

REGIME PLÁSTICO-VISUAL DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ASPECTOS HISTÓRICOS E TECNOLÓGICOS

Etefania Cristina Pavarina¹

RESUMO

Essa pesquisa apresenta uma reflexão teórica que resgata o percurso histórico das histórias em quadrinhos, com o objetivo de analisar a evolução histórica e tecnológica de sua linguagem, com ênfase em seus avanços gráficos e plásticos. Discute-se no decorrer da pesquisa a linguagem dos quadrinhos e algumas questões referente às suas diversas definições. Conclui-se que a evolução dos meios de comunicação possibilitou o desenvolvimento e a adaptação dos quadrinhos às realidades vigentes, de acordo com suas finalidades, agregando diversos recursos gráficos e estilísticos a sua composição, bem como a alteração de seu plano da expressão em detrimento dos novos tipos de suportes e dos avanços das tecnologias de hipermídia favorecendo a sua produção e divulgação em ambientes físicos e digitais.

PALAVRAS-CHAVE

Histórias em quadrinhos. Aspectos históricos. Aspectos tecnológico. Percurso dos quadrinhos.

1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos conhecidas como *comics* nos Estados Unidos, *bande dessinée* na França, *fumetti* na Itália, *tebeo* na Espanha e *historieta* na América Latina, tornaram-se objeto de estudos e pesquisas nas universidades do mundo inteiro, a partir dos anos 1960, por ter seu valor reconhecido como um dos meios de comunicação de massa mais instantâneo e internacional entre os homens do século XX, conforme indica Moya (1977).

Definir os quadrinhos não é uma tarefa fácil, visto que vários teóricos não entraram em consenso, apresentando um fluxo contínuo de definições que ora se complementam e agregam outras manifestações artísticas, como a de McCloud (1995), ora se sintetizam, restringindo gêneros do mesmo, como a de Eisner (1985). Quer sejam unidos por um fio narrativo, como os cartuns, as charges e as tiras cômicas, ou sem nenhum cunho de

¹ Doutoranda em Ciência da Informação na Universidade Estadual Paulista (UNESP/Marília). Mestre em Ciência da Informação pela Universidade Federal de São Carlos - PPGCI/UFSCar. Bacharel em Biblioteconomia e Ciência da Informação pela Universidade Federal de São Carlos - UFSCar.

narratividade, como as caricaturas ou ilustrações gráficas (SIMÕES, 2020), trazer à tona a compreensão de histórias em quadrinhos como um grande rótulo, caracterizado por Ramos (2009) como hipergênero, que abarca diversos gêneros autônomos que possuem elementos em comum os conectando, sem delinear relações de dependência, mostra que os quadrinhos são um assunto complexo que envolvem diversas nuances em suas acepções e definições.

Definir e compreender as histórias em quadrinhos não envolve apenas questões de terminologias ou conceitualizações, mas traz um olhar, também, a sua estética, seu sistema semiótico e as tecnologias que as compõem, as moldam e as alteram no tempo-espço. A evolução dos meios de comunicação possibilitou os quadrinhos a se desenvolverem e se adaptarem as realidades vigentes, de acordo com suas finalidades, agregando diversos recursos gráficos e estilísticos a sua composição, bem como a alteração de seu plano da expressão em detrimento dos novos tipos de suportes o que favorece a sua produção e divulgação em ambientes físicos e digitais.

Frente as diversas acepções e nuances que integram os códigos composicionais dos quadrinhos que se alteraram ao longo da história, essa pesquisa tem por objetivo analisar a evolução histórica e tecnológica da linguagem dos quadrinhos, com ênfase em seus avanços gráficos e plásticos. Partindo de uma abordagem qualitativa, com natureza teórica, essa pesquisa se caracteriza como uma pesquisa exploratória, seguindo os procedimentos da pesquisa bibliográfica, para o levantamento de literatura e a análise de conteúdo, para tessitura dos resultados.

Partindo da premissa de Santaella (2007) de que as dimensões epistemológicas de recursos visuais se alteram conforme mudam os dispositivos tecnológicos que as criam, gerando mudanças, também, nos modos de apresentação, indicação e representação da realidade que as imagens configuram, para a compreensão de sua morfogênese se faz necessário uma análise epistemológica de sua genealogia.

Assim, os paradigmas das imagens, definidos por Santaella (2007) como pré-fotográficos, fotográfico e pós-fotográficos, influenciam e definem os regimes de visualidade dos mais variados tipos de imagens, englobando as histórias em quadrinhos, principalmente em seus modos de apresentação, representação e percepção, por meio de técnicas e modos de codificação distintos. Deste modo, analisar o contexto histórico e tecnológico das

histórias em quadrinhos contribui para a sua compreensão epistemológica e alteração de sua morfogênese ao longo do tempo até o período atual.

2 A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

Na literatura científica, a definição de histórias em quadrinhos e/ou quando foram criadas as suas primeiras manifestações apresentam questões controversas. Algumas perspectivas históricas e seus desdobramentos serão apontadas na próxima seção. No entanto, antes convém discutir o que se entende por histórias em quadrinhos e os aspectos que as caracterizam ou não, a partir de seus elementos constituintes, isto é, seus códigos, linguagens e características.

Dentre as definições mais clássicas e conhecidas na literatura tem-se a de Eisner e McCloud. Para Eisner (1985) as histórias em quadrinhos são artes sequenciais que têm o intuito de contar histórias ou transmitir informações graficamente. Já McCloud (1995, p. 9) as caracteriza como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Ao analisar ambas as definições observa-se que, por um lado, são extremamente amplas por considerarem narrativas pictóricas sequenciais como as pinturas de Hogarth, a tapeçaria de Bayeux, a coluna de Trajano e até mesmo os livros ilustrados; por outro lado, são restritivas por excluírem gêneros de quadrinhos que não necessariamente são compostos por quadros justapostos ou possuem sequencialidade, como no caso dos cartuns, das caricaturas e das charges. Em relação às definições, Meskin (2007, p. 370, grifo do autor, tradução nossa) observa que são estabelecidas restrições inadequadas sobre as intenções do autor(es), já que “não devemos assumir a priori que o autor ou autores de uma história em quadrinhos pretendem transmitir informação ou produzir uma resposta estética”.

Muitas definições caracterizam os quadrinhos como essencialmente pictóricos e sequenciais, a grande maioria delas abordam sobre a narratividade. A condição pictórica distingue os quadrinhos das outras formas de arte relacionadas, como por exemplo a literatura, que não precisa necessariamente de imagens, mas possui em sua gênese a linguagem verbal. A sequencialidade serve para distinguir os quadrinhos da maioria das

pinturas e ilustrações. Entretanto, essas condições não são suficientes para distinguir os quadrinhos de outras manifestações artísticas visuais e sequenciais, como o cinema, o que remete ao termo ‘justaposição’ como característica importante na definição de quadrinhos compostos por dois ou mais quadros (MESKIN, 2007).

Meskin (2007) observa que a grande maioria das definições existentes de quadrinhos são inadequadamente a-históricas e, portanto, têm implicações anacrônicas. Isso seria resolvido com o desenvolvimento de uma definição histórico-intencional, na qual seriam consideradas histórias em quadrinhos apenas as produções realizadas com essa intencionalidade, entretanto, o autor não propôs em seu ensaio uma definição formal do que poderia ser considerada uma história em quadrinhos.

Em outra pesquisa, Meskin (2012), discute uma ontologia dos quadrinhos destinada a descrever não apenas suas entidades, mas características gerais que envolvem a natureza e existência dos quadrinhos como uma classe de artefatos ricamente incorporada em práticas sociais e culturais. O autor propõe que os quadrinhos são tipicamente, mas não essencialmente, múltiplos. Ou seja, são “[...] múltiplas obras de arte em vez de singulares: são repetíveis, admitem instâncias ou ocorrências em vez de meras cópias, e em virtude disso permitem pontos de recepção simultâneos, mas espacialmente distintos e desconectados” (MESKIN, 2012, p. 32). Essa multiplicidade dos quadrinhos está relacionada à sua forma híbrida por ser descendente de outras formas de arte (como a literatura e a gravura) que se enquadram em distintas categorias.

Esse tema também foi explorado por Barbieri (2017) ao caracterizar os quadrinhos como uma linguagem única constituída a partir de suas relações com outras linguagens: [1] relações de inclusão, isto é, os quadrinhos estão incluídos e/ou fazem parte de outras linguagens; [2] relações de geração, porque é uma linguagem que gera outra linguagem; [3] relações de convergência, já que as linguagens se convergem em alguns aspectos e; [4] relações de adequação, pois uma linguagem pode se adequar a outra. Na perspectiva de Barbieri (2017) as linguagens são ambientes nos quais as pessoas habitam, então as histórias em quadrinhos são vistas de fora em relação às outras linguagens.

Por outro lado, Groensteen (2015) apresenta os quadrinhos como um sistema formado por um conjunto de códigos e elementos que os regem. Nessa perspectiva sistêmica, os quadrinhos são vistos de dentro para fora, abordando elementos que os

caracterizam como uma linguagem única. Alguns desses elementos que mais se destacam são: o: balões e rabichos (apêndices), onomatopeias, interjeições, vinhetas, recursos gráficos e figuras cinéticas.

3 A EVOLUÇÃO HISTÓRICA E TECNOLÓGICA DOS QUADRINHOS

Desde a pré-história, os seres humanos possuem a necessidade de registrar acontecimentos e coisas como um meio de se comunicar, controlar o mundo e a realidade que os cercam. Antes do advento da escrita, esse meio estabelecido pelos homens primitivos era estruturado por meio de desenhos sequenciais no interior das cavernas. Gaiarsa (1977, p. 115) observa que a arte rupestre, considerada por muitos estudiosos como o primeiro protótipo de histórias em quadrinhos, eram “[...] um ensaio de controlar magicamente o mundo”.

Nas pinturas rupestres, em diversos lugares do mundo, o homem registrava o seu cotidiano em formas pictóricas, deixando provas de sua existência para o futuro.

Quando o homem fez a pintura rupestre, naquela figuração simples, na parede de sua caverna, queria comunicar-se, dizer algo a seus semelhantes, a relação indivíduo/coletividade, a resposta coletiva/individual. A tentativa de se aproximar dos outros. A tentativa de aproximar os outros (MOYA, 1977, p. 95).

Essa capacidade do homem primitivo de criar símbolos e, conseqüentemente, produzir um meio de registrar a sua cultura nas iconografias foi desenvolvida de duas formas: nas pinturas rupestres e nas gravuras rupestres. Ambas as formas de arte rupestre tinham como suporte (plano da expressão) os rochedos, as grutas e as paredes das cavernas, entretanto, para as pinturas utilizava-se como instrumentos pigmentos feitos de uma mistura de carvão vegetal, argila, minerais, ossos carbonizados, sangue, clara de ovo, vegetais, entre outros, nos quais utilizavam-se os dedos para realizar os desenhos e as pinturas. Já as gravuras eram elaboradas com o auxílio de pedras e utensílios para a gravação nas rochas.

As artes rupestres contavam em seus desenhos uma história, reproduziam situações dinâmicas, dando a ideia de movimento das imagens, tornando assim, cada desenho uma sucessão de imagens ou quadros de uma possível história em quadrinhos. Mesmo não possuindo textos e onomatopeias, essas manifestações artísticas se caracterizavam como

formas de contar uma história em imagens sequenciais, resgatando a ideia, introduzida por Eisner (1985), de quadrinhos como arte sequencial com o intuito de contar ou transmitir informações graficamente.

Petersen (2011) explica que o desenvolvimento das narrativas gráficas se assemelha à trajetória da invenção do alfabeto, no qual cada estágio de seu desenvolvimento se baseia em um modo anterior de comunicação que foi se aprimorando e criando novas estratégias lentamente. Assim como ocorreu com os antigos hieróglifos egípcios, o cuneiforme mesopotâmico e o alfabeto grego no desenvolvimento da linguagem escrita, a linguagem visual teve sua expansão a partir da criação de novas tecnologias que permitiram aprimorar as formas de registro e as manifestações artísticas, além do desenvolvimento cultural que propiciou um olhar acurado para a alfabetização visual e criação de histórias complexas baseadas em símbolos e signos que expressavam e compartilhavam a compreensão de seus significados.

Os hieróglifos do Egito (a primeira forma escrita conhecida) foram considerados como o segundo tipo de história em quadrinhos de que se tem registro, segundo Gaiarsa (1977). Usados somente pelas pessoas que detinham o poder sobre a sociedade, tais como a realeza, os sacerdotes e os escribas, os hieróglifos eram símbolos que representavam o atual alfabeto, escritos e desenhados em papiro (folha feita de tiras de uma planta comum do pântano), nos quais “[...] as ilustrações eram emolduradas pelos registros das colunas, dando ênfase às figuras e objetos sem fundos detalhados.” (PETERSEN, 2011, p. 11, tradução nossa). A grande maioria desses símbolos foram compreendidos a partir da descoberta da Pedra Roseta que possibilitou a percepção de que alguns hieróglifos representavam ações, objetos e sinais mudos de interpretação e esclarecimento, outros hieróglifos possuíam significados fonéticos.

Entretanto, Silva (2011) refuta a classificação dos hieróglifos como histórias em quadrinhos, ao afirmar que apesar de os hieróglifos em si já contarem uma história, eles não poderiam ser caracterizados, de fato, como histórias em quadrinhos, pois eram textos egípcios. Todavia em retificação o autor afirma que as pinturas egípcias podem ser consideradas como arte sequencial, o que caracteriza, a priori, as histórias em quadrinhos.

Na Idade Média, os vitrais e as pinturas nos tetos e paredes de igrejas, ilustrações sacras, quadros pintados, são as histórias em quadrinhos daquela época. A grande maioria

contava sobre a fundamentação religiosa, exemplos dessas histórias são as representações da Paixão de Cristo e da Via Sacra (SILVA, 2011).

Por mais que o desenvolvimento das narrativas gráficas sigam, mais ou menos, uma ordem cronológica, não existe definidamente um padrão evolutivo para as várias formas de arte narrativa (PETERSEN, 2011). E estas podem ser representadas por artes narrativas de quadro único, como a coluna de Trajano e a tapeçaria francesa Bayeux Tapestry, ou por artes narrativas de múltiplos quadros, como 'O progresso de uma prostituta' uma das principais obras de William Hogarth, que continha seis ilustrações de histórias com imagens, datada de 1731.

Contudo, os aspectos formais dos quadrinhos modernos como a representação caricata, sequencialidade e códigos semântico-visuais aparecem, inicialmente, nas gravuras do desenhista Thomas Rowlandson, no começo do século XVIII, na França. Nesse período, a caricatura era uma representação popular que sintetizava e diminuía a forma em um princípio inverso ao realismo para satirizar acontecimentos e aspectos de uma sociedade estereotipada. Assim,

A tradição da caricatura política britânica é tipificada pela tórrida crítica social sob a forma de representação caricata, assim como pelo uso de tipologias e símbolos incomuns a forma de representação tradicional na pintura, gravura e ilustração. [...] Ao buscarmos exemplos na caricatura britânica, identificamos nitidamente algumas familiaridades entre a obra de Thomas Rowlandson e os elementos de linguagem utilizados posteriormente de maneira sistêmica nos *comics* (SILVA; QUELUZ, 2011, p. 8, grifo do autor).

McCloud (1995) explica que há outras obras que se encaixam em sua definição de quadrinhos, mas não são tidas como tal devido ao *status* dessa arte em geral rebaixado pela crítica e pelos próprios artistas. Para o autor, a obra '*Woodcut Novels*', do artista de xilogravura Lynd Ward, entre outras de suas produções, as obras do também xilogravador belga Frans Masereel, e o romance em colagem '*A week of Kindness*', de Max Ernst, são produções que conversam ou mesmo partem da estética e definição dos quadrinhos.

Aliás, as xilogravuras como uma técnica de gravura de imagens em madeira, contribui para a evolução de contar histórias por meio de imagens e possui importante papel como o primeiro meio de tornar um desenho "[...] tecnicamente reproduzível, muito antes que a imprensa prestasse o mesmo serviço para a palavra escrita" (BENJAMIN, 1994, p. 166).

A fotografia multiplicou a valorização e presença das imagens no cotidiano das pessoas. Rahde (1996, p. 105) explica que “pouco depois, pela decomposição da fotografia, quadro por quadro, foi possível a recomposição do movimento com o cinema, em 1895”. O cinema e os quadrinhos modernos nasceram simultaneamente, não como derivados um do outro, mas como um meio de unir a linguagem visual com a linguagem verbal (primeiramente a escrita e posteriormente a falada, pela evolução do cinema sonoro).

Silva e Queluz (2011, p. 2) destacam a revolução industrial como ponto chave para a compreensão da sociedade ocidental moderna e dos “[...] modelos produtivos e societários que geraram as mídias da maneira em que as conhecemos hoje”. Para os autores, essa compreensão torna-se fundamental para analisar os indícios de existência e conjugação dos elementos iconográficos que constituem os códigos e especificidades expressivas dos quadrinhos atuais.

A revolução industrial e o advento das máquinas de criação em série, a partir do século XIX, marcaram uma passagem da manufatura à indústria mecanizada que simbolizou uma grande evolução tecnológica e iniciou uma era de produção em série que fomentou o capitalismo moderno, expressando considerável contribuição para o desenvolvimento e consolidação de novos meios de comunicação de massa, como o jornal (NEVES; CHRISTINO; RAMOS, 2014).

A criação da imprensa e a difusão do jornal são extremamente importantes não apenas para a reprodução técnica da escrita, mas também para a consolidação e divulgação das histórias em quadrinhos. McCloud (1995, p. 15, grifo do autor) aborda sobre isso ao afirmar “eu não tenho a mínima **ideia** de onde ou **quando** as histórias em quadrinhos começaram [...], mas há **um** evento que é tão marcante na **história dos quadrinhos** quanto na história da **palavra escrita. A invenção da imprensa**”. O autor explica que a partir da imprensa as formas de artes que antes serviam apenas as elites, ficaram mais acessíveis para o desfrute da população em geral. Sob tal perspectiva, Neves, Christino e Ramos (2014) expõem que para alguns estudiosos, o jornal define-se como o marco zero da arte sequencial por sua grande adesão popular, tornando-se um legítimo produto da cultura de massa.

Além de aumentar a popularidade das histórias em quadrinhos, o jornal possibilitou a sua difusão em massa, a partir da impressão e reprodução (cópias) em larga escala do

mesmo material para distribuição em grupos heterogêneos. Fator que modificou a forma de visualização das histórias em quadrinhos, que antes eram confeccionadas a mão como produtos artesanais para as elites ou em monumentos, a partir do jornal, passaram a ser reproduções artísticas em grande escala.

Aliás, a sociedade industrial e as novas técnicas de reprodutibilidade incitaram um contexto de consumo massificado, que se cristalizaria no século XX, levando ao novo caráter de um público consumidor e trazendo mudanças significativas na forma de fazer e disseminar a literatura e a arte, por meio de hibridizações nas produções culturais e a introdução de novos sistemas técnicos para explorar códigos alternativos de linguagens, trazendo ênfase à proliferação de imagens para amplificar os horizontes e novas possibilidades de experimentações (SILVA; QUELUZ, 2011).

Nesse período, a reprodutibilidade técnica representava o aprimoramento tecnológico necessário para produção de novas fontes de imagens e a popularização dessas produções imagéticas que na época foram materializadas em ilustrações de livros infantis, caricaturas de periódicos, panfletos e revistas ilustradas. Essa reprodutibilidade trouxe reflexos intensos na difusão literária e um choque nos conceitos tradicionais do que seriam as manifestações artísticas (BENJAMIN, 1994).

As produções europeias de quadrinhos surgidas após a imprensa, tem como importante nome Rodolphe Töpffer, designado como um precursor dos quadrinhos modernos, devido ao fato de ser o primeiro na Europa a criar a interdependência entre figuras e palavras (McCLOUD, 1995). Töpffer criou sua arte genuína inspirado nos livros ilustrados sobre a história da caricatura que lhe permitiu escapar de um padrão que na época era ensinado (as proporções corretas, contornos concretos, anatomia precisa e perfeição racional), criando seu próprio estilo de desenho que posteriormente foi reconhecido como *sketchy style*.

Silva e Queluz (2011) identificam nas obras de Töpffer os seguintes elementos dos quadrinhos modernos: a arte da redução fisionômica; representações sintéticas; efeito de deslocamento espacial por meio de recursos gráficos de repetição; recurso de enquadramento de imagens como um recorte de vinhetas para focalizar personagens, objetos e/ou ações específicas e; as transições sequenciais (conhecidas também como transições de momento a momento). Outra observação importante sobre Töpffer, apontada

pelos autores supracitados (SILVA; QUELUZ, 2011, p. 10), é “[...] o rompimento com o embasamento técnico herdado da escola de gravura de Genebra – fundamentado na xilogravura [...]” para a impressão de suas obras em litografia, pois Töpffer acreditava que essa “[...] técnica garantia a integridade de seu traço autográfico”.

As primeiras produções de quadrinhos norte-americanos, “os *comics* como os concebemos hoje” (MOYA, 1977, p. 36), surgiram em maio de 1895, no jornal *World* de Nova York, desenhados pelo artista Richard Fenton Outcault. Os quadrinhos eram conhecidos como ‘*The Yellow Kid*’, devido ao personagem principal ser um garoto careca, aparentemente jovem, vestido em uma camisola amarela, que possuía textos impressos geralmente contendo sátiras políticas e críticas do momento, como um modo de mostrar a realidade das periferias de Nova York daquela época (MOYA, 1986).

Alguns estudiosos da área, como McCloud (1995) e Moya (1977; 1986) não consideram ‘*The Yellow Kid*’ como a primeira história em quadrinhos, visto que já existiam outras manifestações artísticas caracterizadas como quadrinhos anteriores à obra de Outcault, como as produções de Töpffer e Hogarth, citadas anteriormente, além das obras de Wilhelm Busch, mestre de histórias ilustradas de humor como ‘*Max und Moritz*’, criada em 1865 na Alemanha, a obra do francês Georges Colomb que “[...] em 1889 criou a *Famille Fenouillard*, que alguns consideram a primeira história em quadrinhos moderna” (MOYA, 1986, p. 12, grifo nosso) e ‘As aventuras de Nhô-Quim’ e ‘Impressões de uma viagem à corte’, criadas por Angelo Agostini, em 30 de janeiro de 1869, ao figurar as primeiras histórias em quadrinhos brasileiras.

Silva (2011, p. 19, grifo nosso), em uma tentativa de esclarecer sobre o pioneirismo dos quadrinhos modernos, explica que

Claro está que o Yellow Kid a rigor não deveria ser considerado como a primeira personagem dos quadrinhos. Um dos argumentos a favor de o Yellow Kid ser de fato a primeira história em quadrinhos reside no fato de apresentar balões (embora alguns textos apareçam na bata que veste). A rigor, este não seria um argumento válido, visto que muitas histórias em quadrinhos, principalmente em seus primórdios, apresentavam imagens com texto embaixo (Príncipe Valente, para ficarmos em um só exemplo). O importante é a relação entre texto e imagem, e esta relação aparece independentemente dos balões até hoje.

Além das questões mencionadas acima, *The Yellow Kid* foi a primeira história em quadrinhos a manter o mesmo personagem em sequência, fator que não era comum na

época. Não somente isso, mas a sua popularidade e estruturação sistêmica iniciou um movimento de universalização do que pode ser definido como um “padrão” de histórias em quadrinhos que é difundido até os dias atuais, o que remete aos quadrinhos americanos a disseminação dos elementos que formam os códigos semântico-visuais e as linguagens dos quadrinhos, apesar de já existirem anteriormente outras manifestações gráficas compostas por narrativas sequenciais. Assim,

a fase inicial da cultura dos comics norte-americanos, representa um marco do domínio e da apropriação sistemática desses códigos técnicos e linguísticos, bem como da difusão didática e universalizada dos mesmos pelos seus produtores em associação a sistemas tecnológicos solidamente estabelecidos. A origem dos comics não é o momento da criação destes códigos, mas sim a reorganização industrializada e racionalizada das técnicas e práticas de linguagem para se contar histórias, que ocorriam intensamente no desenho, na ilustração, na pintura e na gravura do século XIX (SILVA; QUELUZ, 2011, p. 7).

Com o passar do tempo, os quadrinhos foram se aperfeiçoando ao adquirir recursos novos, maiores detalhes, cores, histórias ricas e roteiros complexos. Na última década do século XIX os quadrinhos publicados em jornais, conhecidos como comics strips e/ou comics pages, possuíam meia ou até uma página, pouquíssimos eram publicados de forma contínua e quando continuados tinham duração de alguns dias. A popularização dos quadrinhos por meio dos jornais possibilitou a criação de um segmento mais independente e diversificado. No início do século XX surgiram as primeiras revistas compostas exclusivamente por histórias em quadrinhos em forma de publicações periódicas, alterando o paradigma de publicação de quadrinhos ao abrir margem para a criação de novos formatos que possibilitaram o desenvolvimento de histórias em quadrinhos mais longas e complexas, como os *comics*².

Em 1929 começaram a surgir os quadrinhos de aventura e ação. Destaca-se Tintin, de Hergé, como um quadrinho bem recebido pelo público e exemplo da técnica de simplificação dos traços para a caracterização dos personagens, enquanto os cenários,

² A ideia de uma coletânea de quadrinhos seriados em uma única edição não era novidade do século XX e tampouco originária dos EUA, nos comics books, pois pode ser visualizada no agrupamento de obras de Töpffer e Busch no século XIX e, posteriormente, na consolidação dos mangás, no Japão da década de 1920. Entretanto a adesão no mercado americano, a partir da década de 1930 as publicações seriadas em edição única, por parte tanto dos consumidores quanto pelos produtores, editores e distribuidores, fomentaram o desenvolvimento acelerado deste novo mercado, reduzindo os custos de produção e distribuição deste tipo de história em quadrinhos, fator que garantiu seu consumo massificado e popularidade.

baseados em locais reais, possuíam ricos detalhes trazendo destaque a inserção do realismo nos quadrinhos. McCloud (1995, p. 42-43, grifo do autor) observa que

O estilo Tintin de linhas simples combina personagens muito icônicos com cenários extraordinariamente realistas. Essa combinação permite que os leitores se disfarçam num personagem e entrem num mundo sensorialmente estimulante. Um conjunto de linhas para ver, outro conjunto para ser.

A Era de Ouro dos quadrinhos americanos entre as décadas de 1930 e 1950 foi marcada pelo fenômeno dos quadrinhos de super-heróis. Nesse momento escabece-se duas grandes editoras, a Marvel e a DC comics. Nesse período, destaca-se também o quadrinho Spirit de Will Eisner que explorou diversos recursos visuais de impacto, como cortes e ângulos insólitos.

Neves, Christiano e Ramos (2014) explicam que os super-heróis rapidamente se tornaram sinônimos de quadrinhos e contribuíram para a consolidação dessa expressão artística na cultura popular devido aos roteiros e desenhos bem elaborados, os diversos universos paralelos e as megas sagas que alteram o status quo dos personagens.

Observa-se que as tecnologias vigentes do final do século XIX a meados do século XX permitiram que os quadrinhos fossem confeccionados em suporte papel, desde a reprodução de técnicas e estilos de desenhos utilizados pelos autores à coloração comprometida pela reprodutibilidade gráfica da época. Franco (2001, p. 29) atenta-se para o fato de que

Muitas vezes os artistas são obrigados a adaptar o seu traço as condições do meio em que o material será impresso, assim alguns quadrinistas desenvolveram, por exemplo, técnicas de desenho em que o efeito de meio tom conseguido pela aguada e substituído por tramas de traços que reproduzem esse efeito, tudo isso para baratear os custos finais de impressão ou ainda para adaptar o trabalho as condições gráficas da revista ou jornal em que ele será reproduzido. Isso ainda acontece nos dias de hoje, como pode ser visto nos fanzines, a maioria deles utiliza o recurso das fotocopadoras em preto e branco para produzirem suas tiragens, essas máquinas não reproduzem com fidelidade meios tons em aguada o que leva os artistas a terem que abdicar desse recurso sob pena de obterem um resultado impresso muito aquém do original.

O uso de cores nas histórias em quadrinhos impressas teve também, desde o princípio, o custo de impressão como aspecto predominante para o seu delineamento. Já nas primeiras décadas do século XX páginas de quadrinhos em cores eram publicadas nos jornais norte-americanos, tomando-se um grande atrativo para o público leitor.

O estudo das cores e de seu uso é um tema de interesse da grande maioria dos artistas plásticos, podendo ser um grande aliado aos artistas que as manipulam com finalidades bem definidas. Ao tratar dos quadrinhos, McCloud (1995, p. 186, grifo do autor), explica que o uso das cores está sujeito ao comércio e as tecnologias, visto que “**todos** os aspectos dos quadrinhos têm sido afetados pelo **comércio**. O dinheiro tem um tremendo impacto nas coisas. Contudo, a **cor** nesse meio de comunicação sempre foi sensível às mudanças **tecnológicas**”. Essas mudanças que regem as combinações de cores tiveram fortes impactos da indústria jornalística ao aumentar as vendas de quadrinhos e os custos de sua produção, na qual os artistas optaram por desenvolver seus quadrinhos a partir de um padrão de quatro cores (ciano, magenta, amarelo e preto para os traços) e os jornais tinham como estratégia utilizar papel de jornal barato para diminuir os custos da produção. Assim, “para compensar o ‘efeito empobrecedor’ do papel jornal e se destacar da concorrência, os heróis foram trajados com cores primárias brilhantes e colocados num mundo primário brilhante”. (MCCLLOUD, 1995, p. 198).

O final do século XX está marcado pelos avanços tecnológicos que propiciaram o desenvolvimento estético e interativo dos quadrinhos. “A internet e as novas tecnologias trouxeram um novo conceito em se criar e ler quadrinhos” (NEVES; CHRISTIANO; RAMOS, 2014, p. 22), abrindo espaço para a exploração dessa arte tão antiga em outros planos de expressão para além do suporte físico do papel, constituindo um solo fértil para os quadrinhos digitais.

Os avanços nos meios tecnológicos e o fenômeno *web* abrem espaço para a criação de quadrinhos em múltiplas formas, algumas delas mantendo aspectos e características tradicionais dos quadrinhos, como os quadrinhos digitalizados ou os nascidos em ambiente digitais que mantêm o padrão de quadro a quadro com justaposição; outras possibilidades se dão na mescla das tecnologias digitais para criação de quadrinhos animados que incorporam efeitos sonoros, trilha sonora, movimentos, efeitos especiais, tela infinita, diagramação dinâmica, tridimensionalidade, narrativa multilinear, interatividade e até mesmo alternativas para o desfecho de algumas histórias (FRANCO, 2001; NEVES; CHRISTIANO; RAMOS, 2014, p. 22).

Essa linguagem emergente que combina fenômenos das hipermídias, a *web* e os quadrinhos foi batizada por Franco (2001) de HQtrônicas, como uma junção dos termos ‘HQ’

e ‘eletrônico’ que caracteriza os quadrinhos desenvolvidos com o auxílio de um computador ao unir os códigos da linguagem tradicional dos quadrinhos às novas oportunidades disponíveis a partir das hipermídias. Essa definição não considera as histórias em quadrinhos digitalizadas que são reproduzidas na tela do computador por não utilizar nenhum recurso hipermídia em sua composição.

O quadro como um “[...] recurso visual que apresenta várias características importantes para o desenvolvimento da narrativa gráfica” sofre alterações com os avanços tecnológicos. Essas alterações são bem visíveis quando se trata da sarjeta, aquele espaço em branco entre um quadro e outro no qual o leitor deve completar com a sua imaginação. McCloud (1995, p. 65, grifo do autor) compreende a sarjeta como um espaço no qual o leitor é um colaborador consciente e voluntário na narrativa dos quadrinhos, atuando como um “[...] agente de mudança, tempo e movimento”.

Quando as histórias em quadrinhos são lidas no papel a sarjeta desempenha uma função indispensável na atribuição de sentido para uma narrativa com uma sequência lógica e criativa. McCloud (1995) aborda que no limbo da sarjeta compete a imaginação humana a captura de duas imagens distintas para a transformação de uma única ideia. Nos quadrinhos digitais, a animação avançada dos quadrinhos substitui, em sua grande maioria, as sarjetas, entregando ao leitor cenas mais completas e ampliadas. “Antes, nos quadrinhos impressos, tinha-se uma visão geral dos acontecimentos na página para, depois, o leitor se familiarizar com cada quadrinho individualmente” (NEVES; CHRISTIANO; RAMOS, 2014, p. 26).

De um modo geral, a inserção dos quadrinhos no meio digital propiciou mudanças, adaptações e adição de novos recursos para uma melhor visualização, leitura e navegação. O desenvolvimento de ferramentas digitais para a criação de quadrinhos e de *softwares* para sua leitura e manipulação incorporaram interatividade às relações estabelecidas entre os recursos e os usuários, permitindo-os avançar, voltar. Escolher um ponto de partida e finais alternativos para as histórias, ao mesclar características dos quadrinhos com as animações.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos se configuram como expressões gráficas que possuem alguns elementos que compõem a sua estrutura, englobando desde efeitos estilísticos até

códigos narratológicos e semióticos, fundamentais para marcar o tipo história desenvolvida, o gênero que lhe é atribuído e a compreensão da sua linguagem por parte do público leitor.

No desenvolvimento da pesquisa constatou-se que as histórias em quadrinhos possuem múltiplas formas de apresentar e representar elementos visuais desde o seu nascimento, nos tempos pré-históricos na forma de pinturas rupestres, no período faraônico nas pinturas egípcias, na Idade Média no manuscrito pré-colombiano, nos pergaminhos medievais japoneses ou na Tapeçaria de Bayeux e, posteriormente, no século XVIII, quando as manifestações da arte sequencial começaram a tomar outros delineamentos e novos regimes de visualidade para estabelecer a estética dos quadrinhos modernos, tendo grande ênfase em suas mudanças e adaptações, no século XXI em detrimento das tecnologias digitais que alteraram seu regime plástico-visual e seus códigos de produção de sentido, fazendo emergir um novo tipo de interação/contato com seu público leitor, mediante sua ampla gama de modalidades de expressão.

Essa evolução dos quadrinhos é marcada principalmente por dois fatores: o primeiro diz respeito a criação de novas tecnologias que possibilitou o aprimoramento da comunicação gráfica e o investimento dos quadrinistas em novos campos de expressão ampliando e desenvolvendo os códigos plásticos e efeitos narratológicos específicos dos quadrinhos; o segundo fator se dá a partir dos interesses culturais predominantes da cultura de massa, no qual o mercado quadrinista investe em novos setores narrativos e moldam a elaboração das histórias, seus roteiros, diversificando e expandido para determinados públicos-alvo.

Assim, constata-se que não apenas a evolução tecnológica dos instrumentos e ferramentas mudaram as configurações visuais e de sentido das histórias em quadrinhos, mas o nascimento de novos suportes e a mudança no consumo da comunicação de massa levaram os quadrinhos a se adaptarem as novas hipermídias.

Os avanços das tecnologias e técnicas específicas vinculadas às linguagens gráficas visuais, como a xilogravura, a litografia, a fotografia e o cinema, agregados aos novos adventos da imprensa do século XIX, possibilitaram o desenvolvimento dos códigos composicionais da linguagem dos quadrinhos e sua consolidação até os quadrinhos modernos, além de possibilitar aos quadrinistas a criação de expressões plásticas fortes e

diferenciadas, adicionando sua personalidade, ao reforçar a legitimidade do discurso do autor e abrir novos horizontes gráficos.

Conclui-se que as narrativas sequenciais gráficas que desde seus primórdios possuem o intuito de contar uma história por meio de imagens, agregaram com o passar do tempo, novos recursos semióticos e modos de expressão que alteraram suas formas de visualização, leitura, interpretação e compreensão. Assim, os quadrinhos se configuram como uma linguagem complexa imbuída de códigos verbais e plástico-visuais que se alteraram no espaço-tempo de acordo com os avanços das sociedades e suas necessidades informacionais, culturais e de entretenimento.

REFERÊNCIAS

- AIZEN, N. **Onomatopeias nas histórias-em-quadrinhos**. In: MOYA, Álvaro de. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.
- ANSELMO, Z A. **Histórias em Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.
- BARBIERI, D. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. v. 1. Obras Escolhidas, 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- CAGNIN, A. L. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CYRNE, M. **A explosão criativa dos quadrinhos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1972.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1985.
- FRANCO, E. S. **HQtrônicas (Histórias em Quadrinhos Eletrônicas): Do Suporte Papel à Rede Internet**. 189 f. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Programa de Pós-Graduação em Multimeios, Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, 2001.
- GAIARSA, José A. Desde a Pré-História até McLuhan. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 115-120.
- GROENSTEEN, T. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.
- McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MESKIN, A. Defining comics?. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, v. 65, n. 4, p. 369-379, 2007. Disponível em: <https://academic.oup.com/jaac/article/65/4/369/5957690?login=true>. Acesso em: 10 ago. 2022.

MESKIN, A. The Ontology of Comics. In: MESKIN, A.; COOK, R. T (Eds.). **The Art of Comics: A Philosophical Approach**. Malden, MA: Wiley Blackwel, 2012. p. 31-46.

MOYA, Á. de. **História da história em quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 1986.

MOYA, Á. de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

NEVES, A. R. C.; CHRISTINO, D.; RAMOS, R. B. T. Arte sequencial e cultura da convergência - a conexão entre as histórias em quadrinhos e as novas tecnologias. **9ª Arte** (São Paulo), v. 3, n. 1, p. 17-28, 2014. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/136893>. Acesso em: 12 ago. 2022.

PALHARES, M. C. História em quadrinhos: uma ferramenta pedagógica para o ensino de história. **Dia a Dia Educação**, Paraná, p. 1-20, 2008.

RAHDE, M. B. Origens e evolução da história em quadrinhos. **Revista Famecos**, v. 3, n. 5, p. 103-106, 1996.

RAMOS, Paulo. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero. **Estudos Linguísticos**, v. 38, n. 3, p. 355-367, 2009. Disponível em: http://www.gel.hospedagemdesites.ws/estudoslinguisticos/volumes/38/EL_V38N3_28.pdf. Acesso em: 21 jun. 2022.

SILVA, J. M. da. **O Mundo dos Quadrinhos**. 2011. Disponível em: <http://operamea.weebly.com/outros.html>. Acesso em: 07 jun. 2022.

SILVA, L. H. F.; QUELUZ, G. L. Elementos da narrativa gráfica anteriores ao surgimento dos comics. In: Simpósio Nacional de História - ANPUH, 26., 2011, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2011. Disponível em: http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300463720_ARQUIVO_LUCIANOSILVA_elementossemanticos.pdf. Acesso em: 12 ago. 2022.

SIMÕES, A. C. Um novo conceito de quadrinhos: as histórias em quadrinhos como um sistema semiótico particular. **Revista Memore**, v. 7, n. 1, p. 99-115, 2020. Disponível em: https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/memore_grupegp/article/view/8990. Acesso em: 21 jun. 2022.

VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. dos. A revista Gibi e a consolidação do mercado editorial de quadrinhos no Brasil. **MATRIZES**, v. 8, n. 2, 2014.

VISUAL-PLASTIC REGIME OF COMICS: HISTORICAL AND TECHNOLOGICAL ASPECTS

ABSTRACT

This research presents a theoretical reflection that rescues the historical path of comics, aiming to analyze the historical and technological evolution of its language, with emphasis on its graphic and plastic advances. The language of comics is discussed throughout the research, as well as some questions regarding its various definitions. It is concluded that the evolution of the media has enabled the development and adaptation of comics to the realities in force, according to their purposes, adding various graphic and stylistic resources to their composition, as well as the change of their plane of expression in detriment of new types of media and the advances in hypermedia technologies favoring their production and dissemination in physical and digital environments.

Keywords: Comics. Historical aspects. Technological aspects. Comics path.

EL RÉGIMEN VISUAL-PLÁSTICO DEL CÓMIC: ASPECTOS HISTÓRICOS Y TECNOLÓGICOS

RESUMEN

Esta investigación presenta una reflexión teórica que rescata la trayectoria histórica del cómic, para analizar la evolución histórica y tecnológica de su lenguaje, con énfasis en sus avances gráficos y plásticos. Durante la investigación se analiza el lenguaje del cómic y algunas cuestiones relacionadas con sus diversas definiciones. Se concluye que la evolución de los medios de comunicación ha permitido el desarrollo y la adaptación del cómic a las realidades vigentes, según sus propósitos, añadiendo diversos recursos gráficos y estilísticos a su composición, así como el cambio de su plano de expresión en detrimento de los nuevos tipos de medios y los avances en las tecnologías hipermedia que favorecen su producción y difusión en entornos físicos y digitales.

Palabras clave: Cómic. Aspectos históricos. Aspectos tecnológicos. La trayectoria de los cómics.

Recebido em: 05/10/2022

Aceite em: 13/12/2022