



QUADRINHOS DE NÃO-FICÇÃO

Antônio Aristides Corrêa Dutra

Mestrando em comunicação pela ECO/UFRJ

Resumo: As histórias em quadrinhos são comumente associadas à ficção, sobretudo de fantasia ou de aventura. Mas há um grande universo de HQs de não-ficção. Seus antecedentes remontam à antiguidade, como a Coluna de Trajano ou a Tapeçaria de Bayeux, passando por iluminuras, afrescos e manuais de instruções. Hoje, temos HQs de não-ficção nos documentários em quadrinhos, quadrinhos autobiográficos, quadrinhos educativos, cartilhas em quadrinhos, além de colunas de revistas, ensaios, prefácios e editoriais feitos em quadrinhos. Os preconceitos contra os quadrinhos ainda são grandes mas, como podemos perceber, seu uso já está disseminado em vários setores de nossa sociedade, mesmo sem ousar dizer seu nome.

Palavras-chave: Quadrinhos, Não-ficção, Documentário.

As histórias em quadrinhos são imediatamente associadas à idéia de ficção e é com muita dificuldade que HQs não-ficcionais têm reconhecido seu espaço. Veja-se o exemplo de *Maus*, de Art Spiegelman. A história, autobiográfica, é inteiramente documental, metade dela mostrando a luta do pai do autor, judeu de Varsóvia, para sobreviver a um campo de concentração durante a 2ª Guerra e a outra metade mostrando as conflituosas relações entre pai e filho na Nova Iorque dos anos 80. É um livro de memórias e um acerto de contas com o passado. Tem seu lugar garantido como uma das obras primas dos quadrinhos contemporâneos. E é contundente porque real.

O livro recebeu, em 1992, um Prêmio Pulitzer especial. No entanto, na primeira vez em que ele apareceu na lista de mais vendidos da *New York Times Bestseller List*, foi classificado como ficção. De um lado, isso é claramente uma avaliação apressada influenciada pelo tratamento gráfico dado aos personagens, que são desenhados como bichinhos falantes (judeus são ratos, nazistas são gatos e assim por diante), mas esta, digamos, licença poética é

aqui tão somente uma metáfora visual para materializar de modo claro e onipresente a cadeia de preconceitos em que o povo judeu está mergulhado. A classificação apressada do *New York Times Bestseller List* revela, portanto, a dificuldade que a grande maioria das pessoas têm em encarar os quadrinhos como um suporte adequado para obras de não-ficção.

O Pulitzer de *Maus* modificou um pouco esse quadro, mas não muito, é preciso admitir. Uma mudança mais palpável só veio mesmo com as HQs de Sacco de conteúdo mais jornalístico. Agora sim, era inequívoco que aquilo não era nem poderia ser confundido com uma obra de ficção.

O impacto de *Palestina* deixou claro que o livro era um produto diferente da grande maioria da produção usual de quadrinhos. Mas, ao invés de realmente fazer a mídia e o público repensarem seus conceitos sobre os quadrinhos como um todo, criou-se para *Palestina* uma nova categoria, chamada ‘jornalismo em quadrinhos’ (*comics journalism*) e a produção de Sacco passou a ser tratada como uma exceção devidamente acomodada em seu reconfortante nicho. Depois de Sacco, outros autores têm experimentado o formato, como o francês Étienne Davodeau com *Rural !* (2001), mas sempre acomodados no mesmo rótulo.

A existência de uma reportagem em quadrinhos é uma questão específica, mas que também aponta para uma discussão maior e mais ampla: para além do campo tradicional das HQs, isto é, da ficção (sobretudo de fantasia ou de aventura), que outras formas de discurso podemos encontrar? Onde estão os quadrinhos de não-ficção?

1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS

As histórias em quadrinhos de não-ficção não surgiram com Sacco nem com Spiegelman. Em pleno Século XIX, Ângelo Agostini já fazia reportagens em quadrinhos e o jornal nova-iorquino *The Police Gazette* era repleto de reportagens gráfico-sequenciais. O conceito de quadrinhos de não-ficção é amplo o suficiente para abarcar documentários, biografias, cartilhas, manuais, ensaios ou prefácios. E seus antecedentes históricos podem ser encontrados, entre outros, em frisos comemorativos, predelas, iluminuras e murais desde a antiguidade. Os exemplos são muito freqüentes até a Idade Média, mas as normas pictóricas do Renascimento impuseram ao discurso gráfico-sequencial um ostracismo de séculos, só resgatado na passagem do Século XVIII para o XIX.

1.1 Frisos comemorativos

Grandes feitos militares e importantes fatos históricos costumam ser lembrados e perpetuados através da construção de monumentos. De simples placas comemorativas a grandes conjuntos escultóricos e a edifícios monumentais, eles estão espalhados por todo o mundo desde a antiguidade mesopotâmica e egípcia até esses nossos tempos pós-qualquer-coisa. Dentre os diversos tipos de monumentos, um dos mais interessantes é o friso ou painel comemorativo.

Mais que simplesmente marcar a data de um fato importante, o friso e o painel comemorativo o recontam através de imagens. O painel tem proporções quadradas ou retangulares, como um grande quadro e, freqüentemente, as passagens históricas são encadeadas lateralmente, em leque, em ziguezague ou em espiral, enquanto um friso é uma longa faixa, geralmente horizontal.

1.1.1 Coluna de Trajano

Algumas das pinturas pré-históricas são claramente o registro de fatos importantes da comunidade. Esses registros também podem ser encontrados em monumentos mesopotâmicos, túmulos egípcios e vasos gregos. Um dos mais interessantes frisos comemorativos da antiguidade é a Coluna de Trajano, em Roma. Erguida no início do Século II, a coluna é contornada por uma faixa contínua, em baixo relevo, narrando os feitos militares do imperador Trajano. A faixa começa na base e segue girando em espiral até o topo da coluna. No total, são mais de 180 metros de narrativa.

1.1.2 Tapeçaria de Bayeux

Com 50 cm de altura e 70 m de comprimento, a chamada *Tapeçaria de Bayeux* é, na verdade, um longo bordado executado no Século XI narrando a tomada da Inglaterra pelo duque normando Guilherme, o Conquistador. Aqui, as cenas se sucedem integradas ao texto, mas não necessariamente subordinadas a este. Em alguns momentos, a seqüência de imagens conduz a narrativa sem texto, como na passagem da construção dos barcos. Vemos as árvores

serem cortadas e serradas em tábuas, que são aplicadas no revestimento dos barcos. Em 1969, Gerard Blanchard já chamava a *Tapeçaria de Bayeux* de ‘reportagem bordada’ (*reportage brodé*) [BLANCHARD : 1969, p. 19].

1.2 Iluminuras e ilustrações

As iluminuras e as ilustrações de livros, na Idade Média, apresentavam frequentemente uma configuração bem próxima dos quadrinhos modernos. O livro *As cantigas de Santa Maria* se constitui de diversas narrativas gráfico-seqüenciais. São seis quadros por página com o texto na parte superior de cada quadro, sem balões. Cada página é uma HQ narrando um milagre ou bênção atribuída a Santa Maria. *As cantigas* é, com todas as letras, um livro de quadrinhos. Em outros livros podemos encontrar muitos exemplos do uso de balões e recordatórios.

1.3 Ex-votos

Ex-votos são peças de devoção de os fiéis mandam construir e colocar em uma igreja em agradecimento a uma graça obtida ou em cumprimento de uma promessa. No Museu de Arte Sacra de Salvador há um interessante ex-voto, um dos mais importantes em seu gênero no Brasil. É um quadro em óleo sobre tela mostrando vários episódios milagrosos na vida de um devoto de Nossa Senhora dos Remédios, Agostinho Pereira da Silva, que, no Século XVIII, saiu de Portugal em direção ao Brasil e sobreviveu a emboscadas, ladrões, índios e animais ferozes antes de chegar a seu destino final, em Belém da Cachoeira. A leitura das cenas se dá em ziguezague, começando no canto superior esquerdo e seguindo até o direito. Passa-se, então, diretamente para a linha central, que se lê da direita para a esquerda. A linha inferior volta a ser lida da esquerda para a direita. Várias estratégias muito engenhosas são utilizadas para nos conduzir sem tropeços nessa leitura em ziguezague, como a posição e direção dos recordatórios, por exemplo. Tal competência não é fruto do acaso, mas, certamente, de um artista em pleno domínio da linguagem gráfico-narrativa.

1.4 Predelas e pinturas

Durante a Idade Média e o Renascimento, era muito comum que alguns quadros de santos fossem contornados por uma moldura contendo, na parte inferior, pequenas cenas mostrando outros episódios da vida do santo retratado. Este friso se chama predela. O recurso de seqüências narrativas também era utilizado em retábulos e polípticos, onde a multiplicidade gráfica já era imposta pela configuração do conjunto.

Depois do Renascimento, a pintura narrativa seqüencial se tornou bastante esparsa, sobretudo se o tema não era mítico, religioso ou histórico. O pintor inglês William Hogarth está na raiz do renascimento dos quadrinhos modernos com suas séries de quadros seqüenciais narrativos pintados na primeira metade do Século XVIII, mas com o espanhol Francisco Goya já vamos encontrar a arte seqüencial narrando fatos verídicos. Em 1806, ele pinta uma série de seis pequenos quadros reconstituindo um fato policial. As cenas, na seqüência, mostram imagens onde: o bandido Maragato ameaça com fuzil o frade Pedro de Zaldivia; o frade reage; os dois lutam pela arma; o frade desarma o bandido; Maragato tenta fugir e é baleado; o bandido é amarrado pelo frade.

Em sua obra, Goya oscila entre a utilização de novas técnicas e o resgate de procedimentos antigos. Ele revisitou outras vezes a pintura narrativa, como no famoso par de telas sobre a insurreição de Madri contra o exército de Napoleão. O primeiro quadro, chamado *O 2 de maio de 1808*, mostra a revolta, enquanto o outro, *O 3 de maio de 1808*, mostra o fuzilamento dos revoltosos.

1.5 Murais

Mais ambiciosos que as telas, os murais pintados (geralmente em afresco) ainda podem ser vistos ornando o interior de diversos edifícios. Um dos mais famosos é o afresco de Michelangelo no teto da Capela Sistina, com as principais passagens do livro do Gênesis. Mas poucas vezes a arte seqüencial foi tão bem utilizada em afresco como na *Capela Arena* (ou *Cappella degli Scrovegni*), pintada por Giotto em 1305. Os painéis cobrem todas as paredes internas da capela. O conjunto narrativo se compõe de três seqüências horizontais sobrepostas, começando à direita do altar e seguindo contornando a capela, da esquerda para a

direita (como nos quadrinhos modernos), até terminar à esquerda do altar. A primeira seqüência, no alto da parede, narra a história dos pais de Maria e os primeiros anos da Virgem. A segunda, no meio, narra o nascimento e os primeiros anos de Cristo. A terceira, abaixo das outras, narra a última ceia, a paixão e a ascensão. Complementando a capela, temos uma anunciação sobre o altar, um juízo final sobre a porta de entrada e outros painéis menores com os vícios e as virtudes. Na *Capela Arena*, o espectador fica envolvido por um gigantesco gibi.

1.6 Manuais de instrução

Com o fim da multiplicidade gráfico-narrativa tão comum na Idade Média, a técnica quadrinística acabou relegada às chamadas ‘artes aplicadas’, como nos manuais pictóricos de instrução. Em 1610, o veneziano Odoardo Fialetti produz um manual chamado *O verdadeiro método... de como desenhar todas as partes e membros do corpo humano*, onde os desenhos são mostrados em suas diversas etapas, como nos traços para se desenhar um olho. Em quatro etapas justapostas, vemos desde os primeiros traços simples até o desenho pronto, com detalhes e expressão. Muitos manuais de desenhos ainda são feitos nesses mesmos moldes. Também encontramos esse tipo de instruções pictóricas nos manuais de montagem de eletrodomésticos, móveis e brinquedos (como os de aerodelismo), nos guias do tipo faça-você-mesmo e até mesmo nas cartelas de orientação para procedimentos em caso de acidentes dos aviões.

1.7 Até hoje

A utilização da imagem seqüencial narrativa é comum até hoje. Mas em muitos casos, o estratagem de trabalhar sem balões ou onomatopéias em histórias curtas mal dissimula o preconceito contra os quadrinhos em geral, pois permite se valer do poder da linguagem quadrinística sem ter que se assumir como tal. Um exemplo bastante ilustrativo é o de duas versões em quadrinhos da Bíblia publicadas por aqui em meados dos anos 1970. Uma delas, de 1976, chamada *Bíblia em imagens (The Bible in pictures)*, tem imagens pintadas, sem balões ou onomatopéias, com o texto colocado abaixo dos quadros. Os diálogos estão



contidos no próprio texto, entre aspas. As capas têm um aspecto clássico e o título omite o fato de que aquilo, na verdade, é quadrinho.

A outra edição, chamada *A Bíblia em quadrinhos* (1975), assume claramente sua condição, não somente no título mas também no belo desenho a traço acompanhado de balões e recordatórios. Esta honestidade do título em relação ao conteúdo, entretanto, é um mérito da edição brasileira, pois o título original americano é *The picture Bible for all ages*, algo como ‘a Bíblia em imagens para todas as idades’. A apresentação na quarta capa nos informa que o livro traz “o valor eterno das Sagradas Escrituras numa moderna e eficiente forma de comunicação”.

2. DOCUMENTÁRIOS EM QUADRINHOS

Em seu trabalho na Intercom 2002, *Pensando um quadrinho-documentário*, Moacyr Cirne amplia a discussão do jornalismo em quadrinhos, imaginando como poderia ser um documentário em quadrinhos. Sua linha de pensamento segue mais a idéia de quadrinhos documentais, ou seja, de que os quadrinhos podem ser reflexivos e reveladores de nossa realidade social, ideológica, histórica, estética. Cirne questiona a validade de uma HQ-documentário baseada nos moldes do cine-documentário. Mas é bem verdade que ele existe e em relativa quantidade. Sobretudo no que diz respeito a HQs-documentários sobre a vida animal.

2.1 Os bichos

A coleção *Os bichos*, publicada pela Abril em 1970, teve um grande impacto sobre toda uma geração de curiosos. Antes do vídeo, das tevês a cabo e da internet, as belíssimas imagens da coleção foram um dos mais importantes popularizadores do conhecimento da vida animal. As ilustrações eram verdadeiras pinturas coloridas, ricas em detalhes, realistas e sem linhas de contorno pretas. Os quadros também não tinham requadro e o texto abaixo das imagens era relativamente longo para uma simples legenda (três a cinco linhas em média). Esses fatores em conjunto contribuíam para que os leitores não se dessem conta da estrutura

de quadrinhos: cada quadro (imagem mais texto) deve ser lido em uma seqüência pré-determinada dentro do conjunto.

O padrão gráfico é praticamente constante: cada animal é apresentado com uma grande ilustração inicial, ao modo de uma *splash page*, acompanhada de um breve texto de apresentação. A seguir, temos mais uma ou duas páginas contendo uma seqüência de imagens (geralmente seis por página) estabelecendo uma linha discursiva. Cada uma dessas imagens está situada sobre algumas linhas de texto. Na maioria das vezes, essa seqüência gráfica apresenta uma narrativa do ciclo de vida do animal, mas eventualmente também temos apenas um conjunto de situações e informações diversas a respeito dos hábitos ou comportamento daquele animal. Qualquer que seja o conteúdo, é inegável, no entanto, que o conjunto encadeado de imagens estabelece um discurso quadrinístico, mesmo que este não seja necessariamente narrativo. Um outro fator importante dos capítulos da coleção *Os bichos* é o fato de as imagens serem todas desenhos e não fotografias. Cada capítulo é, portanto, um pequeno documentário em quadrinhos. Ou, de modo mais amplo, podemos dizer que a coleção é um grande documentário em quadrinhos dividido em pequenos episódios.

2.2 Estúdios Disney

A revista *Almanaque Disney* compõe-se não somente de histórias com os principais bichinhos-personagens do universo urbano Disney, mas também de outros do universo rural ou selvagem, como Tico e Teco, Lobão, Ursinho Puff, Quincas, Bambi entre outros. Complementando a revista, durante muitos anos também foram publicadas duas seções curtas, *Zôo Disney* e *Maravilhas da natureza*.

Maravilhas da natureza

A série de micro-documentários *Maravilhas da natureza* tinha um formato bastante rígido e definido. Cada número da revista *Almanaque Disney* apresentava três páginas de *Maravilhas*. A primeira página contém o título da seção e uma pequena HQ. As outras duas páginas têm duas HQs cada. Essas HQs-documentários, brevíssimas, quase telegráficas, se compõem de um título curto e, geralmente, dois quadros acompanhados de texto. Poucas

vezes essas HQs apresentam somente um quadro ou três. O discurso nunca é unicamente visual e cada quadro conta com um breve texto ao modo do texto em *off* tão comum nos documentários tele-cinematográficos.

Os animais apresentados são desenhados de modo realista em cenários sucintos porém também realistas. Não há onomatopéias nem balões de falas. Outros recursos expressivo-narrativos da gramática dos quadrinhos, como linhas de movimento, nuvenzinhas de poeira e linhas radiais de destaque, são utilizados com bastante moderação para não romper o realismo pretendido. Mas esse realismo se revela um tanto artificial quando analisado detalhadamente. Os animais retratados ganham sempre um sutil tratamento de personagens, com comportamento e expressões faciais calculados de modo a lembrar levemente expressões e comportamentos humanos. Como exemplos, podemos citar ursinhos sorridentes, chimpanzés com expressão de espanto, uma marta pulando de dor e até mesmo um absurdo cágado correndo sobre duas patas.

A selva branca

As experiências dos Estúdios Disney com documentários em quadrinhos não se restringem às micro-narrativas. *A selva branca* é uma HQ-documentário de 32 páginas. Adaptada de um cine-documentário de 1958 chamado *White Wilderness* (dirigido por James Algar para os Estúdios Disney), a HQ mostra a vida de morsas, ursos, lobos, gaivotas, lebres e outros animais do Ártico. A edição brasileira (RGE) tem como subtítulo *flagrantes verídicos da natureza*. O texto de apresentação, nas 2^a e 3^a capas, não se refere à HQ, mas apenas ao filme. O desenho é realista, sem as ‘liberdades artísticas’ das *Maravilhas da natureza*. O padrão gráfico é de aproximadamente seis quadros por página, com um texto narrativo ao pé de cada quadro.

2.3 Aventuras da equipe Cousteau em quadrinhos

A aventura é um reduto bastante freqüentado pelos quadrinhos, sobretudo os europeus. Um pouco resistentes à tradição quadrinística americana de super-heróis, os quadrinhos do velho continente deram vazão a seu gosto aventureiro na pele de personagens mais humanos e

plausíveis que os super-heróis, mas não menos valentes. De Tintin a Asterix (para ficar só nos mais óbvios), viagens e aventura sucedem-se em profusão. Talvez seja confiando neste público que foram publicadas as *Aventuras da equipe Cousteau em quadrinhos*. Trata-se da adaptação para os quadrinhos de uma série de documentários cinematográficos de Cousteau. O desenho de Dominique Serafini segue o padrão comercial europeu.

2.4 Aves e animais

A coleção *Aves e animais – sua vida e suas aventuras* é um dos mais belos documentários em quadrinhos sobre a vida animal. Com texto e desenhos do ilustrador e naturalista americano Harry Baerg, a série difere d'*A selva branca* e d'*Aventuras da equipe Cousteau*, sobretudo, por ter sido escrita diretamente para os quadrinhos e não ser uma adaptação de um cine-documentário. E também pela alta qualidade técnica dos desenhos, mais elaborados e detalhados que as QHs de Disney e Cousteau.

A coleção apresenta diversas histórias de aproximadamente seis páginas cada. Cada página contém 9 desenhos quadrados acompanhados de um texto abaixo de cada imagem, ao modo dos quadrinhos de Töpffer. O padrão é de três linhas de três quadros cada. O desenho é ao mesmo tempo sintético e detalhista, ressaltando as duas características mais marcantes da obra. A primeira são os extensos conhecimentos do autor sobre a anatomia e os hábitos dos animais representados. Baerg é muito cuidadoso nos detalhes, como, por exemplo, nas diferenças de posição das asas, pescoço e patas das garças pousadas, em vôo, no pouso, na decolagem, caçando ou acasalando na QH *Alva, a garça branca* (volume VII da coleção *Aves e animais*).

A segunda característica evidente em seu trabalho é o grande domínio da condução da narrativa quadrinística. À primeira vista, a quadrinização regular e a pouca variação nos enquadramentos pode parecer uma limitação técnica, mas essa seria uma avaliação precipitada e equivocada. A opção pela homogeneidade, na verdade, está a serviço de um foco absoluto nos animais. Em alguns quadros, o cenário se reduz a alguns traços suaves sugerindo um terreno gramado ou um céu.



3. QUADRINHOS AUTOBIOGRÁFICOS

Até a metade do Século XX, os quadrinhos estavam dominados, sobretudo, por personagens infantis, por super-heróis e por histórias de aventura. Com os anos 1960 e 70 da contracultura, dos hippies e do pop, os quadrinhos foram virados de pernas para o ar. Alguns autores radicalizaram o caráter fantasioso das histórias em quadrinhos, com uma ficção científica absolutamente lisérgica enquanto outros preferiram subvertê-la com uma espécie de choque de realidade. Dentro desta segunda vertente, desenvolveu-se uma linha de quadrinhos autobiográficos, geralmente de histórias curtas ao modo de pequenos depoimentos ou de uma crônica do banal do cotidiano. Exemplos marcantes são as obras de Robert Crumb e de Harvey Pekar. Crumb costuma fazer confissões cruas e indiscretas sobre sua própria vida em suas HQs, expondo-se como num diário íntimo aberto ao público. As histórias de Pekar, desenhadas por diversos artistas, retratam as miudezas de seu cotidiano. Alguns artistas brasileiros também seguem essa trilha, como Lourenço Mutarelli, que em *Réquiem* nos relata uma situação extremamente traumática de sua juventude.

Posteriormente, as obras curtas acabaram por inspirar outros autores a tentar autobiografias mais longas e abrangentes, cujo exemplo mais notório é *Maus*, de Spiegelman, laureada com o Pulitzer. O brigadeiro da aeronáutica brasileira Fortunato Câmara de Oliveira, autor do famoso desenho do avestruz de *Senta a Pua* (símbolo de nossa aeronáutica de guerra), tem uma autobiografia em quadrinhos chamada *Esta é uma historinha que conta como o vovô virou avestruz*.

Além das autobiografias em quadrinhos, há também as biografias de terceiros. São muito frequentes as biografias de astros da música pop.

4. QUADRINHOS EDUCATIVOS

É sabido que, em todo o mundo, crianças gostam de quadrinhos. O moralismo apressado de algumas épocas via esses gibis como concorrentes perniciosos da nobre literatura e os condenavam e caçavam impiedosamente. Mas algumas pessoas resolveram inverter o jogo e usá-los como veículo de divulgação de conteúdos considerados mais



edificantes. É desta corrente de pensamento que se originaram os chamados quadrinhos educativos, com temas que vão das ciências da natureza aos fatos históricos.

Os quadrinhos com temas históricos freqüentemente se tornam ufanistas nas mãos de movimentos nacionalistas. Um dos exemplos mais marcantes do uso ostensivo dos quadrinhos como máquina de propaganda são os chamados ‘comics de Mao’, largamente utilizados na China pós-revolucionária para difundir os novos valores sociais. No Brasil, o nacionalismo oficial pós-golpe de 64 também usou os quadrinhos como meio de cativar as crianças num esforço de fabricação de um sentimento patriótico. Ainda são bastante conhecidas entre nós as séries de biografias de grandes vultos históricos.

Mas nem só de patriotadas vivem os quadrinhos históricos. Influenciados pelo movimento underground, alguns autores resolveram emitir aqui uma segunda opinião, resultando em produções ora reveladoras, ora irreverentes, mas sempre divergentes da bem-comportada história oficial. O italiano Altan fez em *Colombo* uma versão bastante irreverente e iconoclasta do descobrimento da América. E os brasileiros Júlio José Chiavenatto e Miguel Paiva têm uma versão nada oficial (e, por isso, talvez mais verdadeira) do nosso descobrimento com *Olha lá o Brasil!*.

5. CARTILHAS EM QUADRINHOS

As cartilhas em quadrinhos são uma espécie de derivação mais objetivamente orientada do mesmo princípio dos quadrinhos educativos. Mais datadas e descartáveis, elas são usadas para resolver problemas específicos de comunicação, simplificando e tornando mais acessível seu conteúdo. Mas apesar de ser um bom uso dos quadrinhos (e de dar emprego a quadrinistas), as cartilhas não deixam de reforçar o preconceito de que os quadrinhos são coisa de pessoas com capacidade intelectual limitada, pois geralmente são utilizadas como difusoras de informações junto a semi-analfabetos, crianças, presidiários, favelados e afins. Até mesmo as cartilhas empresariais padecem deste mal, pois são destinadas aos escalões mais baixos da empresa e não a seus altos executivos.

6. LIVRO-ENSAIO

Diversos livros são verdadeiros ensaios gráfico-seqüenciais, seja em seu todo ou em parte. Neste sentido, o livro *Modos de ver*, de John Berger, é um exemplo edificante. Ele tem por objetivo ensinar aos leitores a ‘ler’ mais profundamente os diversos sentidos e significados das imagens. Para isto, utiliza dois estratagemas extremamente coerentes com seus objetivos.

O primeiro é a integração mais eficiente das palavras com as imagens. O texto não fala de imagens que não mostra. As imagens nunca são gratuitas. E mais importante ainda, nenhuma imagem tem legenda, pois sua integração é diretamente com o texto e sua localização na página é exatamente onde é citada. Nos livros tradicionais, as imagens servem para ilustrar um texto que, na verdade, é autônomo e geralmente prescinde delas. Em *Modos de ver*, as ilustrações são parte do texto. Aliás, é exatamente esta a tese central do livro: a de que imagem também é texto e pode ser lida como tal.

O segundo estratagema ousa colocar à prova essa tese. O livro tem sete capítulos, onde os ímpares são textos com imagens integradas conforme descrito acima, mas os capítulos pares são inteiramente compostos de imagens. Reforçando esta postura, nenhum dos sete capítulos tem título, mas apenas o número. Esses três capítulos gráfico-discursivos se compõem de imagens de quadros e desenhos de diversos artistas e de fotografias jornalísticas e publicitárias. Essas imagens foram selecionadas, ordenadas e agrupadas em páginas de modo a produzir sentido através do embate com as imagens ao lado. Exatamente como nos quadrinhos, onde o principal condutor da produção de sentido é a passagem de um quadro a outro.

Outro livro a usar recursos similares é *The médium is the massage*, de Marshal McLuhan e Quentin Fiore. Aqui, o texto de McLuhan está totalmente integrado ao projeto gráfico de Fiore, numa simbiose inseparável. Algumas seqüências, inclusive, são muito mais gráficas que verbais.

Mas um dos exemplos mais importantes para os estudiosos de quadrinhos é o já clássico livro-ensaio em HQ (e sobre HQ) de Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos*. Sua definição de quadrinhos é um verdadeiro paradigma de objetividade, clareza e concisão. Segundo McCloud, quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência



deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Ou seja, quadrinhos não precisam sequer ser narrativos, servindo também para descrições e dissertações, por exemplo. Neste sentido, o livro de McCloud é uma autocomprovação, pois é uma longa HQ dissertativa. Todos os exemplos de quadrinhos não-narrativos do presente ensaio foram selecionados segundo este critério: por serem seqüências gráficas que estabelecem um discurso.

7. PREFÁCIOS, EDITORIAIS E AFINS

A revista *Circo* teve curta duração mas uma grande importância para os quadrinhos nacionais. O primeiro número abriu com um editorial em quadrinhos do inventivo Luis Gê. Um prefácio em quadrinhos pode ser encontrado no livro *Expo 2000*, uma coletânea de quadrinistas independentes americanos. A história, muda e sem título, na verdade é ficcional, mas é uma verdadeira parábola sobre o ato de ler quadrinhos. Está localizada antes do índice, destacada do resto da revista e lhe servindo de comentário. E a revista *The New Yorker* publicou em 2000 uma resenha em quadrinhos de Spiegelman sobre o livro de Michael Chabon *As incríveis aventuras de Kavalier e Clay*, romance literário sobre uma dupla de quadrinistas da primeira metade do Século XX.

8. EDIÇÕES ESPECIAIS DE REVISTAS TRADICIONAIS

Algumas revistas tradicionais produziram edições especiais em quadrinhos, onde parte das matérias ou, algumas vezes, todas elas, eram HQs. Entre elas, um caso particular é a revista semanal americana *The New Yorker*. A revista produz anualmente uma edição especial de cartum, com matérias sobre quadrinhos, charges, cartuns e algumas HQs. Geralmente, o cartum é tão somente o tema da edição, mas na especial de 1999, os editores ousaram uma experiência interessante: uma das colunas fixas da revista, *The talk of the town*, foi inteiramente produzida em quadrinhos, mantendo-se inclusive a diagramação original de três colunas lidas na vertical. *The talk...* é uma seção opinativa da revista, comumente escrita por diferentes autores, com várias matérias pequenas. Sua versão em quadrinhos também teve vários autores diferentes, mantendo-se inclusive os nomes das sub-seções: comment /

campaign trail / at the galleries / dep. of harmony / table talk / the sporting life / dep. of equitation.

Outro exemplo é o da revista *Correio da Unesco*. A edição de setembro/outubro de 1996, em comemoração dos 50, anos da Unesco foi inteiramente produzido em quadrinhos. Estes, porém, não eram o tema da revista, mas sim o suporte para seu conteúdo.

A revista *Colors* ousou uma das experiências mais radicais de discurso gráfico seqüencial. A edição de fevereiro de 1996 apresenta 84 páginas com 359 fotografias sem texto. Essas imagens formam páginas de conjuntos planejados que têm um sentido próprio. Esses sentidos emanados de cada página se sucedem e se encadeiam em uma longa estrutura ora descritiva, ora provocativa, mas nunca narrativa. O resultado é uma verdadeira dissertação sobre a vida humana na terra. A foto da capa é um grande close de um olho e uma frase avisando que a revista não contém palavras. A página dupla seguinte é a imagem do cosmo. Na próxima, algumas cenas da terra vista do espaço. A seguir, os elementos, sobretudo a água. Nos conjuntos seguinte, sucessivamente plantas, animais, estradas, lixo urbano, exterior de casas, interior de casas e rostos humanos. A seção central da revista transita entre detalhes do corpo humano, hábitos, atitudes, guerras, morte, nascimento, comunidades, consumo comunicação, sono e alimentação. Por um peito aberto em uma mesa cirúrgica, entramos no corpo e vemos órgãos internos, células sangüíneas sãs e doentes, um cromossomo e, finalmente, nos diluimos diante de um átomo. As imagens são multiculturais e algumas são mesmo insólitas. Os dois únicos anúncios publicitários, da Benetton e da MTV, também não têm palavras. Fechando a revista, 10 páginas de texto.

9. UMA CONCLUSÃO (OU: *PAPÁ, MIRA LOS COMICS*)

No verão de 1879, um entusiasta da arqueologia fazia escavações no solo de uma caverna espanhola sob a luz tênue de uma lamparina. Sua filha pequena o acompanhava e, intrigada com umas manchas amarronzadas nas paredes e no teto, exclamou: “*Papá, mira los toros*” (pai, olha os touros). O pai se virou e ficou estarelecido com o que viu. Eram animais maravilhosamente bem pintados espalhados pela caverna, uns parados, outros correndo, alguns deitados com as patas recolhidas, como uma manada mágica que de repente surgisse correndo por sobre suas cabeças. Aqueles dois, pai e filha, eram provavelmente os primeiros

humanos em 17.000 anos a ver os bisões da Gruta de Altamira, um dos maiores patrimônios pré-históricos e que revolucionou completamente nossas concepções acerca das origens e da evolução da arte.

Essa historinha singela é para nos lembrar que, às vezes, é necessário um olhar deslocado, enviesado (e, porque não, ingenuamente infantil) para nos fazer ver coisas que estão o tempo todo diante de nós e, de tão perto, não somos capazes de ver ou distinguir. Nem sempre o mais óbvio é o mais perceptível. Alguém já disse que o peixe não sabe que a água existe.

Algo semelhante ocorre com os recursos técnico-narrativos das histórias em quadrinhos: eles estão tão uniformemente espalhados por nosso universo de linguagens visuais que não nos damos conta. Talvez devêssemos nos fazer sempre acompanhar do sábio olhar de uma criança que fosse nos indicando o caminho, apontando e dizendo “*mira los comics*”. Sentados em um avião prestes a levantar vôo, damos uma olhada nas instruções de procedimentos em caso de emergência e, no banco ao lado, essa criança nos diz: “*mira los comics*”. Ao abrirmos a caixa do aviãozinho de montar, nos deparamos com o manual e, antes mesmo de percebermos a configuração gráfico-sequencial dessas instruções impressas, ouvimos novamente aquela voz que diz “*mira los comics*”. As ilustrações de uma enciclopédia mostram momentos diferentes e sucessivos da vida dos bichos. Um pouquinho de imagens sucessivas no rótulo de um vidro de remédio nos ensinam o segredo de como abri-lo. Ao fundo, sempre onipresente, aquela voz repete “*mira los comics*”. Quanto tempo nos seria poupado em termos que descobrir o óbvio.

9.1 Preconceitos ainda existem

O preconceito contra os quadrinhos ainda é grande (apesar de dissimulado) e pode ser melhor percebido nos casos em que os autores descrevem fenômenos quadrinísticos, mas não admitem (ou desconhecem) sua real natureza. Para muita gente, a história em quadrinhos é uma linguagem que não ousa dizer seu nome. Como exemplo, temos o livro de Milton José de Almeida, *Cinema – arte da memória*, onde as pinturas nas paredes da Capela Arena são analisadas como se fossem um filme. Como já vimos acima, as imagens da capela – estáticas, múltiplas e encadeadas – estabelecem uma clara narrativa gráfico-sequencial, ou seja, uma



história em quadrinhos. O próprio autor, na introdução, mostra saber que cinema é feito de “imagens e palavras *em movimento*” [ALMEIDA : 1999, p. xi] (palavras dele, grifo meu). Almeida diz ainda que “é entre os quadros, no silêncio visual da passagem de um para outro, no que não se vê, que acontece a significação do que é visto” [ALMEIDA : 1999, p. 34]. Isto é uma descrição bastante acurada do funcionamento da passagem entre os quadros em uma HQ. Até sua terminologia é exata. Entretanto, no transcorrer do livro ele ignora esses ‘meros detalhes’ e insiste na analogia com o cinema.

A guerra que os quadrinhos têm travado mais intensamente nos últimos vinte anos tem sido a de deixar de ser vistos como um gênero menor e se impor definitivamente como uma linguagem completa, autônoma e sofisticada. O mercado de quadrinhos está passando por uma crise delicada, onde a diminuição do número de leitores (dragados pela internet e pelas novas mídias) convive com uma produção mais adulta e altamente sofisticada (vide *Do Inferno*, de Moore e Campbell ou *Jimmy Corrigan*, de Chris Ware). Em sua resenha sobre o romance de Chabon, Spiegelman se pergunta se essas obras são elegantes réquiems para uma arte moribunda ou as trombetas de uma linguagem marchando em direção à maturidade. Decadência ou apogeu? Para Spiegelman, só o Sombra sabe. Talvez. Mas já temos indícios para supor que, mesmo que a produção comercial dos quadrinhos tradicionais seja abalada pela concorrência das novas mídias, de alguma forma o discurso gráfico-sequencial sobreviverá.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Milton José de. *Cinema – arte da memória*. Campinas: Autores Associados, 1999.
- BLANCHARD, Gerard. *La bande dessinée – Histoire des histoires em images de la préhistoire à nos jours*. Verviers: Marabout Université, 1969.
- HERDEG, Walter e PASCAL, David (ed.). *The Art of the Comic Strip*. Zurich : The Graphis Press, 1972.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- PERRY, George e ALDRIDGE, Alan. *The Penguin book of Comics*. Middlesex: Penguin Books, 1971.