

Origens e evolução da história em quadrinhos

DESDE a Pré-História podem-se verificar registros de imagens exercitadas pelo homem, com traçados representativos de animais selvagens que cercavam e ameaçavam a existência e o universo primitivos.

No entanto, por que ou com que propósito teria o homem começado a desenhar imagens gráficas, estruturadas numa seqüência narrativa, no interior das cavernas?

De acordo com Gaiarsa (1970, p. 115):

“Os acadêmicos . . . dizem que os desenhos famosos das cavernas pré-históricas – que foram a primeira história em quadrinhos que já se fez eram um ‘ensaio de controlar magicamente o mundo’ . . . Ora . . . estes desenhos controlavam . . . a realidade e eram mágicos – sem mais.”

Certamente os traçados e as modelagens executados pelos homens primitivos, teriam sido o indício dos primeiros signos que ocasionariam, posteriormente, estudos interpretativos da inteligência emergente no mundo pré-histórico.

Frente aos perigos de um meio hostil, o homem descobria, sem mesmo o saber, a sua capacidade criadora através da imagem, não só comunicando, mas produzindo cultura.

É possível acreditar que, destes primeiros artistas que exercitavam ludicamente as próprias mãos, as quais aparecem muitas vezes superpostas aos desenhos das cavernas, nasceram as primeiras seqüências de imagens, que permitiram aos antropólogos maior conhecimento das culturas primitivas, pela sua iconografia. Foi assim que a História da Arte encontrou possibilidades de identificação e descoberta de elementos de continuidade cultural, a partir do estudo da arte da Pré-História.

Maria Beatriz Rahde

Professora FAMECOS/PUCRS
Doutoranda em Educação/PUCRS

Considerando que a técnica narrativa, isto é, uma história por trás da imagem, já aparece na Era Magdaleniana, aproximadamente de 15.000 a 10.000 anos a.C., um exemplo desta narrativa é representada pelo acasalamento de bisontes (O mundo da Arte, 1979, p.17):

“Este famoso grupo naturalístico... foi modelado em argila sobre um pedaço de rocha. Mostra claramente a finalidade mágica da arte do homem primitivo: a procriação e a caça.”

Constata-se, desta forma, que o desenho, a pintura e a modelagem não eram executados, apenas, sem nenhum propósito, mas “contavam” um fato percebido pela ótica do homem primitivo.

Bem mais adiante na história da civilização, as pinturas e os relevos egípcios continuaram esta narrativa através das imagens pintadas ou modeladas no interior dos templos, nos túmulos, nos quais apareciam figuras do faraó, da corte, reportando episódios repletos de símbolos e que representavam cenas de caçadas, de colheitas, de oferendas ou mesmo cenas domésticas.

Um dos muitos motivos, brilhantemente executado em pedra calcária pintada, é o relevo do Túmulo de Ti, em Saqqara, aproximadamente entre 2.480 e 2.350 a.C., que “ilustra episódios da vida cotidiana” (O Mundo da Arte, 1979, p. 136).

Estas imagens, além de proporcionar inestimáveis produções e informações culturais, forneceram e ainda fornecem, elementos de comunicação social sobre os valores e a sensibilidade humanas, então apoiadas pela escrita cuneiforme, que explicava a narrativa histórica, reforçando o poder iconográfico formal.

Conforme Gaiarsa (1970, p. 116), “a primeira forma de escrita conhecida – os hieróglifos do Egito – foi o segundo tipo de história em quadrinhos que a humanidade conheceu.”

Em face do exposto, é importante fornecer uma definição sintética das histórias em

quadrinhos: “Elas são formadas por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita” (Luyten 1985, p.11), numa seqüência narrativa contínua.

Entretanto, a história em quadrinhos atual possui mais um elemento gráfico na sua composição, que aparece como um prolongamento do personagem, o que proporciona maior dinamização na leitura: são os chamados balões.

Cabe pois salientar que, no percurso de sua evolução, a imagem permaneceu contando histórias. O balão, considerado um elemento recente na moderna história em quadrinhos, manifestou-se já na Idade Média (Moya 1993) como no conjunto da cena da Adoração de Cristo, extraída do Manuscrito do Apocalipse – aproximadamente em 1230 – e na famosa xilogravura de Protat, de 1370. Nesta última, a “narrativa” é a crucificação de Cristo onde, ao pé da Cruz, um centurião romano aponta para cima e da sua boca se desenrola um pergaminho com a seguinte inscrição em letras góticas: “Na verdade, Este era o Filho de Deus”.

Percebe-se, assim, dizem Couperie e outros (1970, p.9), que:

“O advento da história em quadrinhos foi preparado com uma longa evolução, cuja amplitude ultrapassa muito o domínio de seus primeiros protótipos na arte figurativa.”

Pouco a pouco, a imagem adaptou-se aos textos, principalmente no século XV, quando a xilogravura começou a ser utilizada para ilustrar livros. No século XVI, o florescimento desta técnica passou a desempenhar um notável papel, constituindo-se num elemento essencial da conjugação imagem/texto.

Por esta razão e pela nova técnica de escavar a madeira – a gravura de topo – a xilogravura foi retomada no século XIX com repercussões decisivas pela reaproximação da imagem com o texto, separados, anteriormente, com o aparecimento da litografia no século XVIII, recolocando a imagem na continuidade e na vida da história

(Couperie et al., 1970).

Foi desta forma que a ilustração obteve um extraordinário desenvolvimento a partir de 1830, reproduzindo com imagens, por exemplo, *Paul et Virginie*, sem esquecer a imensa obra de Gustave Doré.

Outro fator de importância foram as ilustrações do famoso desenhista da época, o inglês George Cruikshank, da obra *Oliver Twist*, cujo autor Charles Dickens era quase desconhecido.

Dickens, editor de periódicos como *Bentley's Miscellany*, *Household Worlds* e *All the Year Round*, que publicava seus romances em fascículos e seus artigos humorísticos em vários periódicos, era considerado um simples argumentista do já importante e conhecido artista Cruikshank, desenhista de revistas satíricas da vida política da Inglaterra.

Assim, a ascensão de Dickens começou a verificar-se com a obra *Pickwick Papers* e principalmente com o romance *Oliver Twist* (1838), devido às imagens primorosas de George Cruikshank junto ao texto.

As pesquisas com as possibilidades da forma continuaram e o cartaz passou a ser considerado e apreciado como obra de arte. Os ilustradores e criadores foram atraídos pela revolução e pela invasão da imagem que aparecia por toda parte e, neste cenário de iconografia e explosão de cores, a valorização do artista foi um fator de grande influência sobre a história em quadrinhos.

É importante salientar que a descoberta da fotografia, aparecendo no século passado num jornal inglês, multiplicou a presença da imagem. Pouco depois, pela decomposição da fotografia, quadro por quadro, foi possível a recomposição do movimento com o cinema, em 1895.

Os "comics" verdadeiramente modernos começaram a aparecer: em 1889 na França e em 1896, com a forma atual, nos Estados Unidos da América.

Portanto o cinema e, em consequência, o desenho animado, bem como a história em quadrinhos, nasceram simultaneamente, não derivando uns dos outros, mas incorporando uma profunda tendência do homem na busca

da união da imagem, presente na expressão humana, com a linguagem escrita e posteriormente falada, pela evolução do cinema sonoro, ao final da segunda década do século XX.

Do ponto de vista cultural era grande o interesse popular pela representação imagística neste período. Esta superava todas as preferências, principalmente pela leitura dos periódicos enriquecidos com desenhos. Coma (1979, p. 9) reflete que:

"Tudo confluía em atração diante do amplo conteúdo gráfico da imprensa; e, quando esta descobriu a cor e advertiu que o melhor emprego da mesma se conseguia a partir de desenhos... o primeiro passo para a origem das histórias em quadrinhos estava dado."

Percebe-se, portanto, que a nova forma de linguagem que surgia, criava outros significados, novos valores que possuíam intensa relação com a cultura da época. A linguagem dos quadrinhos, provavelmente de forma inconsciente ao leitor, estava criando sensações de profunda significação cultural e social, já que, conforme Duarte Jr. (1981), a atitude valorativa situando-se primordialmente na esfera do "sentir" é anterior à "razão".

"O Sonho Manufaturado", como o definiu Gombrich (1986), tem sido uma adaptação da linguagem do quadrinho como meio de informação e comunicação. Peltzer (1991) considera, ao mesmo tempo, que seu efeito é notavelmente narrativo e cênico.

Exercendo também um papel que deve ser analisado numa perspectiva de meio de comunicação, Klawns e Cohen (1970, p.108) ponderam que

". . . é necessário que a história em quadrinhos seja entendida como um produto típico da cultura de massa ou especificamente da cultura jornalística."

De fato, a atual forma das histórias em quadrinhos que tiveram sua origem nos jornais americanos do século passado, passou a ter um personagem constante, a seqüência

narrativa das imagens e o balão com o texto/diálogo. O envolvimento imagem e texto dos quadrinhos podem ser classificados como veículo de comunicação de massa (Couperie et al., 1970), uma forma organizada de informação (Klawe e Cohen, 1970), cultura e literatura de massa (Eco, 1970) ou método de comunicação (Eisner, 1989). A compreensão destas imagens como forma de comunicação e informação – largamente utilizadas como meio de publicidade e propaganda – requer uma larga experiência. Desta forma, para que a mensagem seja compreendida, o desenhista da imagem necessita manter uma interação com o consumidor uma vez que o artista estará evocando imagens armazenadas nas mentes de ambos: comunicador e leitor.

Nesta perspectiva, a história em quadrinhos começou a ultrapassar o espaço do divertimento de massa para, a partir daí, influenciar os leitores em esferas psicológicas e sociais, porque era uma forma de leitura alternativa. Nascia uma literatura de comunicação visual da cultura de massa. Estudos e avaliações da história em quadrinhos indicaram que o novo meio, que então surgia, possuía e ainda possui um efeito positivo para a educação da leitura e da cultura da imagem.

Denominada ainda arte seqüencial por Eisner (1989) e imagem imaterial por Maffesoli (1995), por ser uma forma de expressão visual além da matéria, isto é, oriunda do imaginário e do sonho, acentua-se que as histórias em quadrinhos nasceram do desenho narrativo. Sua técnica de contar histórias por meio de seqüências imagísticas possibilitaram a leitura iconográfica e se firmaram como meio de comunicação.

De fato, o público adulto esclarecido, seduzido pelas qualidades formais dos quadrinhos como meio de expressão cultural e social, reconhece o seu papel na mídia e a importância destas imagens no contexto cultural, que vêm perdurando como ponto universal de interesse através da comunicação social.

Referências Bibliográficas

COMA, J. *Historie de los comics*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.

COUPERIE, P. et al. *História em quadrinhos e comunicação de massa*. São Paulo: MAM Assis Chateaubriand, 1970.

DUARTE JR., João Francisco. *Fundamentos Estéticos da Educação*. São Paulo: Cortez, 1985.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GAIARSA, José. "Desde a Pré-História até McLuhan". In: MOYA, A. Shazam. São Paulo: Perspectiva, 1970, pp. 115-120.

GOMBRICH, E. A. *Arte e ilusão - um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

KLAWA, L., COHEN, H. "Os quadrinhos e a comunicação de massa". In: MOYA, A. Shazam. São Paulo: Perspectiva, 1970, pp. 103-124.

LUYTEN, S. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MAFFESOLI, M. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes & Ofícios, 1995.

MOYA, A. *História das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

"O mundo da arte". São Paulo: Encyclopedia Britannia do Brasil, 1979, v. 1-2.

PELTZER, G. *Periodismo iconográfico*. Madrid: Rialp, 1991.

RAHDE, Maria Beatriz. "Histórias em quadrinhos: perspectivas culturais e pedagógicas". Dissertação de Mestrado, Porto Alegre: PUCRS, 1991.