

**O papel social das Histórias em Quadrinhos autorais:
um estudo de caso com a Novela Gráfica Primas**

Alberto Ricardo PESSOA¹

Resumo

Este artigo defende que a história em quadrinhos de cunho autoral se apresente como uma possibilidade de comunicação, capaz de se expressar acerca das questões sociais pertinentes em nosso cotidiano. Não é mais aceitável que se continue a trabalhar com essa linguagem apenas como estratégia para ensinar conteúdos ou para facilitar leituras de obras literárias que são adaptadas para as histórias em quadrinhos com essa premissa. Desenvolvendo as idéias de *Will Eisner, Jairo Ferreira, Eduardo Vizer e Paulo Ramos*, consideramos as histórias em quadrinhos como um meio de informação, reflexão e refratação dos temas ligados a nossa sociedade e para isso, são necessários que a concepção das histórias em quadrinhos compreenda algo além das técnicas de criação de linguagem verbal e não verbal. É preciso conhecimentos em metodologia de pesquisa, análise de dados e avaliar a relevância social desse tema que se pretende abordar, que apesar de complementar a função de entreter se soma ao discurso da informação e denúncia dos problemas e questões sociais. A estrutura do presente artigo consiste em definir o que são histórias em quadrinhos, seu papel social, autores que partilham dessa premissa e apresenta o estudo de caso da história em quadrinhos em produção chamada Primas, que se baseia em narrativas de prostitutas do sertão paraibano.

Palavras-chave: Mídia. Educação. Cotidiano.

Abstract

This article defends the comics as a real possibility of communication capable to express important social questions about our reality. Isn't acceptable working this language just like a strategy to teach contents or just a mean to adaptation literary texts. Developing the ideas of Will Eisner, Jairo Ferreira, Eduardo Vizer and Paulo Ramos, we consider that comics is a mean of communication, information, reflexion of the important themes for our society and it's necessary that the creation of comics be more than just a simple creation of verbal language or nonverbal language. It's important

¹ Pós-Doutor em Sociologia e professor do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB.

has methodology, database, pay attention about the social relevance and adequacy between entertainment and information. The structure of the article consists in defining what's comics, his social importance and their author. Also We will describe the process of the graphic novel "Primas", a work that I done as a social comics.

Keywords: Media. Education. Communication.

Introdução

As histórias em quadrinhos são uma linguagem difícil de ser definida por possuir diversos elementos que se imbricam formando uma mídia de sintaxe e gêneros complexos. Diversos pesquisadores procuram um conceito preciso para as histórias em quadrinhos, o que, naturalmente, resulta em opiniões convergentes e divergentes.

Will Eisner concebe as histórias em quadrinhos como arte sequencial, e distingue a narrativa gráfica dos quadrinhos. Para Eisner (2005, p. 10), a narrativa gráfica é uma descrição genérica para qualquer narração que use imagens para transmitir idéias enquanto que quadrinhos estruturam-se conforme disposição impressa de arte e balões em sequência, particularmente como acontece nas revistas em quadrinhos.

Scott McCloud (1995 p. 9) entende que a conceituação de Will Eisner é ampla demais para especificar essa linguagem e complementa afirmando que as histórias em quadrinhos são imagens pictóricas e justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.

A definição de McCloud desclassifica os gêneros *cartum* e caricatura como histórias em quadrinhos, uma vez que as duas formas de comunicação não possuem a necessidade de usar quadros justapostos.

O debate do que seja histórias em quadrinhos encontra convergência entre seus pesquisadores ao que se refere aos elementos que caracterizam esta linguagem.

Já Antônio Cagnin (1975, p. 25) considera que a história em quadrinhos é um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho; e a linguagem escrita.

Neste mesmo enfoque, Edgar Franco (2008, p. 25) comenta que a unicidade entre as HQs é a união entre texto, imagem e narrativa visual, formando um conjunto único e uma linguagem sofisticada com possibilidades expressivas ilimitadas.

Por fim, Vergueiro (2004, p. 31) afirma que as histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação; o visual e o verbal. Cada um desses ocupa, dentro dos quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude.

No nosso entendimento, história em quadrinhos é uma mídia que se constitui da convergência da linguagem verbal com a visual no balão – ícone que distribui o texto e a imagem em uma sequência e estabelece discursos que se somam. O discurso verbal acrescenta informações ao discurso visual e vice-versa, e juntos constroem uma sequência narrativa capaz de prover, ao receptor, subsídios necessários para compreensão da história que se plasma nos quadrinhos.

Quando o leitor consegue realizar uma leitura fluida, a narrativa dos quadrinhos atinge a sua completude, pois se eliminam as fronteiras entre a leitura verbal e a visual, procedendo-se a uma leitura única. Essa linguagem é autônoma e oferece ao seu leitor uma gama de elementos a serem observados separadamente como tipografia, desenhos, perspectiva, onomatopéias, narrativa, oralidade e dependendo do gênero que ela se apresenta, diferentes formas de leitura de uma mesma história.

As histórias em quadrinhos podem ser criadas apenas com a narrativa visual não verbal. O texto não verbal seqüencial oferece ao receptor subsídio para estabelecer a leitura da história em quadrinhos.

Os diferentes gêneros das Histórias em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos possuem diversos gêneros que podem ser encontrados nas obras de grandes artistas e em diferentes escolas de criação dessa arte. Dentre eles, são publicados no Brasil: o cartum, a charge, tiras, tiras seriadas, *comics*, *graphic novel*, *mangá*, *fumetti* e o quadrinho autoral.

Este último é o tipo de histórias em quadrinhos que o artigo contempla, com ênfase no quadrinho *underground* ou anárquico. Dentre as razões que consideramos apropriadas para criação deste tipo de quadrinho, a afirmação de Edgar Franco (2008, p. 33) é que são nas obras dos quadrinhistas autorais que os quadrinhos alcançam a sua

maior expressividade e é nelas que vemos confirmada a importância das HQs como forma artística.

As Histórias em Quadrinhos udigrudi – conceito

As histórias em quadrinhos, desde seu início, pode ser considerada em sua proposta uma linguagem produzida por autores anárquicos e com ideias libertárias, independente de posicionamento político, os autores foram pioneiros em provocar questionamentos acerca dos problemas sociais que a sociedade procurava não enxergar ou propor um debate acerca do assunto.

Em 1895, o Yellow Kid, de Richard F. Outcault, publicado no sensacionalista Sunday New York Journal, apresenta questionamentos acerca das minorias imigrantes, com ironia e espinhando a sociedade conservadora americana.

Em 1930, quadrinhos como o Tijuana Bibles, já traziam elementos do erotismo, sadismo, consumo de drogas e protesto político. Dentro deste contexto, podemos citar a personagem Betty Boop, que mais tarde se tornar um ícone pop, deixando os questionamentos e militâncias apenas nos primórdios da sua publicação.

Na década de 60, Robert Crumb com o seu Mr. Natural e Fritz the Cat escancara e subverte a linguagem dos quadrinhos, tanto no conteúdo como em seus elementos estruturais como a narrativa, por exemplo.

Podemos considerar que a partir do movimento da contra cultura, o autor passa a ter uma postura menos comercial, mais politizada e de viés radical, propondo ao leitor a publicação de suas ideias através do produto conhecido por fanzine.

GAZY ANDRAUS define o que é fanzine e comenta a importância do mesmo:

O termo fanzine, na realidade, cujo início oficial data das décadas de 1930 e 1940, é um neologismo que foi criado a partir da junção das palavras inglesas *fanatic* + *magazine* (revista do fã) e começou a ser amplamente utilizado nos anos 70 pelos jovens estudantes, a fim de divulgar trabalhos contra a ditadura e como contestação do sistema social vigente: era a contracultura ou mesmo o *underground* (movimento independente de tudo que respeito à cultura massificada ou de consumo). Surgiu no Brasil com boletins de histórias em quadrinhos em outubro de 1965, quando começaram a circular entre os fãs pequenas publicações amadoras com as críticas e os comentários sobre HQ (Magalhães, 1993). (LUYTEN (Org.), 2005, P.66).

Os quadrinhos underground não passaram despercebidos entre os autores considerados *Mainstream*. Artistas como Will Eisner revisaram a carreira e em 1978 se encontra com cartunistas underground, produz sua primeira *Graphic Novel* e opta por publicar na editora underground de Denis Kitchen.

A década de 70 apresenta ao mundo os quadrinhos autorais franceses, com Moebius, Druilett, L'Association, dentre outros.

O experimentalismo da criação com alucinógenos, temáticas e estéticas que fundaram na década de 80 o quadrinho poético filosófico são, juntamente com os quadrinhos undergrounds americanos que formam o processo estético e criativo dos quadrinhos latino americanos.

Os quadrinhos latinos americanos tiveram, até a década 90, o suporte fanzine como um meio de comunicação e disseminação de ideias. Na Argentina, podemos considerar que Humor Registrado, da Ediciones de La Urraca, de 1978 é a primeira grande publicação anárquica dos quadrinhos argentinos, sendo um símbolo de oposição do regime militar e desafiando de maneira constante em todas as edições a censura.

Dentro de temáticas que abordavam o humor e o erótico, surgiram nessa revista autores como Maitena, Eduardo Maicas e Raúl Fortin entre outros.

O maior referencial da influência europeia nos quadrinhos Argentinos foi a publicação da revista Fierro. Lançada em 1984 e com a primeira tiragem de publicação durando até 1192, tiveram dentre seus autores Carlos Trillo, Alberto e Enrique Breccia, Francisco Solano Lopez, apresentou ao leitor latino americano uma experimentação e sofisticação sem abrir mão das temáticas sociais e radicais.

Apesar de ter sido uma publicação de sucesso, consideramos como uma revista underground pelo seu caráter inovador e de franca liberdade criativa, coisa rara nos quadrinhos comerciais.

Com o fim da Fierro, o advento da tecnologia e vivendo uma ditadura nos seus momentos finais, a década de 80 – 90 foi marcada por uma série de fanzines e auto publicações, geralmente influenciada pelo legado da revista Fierro. Apesar de ser praticamente impossível mapear a produção argentina de fanzines e quadrinhos undergrounds, podemos destacar criação como Cazador, de Jorge Luis Pereyra Lucas, que protagoniza relativa popularidade entre desenhistas e leitores argentinos.

No Brasil, podemos considerar Carlos Zéfiro o precursor dos quadrinhos undergrounds, uma vez que suas temáticas que contestam o erotismo e os costumes sociais, o formato de produção de histórias em quadrinhos semelhante ao fanzine e a subversão na assinatura autoral e consequente desafio a censura ditatorial da época, faz com que estudos acerca do contexto social da obra de Carlos Zéfiro seja considerado com mais atenção pelos pesquisadores de histórias em quadrinhos.

O grande impulso de criatividade na área dos Quadrinhos udigrudi se deu nas tiras. O cartunista Henfil deu início a tradição do formato "tira" com seus personagens *Graúna e Os Fradinhos*.

Outro fator que ajudou na divulgação das tiras de diversos artistas foi o golpe militar. O inconformismo dos artistas resultou, no dia 26 de julho de 1969 na publicação *O Pasquim*. Entre os líderes do Jornal, podemos destacar Ziraldo, Millôr Fernandes, Jaguar, Fortuna Prósperi, Claudius entre outros.

As Universidades possuem um papel fundamental nesse novo momento dos quadrinhos brasileiros. A revista *Grilus*, do Diretório Acadêmico da Faculdade de Arquitetura da UFRGS, publicou em 1973 as tiras do personagem *Rango*, de Edgar Vasques.

Na Universidade de São Paulo, duas revistas foram fundamentais para a geração dos anos 80: a revista *O Balão* foi fundada por alunos da Faculdade de Arquitetura – FAU e da Escola de Comunicação e Artes – ECA: os irmãos gêmeos Paulo e Chico Caruso, Luiz Gê, Laerte Coutinho entre outros e a revista *Quadreca*, que surge como atividade prática e laboratorial da matéria História em Quadrinhos da ECA.

Na Universidade Federal da Paraíba Henrique Magalhães concebe a principal editora de quadrinhos de linha udigrudi do Brasil, a Marca de Fantasia. A editora publica autores como Gazy andraus, Edgar Franco dentre outros artistas que fora de um espaço com o perfil da Marca de Fantasia, seria inviável sua publicação, uma vez que não se tratam de autores de leitura comercial.

Os quadrinhos udigrudi transformaram em alguns casos em uma mídia de cunho educacional e social. Um exemplo são os Quadrinhos do personagem *Vira-Lata*, que foi criado com o objetivo de conscientização e educação sexual de detentos em distribuição interna no presídio do Carandiru, em São Paulo, e mais tarde foi distribuído por todo o país pela revista *Animal*.

Com o advento da internet, tecnologias de informação e globalização, propiciando a publicação em tempo real, o quadrinho underground latino americano sofre uma revolução, tendo, pela primeira vez, uma vitrine comunicacional no mundo.

Perspectivas para o quadrinho underground latino americano

Os autores latino americanos estão cada vez mais organizados e engajados em realizar um trabalho com liberdade criativa, tanto no sentido de criação de histórias quanto no projeto gráfico, seja ele impresso ou via internet. Para isso, os intercâmbios estão sendo fundamentais para gerar um movimento mais coeso e qualitativo para os quadrinhos latinos americanos.

A publicação franco brasileira de Eduardo Pinto Babier, *La Bouche Du Monde*, pode ser considerada uma estratégia de boa perspectiva para os quadrinhos latinos. Trata-se de uma revista que publica autores brasileiros, franceses e reserva espaço para autores de outras nacionalidades. É uma publicação independente e é atuante em diversos festivais de quadrinhos, ganhando inclusive prêmios como o do Festival Angoulême, na categoria revista alternativa.

Apesar da publicação de fanzines e sites serem a principal via de publicação do autor underground, atualmente existem editoras e associações que oferecem uma situação de criação e publicação capaz de fazer com que o autor underground possa vender, comercializar e focar no seu trabalho, assim como faz uma editora mainstream. Podemos citar a brasileira Marca de Fantasia dentro deste contexto, a americana Fantagraphics e a francesa L' association.

Os festivais são outra perspectiva positiva para os quadrinistas latinos. Festivais como o Angoulême na França e o Ape Comics figuram como eventos que privilegiam o que há de mais alternativo no circuito das histórias em quadrinhos e propiciam debates, experiências entre editores e autores e soluções para conviver com a grande indústria de quadrinhos comerciais.

Por fim, podemos citar o Center for Cartooning Studies, em Vermont, que propõe uma formação de autores de histórias em quadrinhos com foco na produção autoral em todos os seus pontos de produção. Formato, história, arte e pesquisa.

Ao apresentar o contexto histórico do quadrinho anárquico ou underground, partindo dos países pioneiros desta arte sequencial enquanto veículo de massa, e refletir o fenômeno na América Latina com foco no Brasil, consideraram que com raras exceções, o quadrinho é por natureza um veículo de massa com autores undergrounds. A maior comprovação disso é o movimento sincronizado de Eisner, dos franceses da Metal Hurlant e do uso da linguagem em rota de conflito dos movimentos sociais latino americanos perante as ditaduras que a América Latina sofreu, principalmente nas décadas de 70 – 80.

No caso da América Latina, os autores se tornaram undergrounds não só pelas concepções sociais, mas econômicas, uma vez que até os dias de hoje, são importados todos os meses uma enorme variedade de personagens, marcas e super heróis, sejam eles japoneses, americanos ou europeus a preços que desestimulam qualquer editora a investir na produção de personagens e produtos locais.

Se por um lado perdemos no que se refere a construção de uma indústria capaz de empregar e sustentar um profissional de histórias em quadrinhos, por outro lado quem optou pelas histórias em quadrinhos como meio de expressão encontrou espaço nas pesquisas acadêmicas e na auto publicação, o que hoje, graças às tecnologias de informação, globalização e intercâmbio, encontra autonomia criativa e caminhos estéticos e discursivos que não são sujeitos ao crivo editorial comercial.

O grande desafio do novo autor underground é a compreensão da produção de histórias em quadrinhos enquanto ferramenta social de divulgação e reflexão de ideias.

Não cabe aqui orientar ou determinar o que o autor deve criar, mas refletir que os quadrinhos são muito mais que uma ferramenta de expressão artística ou estética, ela contém informação e cabe, a cada autor, relativizar seu discurso e procurar um caminho de informação. Caso contrário, o autor underground corre o risco de ser uma paródia de um autor comercial. Atualmente, a condição de autoria independente é uma escolha de discurso, e não pode ser confundida por amadorismo ou falta de qualidade.

O estudo de caso: projeto primas

Na produção das histórias em quadrinhos, o autor é, muitas vezes, o escritor, desenhista, arte finalista e colorista. Em sala de aula, este trabalho pode ser individual ou em grupo.

Para completa compreensão das histórias em quadrinhos é necessário entender o suporte de publicação desse gênero, ou seja, o projeto editorial a que a história se destina, se para ambiente impresso ou para a web e considerar a importância educacional e social da obra que criou.

A tirinha é a estrutura básica de uma história em quadrinhos. O quadrinho, em sua menor célula, a tira, condensa uma série de elementos da cena narrativa, que por mesclarem diferentes signos, possuem um alto grau informativo, constituindo um instante específico ou uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para compreensão de uma determinada ação ou acontecimento.

No caso das histórias em quadrinhos a linguagem pode adquirir a gradação de uma tira cômica a uma história seriada sem fim, com aprofundamento da mensagem e seus respectivos mecanismos de representação verbal e visual.

O processo de criação do projeto Primas será centrado nas entrevistas e relatórios dos pesquisadores. A direção de arte ainda está em processo de finalização. Baseado nas fotos tiradas no campo, realizamos as ilustrações, pensando em como resolver a direção de arte mais adequada.

O traço dos desenhos foi repensado no intuito de deixar uma arte de comunicação mais simplificada e próxima da realidade do universo conceitual da novela gráfica Primas. Apesar de a história ser preto e branco, alguns elementos isolados serão coloridos.

Outra preocupação é o de criar utilizando a referência fotográfica e buscando captar a anatomia expressiva dos personagens, bem com seus traços mais característicos. Entretanto, trata-se de uma história em quadrinhos e não outra forma de narrativa como fotonovela, por isso é importante estabelecer um desenho que se dialogue com a referência fotográfica, mas que evite a mera cópia.

Um dos objetivos da direção de arte é evitar os estereótipos. As personagens não são mulheres sensuais o tempo todo. Pelo contrário. São personagens que se apropriam

de determinados elementos quando convém. Um exemplo é o da mulher como referência fotográfica em dois momentos distintos e sua representação estilística.

Os núcleos de pesquisa abrangem diferentes centros com etnias diferentes, inclusive a indígena, portanto, a novela gráfica irá tratar de narrativas e histórias comparativas o que irá traçar um panorama muito interesse da prostituta que vive em áreas extremas da Paraíba.

A seguir segue a sequência de três paginas do projeto primas.

Figura – Págima 01 do projeto primas



Fonte: PESSOA, Alberto. João Pessoa. 2013

Figura – Págima 02 do projeto primas



Fonte: PESSOA, Alberto. João Pessoa. 2013

Figura – Págima 03 do projeto primas



Fonte: PESSOA, Alberto. João Pessoa. 2013

Considerações finais

A preocupação constante na escritura deste projeto foi a de dosar teoria, prática e análise, com as histórias em quadrinhos sendo discutidas como mídia social. A proposta foi apresentar a definição de histórias em quadrinhos como introdução e justificativa pela mídia escolhida e apresentar o processo de criação da novela gráfica as Primas.

Como vimos no início do texto, a definição das histórias em quadrinhos é uma tarefa bastante complexa, pois os estudiosos do assunto apresentam entendimentos variados acerca da natureza dessa linguagem plurimedial. Além disso, a sua produção reflete a cultura e valores do país de onde se origina, o que a torna, por vezes, um produto, em alguns casos, mais hermético, como será a própria natureza do projeto as Primas.

Com esta iniciativa, o leitor passa a ter um repertório amplo acerca da realidade de uma parcela da população que está a margem do conhecimento comum da sociedade.

Um exercício interessante a ser realizado com as histórias em quadrinhos é o de propor questionamentos acerca desses personagens e até que ponto nos identificou com eles.

Esta estratégia de criação amplia o repertório de leitura de texto e imagem, desenvolve o sentido de narrativa e desmitifica a ideia de que histórias em quadrinhos são apenas tiras veiculadas em jornais ou que são histórias para o público infantil. Sua diversificação de gêneros mostra que o universo dos quadrinhos é bastante amplo e que é importante desenvolver a análise crítica do leitor com o propósito de que ele saiba distinguir as diferentes formas de leitura de histórias em quadrinhos.

Neste projeto em andamento, esperamos realizar um estudo e uma novela gráfica que possa traduzir a realidade desses personagens, sem o viés vitimizado ou estereotipado, apenas o real. Assim, objetivamos criar uma obra que respeite tanto leitores quanto as pessoas e regiões pesquisadas, sem que com isso o projeto perca sua natureza denunciativa.

Referências

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

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial: princípios e práticas do lendário cartunista** (Trad. Luís Carlos Borges e Alexandre Boide). 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. **Narrativas gráficas de Will Eisner** (Trad. Leandro Luigi Del Manto). São Paulo: Devir, 2005.

FRANCO, Edgar Silveira. **Hqtrônicas: do suporte papel à rede Internet**. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2008.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Makron Books, 2005.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. Coleção Linguagem & Ensino. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

_____. **Tiras cômicas e piadas: duas leituras um efeito de humor**. Tese (Doutorado em Letras). 421f. São Paulo. Universidade de São Paulo.