

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E OS HISTORIADORES: EMBATES E PERSPECTIVAS DE APROXIMAÇÃOPriscila Pereira¹**Resumo**

Este texto apresentará algumas possibilidades de análise de uma fonte ainda pouco explorada pelos historiadores, de um modo geral, e pelos historiadores da arte, de maneira particular: as histórias em quadrinhos (HQs). Sua aparição nas cadeias de jornal norte-americanas e de alguns países europeus data de finais do século XIX, e seu surgimento está intimamente relacionado ao aperfeiçoamento de técnicas de reprodução de imagens e ao desenvolvimento da indústria editorial, sobretudo aquela voltada para o setor do entretenimento. Além disso, muito já se comentou sobre o potencial expressivo dos quadrinhos, que misturam *artes, gêneros e épocas*, através de uma aliança bem-sucedida entre cultura icônica e cultura literária.

Todavia, ainda que a HQ possa ser vista hoje como um *gênero consolidado*, ela ainda sofre o ranço de ser considerada uma arte menor, já que seria “filha do comercialismo e da tecnologia, concebida por descuido e nascida por acidente”. Sem contar que, ainda hoje, existem inúmeros lugares-comuns que continuam insistindo na obviedade da linguagem dos quadrinhos, como se esse meio de comunicação não apresentasse nenhuma complexidade.

Neste sentido, pretende-se discutir algumas problemáticas relacionadas ao universo das HQs, como sua vinculação com a cultura de massa, com as indústrias culturais, com os estudos da semiótica e, por que não?, com a política. Saber, por exemplo, se estamos tratando de um material que é meio de comunicação, arte, linguagem e/ou gênero, bem como entender o funcionamento da “gramática dos quadrinhos”, sua estrutura e tipologia, constitui um desafio para os estudiosos da “sociedade do espetáculo”, cuja força reside também no poder das imagens. Quer dizer, inserir no domínio propriamente historiográfico os questionamentos advindos do campo da cultura de massa é hoje um imperativo. Além do mais, é preciso historicizar a “história” desses artefatos culturais, a fim de que recuperaremos sua materialidade e compreensibilidade históricas - e que pertencem ao âmbito da temporalidade.

Palavras-chave: história em quadrinhos; história da arte; cultura de massa.

Os quadrinhos como problema

As HQs surgiram entre o final do século XIX e início do XX, aparecendo inicialmente em tiras diárias publicadas nas cadeias de jornal norte-americanas. Além disso, sua aparição está atrelada tanto ao advento de modernas técnicas de gravação, quanto ao despontar de uma consciência da *imagem como notícia*, uma vez que ela se torna múltipla e repetitiva, exigindo a sua reaparição periódica (ZUNZUNEGUI: 1992).

No entanto, muitos especialistas em quadrinhos afirmam que esta arte seria a evolução de formas mais antigas de narrativa seqüencial, das quais a pintura rupestre seria o exemplo mais afastado no tempo. De qualquer forma, os precursores mais diretos dos

¹ Mestre em *Historia del Mundo Hispánico* pela Universitat Jaume I, de Castelló de la Plana (Espanha). Mestranda do Programa de Pós Graduação em História da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), sob orientação do prof. Dr. José Alves de Freitas Neto, com bolsa Fapesp. Email: perecilapp@yahoo.com.br.

quadrinhos foram os desenhistas que, na primeira metade do século XIX, produziram *histórias gráficas em forma de ficção ilustrada, com diminutos blocos de prosa e (ou) verso no pé de cada vinheta, porém ainda sem globos de diálogo* (FONSECA: 1999). Dentre estes desenhistas, poderíamos citar o alemão Rodolphe Töpffer, Busch, Christoffe e Angelo Agostini, considerado o introdutor dos quadrinhos no Brasil.

De qualquer modo, as HQs nascem

como uma consequência das relações tecnológicas e sociais que alimentaram o complexo editorial capitalista, amparados numa rivalidade entre grupos jornalísticos (...) dentro de um esquema preestabelecido para aumentar a vendagem dos jornais, aproveitando os novos meios de produção e criando uma lógica própria de consumo (CIRNE: 1972: p. 12).

Neste sentido, o surgimento dos quadrinhos está intrinsecamente associado à imprensa. Afinal de contas, o mundo que emergiu da Era Vitoriana não poderia mais ser separado da comunicação social, notavelmente dos meios impressos. Assim, a imprensa passa a dispor de um público ávido por informação, bem como de canais de opinião pública e plataformas de entretenimento, o que viabilizará o aumento vertiginoso das tiragens de jornais e revistas. Por exemplo, esta relação dos quadrinhos com a indústria jornalística consagrou o termo "jornalismo amarelo", em referência à imprensa sensacionalista e ao camisolão dessa cor usado pela personagem *Yellow Kid* (1895), cuja criação constitui um marco na história das histórias em quadrinhos.

Em contrapartida,

o Yellow Kid sintetizava o resultado de uma série de fatos e circunstâncias que convergiram na origem dessa forma de narrativa gráfico-visual. Do ponto-de-vista tecnológico, havia, naquela época, o conjunto de invenções que conduziram ao extraordinário desenvolvimento da imprensa. Do ponto-de-vista sociológico, destacavam-se as levas de imigrantes chegados à América do Norte, com escasso domínio da língua inglesa e, portanto, mais voltados para a contemplação de imagens do que à leitura. (...) Um outro fator importante foi a acirrada competição entre os jornais pela preferência do público, particularmente a histórica disputa entre dois magnatas da indústria jornalística norte-americana: Joseph Pulitzer e William Randolph (FONSECA: 1999: p. 51)

Ou seja, o surgimento da HQ como um produto cultural inédito só será possível no contexto discursivo dos meios de comunicação de massa, o que implicará na configuração de uma série de julgamentos bastante enviesados feitos à chamada "nona arte", e cujas premissas devem ser localizadas tanto na especificidade do gênero, quanto no desenvolvimento das distintas disciplinas com as quais ele se relaciona. No que se refere ao primeiro aspecto, muitas foram as tentativas de se conceitualizar a linguagem *sui generis* dos quadrinhos, "linguagem heteróclita", calcada na aliança bem sucedida entre cultura icônica e literária, e que explica o porquê esse gênero "produz os maiores lucros da indústria editorial na atualidade" (CANCLINI: 1997). Porém, de todas as definições que temos encontrado, desde a de Will Eisner, que definiu os quadrinhos como *arte sequencial*, passando pela de Zunzunegui, segundo o qual o *comic* se caracterizaria sobretudo como um meio *manual, múltiplo e imóvel*, chegando até a conceitualização de *gênero impuro* de Canclini, a que mais nos pareceu apropriada é a sua concepção como um híbrido, isto é, os quadrinhos teriam sua especificidade exatamente nessa junção entre figura e palavra, significado e significante, de modo que ambos formem uma só unidade semântica. Nas palavras do argentino Pablo de Santis

A HQ se afirma nas zonas de sua indeterminação e de sua mescla: como gênero híbrido entre a narrativa e a gráfica, encontra sua pureza no ponto de máxima

contaminação: palavras que são desenhos, desenhos que foram previamente palavras e que carregam ainda um peso textual” (SANTIS: 1998).

Todavia, e estamos já nos referindo ao segundo aspecto, os primeiros estudos realizados a partir dos anos 1960, e que propuseram pensar a HQ como um problema teórico relevante, fizeram-no segundo os modelos estruturalistas em voga, de crítica marxista (DORFMAN e MATTELART: 1980) e da semiologia (ECO: 1970). Parece que tais trabalhos tinham uma preocupação comum: revelar os mecanismos ideologizantes contidos nas HQs, através de uma hermenêutica decifradora do discurso. Outro ponto comum é que estes trabalhos dos anos 60 abordaram os quadrinhos sobretudo como discurso textual, subordinando a imagem desenhada ao texto escrito, como comprova a tese de Oscar Masotta de que os *comics* seriam “literatura desenhada”.

Por outro lado, surgem nos anos 70 e 80 trabalhos que tentaram questionar a exclusão dos quadrinhos dos discursos acadêmicos através de sua conceitualização como ideologia ou como um gênero menor. A tese revisionista de Jorge Rivera sobre “literaturas marginais”, por exemplo, tentou inserir a HQ nos estudos literários mais amplos, apesar de fazê-lo segundo as mesmas premissas do modelo anterior. Quer dizer, apesar das novas reflexões propostas por Juan Sasturain e Jorge Rivera, seguiu a convicção de fundo de que os quadrinhos, uma vez vinculados aos meios de comunicação de massa, *impunham a configuração de uma realidade* (ALDANA: 2001).

Atualmente, os estudos culturais sobre os *comics* têm buscado entender muito mais as ferramentas que a HQ dispõe para *representar* a realidade do que propriamente avaliar o quão verossímil é uma historieta. Tal perspectiva está totalmente de acordo com a noção flusseriana de “mundo codificado”, isto é, a noção de convencionalidade sobre a qual está assentada a experiência do mundo social (FLUSSER: 2007). Neste sentido, os novos estudos sobre as HQs têm insistido na sua definição como tradução cultural, ou seja, como re-escritura feita através de um duplo processo: de codificação (do roteiro ao desenho narrativo) e de decodificação (a leitura). Em suma, tal noção de tradução permite estudar os múltiplos elementos significantes de uma HQ, de modo a não hierarquizar seus elementos inerentes.

Ora, se o problema da representação se encontra no centro da reflexão sobre HQs, como isso funciona então? Como entender as complexas mediações que existem entre os quadrinhos, os meios de comunicação de massa e a política? Para responder a esta questão, é preciso saber em que consiste a gramática dos quadrinhos, ou, melhor dito, como funciona a gráfica da palavra e a gramática do desenho. Em outras palavras, é preciso atentar para os elementos estruturais inerentes às HQs, pois eles são indissociáveis da sua mensagem verbal. Enfim, a análise dessa arte não poderia prescindir de entender as funções do enquadramento, as dimensões tempo e espaço, a seriação, a elipse, as onomatopéias etc.

A linguagem heteróclita das HQs

Ora, enquanto gênero com características não encontráveis em nenhuma outra forma de comunicação artística, pode-se considerar a arte seqüencial como uma verdadeira *revolução narrativa, que adicionou imagens dinâmicas ao texto impresso*. Canclini, por exemplo, definiu essa forma de expressão como gênero impuro, “lugares de intersecção entre o visual e o literário, o culto e o popular, [que] aproximam o artesanal da produção industrial e da circulação massiva” (CANCLINI: 1997: p. 336). As HQs exigem, ainda, “que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (... perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (... gramática, enredo, sintaxe)

superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e esforço intelectual" (EISNER: 1989: p. 8). Quer dizer, "os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, tornam-se uma linguagem (...). E é essa aplicação disciplinada que cria a "gramática" da arte seqüencial" (*Idem, ibidem*).

O primeiro elemento essencial a uma HQ é a dimensão tempo e espaço. No entanto, geralmente é o espaço quem define o tempo, isto é, o tempo é espacializado. É por isso que o tamanho dos quadrinhos pode indicar ritmos mais acelerados ou intervalos de tempo maiores na narrativa - quadrinhos maiores serão visualizados por mais tempo e, portanto, indicarão uma temporalidade mais longa que a de um quadrinho menor. Além disso, a percepção visual de uma HQ é global, pois "o que faz do bloco de imagem uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras" (MOYA: 1972: p. 110).

O segundo importante componente das HQs é a elipse, ou seja, a necessidade de completar uma seqüência mentalmente. Assim, os quadrinhos instigam o leitor a participar desta tarefa, pois se não houvesse este acordo tácito entre o desenhista de quadrinhos e o seu público, que cria um *continuum* narrativo a partir de várias imagens congeladas, simplesmente não existiria narrativa seqüencial. Ou seja, "a compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência (...). É preciso que se desenvolva uma interação [entre quadrinhista e seu leitor], porque o artista está evocando imagens nas mentes de ambas as partes". (EISNER: 1989: p. 13)

O enquadramento também é um elemento fundamental das HQs, visto que ele funciona como a objetiva de uma câmara. É o enquadramento que possibilita, por exemplo, "o encapsulamento" da narrativa, a captura de um momento da ação. Além disso, o enquadro (contorno do quadrinho), além de ser um suporte estrutural, também pode ser usado como recurso narrativo, aumentando o envolvimento do leitor com a história e direcionando o seu campo de visão. Neste sentido, "um quadrinho estreito evoca uma sensação de encurralamento ao passo que um quadrinho largo sugere abundância de espaço para movimento - ou fuga. Trata-se de sentimentos primitivos profundamente arraigados e que entram em jogo quando acionados adequadamente". (*Idem*, p. 89) É claro que o uso da perspectiva também contribui para manipular a orientação do leitor e produzir tais sensações².

O balão de diálogo, embora não seja um elemento imprescindível aos quadrinhos, é importante porque abriga as metáforas visuais e onomatopéias constituintes de uma HQ. A forma do balão também é um valioso recurso expressivo. Resumindo, existe um conjunto de elementos essenciais que fazem parte da narrativa seqüencial, como as onomatopéias - que são "a representação gráfica do som" -, as linhas cinéticas - que criam a ilusão de movimento e trajetória de objetos -, e a sarjeta - que seria o espaço vazio entre dois quadrinhos e onde se localiza a elipse narrativa. Além, é claro, da anatomia expressiva, do *timing* e do próprio argumento, que constitui qualquer HQ.

² Como destacou Gombrich, a invenção da perspectiva nos séculos XV e XVI significou uma efetiva conquista da realidade, significativa em termos de convencimento cultural. Segundo este ponto-de-vista, poderíamos pensar os quadrinhos como herdeiros dessa forma de representação pictórica, calcada seja na geometrização do espaço (perspectiva linear), seja nos fundamentos físicos de um olho descritor (perspectiva óptica). GOMBRICH, Ernest; *A história da arte*; Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979. ALPERS, Svetlana; *A arte de descrever A arte holandesa no século XVII*; São Paulo: Edusp, 1999.

Todos estes elementos elencados mostram que não é tão simples assim analisar a linguagem dos quadrinhos, que apesar disso, ainda são considerados pelo senso comum como um gênero sem sofisticação e cuja linguagem é simples e óbvia. E se, por um lado, isso ajuda a entender a resistência ainda existente entre os historiadores de incorporar este tipo de fonte aos estudos históricos, por outro explica os motivos pelos quais parte considerável dos estudos sobre HQs com viés histórico se restrinja meramente a seus elementos extra-icônicos. Entretanto, o estudo das HQs, assim como de outros meios de comunicação em massa, é hoje um imperativo. Não podemos nos esquecer, por exemplo, que os quadrinhos podem ser considerados uma arte consagrada, que abarca todos os gêneros possíveis, do infantil ao erótico, e que mantêm inúmeras relações com outras artes, tais como o teatro, a fotografia, a pintura e o cinema, e abrangem diversos gêneros, tipos e formatos. Já se comentou, por exemplo, que os inusitados ângulos de câmara apresentados nos quadrinhos de Will Eisner teriam inspirado Orson Welles no seu clássico *Cidadão Kane*, bem como os quadrinhos teriam influenciado o movimento da *Pop Art*, nos anos 50. É perceptível a referência à iconografia da HQ nas telas de Liechtenstein, e quadrinhistas como Alex Raymond - o criador de *Flash Gordon*-, utilizaram abundantemente a fotografia como recurso auxiliar na composição de seus quadrinhos³ (FRANCO: 2004).

Aliás, mesmo em relação à estética clássica, que tantas vezes foi colocada em oposição às formas artísticas da cultura de massa, os quadrinhos mantêm pontos de convergência. E isto pode ser visto no desenvolvimento paralelo entre retrato e caricatura - considerada uma manifestação irmã dos quadrinhos. Neste sentido, não é de se estranhar que as primeiras caricaturas tenham sido desenvolvidas por aqueles que mais contribuíram para a consolidação do retrato como tema da pintura, fixando as regras de sua produção, como é o caso de Leonardo da Vinci, Carracci e Dürer. Ou seja, "os ofícios do pintor e do caricaturista são complementares por oposição um ao outro. O primeiro esforça-se em atenuar os defeitos do seu modelo, o segundo procura sua visão não no aprofundamento, mas no exagero dos traços (...) Se o retratista pinta o modelo como este deseja ser visto pelos outros, o caricaturista revela como os outros deveriam ver o modelo" (FONSECA: 1999: p. 19).

Enfim, entre embates e diálogos possíveis, as HQs e os historiadores têm ainda um longo caminho a ser percorrido. Neste sentido, a compreensão dos quadrinhos como tradução cultural pode ajudar a entender os processos de hibridação que se encontram na raiz dessa arte, cuja aproximação exige que se movimente entre diversas disciplinas e áreas do conhecimento, tais como a semiótica, a comunicação social, as ciências sociais, a psicanálise, a lingüística e o próprio campo das artes visuais. Afinal, trata-se também de entender como se conforma o cânon e como se pode abri-lo ou alterá-lo, uma vez que os embates e aproximações entre as HQs e a História da Arte se inscrevem na questão fundacional de como se configuram linguagens artísticas que ingressam ou não nos domínios de Clio.

³ Inclusive, as HQs e o cinema apresentam o mesmo vocabulário técnico, tais como as noções de *close-up*, figura inteira e figura média. Por este motivo, muitos críticos consideram que as técnicas narrativas das imagens fixas dos quadrinhos teriam possibilitado o surgimento da linguagem cinematográfica, pautada na narrativa seqüencial de imagens em movimento.

Bibliografia:

- ALDANA, Fabiola, “La historieta como traducción cultural” in Lisa BRADFORD (comp); *La cultura de los géneros*; Buenos Aires: Beatriz Viterbo Editora, 2001.
- AUMONT, Jacques; *A imagem*; Campinas: SP: Papirus, 1993.
- AZEVEDO, Nilson; “Os quadrinhos dão o que pensar” in *Curso: Quadrinhos: história e análise (curso de humor)*; Minas Gerais: Coordenadoria de Cultura do Estado de Minas Gerais, 1979.
- BENJAMIN, Walter; “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” *Obras escolhidas*; São Paulo: Brasiliense; 1993.
- CAGNIN, Antonio Luiz; *Os quadrinhos*; São Paulo: Ática, 1975
- CANCLINI, Néstor García. *Culturas híbridas Estratégias para entrar e sair da Modernidade*; São Paulo: Edusp, 1997.
- CIRNE, Moacy; *A explosão criativa dos quadrinhos*; Petrópolis: Vozes, 1972.
- DORFMAN, Ariel e MATTELART, Armand; *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo (trad. Álvaro de Moya)*; Rio de Janeiro: Paz e terra, 1980.
- ECO, Umberto; *Apocalípticos e Integrados*; São Paulo: Perspectiva, 1970.
- EISNER, W.; *Quadrinhos e arte sequencial*; São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FARR, Michael; *Tintín El sueño y la realidad; La historia de la creación de las aventuras de Tintín*; Barcelona: Editorial Zendera Zariquiey, 2002
- FLUSSER, Vilém; *O mundo codificado Por uma Filosofia do Design e da Comunicação*; São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- FONSECA, Joaquim da; *Caricatura: a imagem gráfica do humor*; Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999.
- FRANCO, Edgar Silveira; *HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet*; São Paulo: Annablume: Fapesp, 2004.
- GUIMARÃES, Edgard; "Uma caracterização ampla para as histórias em quadrinhos e seus limites com outras formas de expressão"; *CD-Rom do Intercom 1999 - GT Humor e quadrinhos*; Rio de Janeiro: Intercom, 1999.
- LIMA, Luiz Costa (org); *Teoria da Cultura de Massa*; São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- MCCLOUD, Scott; *Desvendando os quadrinhos*; São Paulo: Makron Books, 1995.
- MOYA, Álvaro de; *Shazam!*; São Paulo: Perspectiva, 1972.
- _____; *História da história em quadrinhos*; São Paulo: Brasiliense, 1994.
- PENNACCHION, Irène; *La nostalgie en images une sociologie du récit dessiné*; Paris: Librairie des Meridiens, 1982.
- PESAVENTO, Sandra Jatahy; *Porto Alegre Caricata: a imagem conta a história*; Porto Alegre, EU/ Secretaria Municipal da Cultura, 1993.
- SANTIS, Pablo; *La historieta en la edad de la razón*; Paidós: Buenos Aires, 1998.
- SENNA, Nadia da Cruz; *Deusas de papel: a trajetória feminina nas histórias em quadrinhos*; Campinas: dissertação de mestrado: UNICAMP: IA, 1999.
- ZUNZUNEGUI, Santos; *Pensar la imagen*; Madrid: Ediciones Cátedra: Universidad del País Vasco, 1992.

Referências eletrônicas:

- REVISTA AGAQUÊ; Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo; *Versão digital*: <http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/>.