

QUADRINHOS COMO LINGUAGEM: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA

Vilson André Moreira Gonçalves

Universidade Tuiuti do Paraná – Programa de Pós-Graduação em Comunicação
(PPGCOM-UTP)

RESUMO

A presença das histórias em quadrinhos extrapola as páginas dos exemplares periódicos impressos e se desdobra para vários campos da cultura visual contemporânea. Seja pelo simples volume da produção, seja pela variedade de gêneros e estilos que esta atingiu entre os séculos XX e XXI, o interesse produzido pelos quadrinhos convida à investigação, e, com efeito, a linguagem já desfruta de considerável apreciação acadêmica. Uma das miradas preferenciais para a análise de ficções em quadrinhos é a que se debruça sobre suas possíveis aplicações didáticas ou seu potencial como material secundário para o estudo de disciplinas diversas; pode-se contemplar ainda histórias em quadrinhos enquanto literatura, apesar das especificidades que caracterizam o meio. Entretanto, é relevante pensar as histórias em quadrinhos enquanto materiais de análise em si mesmos. A observação de suas particularidades estéticas e modelos narrativos, além das marcas de estilo impressas por diferentes autores às suas obras, abrem margem para uma percepção mais ampla sobre o alcance e a complexidade das poéticas desenvolvidas no seio da linguagem. Assim, o objetivo deste trabalho é propor um ângulo de análise que contemple exemplares de histórias em quadrinhos enquanto obras, atentando para as possibilidades que oferecem do ponto de vista das propriedades expressivas que lhe são intrínsecas, principalmente como um modo de valorizar os quadrinhos como linguagem, e não apenas como recurso ilustrativo.

PALAVRAS-CHAVE: quadrinhos; estética; análise de obras.

ABSTRACT

The presence of comics surpasses the pages of print periodic issues and unfolds into several fields of contemporary visual culture. Be it through the sheer volume of productions, be it through the variety of genres and styles that the medium reached between the 20th and the 21st centuries, the interest generated by comics invites investigation, and, indeed, the medium already enjoys considerable academic appreciation. One of most favored lenses for the analysis of comic fiction is the one that rests on its possible educational applications or its potential as a secondary material for the study of various disciplines; it is also possible to contemplate comics as literature, despite the specificities that characterize the medium. However, it is relevant to think comics as materials of analysis in themselves. The observation of its aesthetic particularities and narrative models, besides the marks of style impressed by different authors to their works, give way to a wider perception on the reach and the complexities of the poetics developed at the core of the medium. Thus, the objective of this article is to propose an angle of analysis that regards examples of comics as artworks, paying attention to the possibilities they offer from the point of view of the expressive properties that are intrinsic to them, especially as way to value comics as a medium, and not only as an illustrative device.

KEYWORDS: comics; aesthetics; analysis of works.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS SOBRE EXPRESSIVIDADE IMAGÉTICA E AUTORIA

Os quadrinhos ocupam um posto de importância entre as formas expressivas que constituem o conjunto da cultura visual dos séculos XX e XXI. É digno de nota o alcance deste meio visual, que combina escrita e construções pictóricas, propagando-se através da mídia impressa e de ambientes *online*. Mais do que se destacar como linguagem autônoma, os quadrinhos influenciam ainda outras formas expressivas, como o cinema e os jogos eletrônicos. Conforme apontado por Dewey (2010, p. 63), em *Arte como experiência*, originalmente publicado em 1934, algumas das formas de arte mais presentes na experiência cotidiana das sociedades industrializadas são justamente manifestações que não são tradicionalmente pensadas como arte, incluindo os quadrinhos.

O que proponho neste trabalho é justamente apresentar uma proposta de abordagem que envolve observar obras em quadrinhos pela via dos usos estéticos do dispositivo e das sensibilidades que estes usos são capazes de estimular, trabalhando dentro do ângulo de pesquisa descrito por Vergueiro como *perspectiva artística* (2017, p. 91). Em termos práticos, buscarei desdobrar esta abordagem em três linhas de análise visual: *ritmo e espacialidade, uso de convenções do meio, e caracteres de diferenciação*.

Através dessas linhas, intento apontar para os vestígios estéticos que autores imprimem às obras em quadrinhos enquanto construções visuais e sua relação com o real. Para Didi-Huberman (2012, p. 208) as diversas formas imagéticas travam contato com a realidade e se tornam imagens “ardentes”, capazes de revelar algo sintomático acerca da própria realidade.

Não se pode falar do contato entre a imagem e o real sem falar de uma espécie de incêndio. Portanto, não se pode falar de imagens sem falar de cinzas. As imagens tomam parte do que os pobres mortais inventam para registrar seus tremores (de desejo e de temor) e suas próprias consumações. (DIDI-HUBERMAN, 2012, p. 210)

De acordo com este ponto de vista, a arte deixa ao observador restos de uma existência além do suporte que a obra representa. No que se refere aos quadrinhos, as

sensibilidades entranhadas na tessitura visual do objeto são em si tão ricas quanto o tema central de uma narrativa e o texto básico que lhe serviu de roteiro.

A tessitura visual, como qualquer outra forma de composição artística é fugaz, não exatamente rastreável ou plenamente cognoscível, mas imprime muitas de suas propostas em seu corpo expressivo, aquilo que Agamben (2007, p. 56) compreendia enquanto “autor como gesto”. A obra se constrói no gesto do autor e do observador, e a experiência da apreciação e o preenchimento de uma ausência – no caso, daquilo que a obra busca representar –, o que torna o processo de fruição instável e inexato, mas também necessário para e inevitável para os olhares envolvidos.

O autor não é mais que a testemunha, o fiador da própria falta na obra em que foi jogado; e o leitor não pode deixar de soletrar o testemunho, não pode, por sua vez, deixar de transformar-se em fiador do próprio inexausto ato de jogar de não se ser suficiente. Assim como, segundo a filosofia de Averróis, o pensamento é único e separado dos indivíduos que, de cada vez, se unem a ele através das suas imaginações e dos seus fantasmas, também autor e leitor estão em relação com a obra sob a condição de continuarem inexpressos. No entanto, o texto não tem outra luz a não ser aquela — opaca — que irradia do testemunho dessa ausência. (AGAMBEN, 2007, p. 56)

Ou seja, se por um lado a autoria será sempre fugaz e algo imprecisa, também não de todo correto pensar a experiência da elaboração de sentido a partir da obra como algo que é prerrogativa apenas do leitor. É através do jogo entre o olho que lê e as “cinzas” deixadas pelo autor em sua obra que se constituem as sensibilidades artísticas. Para Dewey (2010, p. 60), o ofício daqueles que se interessam pelos aspectos teóricos das artes é justamente reestabelecer à arte seu caráter de experiência.

Assim, com o fim de delinear um modelo de leitura formal e estética de quadrinhos, apresentarei a seguir as três linhas que compõem esta proposta.

RITMO E ESPACIALIDADE

Como outras modalidades artísticas tradicionalmente exploradas para fins majoritariamente narrativos – as formas audiovisuais e o romance, por exemplo –, as histórias em quadrinhos desenvolveram ferramentas para a configuração do espaço e do

tempo. A composição do tempo e do espaço nas narrativas em quadrinhos através da diagramação da página, isto é, a distribuição dos quadros e a distribuição da sarjeta ao seu redor e entre eles, é um dos aspectos mais estudados da linguagem. A relevância dessa estruturação para a composição da continuidade já foi apontada por Eisner (2001, p. 59-79), em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, que ressaltou seu valor, não apenas para a concatenação narrativa, mas também para o estabelecimento do contexto, do ritmo e do tom. McCloud (1993, p. 60-93), por sua vez, escreveu ostensivamente sobre a função da sarjeta no processo de instigar o leitor a produzir conexão causal entre imagens isoladas.

Entretanto, embora o próprio recurso da transição representado pelo espaço entre imagens – a sarjeta – seja uma das normas formais do meio, não há uma única maneira de estruturar a relação entre imagens e espaços vazios. Por exemplo, a Figura 1, extraída de *A Balada do Mar Salgado*, de Hugo Pratt, narra a transmissão de uma notícia entre um grupo de personagens. A interação entre os personagens é expressa pela via do gestual, e a notícia em si só se torna visível no último desenho.



Figura 1 – Excerto de *A Balada do Mar Salgado*

Fonte: PRATT, Hugo. **Corto Maltese: A Balada do Mar Salgado**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

No excerto em questão, se emprega o tipo de transição que McCloud (1993, p.74) categoriza como *ação-para-ação*, ou seja, um fluxo narrativo que leva de uma ação a outra

em um intervalo de tempo presumivelmente curto. Pratt não emprega requadros aqui, e as ações são separadas apenas por espaços. Não só a maioria dos personagens envolvidos na cadeia de diálogos são militares, como a sequência é apresentada com uma uniformidade que alude à vida militar, e com uma sequencialidade que remete à ordem ascendente da cadeia de comando em um exército. O ritmo é constante e disciplinado, mas não claro em termos de tempo transcorrido; o espaço é indeterminado, mas uniforme.

Na Figura 2, por sua vez, está exposto um excerto de *Vagabond*, de Takehiko Inoue, que mostra um *flashback* no qual o protagonista, Takezo Shinmen, recorda-se de uma experiência envolvendo seu pai. Trata-se de um exemplo do tipo de transição categorizada por McCloud como *momento-para-momento*, ou seja, um fluxo de gestos em uma sequência aparentemente direta.



Figura 2 – Excerto de *Vagabond*

Fonte: INOUE, Takehiko. **Vagabond 1**. São Paulo: Conrad, 2002.

Ao contrário do exemplo anterior, há uso de requadros ao redor de cada vinheta, mas no todo empregam-se espaços em branco em grande quantidade, o que salienta o aspecto onírico da sequência, bem como certa impressão de solidão ou abandono. A progressão do primeiro quadro, ocupado apenas por uma fala, até o último, que mostra Takezo jovem e seu pai em plano de conjunto, remete a uma memória difusa que se reconstitui pouco a pouco, situada em uma espacialidade indefinida.

Em ambos os casos se observa uma construção visual que privilegia a continuidade tão característica da “arte sequencial”, mas que o faz de maneira a evidenciar um tom específico: uniforme e hierárquico na primeira sequência, onírico, difuso e melancólico na segunda. Haja vista que a diagramação é um componente tão central da composição em quadrinhos, o tratamento autoral dispensado às dinâmicas de transição, ritmo e espacialidade pode ser amplamente explorado pela via da análise.

USO DE CONVENÇÕES DO MEIO

Consolidando-se entre o final do século XIX e o início do XX, a linguagem dos quadrinhos atingiu logo constituiu uma base geral de recursos gráficos reconhecíveis, incluindo componentes como o balão de fala e todas as suas variáveis, onomatopeias, linhas de movimento e caixas de narração. Autores como Eisner (2001), McCloud (1993), Cagnin (2014) e Barbieri (2017) dissertaram exaustivamente acerca das dinâmicas operacionais destes recursos, ressaltando não apenas sua funcionalidade básica, mas seu caráter crucial para que os quadrinhos sejam visualmente compreensíveis como são.

Deve-se salientar que os ditos recursos não são inflexíveis, podendo ser amplamente reinventados pelo autor a cargo de uma história em quadrinhos, buscando atender sensibilidades particulares. Assim, estabelecidas as convenções do modelo, as mesmas serão tensionadas em diferentes momentos. Nos exemplos a seguir, observam-se casos em que a palavra escrita, normalmente existindo em uma esfera de sentido distinta daquela em que se encontra o desenho, passa a ser integrada de forma dramática à construção visual como um todo.

A Figura 3 apresenta um excerto de *Habibi*, de Craig Thompson. Ao longo da obra como um todo, Thompson opta em *Habibi* por uma estética artificial, não-naturalista, incorporando elaborados recursos caligráficos e motivos ornamentais árabes em diversos momentos, de tal maneira que palavras e ornatos se integram ao desenho, constituindo uma unidade visual muito característica. A palavra escrita, convencionalmente associada às falas, à narração e às onomatopeias, ou seja, *sobreposta* ao desenho, é incorporada por Thompson aos aspectos pictóricos.



Figura 3 – Excerto de *Habibi*

Fonte: THOMPSON, Craig. **Habibi**. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2012.

No excerto, em especial, se nota uma peculiar unidade visual, que reforça o tom e os temas da narrativa: o relacionamento entre os personagens, o amor por histórias, o caráter santificado da palavra e a disponibilidade de água em ambientes desérticos. Dodola e Zam, os protagonistas estão abraçados sob a chuva, que é composta por traços e palavras escritas em árabe. Ela o consola com palavras, que são análogas à refrescante água da chuva.

O exemplo apresentado na Figura 4, uma capa do personagem Spirit, de Will Eisner. O título, revelando o nome do personagem, tal como a assinatura do autor, são incorporados à cortina translúcida que o protagonista desvela.



Figura 4 – Capa de *The Spirit*, edição de 6 de outubro de 1946

Fonte: *Wikimedia Commons*.

Novamente, ocorre a integração peculiar de elementos diegéticos – isto é, inseridos no universo narrativo –, como a paisagem através da janela, os personagens e a cortina, e elementos extradiegéticos – externos à realidade narrativa –, neste caso, o título e a assinatura. Para além do aspecto exótico dado à escrita e ao ambiente pela configuração orientalista do design, a atmosfera intrigante da narrativa é reforçada pelo abrir da cortina, aludindo tanto ao discurso orientalista da capa, referindo-se ao mundo árabe, quanto ao ato de virar a página para fruir a história.

Em ambos os casos são integrados o elemento escrito e o desenho. Tradicionalmente os quadrinhos tecem uma relação de dependência mútua entre os dois elementos, sendo, porém, uma relação de superposição nos casos mais convencionais, o que torna notável casos em que a linguagem estabelece uma relação que borra estes limites e gera identidades visuais únicas. Os usos de outras convenções da linguagem ainda poderiam ser explorados a

partir deste ponto de vista, o da configuração estética, como usos de balões e expressões de movimentos, por exemplo.

CARACTERES DE DIFERENCIAÇÃO

Por fim, é válido atentar para uma outra questão no que diz respeito à expressão do gesto autoral e do jogo de sensibilidades envolvido nas experiências estéticas dos quadrinhos: os caracteres de diferenciação. Refiro-me aqui a conjunturas em que comparações podem ser estabelecidas de modo a evidenciar marcos de autoria.

Na Figura 5, por exemplo, são comparados dois excertos de narrativas distintas representando a mesma personagem, a Mulher-Gato. O excerto à esquerda é extraído de *Mulher-Gato: Cidade Eterna*, e o segundo de *Batman: Ano Um*. No primeiro observa-se o desenho marcante e estilizado de Tim Sale, com contornos exagerados, músculos proeminentes, linhas agudas e relativa geometrização. No segundo, o traço mais naturalista de Mazzucchelli constitui uma composição mais suave, com linhas mais orgânicas e delicadas.



Figura 5 – Excertos de *Mulher-Gato: Cidade Eterna* (esquerda) e *Batman: Ano Um* (direita)
Fontes: LOEB, Jeph; SALE, Tim. **Mulher-Gato: Cidade Eterna**. Barueri: Panini Books, 2012;
MILLER, Frank; MAZZUCHELLI, David. **Batman: Ano Um**. Barueri: Panini Comics, 2011.

O contraste gerado pela comparação evidencia as características autorais de cada desenhista, mas também gera efeitos significativos no tom da história, podendo torná-la mais reflexiva, realista, lúgubre ou burlesca. O tom, por sua vez, altera o sentido da leitura, evidenciando para o observador se a história que este tem em mãos deve ser levada mais a sério, interpretada como irônica ou pensada como um discurso com pretensões de verossimilhança.

Comparações também podem ser feitas entre diferentes momentos da produção de um mesmo artista. Tal é o caso da Figura 6, que coloca lado a lado duas páginas desenhadas por David Mazzucchelli: respectivamente, *Batman: Ano Um* e *Asterios Polyp*. Enquanto a primeira carrega, conforme apontei anteriormente, um traço mais naturalista, a segunda é equipada com linhas mais experimentais e geometrizadas. Uma encoraja a imersão na história, a outra estimula a reflexão acerca de aspectos simbólicos e temas maiores da narrativa.



Figura 6 – Excertos de *Batman: Ano Um* e *Asterios Polyp*

Fontes: MILLER, Frank; MAZZUCHELLI, David. **Batman: Ano Um**. Barueri: Panini Comics, 2011; MAZZUCHELLI, David. **Asterios Polyp**. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2011.

A análise comparativa parece oferecer vislumbres interessantes para uma mirada teórica da linguagem dos quadrinhos, na medida em que força o observador-analista a considerar a especificidade estética e narrativa que cada caso apresenta. Tal especificidade, em especial para leitores que acompanham o trabalho de um autor ao longo de uma carreira mais extensa, podem revelar mudanças significativas nos temas, discursos e representações enunciados pela via do desenho.

CONSIDERAÇÕES GERAIS

Busquei neste trabalho delinear uma proposta geral de análise a partir de exemplos, oferecendo critérios amplos para explorar a mecânica visual de uma obra, que possam desmembrar, problematizar e rever as experiências estéticas que emergem da linguagem dos quadrinhos. As possibilidades que dispus para pensar tais construções não se encerram no que foi aqui proposto, mas futuras é importante que se enriqueçam com o acréscimo de novas leituras, revisões e ampliações.

Resta claro que os quadrinhos demarcaram sua posição entre as manifestações artísticas mais ativas do século passado e do início deste, senão em termos de reconhecimento acadêmico, ao menos na escala de seu alcance junto ao público e sua capacidade de se interligar livremente com outras manifestações artísticas: adaptando romances, oferecendo material para adaptações cinematográficas e de jogos eletrônicos. É perceptível ainda, quando se vislumbram os exemplos aqui analisados, o potencial expressivo do meio.

Toda forma expressiva é caracterizada por um dado conjunto de convenções, construídas historicamente pela via do uso contínuo, e os quadrinhos não são diferentes. Entretanto, não é a partir do estudo estrito do que é cada um destes componentes que se pode alcançar uma compreensão mais ampla das sensibilidades geradas no seio da linguagem. O modo como diferentes autores tensionam estas convenções, transformando regras gerais e balizas técnicas em princípios de estilo que tornam únicas suas obras, é onde jaz a riqueza formal do meio, um campo ainda por explorar, que não cessa de crescer em volume e variedade.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.
- BARBIERI, Daniele. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010
- DIDI-HUBERMAN, Georges. Quando as imagens tocam o real. **Pós**. Belo Horizonte, v. 2, n. 4, p. 204 - 219, nov. 2012.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- INOUE, Takehiko. **Vagabond 1**. São Paulo: Conrad, 2002.
- LOEB, Jeph; SALE, Tim. **Mulher-Gato: Cidade Eterna**. Barueri: Panini Books, 2012;
- MAZZUCHELLI, David. **Asterios Polyp**. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2011.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2005.
- MILLER, Frank; MAZZUCHELLI, David. **Batman: Ano Um**. Barueri: Panini Comics, 2011.
- PRATT, Hugo. **Corto Maltese: A Balada do Mar Salgado**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- THOMPSON, Craig. **Habibi**. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2012.
- VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.