

# ELEMENTOS DA NARRATIVA GRÁFICA ANTERIORES AO SURGIMENTO DOS COMICS

LUCIANO HENRIQUE FERREIRA DA SILVA<sup>1</sup>

GILSON LEANDRO QUELUZ<sup>2</sup>

## Resumo

A reflexão teórica apresentada neste trabalho pretende lançar uma abordagem sobre a pré-existência histórica dos elementos semânticos da imagem que se consolidaram nos *comics* do século XX. Assim como também destacar as intervenções tecnológicas e sociais na construção gradual de uma linguagem visual fundamentada nas imagens seqüenciadas e na fusão entre texto visual e verbal. Apresentaremos indícios da profusão de experimentações na narrativa gráfica, nas obras de artistas gráficos como Thomas Rowlandson, Rodolphe Töpffer e Angelo Agostini. Através desses autores veremos como vinha se constituindo um código narrativo cujos elementos iconográficos se articularam numa semântica própria, amplamente difundida e popularizada através dos *comics*, em sua exploração comercial massificada a partir da primeira década do século XX.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos; Tecnologia gráfica; Linguagem seqüencial.

A propriedade de narrar acontecimentos através das imagens não é uma exclusividade do período histórico ou mesmo do contexto cultural que enfatizaremos neste texto. A transposição do texto verbal para o texto visual, a conversão da narrativa oral para iconografia, acontece desde que se constituíram as primeiras técnicas de representação a serviço da necessidade de se expor à palavra diante da leitura do olhar, assim como à contemplação posterior dos argumentos no tempo, através do registro gráfico do fato acontecido, da lenda remontada ou da crença constituída.

A sociedade entre o texto verbal e o texto visual não é nenhuma “descoberta” ou “novidade” que aqui se pretenda apresentar, neste breve estudo sobre o sentido de estruturação da linguagem das histórias em quadrinhos. Essa associação narrativa entre

---

1 Licenciado em Desenho pela Escola de Música e Belas Artes do Paraná – EMBAP; Mestre em Tecnologia pelo Programa de Pós-Graduação em Tecnologia PPGTE/UTFPR; doutorando no Programa de Pós-Graduação em Tecnologia PPGTE/UTFPR. Atualmente é professor do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná-DADIN/UTFPR. email: lucianosilva@utfpr.edu.br

2 Bacharel em História-UFPR; Mestre em História Social-UFPR, Doutor em Comunicação e Semiótica-PUC/SP; com Pós-Doutorado em Política Científica e Tecnologia pela UNICAMP (2009). Atualmente é professor do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia-PPGTE/UTFPR e do Departamento de Estudos Sociais- DAESO/UTFPR. email: queluz@utfpr.edu.br

o verbal e o visual, aparece como tema de um grande número de estudos, de diversos autores, onde se observa que tal associação remonta a pré-história, com o surgimento das técnicas pictóricas.

Entretanto, não pretendemos neste texto, estender uma discussão sobre a narrativa por meio de imagens através desses vastos períodos históricos ou bem menos, tentar encontrar uma origem temporal remota onde se encaixe o início da expressão pelas histórias em quadrinhos e seus meios de produção. Tentar determinar o surgimento das histórias em quadrinhos nas pinturas rupestres de Lascaux, nas narrativas dos baixos relevos da coluna de Trajano ou da tapeçaria de Bayeux, teria o mesmo sentido de procurarmos o surgimento do cinema nas sombras da Caverna de Platão, ou seja: buscar no passado os princípios de linguagem e técnica contidos na produção contemporânea, correndo o risco de perder o foco da reflexão no contexto sócio-cultural, econômico e tecnológico em que se tornou possível a conversão desses princípios como formas de mídia.

Concentramos então, nosso objeto de reflexão nos tempos que diretamente precedem e sucedem à Revolução Industrial, por entender este período como chave para a compreensão da formação da sociedade ocidental moderna, assim como diretamente ligado à afirmação concreta dos modelos produtivos e societários que geraram as mídias da maneira em que as conhecemos hoje. Neste período buscaremos os indícios da pré-existência e da conjugação dos elementos iconográficos que vieram a constituir “[...] a multiplicidade de códigos (icônico-visual, lingüístico-verbal) que, precisamente, em sua interação constroem a especificidade expressiva do *comic*” (ZUNZUNEGUI, 1998, p.122, tradução nossa).

Assim pretendemos abordar neste texto, as características do ambiente sócio-cultural e as condições técnico-produtivas, como tópicos introdutórios para uma reflexão mais detalhada sobre a conformação dos elementos semânticos da narrativa gráfica antes do surgimento dos *comics*. Fazendo uma análise das imagens produzidas por autores diversos entre os períodos do século XVIII e XIX, pretendemos demonstrar a presença destes elementos e sua articulação como formação de um código semântico adotado e popularizado pela produção dos *comics* ao início do século XX.

## **Novos caminhos do texto e da imagem: sociedades industriais, público consumidor, técnicas de reprodutibilidade**

Com a conseqüente heterogeneidade das populações se aglomerando em função da atividade industrial nos centros urbanos, a decorrente ascensão na economia acelerava o movimento de um ciclo onde a força de trabalho tornava-se parte ativamente integrante como consumidora de bens e serviços. Num contexto cada vez mais inclinado na direção do consumo massificado – que se cristalizaria no século XX -, a heterogeneidade cultural das metrópoles produziria mudanças significativas no âmbito da literatura e das artes<sup>3</sup>. Vemos então, neste contexto de ascensão demográfica, da indústria e do consumo nos centros urbanos, aflorarem condições semelhantes aos processos de hibridação intimamente associados à “[...] quebra e a mescla das coleções organizadas pelos sistemas culturais, a desterritorialização dos processos simbólicos e a expansão dos gêneros impuros” (GARCIA CANCLINI, 1997, p.284).

Estas características de hibridismo se manifestaram na produção cultural na medida em que, se introduziam novos sistemas técnicos e se exploram códigos alternativos de linguagens nos gêneros de produção literária e artística, como maneira de vanguarda, ou mesmo de adaptação comercial ao novo e numeroso público emergente. Tanto no contexto da vanguarda quanto no caminho do comercial, a proliferação da imagem tem um papel preponderante como elemento de ampliação de horizontes e possibilidade de experimentação.

Também a reprodutibilidade técnica, representaria nesse momento, não só um aprimoramento tecnológico essencial na produção de novas fontes de imagens, como também uma via de indexação pública e de popularização da obra ou do artefato produzido, materializado na ilustração do livro infantil, na caricatura do periódico, no panfleto, no folhetim ou na revista ilustrada. O princípio da reprodutibilidade da imagem traria reflexos intensos sobre a difusão literária dentro da esfera pública e causaria um choque com conceitos tradicionais de arte, seja com a quebra do sentido da aura do objeto artístico ou nas modificações envolvendo os processos de trabalho dos artistas e artesãos (BENJAMIN, 1994).

---

<sup>3</sup> Embora voltadas ao contexto dos efeitos da globalização na cultura ocidental do século XX, muitas das considerações sobre os hibridismos culturais, propostas por Nestor Garcia Canclini (1997), em parte se aplicam à conjuntura desse período histórico, de certa maneira bastante mundializado.

Desde a invenção da imprensa o universo verbal e pictórico criou relações entre si por meio da reprodutibilidade. O texto tipográfico necessitava, por muitas vezes, da imagem para o reforço de seu conteúdo como garantia de um esquema mais integrado entre o verbal e o visual, afim da compreensão mais facilitada por parte do leitor. As técnicas mecânicas de reprodução passaram por um sensível aprimoramento, desde a invenção da imprensa, proporcionando um sistema de combinações de matrizes gravadas. Essa combinação entre matrizes produzidas pela tipografia para compor os textos e por técnicas de gravura para compor imagens - como a xilogravura e a gravura em metal -, estabeleceu o modelo da produção gráfica até o final do século XVIII, quando o desenvolvimento dos processos planográficos de impressão causariam uma total reorganização na maneira de se produzir imagens e associá-las ao texto (GAUDÊNCIO JUNIOR, 2004).

A técnica da litografia transferia a imagem e o texto diretamente do plano, de forma contrária ao processo de Gutenberg, que imprimia a partir de uma matriz em relevo. Isso implicaria numa revolução com influências profundas no campo de trabalho de tipógrafos, ilustradores e gravadores. A hegemonia dos códigos construídos por séculos pelos tipógrafos, que dominavam a tecnologia gráfica do período, era então subvertida pela abertura proporcionada pela técnica da litografia, pelas novas combinações de método, reorganização de trabalho e reformulação estética. O conseqüente desenvolvimento da cromolitografia nas três últimas décadas do século XIX amplificou a divergência de pensamento entre a antiga tradição gráfica, representada pela tipografia e a emergente e avassaladora onda litográfica. Criou também, uma enorme polêmica entre profissionais e admiradores da sofisticada arte tipográfica, que passavam a repudiar ou por sob dúvida a linguagem e a inclinação estética proporcionada pela técnica da litografia. Por outro lado, o acréscimo de um alto grau variações cromáticas num processo que permitia a incorporação da imagem e sua fusão definitiva à tipologia, permitiu o aparecimento de uma nova geração de *designers* gráficos, que podiam transpor a criação de sua prancha para as pedras de impressão, sem as limitações da tradição tipográfica. Podiam explorar uma ampla possibilidade de paletas, produzindo impressos de uma qualidade cromática nunca antes vistos na comunicação impressa.

O rápido desenvolvimento de variações na técnica litográfica ao fim de mil e oitocentos, estava estreitamente relacionado com o crescimento urbano e as incorporações materiais na atividade cultural cotidiana. A produção artística na litografia estava definitivamente ligada à produção industrial, materializando-se no formato de cartazes, rótulos, estampas, revistas ilustradas, e em toda a sorte de produtos disponíveis no comércio, aumentando-lhes o grau de identificação e valoração.

A inserção da fotografia a este contexto incrementaria ainda mais as possibilidades de exploração comercial da produção gráfica e da inserção de imagens na emergência da mídia impressa. Desde 1840 já se realizavam tentativas de incorporação dos processos fotográficos introduzidos por Niépce e Daguerre ao impresso litográfico, mas somente quatro décadas depois – após o domínio da fotossensibilidade, da criação da fotolitografia e da introdução da fototipia – tornaram-se viáveis os processos industriais em larga escala de reprodução fotomecânica (ANDRADE, 2005).

Com a incorporação definitiva dos processos fotomecânicos e com a reprodução da fotografia nos impressos, fechava-se um ciclo de conformação de um sólido repertório tecnológico para a emergente indústria gráfica numa sociedade pautada no consumo. A expressiva produção cultural ligada à indústria gráfica, a partir da primeira década do novo século, trouxe uma multiplicidade de modalidades na mídia impressa, onde a profusão das imagens em associação com o texto, se materializava no fotojornalismo, nas revistas ilustradas, nos *comics* e nas *pulp magazines*.

Entretanto, o desenvolvimento dessa base técnico-produtiva não pode ser interpretado deterministicamente, como uma matriz unitária da produção cultural de seu século, ou mesmo dos períodos que o sucederam. Visto que o desenvolvimento dessa base tecnológica, pertence à conjuntura de elementos e ações sócio-culturais que o possibilitaram, inscrevendo-o como mais um agente de mediação social, agregado a base produtiva de uma superestrutura da qual não pode ser dissociado<sup>4</sup>. Assim, se buscássemos apenas nos fatores técnicos as respostas sobre o avanço dos processos de produção gráfica da imagem, estaríamos negligenciando uma ampla variedade de

---

<sup>4</sup> Na perspectiva de Raymond Williams (2003), não apenas a superestrutura social determina a base produtiva do sistema, como também a base produtiva interfere diretamente sobre os câmbios na superestrutura, não ocorrendo uma nítida divisão entre base e superestrutura, como considerado tradicionalmente na abordagem marxista. Ver: WILLIAMS, Raymond. **Base and superstructure in Marxist Cultural Theory**. In WILLIAMS, R. *Culture and materialism: selected essays*. London: Verso, 2003, pp.30-49.

motivações sociais, códigos de linguagem e interpretações culturais que tornaram a própria técnica de reprodução de imagens possível.

Nesse sentido, para refletirmos sobre a apropriação da palavra e da imagem pelos *comics* ao início do século XX, teremos que voltar nossas atenções além do patamar das questões técnicas, investigando as práticas sócio-culturais e as concepções estético-artísticas predominantes em épocas que precederam o seu aparecimento.

### **A sistematização de códigos nos *comics***

A mescla entre texto verbal e imagens seqüenciadas como forma de narrativa, esteve associada à história da representação pictórica ao longo de diversas épocas e culturas. Porém a constituição de um código semântico sistematizado entre o jogo de texto e imagens sob produção em larga escala, só veio a aparecer no início do século XX com os *comics*.

Para compreendermos essa constituição de códigos tipificada pelos *comics*, é importante entender a ocorrência de diferenças etimológicas<sup>5</sup> no referente à utilização dos termos *comic*, *história em quadrinhos*, *bande dessinées* ou *banda desenhada*. A maioria desses termos não pode ser interpretada como traduções diretas entre si, ou mesmo como referências a um único código semântico, constituído de maneira compacta ou linear. Cada uma dessas terminologias descreve o produto de estruturas típicas, de conjunturas culturais e produtivas constituídas em tempos e locais específicos, onde se desenvolveram códigos narrativos compostos pela mescla, pelos hibridismos e pelas adaptações. Portanto, os códigos narrativos apresentam características culturais hegemônicas em sua consistência, significantes numa época específica e numa sociedade determinada.

Assim, os *comics* norte-americanos constituíram ao início de mil e novecentos, a base do conjunto de caracteres hegemônicos – produtivos, simbólicos e ideológicos - que predominaram na linguagem narrativa gráfica e seqüenciada, durante o decorrer do século XX. A linguagem dos *comics* acabou empregando como significantes não só os

---

<sup>5</sup> Por exemplo: a origem do termo *comics*, em inglês, é conectada ao *gênero* cômico popularizado nos jornais do início do século nos EUA; *bande dessinées*, em francês é uma descrição claramente formal, indicando a *forma* de publicação em tiras desenhadas; já o termo aplicado no Brasil - história em quadrinhos - interliga mais a *linguagem* narrativa a *forma* de apresentação.

termos lingüísticos como também elementos iconográficos providos de significado unívoco. Dentro de seu contexto sócio-cultural o *comic* produziu elementos nitidamente híbridos com as diversas mídias, com a linguagem radiofônica (ruídos gráficos, onomatopéias) e cinematográfica (tomadas de cena, planos perspectivados). Assim como através da mescla cultural, construiu conjunções singulares sendo adotado, reproduzido e transformado por outros contextos locais.

Entretanto, tomaremos o cuidado de não reduzir o fenômeno da constituição desse código de linguagem, como uma exclusividade “inventada” pelos *comics* americanos. Em contraste a isto, veremos que os elementos de formação do código semântico sistematizado nos *comics*, já eram amplamente utilizados na representação gráfica de narrativas seqüenciais, desde o período do surgimento da indústria gráfica moderna nos grandes centros industriais do mundo. Entretanto, eram empregados de uma maneira menos sistêmica, não universalizada e fragmentária. Entendemos que a fase inicial da cultura dos *comics* norte-americanos, representa um marco do domínio e da apropriação sistemática desses códigos técnicos e lingüísticos, 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.

### **Séculos XVIII e XIX: a aurora da representação caricata, da seqüencia e dos códigos semânticos**

Os séculos XVIII e XIX foram períodos embrionários para os modelos industriais de publicação de larga escala, seja no desenvolvimento das técnicas de impressão ou nas novas conformações sócio-culturais, causadas pela industrialização dos grandes centros urbanos.

Do ponto de vista estético-artístico, o Realismo confirma a noção de “verificação” e “exatidão” reforçada pela Revolução Científica sobre o imaginário social, condicionando a analogia com o fato real, com a procura do máximo de informação na imagem. A procura do real se fixa profundamente na sociedade

ocidental, como estruturação de pensamento. Essa preferência pela representação realista em detrimento a outras formas de representação descreve um contexto cultural fundamentalmente alinhado com as idéias de “verificação” e “exatidão”, que segundo Jacques Aumont, revelam que a própria noção do real é em si ideológica, e que [...] “só pode, portanto, haver realismo nas culturas que possuem a noção de real e que lhe atribuem importância” (AUMONT, 1995, p.210).

Por outro lado, se desenvolvia a corrente alternativa a representação realista: A popular representação da caricatura sintetizava e reduzia a forma, trazendo na paródia um princípio de analogia inversa ao realismo. Via um lado satírico de uma sociedade estereotipada, filtrada de sua essência “exata” como realidade. A representação cômica na caricatura subvertia a realidade institucionalizada, mostrando os paradoxos de uma sociedade através do deslocamento e da inversão do sentido analógico dessa realidade, substituindo-o pelo ilusório, pelo estranho e pelo risível.

As reformas políticas na Inglaterra ao fim de mil e setecentos, foram o palco prolífico para surgimento de uma geração de caricaturistas, que também eram ativistas políticos, tais como: James Gillray, Thomas Rowlandson e George Woodward. Esses artistas gráficos eclodem tanto das intempéries políticas do período reformista como das condições técnicas da imprensa e da tradição de seu uso panfletário dentro das sociedades protestantes na Europa. 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.

A caricatura política do reformismo inglês popularizava o gênero temático do humor, assim como os elementos de uma linguagem gráfica singular, que se consolidava e se estendia como enorme influência sobre a representação gráfica tanto na Europa quanto no Novo Mundo. 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*.





**Figura 01** – THOMAS ROWLANDSON – *Reform Advised, Begun and Compleat*, 1793.

Na charge intitulada *Reform Advised, Begun and Compleat* (1793), vemos a progressão da ação dos personagens nas *vinhetas*<sup>6</sup> dispostas na vertical, identificadas por *legendas* de textos que preenchem a função de apresentação, chamando a atenção do leitor para os títulos das etapas da Reforma – *Reform Advised, Reform Begun, Reform Compleat*. O diálogo entre o burguês e os reformistas é destacado dentro de espaços gráficos de verbalização que se alongam indicando a fala saída de cada boca, *ballons* que assumem formas diferenciadas de acordo com a intensidade do diálogo e do movimento na ação. Reforça-se a idéia de que o recuso do *ballon* não surge apenas como limitador de falas, mas também como indicador, conduzindo a atenção para os personagens que “[...] em certos desenhos, só são assinalados graças aos balões que assumem, neste caso, o papel de índice” (FRESNAULT-DERUELLE, 1975, p.127). Na

<sup>6</sup> Para designar o quadro com a imagem desenhada, utilizamos conforme Ramos (2009) a denominação “vinheta”, enquanto para a linha desenhada que limita a imagem empregamos o termo “requadro” proposto por Eisner (1999). Ver: EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999; RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

última *vinheta*, expressando a dor do burguês pisoteado, Rowlandson usa um *recurso onomatopéico* - contido no próprio *ballon* - para um grunhido de dor antes de uma curta expressão verbal - *G-H-O-H*.

No aspecto de articulação do código semântico, Rowlandson faz em 1793 o mesmo uso dos elementos da imagem que os desenhistas de *comics* do século XX – Maccay, McManus, Herriman e Outcault entre outros - viriam a utilizar sistematicamente. Entretanto, atribuir uma “paternidade” quanto à elaboração desse código a Rowlandson, torna-se uma conclusão tão vaga em sua essência, quanto associar a criação da linguagem seqüencial dos quadrinhos a Rodolphe Töpffer, pois repetidamente encontraremos exemplos de utilizações semelhantes desse código por outros autores, situados em períodos temporais imediatamente anteriores.

Tal como Wilhelm Busch, Rodolphe Töpffer pertence a uma geração de ilustradores nitidamente influenciada pela tradição germânica de produção gráfica de livros infantis. Do mesmo modo que na caricatura política britânica, estes ilustradores faziam da linha autografada um elemento plástico fundamental que imprimia ao desenho uma capacidade de síntese afastando-o da representação realista. Outra característica em comum entre a caricatura política britânica e a ilustração de livros infantis, era a elaboração do desenho com o propósito único de reprodução, dentro de uma metodologia nitidamente pré-industrial. Rompendo com o embasamento técnico herdado da escola de gravura de Genebra - fundamentado na xilogravura -, Töpffer preferia fazer suas impressões em litografia, pois a técnica garantia a integridade de seu traço autográfico (SMOLDEREN, 2002).

Desenhista compulsivo, adepto do estudo pela repetição quase automática e sucessiva de esboços, Töpffer popularizou uma metodologia que posteriormente passara a ser chamada *sketchy style* na Inglaterra e nos EUA. Sua metodologia compulsiva, concentração no estudo das formas e inclinação à síntese em detrimento ao realismo, permitiu que publicasse um estudo detalhado de estereótipos da fisionomia humana em *Essay de Physiognomie* (1845). Os estudos de expressões faciais desenvolvidos por Töpffer tinham como base a fisiognomia <sup>7</sup>, convenção da qual também se serviu a

---

<sup>7</sup> A fisiognomia é a prática secular de atribuição de sinais ao corpo humano para a leitura de gênio ou caráter psicológico do indivíduo. Variável de acordo com o tempo e com a cultura, os caracteres fisiognomônicos podem estar associados à simbologia derivada da fauna animal, das observações astrológicas ou da mitologia. Charles Le Brun legou muitos dos conceitos fisiognomônicos para a representação artística do início do século XVIII através de seu *Traité de l'expression* (1678), obra

maioria dos caricaturistas políticos do século XIX, e cujos estudos publicados já eram relativamente comuns desde a publicação de *Traité de l'expression* (1678), de Charles Le Brun. Assim como o francês Honoré Daumier - seu contemporâneo de grande expressão no meio artístico -, a habilidade na arte da redução fisionômica por parte de Töpffer, o dissocia da representação de cunho realista e demonstra que esta é uma tendência latente na construção da caricatura neste período<sup>8</sup>.



Figura 02 – RODOLPHE TÖPFFER – *Essay de physiognomie*. 1845.

A concepção de Töpffer sobre a síntese da forma, como descrita por Gombrich (1986), ilustra com clareza a posição de muitos desses artistas da época da disseminação da caricatura como imagem impressa:

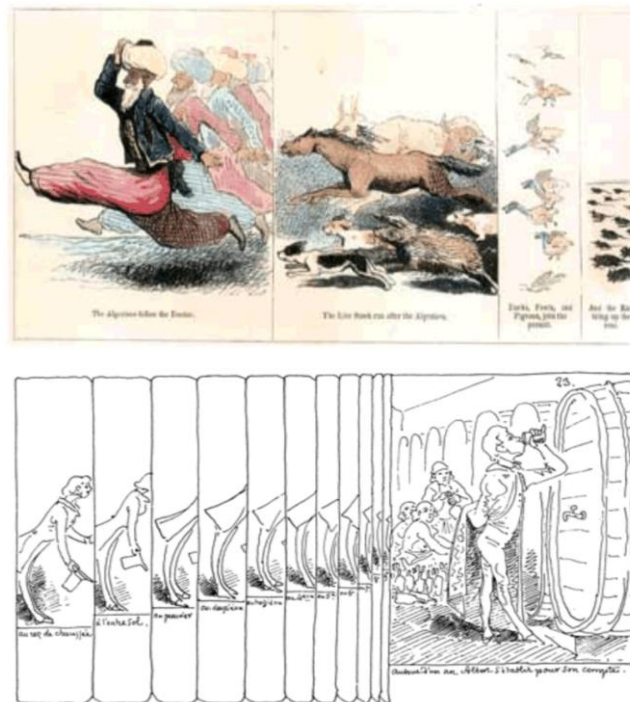
“Para recomendar o veículo a educadores bem intencionados mas despreparados para o ofício, Töpffer sai-se com o que seria a sua grande descoberta psicológica: é possível desenvolver uma linguagem pictórica sem qualquer referência à Natureza e sem aprender a desenhar com modelo. O desenho linear, diz ele, é puro simbolismo convencional e, por isso mesmo, imediatamente inteligível a uma criança, que teria dificuldade em destrinchar uma pintura naturalista. Além disso o artista que usa um estilo abreviatório pode sempre contar com o observador para suplementar aquilo que omitiu. Numa pintura completa e bem feita, um vazio seria perturbador; no idioma de Töpffer e seus imitadores, as expressões elípticas são lidas como parte da narrativa” (GOMBRICH, 1986, p. 360).

---

que também causou forte influência sobre os primórdios da antropologia e persistiu por correntes antropológicas nos séculos seguintes. Ver: BALTRUSAITIS, Jurgis. **Fisiognomia animal**. In BALTRUSAITIS, J. *Aberrações: ensaio sobre a lenda das formas*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999, pp. 13-84.

<sup>8</sup> Um estudo aprofundado do uso da fisiognomia no Brasil ao final do século XIX pode ser encontrado em: PESAVENTO, Sandra Jatahy. **Visões do cárcere**. Porto Alegre: Zouk, 2009.

Além da representação sintética, outro fator preponderante na identificação de elementos dos *comics* modernos em Töpffer, está na sugestão do movimento continuamente presente durante a narrativa. Não identificamos a convenção das *linhas de movimento* características dos *comics*, entretanto Töpffer utiliza o recurso gráfico da repetição, que reproduz o efeito de deslocamento no espaço. A combinação entre repetição de formas nas *vinhetas* com a variação de dimensão entre estes elementos, propõe a dinâmica do movimento na narrativa.



**Figura 03** – acima: RODOLPHE TÖPFFER – *L'Histoire de M. Vieux Bois*, 1837; abaixo: RODOLPHE TÖPFFER – *L'Histoire d'Albert*, 1845.

Num trecho de *L'Histoire de M. Viex Bois* (1837) vemos este recurso aplicado na repetição de silhuetas da personagem, ou entre as personagens – a ambigüidade também entra como recurso - que correm na primeira *vinheta*, seguida de outras cada vez mais estreitas onde correm em profusão, silhuetas de animais, sugerindo uma movimentada perseguição. Outra seqüência que exemplifica o mesmo recurso repetição/dimensionamento pode ser notada num trecho de *L'Histoire d'Albert* (1845), onde percebemos a inclinação gradativamente rápida do personagem ao encher o copo

de bebida, por meio da repetição sucessiva de *vinhetas* contidas pelos *requadros* cada vez mais estreitos, até o desfecho demorado do gole, espaçosamente requadrado. Nesta seqüência, Töpffer ainda reforça a efetividade da ação adicionando recursos de enquadramento às imagens, onde o personagem é cortado gradativa e parcialmente pelas *vinhetas* sucessivamente mais estreitas.

Em ambas às seqüências, observamos a nitidez de uma espécie de “vetor narrativo” que indica um rumo a ser seguido pelo leitor, da *vinheta* mais estreita para a mais larga. Curiosamente, apesar de estarmos condicionados a ler textos e seqüências de imagens da esquerda para a direita, no ritmo da ação descrita em *L’Histoire de M. Viex Bois*, Töpffer induz o leitor a seguir pela contra-mão ao sentido de leitura convencional. A linha definindo os limites imediatos entre o requadramento imprime grande velocidade entre imagens, criando *transições de momento a momento*<sup>9</sup>, que parecem formas de transição bastante exploradas pelo artista. A *sarjeta* – um elemento de transição comum nos *comics* - é raramente encontrada nas seqüências narrativas de Töpffer, o que não se torna motivo para concluir que ela tenha surgido apenas posteriormente.

A experimentação de recursos gráficos de movimento e transição seqüencial derivou por opções diversificadas, nas concepções de diferentes artistas. No Brasil, a obra de Angelo Agostini pode ser apontada como outro exemplo claro de utilização convencional destes elementos semânticos de uma maneira um tanto diferenciada de Töpffer. Tal como os caricaturistas britânicos, a produção de Agostini tinha a ênfase na charge política, porém era mais integrada aos meios de comunicação impressos. Foi ele o editor responsável pelos primeiros periódicos ilustrados da imprensa brasileira – *O Diabo Coxo* (1864), *Cabrião* (1866) e *Revista Illustrada* (1876) -, repletos de charges políticas e narrativas gráficas de sua autoria entre outros colaboradores<sup>10</sup>.

---

<sup>9</sup> Mccloud (2005) classifica as transições de acordo com a quantidade de tempo omitido entre os intervalos propostos pelo recurso gráfico da sarjeta, em transições de momento a momento; de ação para ação; de tema para tema; de cena a cena; de aspecto para aspecto. Ver: MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2005.

<sup>10</sup> Artista nascido na Itália e radicado no Brasil no século XIX, Angelo Agostini tem enorme relevância para as artes gráficas e os quadrinhos brasileiros, entretanto não cabe neste texto um aprofundamento maior sobre a vida e a obra do autor, entendendo que a reflexão em torno de um exemplo de sua obra é suficiente para a discussão aqui proposta. Para saber mais sobre o autor, ver: SALIBA, Elias Thomé. **Raízes do riso: a representação humorística na história brasileira: da Belle Époque aos primeiros tempos do rádio**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

Em *As Cobranças* - uma série com charges sobre costumes, publicadas em *Cabrião* (1865) -, vemos elementos semânticos sendo tratados de uma maneira diversa à de Töpffer, porém levando a resultados narrativos bem semelhantes. Aqui, Agostini não utiliza requadros desenhados - embora os utilizasse freqüentemente em outras narrativas -, o que torna imaginária a divisão entre vinhetas ao leitor. O mais interessante a respeito deste recurso, é que a ausência de requadros desenhados concede maior amplitude à visão do observador, induzindo-o a uma breve leitura preliminar do todo, antes de ler cada vinheta individualmente – é como se fizéssemos um breve resumo visual da narrativa antes de apreciá-la detalhadamente. Se percebíamos na narrativa de Töpffer, a exploração das transições momento a momento, em *As Cobranças* as transições parecem levemente mais demoradas em termos temporais, caracterizando uma preferência de Agostini pela transição de *ação para ação*.



Figura 04 – ANGELO AGOSTINI – *As Cobranças/ Cabrião*, 1865.

A maestria como Agostini trabalha o tempo no ambiente gráfico pode ser demonstrada numa única vinheta, em que o personagem é apresentado em diversas

posições diferentes, indicando que ali o tempo transcorrido para as ações foi relativamente mais longo.

Agostini subdivide o espaço da vinheta, pois a ausência de contornos o permite fazê-lo com facilidade. Não usa a sarjeta como recurso, mas demonstra um total domínio da manipulação do tempo no espaço gráfico. Ele conhece bem a função do espaço de separação e justaposição das imagens, e refere-se diretamente à relação de mediação entre elas em forma de narrativa: representar graficamente uma breve ou longa pausa, para o preenchimento mental do tempo por parte do leitor na conexão da seqüência narrativa das imagens. O recurso narrativo da sarjeta está relacionado à conjugação entre imagem visual e imagem mental, que depende mais da maneira em que é disposta a seqüência de imagens, do que necessariamente, da presença de um elemento de transição entre elas. Então, mesmo sem representar a sarjeta através da limitação dos quadros desenhados, Agostini já aplicava este princípio da narrativa gráfica.

Através de Agostini, Töpffer e Rowlandson, entre muitos outros, notamos que repertório de elementos que compuseram o código narrativo nas imagens seqüenciadas e os recursos de transição na leitura dos *comics*, vinha sendo estruturado por muito tempo antes. Porém é o domínio sistemático desses recursos de linguagem que fazem o *comic* apresentar “[...] uma tendência mais acentuada à elipse, a omitir transições e à apresentação de situações, através de aspectos essencializados e fortemente singularizados” (ZUNZUNEGUI, 1998, p.126, tradução nossa).

### **Considerações finais**

A leitura das imagens seqüenciadas sob a forma de narrativa precede o surgimento dos *comics*, assim como o aparecimento dos elementos iconográficos que vieram a compor seu código semântico. Necessitamos compreender que a linguagem dos *comics*, tal como a conhecemos hoje, é o resultado da hibridação pela conjuntura entre contextos sócio-culturais, expressões artísticas, confluências de linguagens, intervenções tecnológicas, tipicamente do período de formação da sociedade ocidental moderna.

A condição de domínio, constituição e sistematização de uso de um código semântico pelos *comics*, acaba por nos transmitir uma noção ilusória de que essa linguagem surgiu ao início do século XX. Podemos sim observá-la, esboçada ou nitidamente articulada em obras de autores diversos ao longo dos dois séculos anteriores. Muitas das convenções que identificamos a partir dos *comics* – *vinhetas*, *requadros*, *ballons*, *sarjetas*, *legendas*, *onomatopéias*, *linhas de movimento* – assim se tipificaram porque foram articuladas por uma variedade de tentativas técnicas e modelos de expressão de linguagem através das experimentações ao longo do tempo em diferentes locais. Como leitores, que vivemos em culturas e períodos diferenciados daqueles que produziram essas imagens, tentamos aproximar o que vemos, aos elementos iconográficos que compreendemos e que nos foram convencidos pela indústria dos *comics* modernos. Então, acabamos por analogia a encontrar “precursores” dessa linguagem, como se artistas como Töpffer, Rowlandson ou Agostini estivessem à frente de seu tempo. Assim perdemos a visão de um contexto cuja riqueza entre as mediações técnicas e culturais ainda é bem pouco explorada. É provável que os leitores contemporâneos à época das obras que aqui observamos, ao apreciá-las, tivessem percepções e sentimentos muito semelhantes aos que nós temos folheando uma revista em quadrinhos. Porém, estariam completamente familiarizados com a identificação de convenções narrativas e discursos que a nós fariam pouco ou nenhum sentido.

Dessa maneira, percebemos que a imagem e o texto podem ser interpretados isoladamente sob uma multiplicidade de visões, perspectivas e gostos que se diversificam pelo tempo e pelas culturas. Então, quando mesclados e justapostos em forma de narrativa, tornam-se uma poderosa manifestação da expressão simbólica, demonstrando os motivos pelos quais a arte seqüencial dos *comics*, *mangás*, *bande dessinées* ou *histórias em quadrinhos*, causa tamanho fascínio sobre seus leitores.

## Referências bibliográficas

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 1995.

ANDRADE, Joaquim M. F. de. **Do gráfico ao fotográfico: a presença da fotografia nos impressos**. In CARDOSO, R (Org.). *O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960*. São Paulo: Cosac Naify, 2005, pp.60-93.

BALTRUSAITIS, Jurgis. **Fisiognomonía animal**. In BALTRUSAITIS, J. *Aberrações: ensaio sobre a lenda das formas*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999, pp. 13-84.



- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. V.1. *Obras Escolhidas*, 7ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BURKE, Peter. *Testemunha ocular: história e imagem*. Bauru: EDUSC, 2004.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *O espaço interpessoal nos comics*. In HELBO, A. *Semiologia da representação*. São Paulo: Cultrix, 1975, pp.125-146.
- GARCIA CANCLINI, Nestor. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: EDUSP, 1997.
- GAUDÊNCIO JUNIOR, Norberto. *A pedra tipográfica*. Cap.2. In GAUDÊNCIO JUNIOR, N. *A herança escultórica da tipografia*. São Paulo: Edições Rosari, 2004, pp. 37-74.
- GOMBRICH, E. *Arte e Ilusão*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M.Books, 2005.
- PESAVENTO, Sandra Jatahy. *Visões do cárcere*. Porto Alegre: Zouk, 2009.
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.
- SALIBA, Elias Thomé. *Raízes do riso: a representação humorística na história brasileira: da Belle Époque aos primeiros tempos do rádio*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- SMOLDEREN, Thierry. *Töpffer's autographic paradigm*. In SMOLDEREN, T. *A.B. Frost: first stories and photographic revolution*. NWE / University of Florida, 2002. Disponível em: <<http://www.nwe.ufl.edu/~ronan/ThierryS.html>> Acesso em: 12/10/2008.
- WILLIAMS, Raymond. *Base and superstructure in Marxist Cultural Theory*. In WILLIAMS, R. *Culture and materialism: selected essays*. London: Verso, 2003, pp.30-49.
- ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1998.