

RAMIFICAÇÕES DA ARTE SEQUENCIAL: PONTOS DE INTERSEÇÃO (OU NÃO) DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COM A LITERATURA

Naiana Mussato Amorim*

RESUMO: A Arte Sequencial iniciou-se há milhares de anos com as imagens rupestres e evoluiu junto à capacidade cognitiva e comunicativa do ser humano, como demonstram, por exemplo, os hieróglifos egípcios, pinturas e vitrais elaborados ao longo da história humana. Dentre as várias ramificações da Arte Sequencial, encontram-se as Histórias em Quadrinhos e a Literatura. Ao aprofundar-se na epistemologia de cada tipo ou forma artística, é possível encontrar pontos de interseção das Histórias em Quadrinhos com a Literatura, bem como as diversas distinções que interrogam o parentesco entre ambas. Assim, a discussão da estrutura e a (re)avaliação de sua proximidade faz-se importante à pesquisa dessa área para a utilização (ou ainda a realocação) de teorias da literatura, de histórias em quadrinhos e de outras artes (fotografia, pintura e cinema, por exemplo). Portanto, partindo da sequencialidade própria dessas variações, pretende-se realizar um estudo a respeito das manifestações artísticas e também sobre as contribuições estéticas e teóricas que a literatura e outras artes podem oferecer à pesquisa das histórias em quadrinhos, especialmente dos romances gráficos, baseando-se em autores como Will Eisner (1989), Diderot (1993), Adam Mendilow (1972), e Alan Moore (1988).
Palavras-chave: História em quadrinhos, literatura, arte sequencial,

A crescente visibilidade que as histórias em quadrinhos (ou apenas quadrinhos) vêm ganhando na academia, evidente em grupos de pesquisa e em eventos específicos (Laboratório de Quadrinhos – USP, Jornada de Romance Gráfico – UnB, entre outros), instiga o aprofundamento a estudos como os de Will Eisner, Pierre Fresnault-Derruelle e Antonio Luiz Cagnin. Dentre a vasta gama de trabalhos desenvolvidos, proponho aqui uma breve reflexão de cunho epistemológico sobre os quadrinhos em contraste com a literatura, atendo-me primeiramente à nomenclatura empregada – e frequentemente questionada – por Eisner na publicação de uma de suas obras, *Um contrato com Deus: graphic novel* (romance gráfico, em português).

* A autora está vinculada à Universidade Federal de Uberlândia (UFU), em Uberlândia – MG, e atualmente é aluna do Programa de Pós-Graduação em Teoria Literária. Endereço eletrônico: nai_amorim@yahoo.com.br.

Conforme o título desse artigo mostra e o termo “romance gráfico” pode reforçar, pretendo contrapor literatura e história em quadrinhos a fim de deslocar o ponto de vista ou os parâmetros com que se pesquisa ou analisa os quadrinhos. Para tanto, partirei da arte sequencial enquanto origem de ambas para tentar esclarecer o consecutivo processo de ramificação e buscar possíveis intersecções e distinções entre elas. Este deslocamento não pretende constituir uma taxionomia, mas fornecer olhares diferentes sobre um mesmo objeto para conhecê-lo melhor.

Deste modo, retornemos ao início: ao romance gráfico, um dos sintomas que aproxima quadrinhos e literatura. Esse termo é pertinente à reflexão tanto pela discussão que o acompanha, quanto pela inicial proposta de reconceber (e não substituir) as histórias em quadrinhos. O debate em relação a esta nomenclatura reside em sua atribuição, se há de fato a necessidade de um novo nome ou se essa mudança é apenas uma tentativa de consolidar uma forma de expressão que já possui complexidade temática, estética e poética para ser considerada e canonizada como arte¹.

Sem entrar no mérito da problemática, o importante a se atentar é o fato de que o nome “romance gráfico” aponta e reforça a capacidade dos quadrinhos de contar um dado enredo, dado que histórias e romances necessariamente *narram* alguma coisa. Outra proximidade com a linguagem escrita também aparentemente superficial e óbvia é o modo com que sua fruição é executada: enquanto se assiste a um filme e se contempla um quadro ou uma escultura, literatura e quadrinhos são *lidos*.

Este parentesco pode ser interpretado por um indício do paralelismo que cada respectiva evolução mantém entre si. Então, para entender o desenvolvimento de ambas, é necessário resgatar sumariamente suas gêneses na arte sequencial.

Deste modo, arte sequencial abarca grande parte das artes, uma vez que ela abrange a toda expressão que possui sequência. Logo, as pinturas rupestres foram as primeiras do grupo, por serem o modo mais primitivo do ser humano de registrar sua vida, desde a caça até as guerras. Ao passar dos séculos, as habilidades do homem foram se desenvolvendo e a maneira de grafar suas experiências também, como mostram vasos gregos, hieróglifos egípcios e, posteriormente, vitrais de igrejas.

¹ Apesar de “romance” ser um empréstimo da literatura, não acredito que a classificação negue ou subestime a produção que a antecedeu, ela apenas distingue *Peanuts* (Charles Monroe Schulz, 1960 a 2010) de *Maus* (Art Spiegelman, 2005), por exemplo. Logo, vale frisar que as reflexões e comparações não serão desenvolvidas abaixo de maneira a ressarcir uma dívida ou a prestar votos à tradição das “belas letras”.



Figura 1

É importante ressaltar que os hieróglifos egípcios são constructos textuais formados a partir de desenhos básicos, como um homem ou um utensílio, presentes na Figura XX. As representações são organizadas e discriminadas por linhas e colunas, o que viabiliza a leitura e a sequência das informações ali presentes. Com o tempo, esses desenhos foram se tornando cada vez mais abstratos, paulatinamente reunindo em si um significado e afrouxando de sua relação icônica. Mais a frente, o processo de representar e significar da arte sequencial será retomado e percorrido mais densamente.

Mesmo após o advento da escrita, uma abstração da linguagem a partir das imagens, alguns quadros também conseguiam transcender o “mostrar” para o “contar”, seja através de vários quadros ou dentro de um só, como em pinturas contando a via sacra de Jesus e o quadro de Lucas Cranach, “Adão e Eva”, séc. XVI, respectivamente.

Ainda no mesmo século de Cranach, imagem e palavra foram utilizadas juntas ao modo dos quadrinhos: as charges de James Gillray, como “French Liberty, British Slavery” (1792):



Figura 2

A disposição das informações é semelhante à dos quadrinhos, utilizando-se de quadros e balões, no entanto a charge não traz um enredo, apenas remete a uma situação, satirizando-a. Apesar do parentesco entre imagens e letras, e de sua rica combinação, a linguagem escrita passou a ter maior relevância, pois os poucos que a dominavam tinham acesso a informações e a capacidade de criá-las. Ler e escrever viraram sinônimos de poder, enquanto que a imagem tornou-se um meio didático de transmitir alguma mensagem aos analfabetos.

Mais recentemente, com a popularização das histórias em quadrinhos a partir de *Yellow Kid* (1895) até os dias atuais, um preconceito correlato atrapalhou uma guinada maior nas publicações das histórias em quadrinhos, em quesitos como falta de apoio ou credibilidade das editoras, falta de espaço nas prateleiras de livrarias mais sérias e, conseqüentemente, falta de seriedade por parte da academia. Sobre essa postura, Eisner diz que:

Essa postura tem origens remotas: as tapeçarias antigas e as narrativas em frisos ou hieróglifos serviam para registrar eventos ou validar histórias mitológicas; elas falavam para um público

bem amplo. Na Idade Média, quando a arte sequencial passou a se ocupar de contos edificantes ou histórias religiosas sem muita profundidade ou nuances, o público-alvo era aquele de pouca educação formal. Desta forma, a arte sequencial se tornou uma espécie de taquigrafia, que se valia de estereótipos para abordar as questões humanas. Os leitores temas mais sofisticados e uma narrativa mais sutil e complexa precisavam aprender a ler as palavras. (...) O futuro das *graphic novels* depende de autores que de fato acreditem que a aplicação da arte sequencial, com seu entrelaçamento de palavras e imagens, estabelece uma dimensão comunicativa que contribui – de maneira cada vez mais relevante – para o fazer literário que se ocupa de investigar a experiência humana. (EISNER, 2010, p. 149)

Assim, o autor, grande militante do aprimoramento da arte sequencial, procurou estreitar o abismo socialmente criado entre literatura e quadrinhos, para evidenciar a capacidade artística e principalmente poética destes, já aceitos e instituídos naquela há séculos.

Nessa luta pela arte, Eisner reforça que o principal trunfo das histórias em quadrinhos é alcançado através daquilo que a identifica, ou seja, “*com seu entrelaçamento de palavras e imagens*” (EISNER, 2010, p. 149, grifo meu). Este trecho comporta também a noção de que as imagens são *lidas*, que elas possuem sequencialidade nelas e por elas, de forma que a percepção da sequência prescinde do tempo.

Pensando no tempo e no espaço, Gotthold Ephraim Lessing e Denis Diderot, pensadores do século XVIII classificaram as artes pelo modo como elas são apreendidas, entre o meio e o conteúdo. A título de exemplo, uma música é escutada em um determinado tempo, ela é dinâmica, diferentemente de uma escultura que é vista em um instante, em seu espaço, estática. Assim, de um lado ficaram aquelas temporais – literatura e música – e de outro as espaciais – pintura, escultura e a arquitetura.

Posteriormente, Adam Abhram Mendilow (1972) em *O tempo e o romance* no capítulo III, intitulado de “As artes temporais e espaciais”, questionou as duas categorias, utilizando-se do mesmo argumento – a percepção:

O que Lessing e críticos anteriores como Dubos e posteriores como Wyndham Lewis ignoram é o fator de comunicação na arte. Parecem esquecer que a percepção envolve aquele que percebe tanto quanto a coisa percebida, que a crítica implica no crítico tanto quanto na obra de arte criticada. (MENDILOW, 1972, p. 27).

O autor ponderou, então, que a maneira de apreender, ou seja, a comunicação da arte, abrange quem a frui e a ela mesma. Portanto, tempo, espaço e dinamicidade (ou

não) dependem também de como a arte é percebida, o que questiona a classificação de Lessing.

Pensemos primeiramente na música. Mesmo que sua execução, como em uma orquestra, ocorra impreterivelmente nota após nota, a sua amplitude acústica de instante a instante provoca uma magnitude, dando a sensação de extensão com sons agudos e graves, envolvendo quem a aprecia.

Com a literatura, a impressão que se tem ao ler um conto curto pode ser tão momentânea quanto a de uma imagem, ou ainda, a relação que o espaço estabelece com o texto e com o tempo na obra de Edgar Allan Poe (2003), em *Histórias Extraordinárias*. Em “A queda da Casa da Usher” a casa é o personagem principal e as suas descrições instauram um lugar, um ambiente por onde perpassa o tempo, criando um espaço virtual ao leitor e fundamental ao enredo.

Outro meio de questionar a temporalidade do texto é pela disposição gráfica que alguns autores se utilizam para provocar determinado efeito, tal como ocorre nos poemas de Arnaldo Antunes, acompanhados pelas fotografias de Márcia Xavier (ANTUNES & XAVIER, 2003, p.), em seu livro *Et Tu Eu*. As palavras amontoadas mostram a aproximação entre um homem e uma mulher, da qual fala o poema:

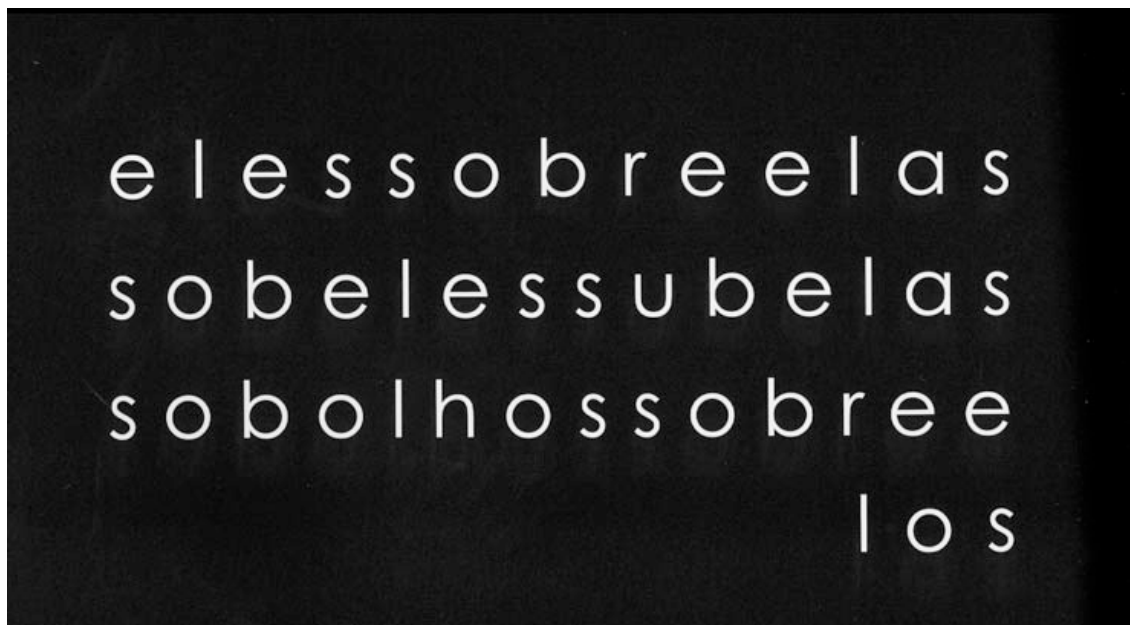


Figura 3

Logo, a própria disposição do poema é imagética, compondo seu próprio espaço *significativo*. De diferentes maneiras, a música e a literatura vazam de seu tempo e instituem suas próprias extensões. Do mesmo modo, as ditas artes espaciais também são compreendidas tanto em um período quanto em uma extensão.

Assim, na arquitetura e na escultura, por exemplo, uma obra não pode ser vista em sua totalidade de uma só vez, uma vez que o seu entorno (e interior, no caso de construções) não é visível em um só plano. Mais pontualmente, o primeiro plano dificilmente é captado em um instante, o olhar percorre por todo seu alcance, como acontece na apreciação de pinturas e desenhos, com apenas duas dimensões.

Além de a percepção ser efetivada no tempo, estas artes também contém tempo e movimento em si, como mostra a escultura de Laocoonte (42 a 20 a.c), com Laocoonte e seus filhos sendo devorados pela serpente. O momento captado pressupõe uma ação anterior e outra posterior, representando um todo de um mito:



Figura 4

As expressões faciais, as posições dos corpos e o envolvimento entre eles aproximam-se ou remetem a uma performance, acentuando o seguimento da história a qual remete. Em outras palavras, o material estático, concretizado no espaço, se insere em um encadeamento, pois provoca aquele que o vê a inferir o contexto que orbita ao seu redor, processo comum à arte sequencial. Retomando os exemplos expostos acima, como a pintura rupestre já condensava uma experiência, ao modo de uma metonímia.

O processo que a arte sequencial supunha foi, desde os tempos mais remotos, a representação plena do tempo com espaço, espaço esse que fora reduzido ao abstrato pelo alfabeto ocidental e mantido pela iconografia chinesa. Mais uma vez, as histórias em quadrinhos reencontraram a imagem e a palavra, mesclando e fundindo suas funções e especificidade com maestria, reforçando as ideias de Mendilow.

Ainda com a pluralidade das artes, Mendilow não nega a necessidade do que a escrita (bem como da música) tem da continuidade em um processo (de leitura, ou de escuta) mais do que o espaço, consoante ao que ocorre com a imagem (e as outras expressões artísticas classificadas por “espaciais”). A reflexão feita acima, por vezes demasiada cartesiana, norteia e contribui para uma análise mais aprofundada dos elementos presentes na história em quadrinhos, incrementando também a abordagem linguística que será arrolada adiante.

Deste modo, a relação entre tempo e espaço torna-se relevante para adentrar em uma arte híbrida como os quadrinhos que, além fundir imagem e escrita, se utilizam de vários elementos a fim de fazer um amálgama que interaja criativamente com a percepção do leitor. As estruturas que mais caracterizam os quadrinhos, segundo Moacyr Cirne, os quadros e os balões de fala, evidenciam bem esse amálgama (CIRNE, 1970, p. 16).

Reformulando a consecução própria das artes seqüenciais, os quadros formam uma cadeia de acontecimentos e as lacunas entre eles são preenchidas e ligadas pelo leitor, a partir da órbita ou contexto que cada imagem delimitada cria, segundo mostrou Eisner (2010, p. 40):



A cena vista através dos olhos do leitor... vista de "dentro da cabeça" do leitor.



Quadro final selecionado da seqüência de ação.

Figura 5

Apoiando-se nesse recurso, o roteirista e/ou ilustrador podem quebrar com as expectativas ou usar para criar atmosfera de determinada passagem, ao modo de um suspense ou de melancolia, por exemplo. As cenas enquadradas em conjunto com o contexto podem ainda provocar o *timing* (EISNER, 2010, p. 39) do enredo somado ao compasso da leitura. A série *A saga do monstro do pântano*, da qual o autor Alan Moore participou junto a John Tottleben e Steve Bissette apresenta inúmeras experimentações que podem ilustrar como os quadros marcam o compasso da história e de sua apreensão pelo leitor.

Abaixo, há uma página da revista na edição #26, reeditada no Brasil com outras edições da mesma revista em 2007. Nela, há três momentos de tensão paralelos, interligados pelo estado emocional da personagem Abigail Arcane, que cumprem a função de segurar a velocidade da leitura por meio do quadro grande que ocupa quase toda a página.

A atmosfera é construída a partir do zoom no olho de Abigail e em alguns brinquedos, continuando com o afastamento, passando pelo seu rosto até o quadro central onde ela aparece em segundo plano, até aproximar-se novamente de seu olho e de sua mão destrancando uma porta. O fio condutor da sequência é o medo e a

preocupação da personagem. Os outros momentos coexistentes ao seu conflito dentro dos quadros intensificam o desespero e aflição dessa passagem, confundindo concomitantemente o leitor.

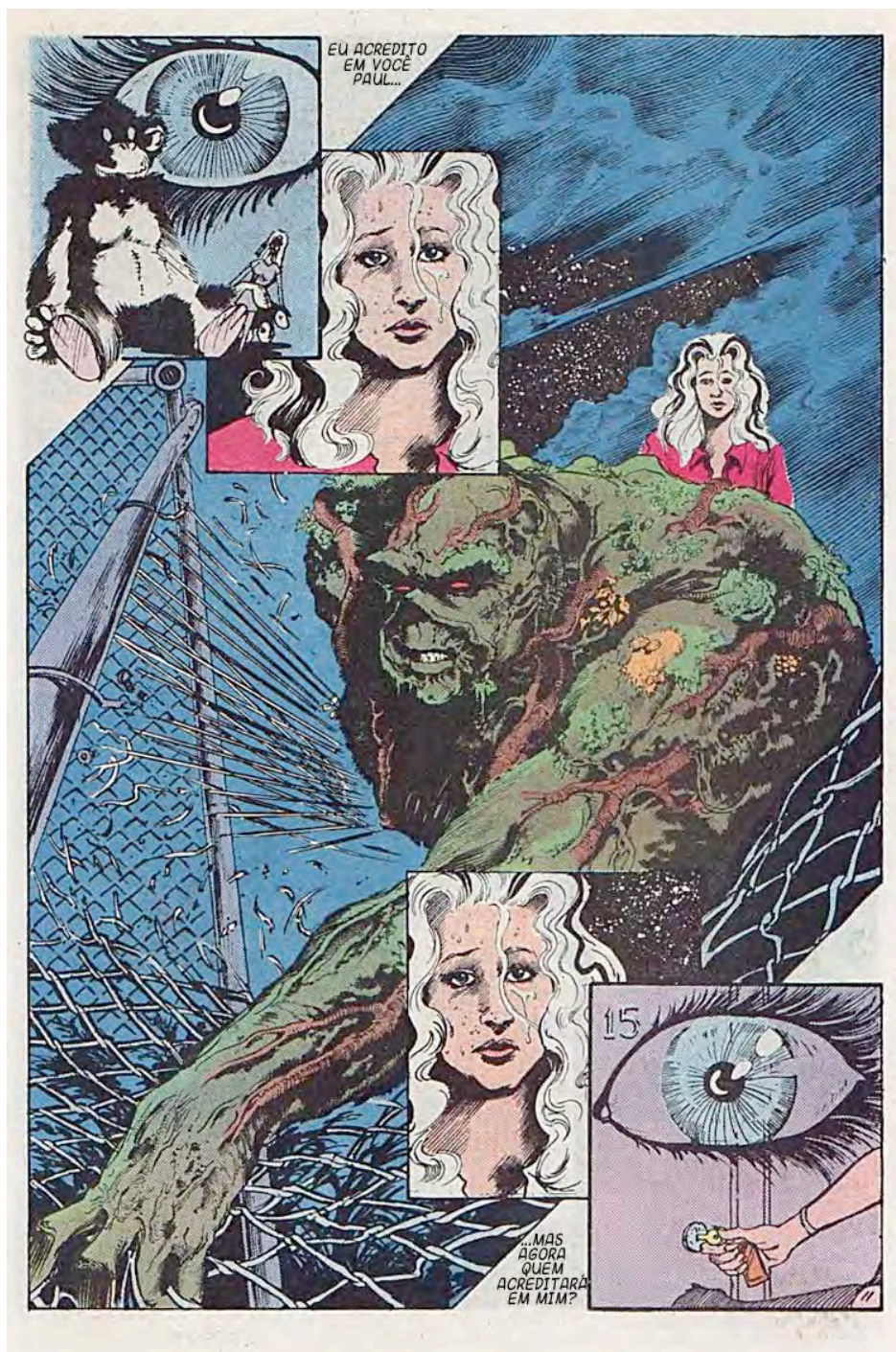


Figura 6

Portanto, o complexo cruzamento de tempo e espaço, dentro e entre cada quadro, tem a competência de narrar com tanta excelência quanto um texto. Do mesmo modo, os balões de fala reservam ao texto um espaço, interagindo e organizando o texto e a imagem no quadro. Outra característica dos balões é a menção à dicção de quem fala, desempenhada por seu formato.



From Hell- Chapter 2- page 11

Figura 7

A título de exemplo, vale citar um trecho de *From Hell*, também escrita por Alan Moore e ilustrada por Eddie Campell, obra que traz uma versão ficcional sobre os crimes do *serial killer* Jack, O estripador. Na Figura 7 (MOORE & CAMPBELL, 2010, Cap. 2, p. 11), com sífilis e alucinando, uma paciente do médico William Withey Gull (o autor dos crimes), o chama de Jack.

O delírio – que coincide ironicamente com o futuro apelido que o médico receberá – é marcado pela torção das letras, pelo balão de fala irregular e, por fim, pela inversão da letra “k” do nome “Jack” no quadro 6, como se representasse a confusão mental em seu discurso. A anormalidade da fala da paciente torna-se mais evidente no contraste das linhas precisas e organizadas dos outros personagens que dialogam com ela. O efeito sinestésico desse elemento dos quadrinhos pode ter grande alcance se atentarmos aos seus detalhes: do quadro 7 ao 9, o contorno do balão é desfragmentado, o que remete a uma voz falha, desarmônica e desconcertada.

Assim, a escrita geralmente delimitada e complementada por balões exerce uma função próxima a da imagem, significando ao mesmo em sua continuidade e em sua extensão. Acerca de funções das estruturas que compõem as histórias em quadrinhos, Luis Antonio Cagnin realizou uma ampla pesquisa em sua dissertação de mestrado, fundamentando-se em grandes teóricos da linguística.

Com base no primeiro dos quatro critérios binários desenvolvidos por Eliseo Verón para classificar os signos, Cagnin explicou a fusão entre imagem e escrita. Deste modo, a classificação foi ordenada da seguinte forma:

Sinais:

1. Naturais.....índice
2. Artificiais:
 - 2.1. Figurativos, miméticos.....ícone
 - 2.2. Convencionais.....símbolo

(CAGNIN, 1975, p. 28)

O sinal natural, ou *índice*, corresponde aos fenômenos relacionados aos seres e à natureza, que estabelecem relação direta, como fumaça/fogueira. Em contrapartida, os artificiais são realizações humanas: os sinais figurativos e miméticos, ou *ícone*, são imitativos, pois eles remetem diretamente aquilo que representam por meio de desenhos, pinturas, esculturas ou qualquer outra forma que reproduza o real; já o

símbolo, por sua vez, é uma convenção, tal como os signos linguísticos, que apenas significam a realidade ou ideias através de uma abstração acordada entre os seres humanos.

Se retornarmos às breves análises feitas sobre o trecho de *A saga do Monstro do Pântano* (Figura 6) e de *From Hell* (Figura 7) podemos interpretar as relações entre tempo e espaço, ora ligadas à imagem e à escrita, ora subvertendo esta relação e a função de cada uma, por aquilo que Cagnin chamou de “intercâmbio de funções”, ao explicar como um sinal rodoviário é construído a partir de um signo icônico para transformar-se em simbólico. Na Figura 8, a imagem *re-presenta* uma buzina, de maneira *figurativa*. No entanto, ela passou a ser um símbolo quando convencionou-se que essa imagem significa que é proibido buzinar:



Figura 8

Assim, o autor dissertou como esse procedimento é frequente nos quadrinhos:

Este processo de se tornar um signo, primariamente icônico, e transformá-lo em simbólico é comum nas histórias-em-quadrinhos. E o inverso também se dá. É o que acontece com as letras, com balões, com legendas, com as onomatopéias. Encontra-se então um intercâmbio de funções: uma *função simbólica* dos ícones e uma *função icônica, figurativa*, dos símbolos. (CAGNIN, 1975, p. 29).

Avançando na leitura do referido autor, a “função icônica, figurativa, dos símbolos” pode ser entendida por uma devolução aos signos linguísticos de representarem além da sua convenção, perpassando e reinventando os hieróglifos egípcios (Figura 1) e as pinturas rupestres. Explicando: devolver não implica em retornar, pois a troca de funções é um avanço, um requinte enquanto meio de expressão humana, investindo em criatividade e alternativas – vale voltar à citação feita acima de Eisner – de “investigar a experiência humana” (EISNER, 2010, p. 149). É a constante reformulação da técnica mais antiga para registrar pensamentos e vivências do homem.

Por conseguinte, vimos que estruturalmente a história em quadrinho se distancia da literatura pela incorporação e fusão efetiva das imagens e da linguagem escrita; pela harmônica articulação entre tempo e espaço; e, finalmente, pela constante inversão de funções figurativas/miméticas pelas convencionais. Então, mesmo que haja equivalência entre as duas linguagens, seus elementos são fundamentalmente distintos.

Sem deixar de lado o início desse artigo, retornemos à primeira especulação aqui exposta – a finalidade em comum entre a literatura e os quadrinhos, reforçada pelos romances gráficos: ambos *narram*. Independente do tema, tempo, ou qualidade, os dois contam antes de mostrar, explicar ou ressoar.

Mais uma vez, valho-me dos escritos de Alan Moore. Em seu artigo sobre como escrever histórias em quadrinho, Moore elencou inúmeras questões que ele julgou fundamentais para elaborar um roteiro, dentre as quais estavam: o compasso ou sequência (timing de eventos, quadro a quadro, virada de páginas, desenrolar do texto); caracterização e atmosfera (construção do “universo”, a complexidade da lógica interna obra, caracterização tanto do contexto/ambiente quanto dos personagens, realidade emocional, conferindo-se, assim, a verossimilhança); e a junção de todos esses elementos, o enredo.

Exceto as partes intrínsecas à forma, como o compasso e a caracterização imagética (a identidade de um personagem não se limita à sua aparência, por exemplo), os elementos que dão corpo à urdidura são os mesmos que constroem a trama da literatura. Acerca do enredo, Moore afirma que:

A narrativa visual de uma história em quadrinhos é simplesmente o que se desenvolve nas imagens. Para isso, é vital que o escritor pense visualmente e tire vantagem de quanta informação é possível transportar para dentro de uma imagem de forma causal e sem exageros, seja um painel com estranhos detalhes ou uma legenda com longas anotações. (MOORE, 1988, parte III)

Logo, a composição do enredo nos quadrinhos é necessariamente tecida ao modo da literatura, e as imagens também são partes do texto. Entendo texto aqui consoante ao que o filósofo Roland Barthes dissertou em *O rumor da língua* – o Texto é o tecido de sentido, feito de uma linguagem que excede à matéria da estrutura:

[A] obra segura-se na mão, o texto mantém-se na linguagem: ele só existe tomado num discurso (...); o Texto não é a decomposição da obra, é a obra que é a cauda imaginária do Texto. Ou

ainda, só se prova o Texto num trabalho, numa produção. A consequência é que o Texto não se pode parar (...), o seu movimento constitutivo é a travessia (...). (BARTHES, 2004, p. 72-73).

Deste modo, os pontos de intersecção entre história em quadrinho e literatura compõem uma teia mais complexa do que superficialmente pode parecer. Pela aparência, primeiramente a distinção mais evidente, reside o ato que as conecta: a leitura, processo que articula a forma com o discurso.

Acredito, e concluo, que a *não intersecção*, já anunciada pelos parênteses do título, se efetiva *não* na estrutura de cada uma das duas expressões artísticas, mas no funcionamento coordenado entre a estrutura e a narrativa, ou seja, na *travessia*.

Referências Bibliográficas

ANTUNES, Arnaldo & XAVIER, Márcia. *Et Tu Eu*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. 2 ed. Trad. Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

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

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1970.

DIDEROT, Denis. *Ensaio sobre a pintura*. Campinas, SP: Ed. da UNICAMP ; Papyrus, 1993.

LESSING, G. E. *Laocoonte, ou sobre as fronteiras da pintura e da poesia*. Com esclarecimentos ocasionais sobre diferentes pontos da história da arte antiga. (Introdução, tradução e notas de Márcio Seligmann-Silva). São Paulo: Iluminuras, 1998.

MOORE, Alan. *Como escrever histórias em quadrinhos*. The Comics Journal, #119, #120, #121, 1988.

MENDILOW, Adam Abraham. *O Tempo e o Romance*. Porto Alegre: Globo, 1972.

SPIELGMAN, Art. *Maus: a história de um sobrevivente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.