



Fundação Universidade de Brasília (UnB)
Instituto de Letras (IL)
Departamento Teoria Literária e Literatura (TEL)
Orientadora: Profa. Dra. Cíntia Schwantes
Aluna: Anne Caroline de Souza Quiangala João
Matrícula: 09/0021614

Artigo

História em Quadrinho Adulto é Obra de Arte?

História em quadrinhos, - também chamadas de HQ, banda desenhada ou *comics*¹ - é um gênero híbrido de arte sequencial que soma duas mídias aparentemente distintas: a literatura e as imagens desenhadas. Também chamada *nona arte*, tem origem na Pré-história com a narrativa nas pinturas rupestres, segue pela Antiguidade (nos hieróglifos egípcios) e Idade Média (tapeçarias), porém, só se torna o que se conhece hoje com o advento da imprensa no século XV. Atualmente, é uma mídia bastante difundida (sobretudo a *HQ adulta*²), chegando a ser considerada *cultura de massa*. Por isso, é preciso discutir a sua real importância e contribuição (se há uma) como arte contemporânea.

Antes de seguir com o raciocínio, é preciso ter em mente o significado de arte e dos elementos paralelos a ela: criatividade, cultura, cultura de massa e belo.

O termo ARTE vem do latim *ars*, e significa técnica, habilidade de fazer algo (grego *techné*). O seu conceito varia conforme o período histórico e o lugar, pois, ao criar, o artista mescla sua experiência individual (sua vida social, seu modo de ver) às influências externas (fatos, conceitos e estilo da época). Sobre o tema em questão a filósofa Marilena Chauí diz:

(...) o eterno é o que, fora do tempo, permanece sempre idêntico a si mesmo, enquanto o novo é pura temporalidade, o tempo como

¹ Em Portugal, Banda desenhada e, em inglês, Comics.

² Gênero quadrinístico que trata de temáticas como pornografia, abuso, drogas e violência. É uma forma de publicar essa temática sem ferir direitos da criança.

*movimento e inquietação que se diferencia de si mesmo. (...) do eterno e do novo, aparentemente impossível, realiza-se pelos e para os humanos. Chama-se **arte**. (CHAUI, 1997. p.314).*

A produção desse eterno-novo requer um afastamento do objeto usado para a arte o que, na literatura, trata-se do abandono da linguagem-instrumental para a atitude poética. A diferença é que, no primeiro caso, temos a língua como mero instrumento de comunicação, ao passo que, no segundo, ela é *uma máquina infernal de produzir significações* (Merleau-Ponty apud CHAUI p. 317), isto é, a polissemia das palavras proporciona inúmeras possibilidades de interpretação. Mais à frente, a filósofa diz:

*O que há de espantoso nas artes é que elas realizam o desvendamento do mundo recriando o mundo noutra dimensão e de tal maneira que a realidade não está **aquém** e nem **na** obra, mas **é** a própria obra de arte. (CHAUI, p. 317)*

A palavra CULTURA, originária do latim *culturus* (de modo geral, significa trabalho ou produto desse) tem ampla acepção³. No contexto pretendido (que se relaciona com comportamento e arte), trago um excerto do crítico literário Alfredo Bosi:

*(...) Cultura é o **conjunto das práticas, das técnicas, dos símbolos e dos valores** que se devem transmitir às novas gerações para garantir a reprodução de um estado de coexistência social (BOSI, 1992, p.16).*

CULTURA DE MASSA, **no entanto**, (aqui não há exatamente contraposição, mas complementação) está ligada à difusão e consumo em grande escala de livros, filmes, revistas e objetos correlatos como roupas, acessórios e miniaturas. À cultura de massa é dado o *status* de cultura, porém, esse conceito é diminuído devido ao direcionamento ao público não especializado - comum; o valor dessa forma de cultura é, normalmente, questionado porque, na composição, busca-se pela

³ Evoca a ideia de “civilização”, “hábito” e o futuro de trabalho como “ir trabalhar” alguma coisa utilizando uma técnica (BOSI, 1992. p. 16).

abordagem de fácil recepção e entendimento, ainda que seja essa a camada superficial – aspecto que será retomado posteriormente. Em seu livro **Apocalípticos e Integrados**, o escritor Umberto Eco conceitua:

*Se a cultura é um fato aristocrático, o cioso cultivado, assíduo e solitário, de uma interioridade que se apura e se opõe à vulgaridade da multidão (Heráclito: “Por que quereis levar-me a toda parte, ó iletrados? não escrevi para vós, mas para quem me pode compreender) (...). **A cultura de massa é a anticultura.** Mas, na vida associada, se torna o fenômeno mais evidente de um contexto histórico, a “cultura de massa” não indica uma aberração transitória e limitada: torna-se o sinal de uma queda irrecuperável, ante a qual o homem de cultura (último supérstite da pré-história, destinado a extinguir-se) pode dar apenas um testemunho extremo, em termos de Apocalipse (ECO, 1993. p.8)*

O entrave dialético entre a cultura e cultura de massa leva a um questionamento profundo da arte. Certamente, o que faz da cultura de massa universalizante – ou seja, de aderência geral - é o seu caráter “mediano” tanto no linguajar, como na exposição do conteúdo. Ainda que esta “anticultura” se estruture na simplicidade, não quer dizer que não possa trazer elementos herméticos e ideias complexas subjacentes, que passam despercebidos pelo leitor comum. As obras de Alan Moore são repletas dessas sutilezas. Por exemplo, em **Promethea**, insere uma série de referências tanto de mitologia como de magia, que, para um leigo não faz sentido, mas para aquele que tem conhecimento, evoca outras possibilidades de apreensão. Nesse âmbito entra a polissemia – a possibilidade infinita de significados contida em cada palavra do enunciado que se constrói – um aspecto viabilizador de um discurso⁴ plural que possibilita diferentes leituras. Isso comprova que esse tipo de leitura não é vazio de conteúdo, pelo contrário, cabe ao leitor descobrir a mensagem ideológica.

Segundo o crítico de História em Quadrinho Moacyr Cirne, em seu livro **Quadrinhos, Sedução e Paixão: O lugar significante do corte [leia-se quadro] será sempre o lugar de corte espaço-temporal, a ser preenchido pelo imaginário do leitor** (2000, p. 23). Podemos partir da observação de Cirne para analisar a existência dos elementos

⁴ Nesse caso, a palavra é usada no sentido da Análise do discurso como ideologia contida em determinado texto e não como o texto em si.

supracitados nas HQ; Cirne diz que o conteúdo entre um quadro e outro não é preenchido explicitamente, portanto, que requer do leitor um constante exercício de afastamento *imaginativo* para compreender a ligação entre o fato narrado.

No Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, encontramos como definição para CRIATIVIDADE: (...) *inventividade, inteligência e talento, nato ou adquiridos, para criar, inventar, inovar, quer no campo artístico, quer no campo científico, esportivo, etc.* (HOUAISS, VILLAR e FRANCO, 2001. p.868).

Se a obra de arte predispõe criatividade e imaginação por parte de quem lê, é possível deduzir que, por extensão, também os autores (que estão, de algum modo inseridos na cultura) devem ser inovadores, ou seja, criativos. Ora, se além do que foi dito, arte significa *conjunto dos princípios e técnicas característicos de uma profissão, e habilidade de fascinar e seduzir* (HOUAISS, VILLAR e FRANCO, 2001. p.306) temos aqui um panorama: as bandas desenhadas têm as características principais para serem consideradas arte. Porém, essa explanação não é suficiente para inferir categoricamente que as *Comics* são uma forma de arte. Como sabemos, diversas manifestações contemporâneas são criativas e culturais, mas não podem, propriamente, encaixar-se como arte. Um exemplo típico são os chamados *blogs* - sites pessoais onde o indivíduo disponibiliza a sua produção textual e visual. Vale lembrar que a diferença da arte e da não arte é similar à discussão de texto literário ou não-literário e está ligada à questão do belo. Na **iniciação à estética**, de Ariano Suassuna encontramos a seguinte citação sobre o Belo:

A inteligência frui Beleza porque nela se reencontra e se reconhece, pondo-se em contacto com sua própria luz (Arte y Escolastica, tradução argentina, edição de La Espiga de Oro, Buenos Aires, 1945 apud SUASSUNA).

Para o filósofo Aristóteles, a genialidade da Tragédia está na alegria do espectador em reconhecer o que está sendo imitado pelo artista (arte como mimese), mas isso parece pouco para explicar tamanha amplitude da estética. Plotino discordou dessa teoria que privilegiava a

destreza na imitação e não a beleza material: *a alma reconhece uma afinidade consigo mesma* (História da Estética p. 238 apud SUASSUNA). Este ponto de vista é explanado por Suassuna em sua já referida obra:

A Alegria que a alma sente diante de uma obra bela origina-se do fato de que, diante dela, nós sentimos que estamos diante da chispa de outra alma humana; o artista colocou em sua obra uma fagulha, um brilho de sua alma, e a nossa, ao captá-la, se alegra, porque aquele encontro é, de fato, um reencontro (SUASSUNA, p. 65).

Além da experiência estética, observamos nas bandas desenhadas uma retratação do universo próximo, real ou possível, o que traz um vínculo identificatório (empatia) com o receptor. Sobre a motivação da empatia Vicente de Paula Ataíde discorre: (...) *O que caracteriza o belo é a sensação do novo que o sujeito sofre no contemplar a natureza* (ATAÍDE, 1974. p.6); Aristóteles descreve o princípio da imitação: *A imitação causa ao homem adulto, e à criança também, um prazer muito grande. Existe no homem uma tendência instintiva para a imitação* (Aristóteles apud ATAÍDE. p.7). Disso, infere-se que sensação plena de beleza está na criatividade, mas, completando com o conceito aristotélico, incorporado ao que é familiar.

Restrinjamos o vasto universo das HQ para o contexto das revistas voltadas ao público adulto como o selo VERTIGO da editora DC COMICS que, ao contrário da editora MARVEL, não trata de temáticas associadas ao *American Way of Life*⁵ - como as mais conhecidas *Batman*, *Superman* e *Capitão América* - ao invés disso, somos levados a um submundo perverso, em contato com *Violência, exposição sexual e todo o tipo de controvérsias do mundo concreto (wikipedia)*. Tal exposição de uma realidade mais cruenta, que normalmente não identificamos no cotidiano, tem um teor de crítica social que (além de outros fatores) tramitam pela questão da atrofia da imaginação (subjetividade) que estamos frequentemente condicionados desde a censura escolar ou familiar ao ler ou escrever sobre realidades fantásticas.

⁵ Tradução livre: “modo de ser estadunidense”.

Todavia, não se pode ignorar o fato de que toda manifestação artística (literatura, cinema, teatro dentre outras) é constituída tanto por obras primas (canônicas⁶) como por produções que não alcançam tal domínio. A Obra Prima, no âmbito do quadrinho adulto, através do seu caráter paradoxal (híbrido de **grotesco** e **sublime**⁷) por meio da reflexão, diversão e vivência artística, não apenas eleva o leitor, como participa da construção da identidade dele (leitura individual) e da humanidade (fenômeno de massa).

Ignorando os quadrinhos que não se encaixam como arte, assim como os teóricos literários excluem muitas vezes a literatura que não remete aos princípios supracitados, passaremos a tratar do que se pode chamar, grosso modo, de *cânone das comics*. Notáveis roteiristas como **Neil Gaiman** (*Sandman, Os livros da Magia*) e **Alan Moore** (*Watchman, V de vingança, Promethea e Monstro do Pântano*) não possuem títulos acadêmicos⁸ (são empiristas⁹), mas somam às experiências vividas, pesquisas históricas, culturais e religiosas, conhecimentos esses que tornam os argumentos permeados de intertextualidades, isto é, referências de cultura geral e restrita (*lato e stricto sensu*). A seu favor, eles têm os artistas gráficos que facilitam a percepção da mensagem (mesmo quando não representam fielmente o texto quanto à forma, dada a dramaticidade, entendemos o que se passa).

Passando às HQ não-arte, é possível identificar um traço válido. Já que é necessário conhecer o material “feito”¹⁰ para refinar o conceito

⁶ Cânone é uma coleção específica de obras consideradas como representativas do melhor de uma forma, gênero ou cultura específica de determinada linguagem, ou seja, obras cuja qualidade, pelo tempo e análise exaustiva é indiscutível.

⁷ O termo **Grotesco** é oriundo da arte pictórica romana: imagens distorcidas, misto de figuras mitológicas e animais, sob uma decoração naturalista; apesar de “pitoresca” transmite leveza pela forma minuciosa quase caligráfica, sendo, portanto uma espécie de paradoxo (Wikipedia). Segundo o teórico de arte Giulio Carlo Argan: *O 'sublime' é visionário, angustiado: cores às vezes foscas, às vezes pálidas, desenho de traços fortemente marcados; gestos excessivos, bocas gritantes, olhos arregalados (...)* (ARGAN, Giulio Carlo – Arte Moderna. Companhia das letras. 7ª edição. 1992).

⁸ “O conhecimento começa pela prática, atinge o conhecimento teórico através da prática e deve volta para a prática” (Mao Tsé-Tung *in Sobre a Prática*, apud CIRNE, p.53)

⁹ **Empírico**: relacionado à etimologia latina do vocábulo *experiência*, é relativo à habilidade oriunda da experiência prática, não de instrução teórica (Wikipedia)

¹⁰ Conceito relativo, claro, depende da percepção estética do receptor, do contexto social e histórico em que se encontra.

estético pessoal de “belo” e ter contato com estratégias de manipulação para aperfeiçoar a refutação, e assim, evitar a aderência automática. Contato com os quadrinhos ruins, contrário ao que se imagina, traz benesses.

Se aceitarmos a interpretação da arte como “habilidade espontânea” (do grego *téchne*) que pressupõe criatividade, por extensão, imaginação, e observamos na composição do gênero quadrinístico tais elementos como vitais – ele atende ao que já se explicou como arte. No entanto, outros matizes fazem-se necessárias para definir HQ como “nona arte”: 1) A experiência estética e o sublime 2) A empatia 3) A imitação da cultura vigente ou passada. Todos esses pilares artísticos são colunas que sustentam o gênero discutido no presente artigo, portanto, Quadrinho Adulto é sim Obra de Arte. Sabe-se que há obras cuja validade é inquestionável porque já foram exaustivamente estudadas; contudo, há um gama de mídias e movimentos contemporâneos que merecem um estudo aprofundado, por isso, é preciso retomar sempre a questão da sua importância e validade ao cenário contemporâneo.

Textos consultados

ABAUURRE, Maria Luiza M.; PONTARA, Marcela. **Literatura brasileira: tempos leitores e leituras**. São Paulo: Editora Moderna, 2005.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. 7. ed. São Paulo: Cia das Letras, 1992.

ATAÍDE, Vicente de Paula. **A Narrativa de ficção**. 3. ed. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1974.

BOSI, Alfredo. **Dialética da Colonização**. 3. ed. São Paulo: Cia das Letras, 1992.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia**. São Paulo: Ática, 1997.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

HOUAISS, Antônio et al. **Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

SUASSUNA, Ariano. **Iniciação à Estética**. 6. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2004.

ARISTÓTELES. **Poética**. Disponível em:

<http://www.culturabrasil.pro.br/poetica/artepoetica_aristoteles.html>.

Acesso em: 2 set. 2009 às 0h16.

Wikipédia: enciclopédia livre.

VERBETE BANDA DESENHADA. Disponível em:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Banda_desenhada>. Acesso em: 1º set. 2009 às 23h17.

VERBETE GROTESCO. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Grotesco>>.

Acesso em: 19 set. 2009 às 14h07.

VERBETE EMPIRISMO. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Empirismo>>.

Acesso em 19 set. 2009 às 14h29.

VERBETE CÂNONE. Disponível em:

<[http://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%A2none_\(fic%C3%A7%C3%A3o\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%A2none_(fic%C3%A7%C3%A3o))>. Acesso em: 19 set. 2009 às 14h48.