mais inteligente é mais capaz de descobrir os pontos em comum entre vários conhecimentos e armazenar esta essência, descartando os vários conhecimentos semelhantes individuais. Ou seja, é menos capaz de memorizar fatos específicos, pois estes foram utilizados na fabricação de um conhecimento mais geral, mais global, mais profundo, menos consciente.

O desenvolvimento cerebral de uma pessoa pode apresentar problemas por diversas razões, desde causas de origem genética, lesões devido a enfermidades ou acidentes, traumas de origem psicológica, até restrições intelectuais por subnutrição. Uma pessoa cujo cérebro não se desenvolveu plenamente, de modo geral, tem a memória privilegiada em relação à capacidade de raciocínio. Normalmente é capaz de se lembrar de tudo que já vivenciou com detalhes, mas incapaz de relacionar estas informações umas com as outras. Isto ilustra bem como o cérebro, a princípio, mantém as informações recebidas de forma integral, com uma grande quantidade de detalhes, mas quase sem processamento. O cérebro normal, com uma inteligência média, automaticamente vai processando as novas informações e relacionando-as com todas as obtidas anteriormente, procurando os pontos em comum, e construindo um conhecimento mais profundo.

Pode ser observado, no convívio cotidiano, que as pessoas normais procedem de maneira semelhante, embora em escala diferente. A maioria das pessoas vê na televisão ou lê nos jornais e revistas as diversas notícias sobre os acontecimentos políticos e econômicos do país e do mundo, mas não tem um conhecimento profundo sobre política e economia. Assim, não são capazes de processar com profundidade as novas informações obtidas, pois não têm uma grande quantidade de conhecimentos sobre o assunto que permita uma síntese eficiente. Por outro lado, também não são alienadas sobre o que

acontece na atualidade, então as novas informações não são simplesmente memorizadas em sua forma original. Ficam num estágio intermediário, onde seus cérebros são capazes de fazer algum processamento com as novas informações, mas deixando uma grande quantidade de lacunas, de dados conflitantes, não realizando uma síntese completa. É comum uma pessoa não entender parcela das informações ou não conseguir identificar quando uma informação é falsa, justamente por não ter conhecimento suficiente sobre o assunto para que o cérebro realize um processamento eficaz.

Assim, no dia-a-dia, em todos os contatos que se tem com novas informações, o cérebro vai realizando processamentos diferenciados, desde os mais profundos sobre os assuntos que tem grande domínio, até à memorização pura e simples de coisas sobre as quais não tem outras informações.

4. A influência do quadrinho estrangeiro

A explicação sobre os processos mentais executados pelo cérebro humano ajuda a entender como se dá a interação entre os jovens leitores e as publicações de Histórias em Quadrinhos disponíveis no mercado.

Como foi analisado, todas as informações que uma pessoa recebe ao longo de sua vida vão sendo processadas por seu cérebro, que busca realizar uma síntese. Obviamente, uma síntese única de tudo não é possível, pois a realidade é muito mais complexa do que a capacidade de processamento do cérebro. Então o cérebro procura agrupar informações semelhantes em várias categorias e realizar sínteses parciais. Todo esse processamento do cérebro vai formando cada indivíduo, e têm papel preponderante nesta formação os tipos de informações a que fica sujeito, como o ambiente familiar, o ambiente escolar, o relacionamento com os pais, os colegas, a vizinhança, o tipo de revista que lê, as brincadeiras de que participa etc.

Nesta interação com o ambiente, uma parcela significativa, para não dizer a maior parte, dos estímulos recebidos são estímulos que representam a Cultura Brasileira. A língua que se aprende é a portuguesa, a culinária é a brasileira, o vestuário que se usa, as tradições, as moradias, a religiosidade, o sistema político, a geografia etc., tudo isso, descontando as diferenças regionais, forma o que podemos chamar de Cultura Brasileira. No entanto, em relação a um aspecto mais restrito da cultura, os filmes de cinema, seriados de TV, revistas de Quadrinhos, livros etc., predominam obras produzidas em outros países, com as características de outras culturas.

Assim, embora uma pessoa cresça num ambiente predominantemente Brasileiro, parte das informações que recebe provém de culturas estrangeiras. No caso específico das Histórias em Quadrinhos, a grande maioria das publicações traz material produzido originalmente em outros países. Para o público infantil, a situação é mais equilibrada. Dominam o mercado as publicações Disney, com produções norte-americanas, italianas e suecas; e as publicações de Maurício de Souza. Nestas, em grande parte, não há uma caracterização bem clara do ambiente. Somente nas histórias de Chico Bento e Papa-Capim é que o cenário é declaradamente brasileiro. Para o público juvenil, praticamente todas as publicações são de material importado. Dominam as revistas de origem norte-americana, principalmente as histórias de super-heróis. Seguem de perto as revistas de origem japonesa. E há ainda, estas para um público um pouco mais adulto, as revistas com histórias de aventura de origem italiana. O leitor jovem, portanto, nesta faixa específica de seu contato com o ambiente, recebe informações exclusivas de outras culturas.

Como se dá esta influência de culturas estrangeiras na mente do jovem imerso na Cultura Brasileira? O natural é que o cérebro do jovem procedesse a síntese das várias influências e fosse construindo um conhecimento que representasse a soma de todas as informa-

ções que recebe de todas as fontes. O que se observa, no entanto, é que quando um jovem desses decide produzir suas próprias Histórias em Quadrinhos, o resultado é muito parecido com as histórias estrangeiras a que teve acesso. Aparentemente, este jovem isola esta parte de suas influências, não a fazendo interagir com suas outras influências em outros aspectos de sua vida. Assim, o leitor de super-heróis, ao tentar fazer suas próprias HQs, cria heróis, situações, cenários, enredos, e também desenhos, que são cópias fiéis dos originais norte-americanos. O mesmo se dá com os leitores de mangás, e, em menor escala, com os leitores de álbuns europeus.

Com os argumentos apresentados até o momento, já é possível responder à pergunta: “Como pode uma HQ produzida por brasileiros no Brasil não ser uma História em Quadrinhos Brasileira”?

Ao compartimentalizar as informações que recebe das Histórias em Quadrinhos estrangeiras, o jovem autor, ao produzir seu próprio trabalho, usa de modo estanque somente as influências que recebeu deste meio de comunicação, não usando nesta produção as influências que recebeu de todas as outras fontes de informação que representam a Cultura Brasileira, com a qual teve contato toda sua vida. Nestes primeiros trabalhos, o nível de processamento que o jovem realizou sobre estas influências específicas é tão baixo que o resultado é muito semelhante aos originais estrangeiros. Os mesmos tipos de personagens, os mesmos poderes, os mesmos comportamentos, as mesmas situações, enfim, tudo idêntico. Costuma-se usar, nestes casos, a expressão “clichê”. O clichê originalmente é uma peça de metal fundida, usada em impressão tipográfica, que não permite alteração. No sentido figurado, o clichê é o conjunto grande de informação que a pessoa memorizou praticamente sem alteração, sem que o cérebro fizesse algum processamento mais profundo. Assim, as HQs do jovem autor resultam numa coleção de situações e sequências já vistas nas obras originais, com muito poucas alterações. Como estes originais

são frutos de uma cultura estrangeira, este trabalho do jovem autor expressa os valores desta cultura estrangeira. Portanto, é assim que se pode afirmar que uma HQ produzida por brasileiros no Brasil pode não ser caracterizada como uma História em Quadrinhos Brasileira.

5. A História em Quadrinhos Brasileira

Com o passar do tempo, o jovem autor, mesmo tendo recebido, na área das Histórias em Quadrinhos, influência somente da produção estrangeira, passa a processar mais profundamente estas informações, a compará-las e relacioná-las com todas as suas outras experiências de vida, e seu trabalho começa a se diferenciar dos originais estrangeiros. Esta evolução atinge vários níveis. Há autores com uma produção de vários anos que mantêm em seus trabalhos as características básicas das obras originais estrangeiras das quais sofreu influência na juventude. Há outros autores que buscam conscientemente criar um trabalho com características próprias, libertas das influências originais. Neste caminho, o normal é que busque novas influências, primeiramente de outras vertentes da própria História em Quadrinhos mundial, depois de outras formas de arte, como o cinema, as artes plásticas, a literatura, mesmo a música. Nesta evolução, certamente o cérebro deste autor realiza processamentos mais sofisticados, ao estabelecer relações entre vários tipos de influências e de fato produz conhecimentos mais profundos. No entanto, embora possa produzir uma obra mais elaborada, não é necessariamente uma obra que expresse a Cultura Brasileira. Todas essas outras influências buscadas têm também considerável parcela de características culturais estrangeiras. O cinema exibido no Brasil, por exemplo, é predominantemente de origem norte-americana. Na literatura, a situação é mais equilibrada. O fato é que esta maior diversidade de influências, por si só, não significa que esta HQ seja Brasileira.

Quando, então, uma História em Quadrinhos poderá ser caracterizada como uma História em Quadrinhos Brasileira? Quando, na elaboração de uma HQ, o autor usar como base seus conhecimentos mais profundos, aqueles que foram construídos durante sua vida através da interação com todo tipo de ambiente a que esteve exposto, aqueles conhecimentos – valores, sentimentos, experiências pessoais etc. – que fazem parte de sua própria essência. Como a construção da mente e personalidade de um brasileiro no Brasil é feita predominantemente através da interação com a Cultura Brasileira, quando esta pessoa faz uso desta base cultural para produzir uma obra, esta obra expressará a Cultura Brasileira.

6. Conclusão

O processo de produzir uma obra que expresse a Cultura Brasileira não é um processo fácil, embora a base deste processo seja algo que o cérebro faça automaticamente. A produção de uma obra Brasileira requer um trabalho árduo na elaboração das ideias que expressem os conhecimentos mais profundos presentes no indivíduo. Exige reflexão, estudo, vontade, determinação. E quando, mais do que reproduzir estes conhecimentos profundos, o autor consegue sintetizá-los em novos conhecimentos, aí desvenda a alma do Brasileiro e cria uma obra basilar da Cultura Brasileira.

Referências

- ALBUS, James S. *Brains, Behavior and Robotics*. Peterborough: Byte Publications, 1981.
- CAGNIN, Antônio Luiz. As Histórias em Quadrinhos de Angelo Agostini, in *Phenix*. São Paulo: Clube dos Quadrinhos, 1996.
- CALAZANS, Flávio (org.). *As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática*. São Paulo: Unesp, 1997.
- CALAZANS, Flávio. *História em Quadrinhos na Escola*. São Paulo: Paulus, 2005.
- CIRNE, Moacy. *Para Ler os Quadrinhos*, 2ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 1975.
- CIRNE, Moacy. *Bum! A Explosão Criativa dos Quadrinhos*, 5ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 1977.
- CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, Sedução e Paixão*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- CLARK, Alan e Laurel. *Comics: Uma História Ilustrada da B.D.* Sacavém: Distri Cultural, 1991.
- COUPERIE, Pierre e outros. *História em Quadrinhos & Comunicação de Massa*. São Paulo: MASP, 1970.
- CUMMING, Robert. *Para Entender a Arte*. São Paulo: Editora Ática, 1996.
- DURANT, Will. *A História da Filosofia*. São Paulo: Nova Cultural, 1996.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- GASCA, Luis e GUBERN, Roman. *El Discurso del Comic*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1988.

GROENSTEEN, Thierry. *História em Quadrinhos: Essa Desconhecida Arte Popular*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

GUIMARÃES, Edgard. *Desenquadro*. Brasópolis, MG: Edição do Autor, 1996.

GUIMARÃES, Edgard (org.). *O Que é História em Quadrinhos Brasileira*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

LORENZ, Konrad. *Os Fundamentos da Etologia*. São Paulo: Editora Unesp, 1993.

LUCCHETTI, Rubens F. e LUCCHETTI, Marco Aurélio. História em Quadrinhos: Uma Introdução, in *Revista USP* n° 16. São Paulo: Editora USP, 1993.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). *Histórias em Quadrinhos: Leitura Crítica*. São Paulo: Edições Paulinas, 1984.

MARAT, Marcelo. *A Palavra em Ação*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2002.

MARTINS, Roberto de Andrade. *O Universo, Teorias sobre sua Origem e Evolução*. São Paulo: Editora Moderna, 1994.

MARTINS, Wilson. *A Crítica Literária no Brasil*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1983.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

NICOLAU, Marcos. *Falas & Balões*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 1998.

PERRY, George e ALDRIDGE, Alan. *The Penguin Book of Comics*. Harmondsworth: Penguin Books, 1967.

QUELLA-GUYOT, Didier. *A História em Quadrinhos*. São Paulo: Unimarco Editora/Edições Loyola, 1994.

VALVERDE, José Maria. *História do Pensamento*. São Paulo: Nova Cultural, 1987.

Vários autores. *Lendo o Passado: Do Cuneiforme ao Alfabeto. A História da Escrita Antiga*. São Paulo: Edusp/Melhoramentos, 1996.

VERDASCA, José. *A Língua de Camões*. São Paulo: Ibrasa, 1995.

VERGUEIRO, Waldomiro e RAMA, Ângela. *Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula*. São Paulo: Editora Contexto, 2004.

Edgard Guimarães

Quadrinhista e Editor Independente.

Editou as publicações: PSIU (1982, 1985 e 1990), PSIU Mudo (1988), Deus (1989), Eco Lógico (1991), Na Ponta da Língua (1992), O Escroteiro Entrevistado (1993, com Laudo), Rubens Lucchetti & Nico Rosso (1994), PSIU 13 Anos (1995), Desenquadro (1996), Fanzine (2000), Mundo Feliz (2002), Entendendo a Linguagem das HQs (2010), Três Centos de Cartuns (2010), Memória do Fanzine Brasileiro (2013), Rolando Duque (2014), cotidiano alterado (2014).

Lançou pela editora Marca de Fantasia: Tira-Teima (1995), Calvo (2003, com Luigi Rocco), Fanzine (2004), Algumas Leituras de Príncipe Valente (2005), O Que é História em Quadrinhos Brasileira (2005), Osvaldo (2005, com Antonio Eder), Ju & Jigá (2007), Top! Top! número 26 (2010), Mundo Feliz (2011), Poeta Vital (2021) e José Ruy: a alma lusitana em quadrinhos (2023).

Participou das antologias: Saciedade dos Poetas Vivos (1995), Antologia Del'Secchi (1996, 1997, 1998 e 2000), As Histórias em Quadrinhos no Brasil – Teoria e Prática (1997), Antologia Scortecchi (1999), Humor Brasil 500 Anos (2000), 2001 – Uma Odisseia no Humor (2001), Humor pela Paz, (2002), Tiras de Letras (2003, 2004 e 2008), Fome de Ver Estrelas (2003), 20 Anos no Hiperespaço (2003), Isto é um Absurdo (2004), Vinte Voltas ao Redor do Sol (2005) e Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas (2013).

Recebeu o Prêmio Jayme Cortez entre 1993 e 2006, o Troféu Angelo Agostini entre 1995 e 2009, e a Medalha Angelo Agostini em 2002.

Edita desde 1993 o fanzine QI – Quadrinhos Independentes, atualmente no número 183. O fanzine trouxe os encartes: Reflexões sobre Histórias em Quadrinhos, Reflexões sobre Imagem e Cultura, Pequena Biblioteca de



Histórias em Quadrinhos (4 números), Pequena Biblioteca sobre Histórias em Quadrinhos (3 números), Registro sobre Publicações de Quadrinhos, Artigos sobre Histórias em Quadrinhos (16 números), Mestres das Histórias em Quadrinhos (6 números), Voos n'O Tico-Tico (7 números), Brindes das Revistas da Ebal (4 números), Os Primeiros Super-Heróis do Mundo (6 números), Leitores e Mercado de Quadrinhos (3 números), HQ Além dos Balões (3 números), Editoras Brasileiras de Quadrinhos (2 números), Papos Tais, Imagens d'Epinal (2 números), Tintin em Portugal, e os álbuns Pecado (2005), Musashi (2008), O Mundinho dos Quadrinhos (2015), As Asas da Coragem (2017), Essas Incríveis Heroínas de Papel (2018), Retrospectiva (2018), HQ – Arte com Muita Oficina (2019), Shima no QI (2020), Buster (2021) e Drago, O Vampiro (2022).

Relançou a revista PSIU, no formato digital, a partir no número 4, em 2022.

A maior parte das publicações do autor encontram-se disponíveis em formato digital no sítio da editora Marca de Fantasia, em seção exclusiva (<https://www.marcadefantasia.com/ego.html>).

Edgard Guimarães

ESTUDOS SOBRE HISTÓRIA EM QUADRINHOS



<https://www.marcadefantasia.com>