



QUADRINHOS: UMA APROXIMAÇÃO APRECIATIVA

Nataniel dos Santos Gomes¹

Resumo: Como característica o desenho é o principal diferencial da linguagem da nona arte, muitas vezes unindo imagem e texto, por meio do encadeamento de quadros, narrando uma história ou ilustrando uma cena. Os quadrinhos representam produtos culturais muito influentes, mas pouco pesquisados proporcionalmente. A ênfase quase sempre cai sobre a interpretação, sobre os elementos formais (texto e imagens), o uso como ferramenta para o ensino, o contexto de produção e o impacto sobre o leitor. Uma das marcas mais importantes é sua capacidade de tornar o leitor coparticipante da narrativa. Assim, sua linguagem precisa ser entendida para mostrar como ela é capaz de seduzir o leitor.

Palavras-chave: Quadrinhos. Linguagem. Cultura de massa.

COMICS: AN APPRECIATIVE APPROACH

Abstract: *As a characteristic, drawing is the main differential of the language of the ninth art, often joining image and text, through the chain of pictures, narrating a story or illustrating a scene. Comics represent very influential cultural products, but little researched proportionately. The emphasis almost always falls on interpretation, formal elements (text and images), use as a teaching tool, the context of production and the impact on the reader. One of the most important marks is its ability to make the reader co-participant in the narrative. Thus, its language needs to be understood to show how it is able to seduce the reader.*

Keywords: *Comics. Language. Mass culture.*

Introdução

Faz tempo que as histórias em quadrinhos ocupam o tempo dos pesquisadores na universidade, mesmo que seja apenas para criticar, como produto da cultura de massa da imprensa ou como obras que apresentam um valor como arte independente. O fato é que esse fenômeno, que se popularizou no século passado, lido por milhões de leitores pelo mundo a fora, dos mais diversos tipos e grupos sociais, sempre foi polêmico.

Os quadrinhos apresentam uma linguagem marcada por símbolos, ditados pelo ritmo, por uma estrutura narrativa, e por características bastante específicas, tais como a relação entre o autor e o leitor, que se torna um coautor. Essa estratégia não é

¹ Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul. ORCID ID: 0000-0003-3911-1552.

nenhuma novidade, ela já existia na literatura, mas os quadrinhos a levou adiante por meio de uma narrativa que une o gráfico e o visual.

Apesar disso, é algo recente dar valor aos artistas responsáveis pela criação dos quadrinhos, como se fosse uma arte menor ou dependente de outras. O quadrinista, mesmo sendo responsável por trabalhar com uma linguagem tão particular e complexa, preenche o “jarro com o líquido que lhe aprove” (MCCLLOUD, 1995), indo além das críticas de que os quadrinhos são uma leitura facilitadora ou para preguiçosos.

Ao criar sua obra em quadrinhos, o artista mergulha em uma série de elementos que tornam a nona arte tão particular por meio de sua linguagem.

A linguagem dos quadrinhos

A capacidade que o ser humano possui para representar sua realidade, tem relação com seu longo caminho evolutivo. Se as primeiras formas de vida interagem de forma “simples” com o meio ambiente, eles tinham recursos para identificar formas de perigo, fazendo com que se movessem no caminho inverso, ou na busca do alimento.

Nesse sentido, a comunicação está presente até mesmo entres seres unicelulares, por meio da troca de mensagens químicas. Nos seres humanos, desenvolveram-se outros tipos de comunicação, que utilizam gestos e sons, sendo a linguagem verbal utilizada por milhares de anos, a principal forma de comunicação (CAGNIN, 1975). E, há cerca de 40 mil anos surgem as primeiras pinturas rupestres como as primeiras formas de linguagem, em que as imagens que estavam em sua mente humana passaram a ser registradas por meio de imagens pictóricas. “As representações pictóricas dos quadrinhos tomam emprestadas técnicas e formas oriundas das artes visuais, de modo geral.” (CHINEN, 2017) Somente há 6 mil anos a escrita passa a fazer parte, junto com o gestual e o verbal, da comunicação, junto com a música, por exemplo. Essas formas buscam de alguma maneira exteriorizar, por meio de regras e códigos, as expressões artísticas da alma.

Os quadrinhos seriam uma arte e, como tal, têm uma linguagem própria? Na antiguidade, Platão, por exemplo, dizia que a “arte” era literalmente a produção de imagens, conceito próximo dos das histórias em quadrinhos na atualidade. Tais imagens eram produzidas na literatura, na pintura, na escultura, na música e na dança, se manifestando por meio da sua presença ou ausência daquilo que se buscava simular. A metáfora utilizada tinha relação com a agricultura, em que se plantavam palavras e

nasciam imagens das artes, a qual pode se manifestar de forma visível ou não, mas que faz parte de sua essência.

Posteriormente, Aristóteles também coloca debaixo de seu “guarda-chuva” as imagens como um processo, comenta que as metáforas são utilizadas pelos usuários da língua para a transmissão de informações, fugindo daquilo que parece ser óbvio, mas que carregam uma carga enorme de representações de sentido extremamente complexas. Assim, por meio da linguagem seu papel é colocar o objeto diante do usuário, ainda que não seja fisicamente, ou mesmo marcado pela ausência.

Gomes (inérito) lembra que à medida que os suportes para a literatura se desenvolviam, crescia o uso de imagens, como foi com o papiro, o pergaminho, culminando com o desenvolvimento da imprensa, por Gutenberg, chegando aos meios virtuais na atualidade. Assim, suportes tipográficos e visuais têm se aproximado cada vez mais, formando até a “poesia em quadrinhos”,

Entre encontros e desencontros, entre a apreciação e a paixão pela poesia pode-se ver a sua aproximação com a arte sequencial no mundo contemporâneo, quase sempre relegada a uma arte menor, para crianças, mercadológica, carregada de imagens para “leitores preguiçosos”, que “não têm criatividade” para criar imagens a partir da leitura do texto tipográfico. Essa “subversividade” da relação entre poesia e imagem já era sentida em Mallarmé, na segunda metade do século XIX, quando ele se utilizava de símbolos para expressar a verdade por meio da sugestão, do que da própria narração.

Assim, surge um lugar de acolhimento entre o oral e o imagético, seja visível ou não, possíveis de serem fisgados em uma rede textual, em um processo de convencimento e sedução que surge na imaginação. Ainda conforme Gomes (inérito),

Se a literatura, por meio dos aspectos tipográficos começou a valorizar o visual, os quadrinhos valorizaram a imagem e, a partir do Concretismo na poesia, surgiu uma das concorrentes que ajudou a preparar o caminho para a poesia por meio de quadrinhos.

Nesse processo criativo dos quadrinhos, os deslocamentos e movimentos estão ligados às cores, gestos, elementos tipográficos e outros. As histórias em quadrinhos têm a imagem como ponto de lançamento durante toda a persuasão e convencimento nos moldes entre o verbal e o não verbal, em sua *mímesis*, um produto que surge da linguagem, sendo sua leitura uma tradução, um ponto de partida, conforme Paz (2009), sem ofender a inteligência do leitor.

Os *quadrinhos* têm personagens e elenco fixos, narrativa sequencial em quadros numa ordem de tempo onde um fato se desenrola através de legendas e balões com texto pertinente à imagem de cada quadrinho. A história pode se desenvolver numa tira, numa página ou em duas ou em várias páginas (revista ou álbum). É óbvio que para uma história ser em quadrinhos ela precisa ter no mínimo dois quadrinhos (ou cenas). A *tira* diária é uma exceção, pois, às vezes, a história pode ser muito bem contada em 1 (sic) só “quadrinho” (o espaço da própria tira), mas isso não a torna um *Cartum*, apesar da proximidade (MORETTI, 2006, p. 2, grifos do autor).

Assim, na linguagem dos quadrinhos essas tessituras intrincadas geram um reconhecimento imediato e espontâneo de seus efeitos no leitor. Essa linguagem vira um campo de trabalho para o leitor e produtor de sentido, gerando um produto novo. Essa linguagem pode se servir de ideogramas, em que as imagens, movimentos e palavras podem rumar até para um olhar agradável e universal, por meio de um desenho, de modo que chamam a atenção e colore o campo da percepção. O verbal e o não verbal se unem criando essa manifestação estética, indo além da oposição “palavras versus imagem”, como diz McCloud (1995):

O quadro-a-quadro dá movimento e materialidade à expressão, imprimindo ilusão narrativa a uma reflexão não raro atemporal e substituindo a linearidade do verbo pela simultaneidade de uma poética da ilustração. As relações texto-imagem podem, no entanto, ocorrer em mais de um nível.

Nesse contexto, a leitura de imagens, como uma técnica que inspirou os primeiros cristãos a ornarem seus templos com vitrais de passagens da vida de Jesus, tem ganhado mais força a cada dia, despertando as mais variadas sensibilidades, que nascem da experiência dos primeiros anos, como as onomatopeias, as nuvens no céu, as cores e suas manifestações em tons diferentes em uma árvore, com traços e movimentos que ajudam a narrar uma história. Além disso, “A falada co-autoria do leitor não se restringe à criação dos timbres de vozes, das entonações ou da continuidade das seqüências, ela o leva também à interpretação dos diversos sons emitidos”. (LOVETRO, 1995, p. 94).

Nessa linguagem da nona arte, o espaço tem um papel importante, embora com vários nomes para se referir ao corte espaçotemporal, em que o leitor precisa completar e tem grande participação criando e deliberando o que acontece entre um e outro: corte gráfico, sarjeta, entrequadro ou entorno. Esses cortes, assim como acontece no cinema entre uma cena e outra, suscitam no leitor uma ruptura na narrativa, produzindo uma

nova história, criada naqueles espaços não preenchidos entre os desenhos, mostrando que existe uma realidade única. Desse modo, o leitor precisa colocar algo seu para tornar a leitura concreta, apesar do "preconceito artístico e cultural contra as HQ ainda é inegável. No fundo, trata-se de um preconceito mesquinho, para dizer o mínimo, a partir, na maioria das vezes, da mais simples e elementar desinformação" (CIRNE, 2000, p.17).

Apesar de nosso contexto estar cheio de elementos da comunicação e da informação, principalmente a tipográfica, e a tecnologia ter um papel importante nesse sentido, essa presente geração, de praticamente todas as faixas etárias, classes sociais e países do ocidente, é marcada pelo analfabetismo de sons e imagens, que os quadrinhos podem ajudar a sanar essa deficiência (ECO, 2011 e KENSKI, 2005).

Os quadrinhos possuem uma linguagem específica, com seus próprios códigos e regras que servem como meio para fisgar o leitor para dentro da história. Provavelmente, o elemento fundamental nessa linguagem é como a imagem é representada. De um modo geral, os olhos captam as informações de maneira extremamente complexa, com inúmeros detalhes, o que torna a informação detalhada impossível para ser representada nas histórias em quadrinhos. (McCLOUD, 1995) Embora seja uma característica fundamental, ela quase sempre passa despercebida pelo leitor.

Assim, as histórias em quadrinhos, enquanto narrativas, buscam por meio de imagens estáticas representar movimento e para isso utilizam deformações, traços indicativos de ação, que podem indicar a trajetória do desenho, ou detalhes na dobra do corpo do personagem, entre outros. Isso acontece porque o leitor conhece tais códigos.

Se uma imagem pode representar movimento por meio de códigos específicos, com uma sequência de imagens pode conceber conceitos mais complexos. Nos quadrinhos, o artista cria a imagem estática e coloca em sequência com outras. Novamente, o leitor conhecedor do recurso, cria mentalmente o movimento apresentado pelas imagens colocadas naquela disposição, da esquerda para direita, de cima para baixo, no caso dos quadrinhos ocidentais.

Como dito anteriormente, os quadrinhos usam de forma predominante o elemento visual para comunicar ou representar algo, mas não deixam de lado a representação sonora por meio da escrita, um código que busca retratar os sons da natureza ou mesmo a fala humana, por meio das onomatopeias. Embora, em seu início os quadrinhos não usassem balões de fala, mas apenas imagens com textos escritos acima ou mesmo abaixo delas, os diálogos foram incorporados com o tempo, trazendo

uma maior representação da experiência humana. Os comentários do narrador ficaram separados e inseridos em uma parte da imagem.

Todos esses elementos são aceitos pelos leitores, mesmo sem sua existência e com elementos que não existem no mundo físico, como balões e legendas, tornando a experiência única e atraente, capaz de até simular uma realidade que o leitor é coparticipante.

Considerações finais

Cirne (2008) diz que, na década de 1960, eram incomuns estudos acadêmicos sobre os quadrinhos da forma como se tem hoje. O que havia eram duas posturas diametralmente opostas sobre a pesquisa da nona arte: (i) trabalhos voltados para demonstrar que eles estimulavam a delinquência, (ii) quadrinhos como incentivo à leitura de obras clássicas, inclusive, com uma proposta de adaptar a Constituição para esse suporte. Apesar dessas abordagens, as descobertas de suas potencialidades eram ainda maiores, indo além do estímulo à leitura apregoado por outros pesquisadores.

A linguagem dos quadrinhos é capaz de criar uma cumplicidade entre o artista e o leitor, como acontece em outras artes, tais como o cinema e o teatro, passando a “entrar” na história experimentando aquelas narrativas, como a literatura. O autor cria um universo coerente por meio de sua verossimilhança, que se manifesta em sua coerência interna, por mais fantástica que seja. Mesmo com desenhos estilizados, o olhar do leitor é capaz de olhar para uma tomada de energia elétrica e “ver” um rosto. Isso se dá porque o ser humano é antropocêntrico e se vê nas nuvens, nas árvores e outros, sendo assim, se vê também nas representações dos desenhos da nona arte, por mais diversos que sejam. (McCLOUD, 1995)

Em uma sociedade marcada pelo visual, com forte apelo do audiovisual, os quadrinhos não podem ser desprezados ou banalizados. Sua linguagem é de “fácil” compreensão, unindo o verbal e o não verbal, apesar da complexidade de processos cognitivos envolvidos, portanto, estimulante para os mais variados leitores.

Referências

ARISTÓTELES. **Retórica**. Tradução e notas de Edson Bini. São Paulo: Edipro, 2011.

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Pierópolis, 2017.

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

CHINEN, Nobu. Quadrinhos: múltiplas linguagens em uma só. **9ª Arte**. São Paulo, vol. 6, n. 1 e 2, 2º semestre/2017, p. 71-72.

CIRNE, Moacy. Quadrinhos, memória e realidade textual. **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 27, Porto Alegre. Disponível em: <http://reposcom.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/18229/1/R1283-1.pdf>. Acesso em: 22 dezembro 2020.

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

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Tradução Pérola de Carvalho. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

GOMES, Nataniel dos Santos. **À imagem e semelhança**: poesia no formato de histórias em quadrinhos. No prelo.

LOVETRO, José Alberto. Quadrinhos – a linguagem completa. **Comunicação e educação**. São Paulo, jan./abr. 1995, p. 94-101.

KENSKI, V. M. O ensino e os recursos didáticos em uma sociedade cheia de tecnologia. In: VEIGA, I. P. A. (Org.). **Didática**: o ensino e suas relações. 9. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2005.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução Hécio de Carvalho, Maria do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MORETTI, F. Qual a diferença entre charge, Cartum e quadrinho? Disponível em: <http://.ccghumor.com.br>. Acesso em: 18 janeiro. 2021.

PAZ, Octavio. Tradução, literatura e literalidade. In: **Cadernos Viva Voz**. Belo Horizonte: Fale-UFMG, 2009.

PLATÃO. **República**. Tradução de Maria Helena da Rocha Pereira. 5. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1987.