

Consumo e gêneros nas Histórias em Quadrinhos

RASLAN, Eliane Meire Soares¹
SILVA, Ivone Gomes da²
BESSA, Adalfan da Silva³

Resumo

Neste artigo buscou-se tratar gênero, narrativa e metáforas nos quadrinhos com base em alguns autores. Como Paulo Ramos, que trata de valores como gênero, temática, abordagem, características e elementos principais das histórias em quadrinhos. Ainda trabalha com semelhanças e interseções entre quadrinhos e outros gêneros midiáticos. Gian Danton aborda valores voltados para a elaboração e desenvolvimento da narrativa dos quadrinhos. Vitor Nicolau complementa o pensamento de Paulo Ramos com uma análise criteriosa do texto nos quadrinhos, mais precisamente da metáfora e das figuras de linguagem. Esses autores buscam o sentido e a linguagem dos quadrinhos através de suas visões particulares. Em determinados momentos suas ideias se aproximam e tem relevâncias distintas no universo presente dos quadrinhos.

Palavras-chave: Linguagem. Forma. Metáfora. Consumo de massa; Gênero.

Introdução

O que é linguagem? O conceito de linguagem é amplamente discutido e mesmo após muitos estudos ainda gera bastante discussão. É consenso que a linguagem, em seu sentido mais restrito, é particular aos seres humanos. Dessa forma para entendê-la é preciso entender mais que o significado, o signo e o significante. É preciso enxergar o que há por trás dessas informações. Por isso tal pergunta permite diversas conclusões, já que sua resposta é dinâmica, está sempre evoluindo e se modificando. O que é a linguagem dos quadrinhos? Já esta é uma pergunta que não conseguimos aferir resposta tão facilmente. Apesar de se restringir a um elemento principal, os próprios quadrinhos, essa pergunta carece de resolução por falta de mais estudos. É notável que durante certo tempo o tema “quadrinhos” foi tratado com certo desdém no meio acadêmico. Mais que

¹ Autora. Eliane Meire Soares Raslan. Doutoranda em Comunicação Social da PUCRS. Professora, pesquisadora e orientadora na Universidade UEMG. Este estudo faz parte do resultado de pesquisa do Projeto de Extensão: “Imagem e comunicação popular com os Quadrinhos” e do Grupo de Pesquisa CID – Comunicação, imagem e discurso. Ambos coordenados pela autora. Pesquisas desenvolvidas no Centro de Imagem da UEMG, realizado no NIQ - Núcleo de Ilustrações e Quadrinhos.

² Co-autora. Ivone Gomes da Silva. Professora da UEMG. Pesquisadora e orientadora do projeto de extensão: “Imagem e comunicação popular com os Quadrinhos”.

³ Co-autor. Estudante do curso de Especialização Design de Imóveis da UEMG. Aluno voluntário do Projeto de Extensão: “Imagem e comunicação popular com os Quadrinhos” no centro de pesquisa do NIQ da UEMG. Este artigo foi apresentado no GT “Quadrinhos e linguagem” do Seminário de Quadrinhos: Pesquisa, Educação e Mercado da UEMG no dia 15/06/2012.

isso, durante um bom tempo a própria validade dos quadrinhos foi questionada e seu status de arte abnegado. Alguns autores arriscaram-se a resolver a questão, e alguns obtiveram grande sucesso. Mas ainda percebemos uma lacuna vaga acerca do tema.

No Brasil, durante muito tempo foi negado aos quadrinhos o posto de estudo de caso. São poucos os autores que, antes dos anos 1990, abordam o tema com alguma sobriedade. Esse súbito interesse pelas histórias em quadrinhos surge então de uma carência anterior. A partir dos anos 2000 cresce consideravelmente em termos de volume e qualidade a produção acadêmica relacionada às HQs. Podemos destacar com maior relevância o trabalho de Paulo Ramos, complementado por Vitor Nicolau e Gian Danton. Para ficar apenas nesses autores, já podemos traçar um panorama interessante da linguagem dos quadrinhos do ponto de vista de autores nacionais.

A linguagem dos quadrinhos, para Lima, Messias e Oliveira (2012), é um conceito que pode ser entendido como o elemento chave, interseção e inerente a todas as publicações artísticas deste universo, já é explorado pelo ser humano a bastante tempo. Na realidade, os quadrinhos se apropriam de idéias e conceitos universais das artes plásticas e visuais. Seu diferencial reside na aplicação de tais conceitos, de uma forma peculiar que pode ter seu início datado do século XIX. Já os quadrinhos enquanto arte popular moderna, tal como se apresenta hoje em dia, data de meados do século XX. Foi nas folhas de jornais que as tirinhas ajudaram a impulsionar o mercado desta forma de arte. É bastante curioso inclusive, o modo como rapidamente a indústria dos quadrinhos ascendeu. Especificamente o mercado norte-americano.

Em apenas um século essa indústria passou por percalços, altos e baixos, reviravoltas que ajudaram a nona arte a atingir uma relativa maturidade. Por outro lado é um mercado que ainda reside numa certa marginalidade, não goza de uma estabilidade ou relevância econômica maior. Porém enquanto fonte de informação os quadrinhos são muito ricos. A linguagem, e por que não a metalinguagem, já foi bastante explorada e ainda assim parece não possuir um limite a vista. Ao longo do século XX, período em que a nona arte alcançou a emancipação, diversos artistas de relevância exploram os potenciais de sua linguagem. É notável, como exemplo, a abordagem metafórica textual dada por Bill Watterson em sua obra *Calvin e Haroldo*. De forma análoga Schultz, no clássico *Peanuts*, e Quino, com sua notável *Mafalda*, exploram ao máximo a linguagem textual dos quadrinhos. São autores que pendem para uma abordagem mais poética, diferenciada com relação ao texto. O próprio potencial desta forma de arte parece expandir e embaralhar nossos conceitos de linguagem.

Vivemos um momento interessante do ponto de vista da produção de quadrinhos nacionais. Nunca se produziu tanto! É preciso contextualizar a situação para entender o fenômeno. Após um hiato produtivo nos anos 1990, nos quais o país passou por diversas dificuldades financeiras e a indústria de quadrinhos por uma crise criativa, a situação se inverteu. As facilidades advindas da prosperidade do país, o acesso a maior quantidade de obras, a facilidade de divulgação com as novas mídias permitiu que novos autores se lançassem no mercado, ao menos de forma independente. E essa cena independente cresce em relevância e produtividade, e a partir dela espera-se que o mercado de maior visibilidade absorva as obras mais interessantes atingindo assim o grande público. Seguindo essa lógica percebemos o quão importante é a crítica e o questionamento da produção nacional.

Somente compreendendo nossa própria arte é que podemos compreender os reflexos de nossa produção, dominar nosso próprio mercado e criar obras que cada vez mais contribuam para nosso próprio crescimento. Tendo em vista que já fomos incomensuravelmente bombardeados com obras de artistas do exterior ficamos em certo período sem produção nacional em bancas. Por consequência nossas próprias obras são desconhecidas do público geral, perderam seu valor perante o público ao longo dos anos, mas não sua relevância para construção de uma identidade artística nacional. Assim, resgatando a memória de nossas obras e aproveitando o gancho momentâneo de *boom* criativo podemos escrever um novo capítulo em nossa história. A linguagem dos quadrinhos é a ferramenta que catalisa o processo.

Se pudermos compreendê-la certamente ganharemos muito ao produzir nossas obras. Pensando além, como propõem Gonçalo Júnior, Paulo Ramos e Waldomiro Vergueiro, essa linguagem pode ser explorada didaticamente. A grande vertente atual dos quadrinhos é seu uso voltado para o ensino nas escolas. O caráter dinâmico, de ritmo agradável e visual com forte apelo, torna a nona arte arrebatadora para os novos leitores. A aparente simplicidade de seu caráter revela uma enorme complexidade de significados que é assimilada de forma divertida aos olhos do leitor. Como utilizar esse caráter em prol da formação de leitores, de uma consciência crítica e de um convite à inserção da cultura, é o que atrai os pesquisadores e professores.

O homem possui a imagem como uma das mais antigas e relevantes configurações de linguagem e comunicação. Configuração essa que também está presente nas Histórias em Quadrinhos e possui relação própria com o contexto social e

mercadológico atual. Como meio de comunicação de massa as histórias em quadrinhos tem boa penetração popular, em especial para com os jovens.

A linguagem e o gênero dos quadrinhos

Entender a linguagem dos quadrinhos é de certa forma uma tarefa complexa. Daí a necessidade de buscar em três autores três abordagens diferentes de concepção, que em certos pontos se distanciam já em outros se aproximam. Vitor Nicolau e Gian Danton serão abordados na tentativa de apresentar um universo de linguagem maior, que possam acrescentar opiniões e ideias ao pensamento do autor em foco, Paulo Ramos, visões e conteúdo útil que não foram abordadas por ele. Não é possível trabalhar com o pensamento de um autor sem deixar de considerar os teóricos que foram utilizados para fundamentar seu próprio pensamento. Nem poderia esquecer-se de contextualizar suas ideias.

Paulo Ramos⁴ (2009a) trata da leitura dos quadrinhos sob diversos pontos de vista. Mas do seu material publicado podemos perceber uma preocupação essencial em seu ponto de vista, que justifica compreender a linguagem das HQs. Tal preocupação é a importância dos quadrinhos enquanto formador de consciência e caráter dos leitores. Portanto o autor despende boa parte do seu tempo refletindo sobre o tema, apresentando e caracterizando os elementos narrativos dos quadrinhos para então questionar a aplicação dos conceitos e apontar novas possibilidades de uso dos mesmos, até nas salas de aula.

Inicialmente Ramos (2009a), contextualiza os quadrinhos como gênero apresentando-nos uma situação bastante peculiar. Segundo o autor, baseado em suas próprias pesquisas, os meios de comunicação, mesmo os maiores e mais influentes, desconhecem ou não chegam a um consenso acerca dos gêneros dos quadrinhos. Até mesmo autores de quadrinhos muitas vezes não detêm esse conhecimento. A descrição equivocada ou incompleta acerca dos gêneros de quadrinhos apenas prejudica o leitor. É comum encontrar confusão de denominação entre tiras, charges e cartuns. Uma

⁴Paulo Eduardo Ramos é Doutor em Língua Portuguesa pela USP (2007) e professor adjunto do Departamento de Letras da Unifesp. Possui Pós-doutorado em Linguística pela Universidade Estadual de Campinas (2009-11). É graduado em Jornalismo pela Universidade Metodista de São Paulo (2003) e em Letras pela PUC São Paulo (2003). Fonte: CNPQ.

interpretação errônea de o que é a obra condiciona o leitor também a uma interpretação errada, ou no mínimo lhe causa estranheza. Sabendo disso fica evidente a falta de estudo apropriada acerca deste tema. É preciso entender então de que forma é possível classificar os gêneros dos quadrinhos e para isso é preciso entender o que é gênero.

Ramos (2009a) busca Bakhtin para abordar as questões de gênero tanto literário quanto não literário. Para o autor o gênero não é algo fixo, ele se molda de acordo com a situação discursiva. Mas um gênero se estabelece apenas quando consegue equilibrar seus pontos de fuga com as forças de reiteração. Também é na forma como esse equilíbrio se estabelece evidencia algumas características comuns ao gênero como estrutura composicional, tema e estilo.

Buscando definir gênero, Ramos (2009b) procura Marcuschi para que trata o gênero como algo voltado para a forma e estrutura, estão hoje em crise. Atualmente procura-se privilegiar o caráter relativo do gênero, já que, sendo flexível e variável, ele pode se adaptar, renovar e multiplicar-se com maior facilidade. Ainda nessa mesma linha de pensamento o autor se baseia em Maingueneu para constatar que há muitos outros elementos para se levar em consideração na definição de um gênero tais como a finalidade, o local, o suporte e o momento em que ocorre. Portanto, para o autor gênero é um acordo, pressuposto, não declarado que faz parte do jogo comunicativo.

Ramos (2009b), ainda baseado em Maingueneu, afirma que os rótulos de gênero influenciam também os aspectos formais além de interpretativos do texto. Pode-se dizer ainda que há diferentes níveis de rotulação, os próprios aos gêneros autorais e os que interferem na formatação do texto, caso dos hipergêneros. Essa interpretação lança um novo problema, que é distinguir as tipologias de gênero que vem dos usuários das que são elaboradas por pesquisadores. É comum encontrar divergências de definição de gênero de uma obra, como quando não é possível dizer se um livro é um paradigmático ou história em quadrinhos. Entender os gêneros, o modo como funcionam num sistema e as circunstâncias nas quais é desenvolvido permitem ao autor da obra torná-la mais compreensível e correspondente às expectativas dos leitores.

Quando o autor parte, enfim, para as definições de gênero e hipergêneros nos quadrinhos ele alcança algumas tendências e não conclusões. Segundo Ramos (2011), existe vários gêneros que se utilizam da linguagem dos quadrinhos. Há também aqueles que não se aproximam da forma estável do gênero, se parecem mais contos ou poemas gráficos. Ainda de acordo com a sua pesquisa existem dois elementos que se destacam, são comuns, inerentes, aos diversos gêneros estudados. São eles: a predominância de

sequência narrativa, em um ou mais quadros, e a utilização de linguagem gráfica dos quadrinhos, como o balão. Esses elementos antecipam informações e contribuem para a identificação e leitura dos diversos gêneros que compartilham essas características. Dessa forma o autor conclui que os quadrinhos são um grande rótulo que agrega diferentes gêneros comuns.

Ramos (2009b) afirma ser possível englobar dentro do hipergênero chamado quadrinhos os cartuns, as charges, as tiras cômicas seriadas e os diversos modos de produção de histórias em quadrinhos. A partir desta definição consolidada o autor parte para a caracterização destes principais modos de produção de quadrinhos.

A charge é um texto de humor que aborda algum fato ou tema ligado ao noticiário. De certa forma, ela recria o fato de forma ficcional, estabelecendo com a notícia uma relação intertextual. O leitor para entender o texto deve recuperar os dados históricos referentes à época em que a charge foi feita e inferir quais personagens são mostrados, normalmente de forma caricata. A temática de humor está atrelada à narrativa. O cartum diferencia-se da charge apenas por não estar vinculado a um fato do noticiário.

A temática atrelada ao humor é uma das principais características do gênero tira cômica. Mas há outras: trata-se de um texto curto (dada à restrição do formato retangular, que é fixo), construído em um ou mais quadrinhos, com presença de personagens fixos ou não, que cria uma narrativa com desfecho inesperado no final. O gênero usa estratégias textuais semelhantes a uma piada para provocar efeito de humor. Essa ligação é tão forte que a tira cômica se torna um híbrido de piada e quadrinhos. Ainda há outros gêneros de tira que não são as cômicas: as tiras cômicas seriadas e as tiras seriadas. As tiras seriadas, chamadas também de tiras de aventuras, estão centradas numa história narrada em partes. É válido observar que, isoladamente, tais tiras seriadas formam um gênero autônomo, com diferentes temáticas, que é produzido e lido em capítulos.

Mas, quando organizadas em sequência em livro, ficam mais próximas das histórias em quadrinhos convencionais. Já as tiras cômicas seriadas encontram-se na fronteira das tiras cômicas e das tiras seriadas. Essa história em quadrinhos mais longa como tem sido chamada é a base de uma série de outros gêneros. Em comum, eles têm a característica de serem publicadas em suportes que permitem uma condução narrativa maior e mais detalhadas. É o que ocorre com as revistas em quadrinhos, com os álbuns e com a página dominical.

Há uma diversidade de gêneros atrelados a uma diversidade de fatores. Parece haver um interesse em rotular gêneros pela temática da história. A quantidade de temáticas é enorme, mas é importante dizer que, segundo o autor, cada temática pode vir a constituir um gênero autônomo, publicado em diferentes formatos e suportes. A consequência dessa interpretação é que evita a análise dos gêneros de um ponto de vista apenas descritivo. É preciso levar em consideração outros elementos. Dessa forma o autor entende que há características que se tornam mais ou menos relevantes de acordo com uma dada situação e, portanto, há gêneros com uma tendência à estabilidade maior e outros menor. Ramos (2009b) conclui que o hipergênero daria as coordenadas de formatação textual de vários gêneros e anteciparia informações textuais ao leitor e ao produtor e funcionaria como um guarda-chuva para diferentes gêneros, todos autônomos, mas com características afins.

Gian Danton⁵ é um autor que apresenta uma vertente diferente de pensamento. Seu trabalho busca apreender a linguagem dos quadrinhos através da sua prática e do roteiro. O autor se aprofunda nas questões técnicas de roteirização, desenho, paradigmas e gêneros que, segundo o próprio, constituem as peculiaridades dos quadrinhos em relação às outras artes. Para Danton (2010) um autor completo seria aquele que domina o desenho e a escrita e que, além disso, é capaz de entender e aplicar a linguagem das HQs de forma concisa e clara. Em outras palavras, seria capaz de entender a linguagem dos quadrinhos.

Primeiramente seria preciso compreender o que é roteiro. Nada mais é que um veículo pelo qual o roteirista instrui o desenhista a realizar o desenho de acordo com sua imaginação. O que há de peculiar nesse meio de escrita é que o roteiro para HQs possui uma dinâmica própria, semelhante à da televisão e cinema, mas ao mesmo tempo diferente, pois trabalha com elementos próprios dos quadrinhos. Entender esses elementos é essencial para entender a linguagem das HQs. Ângulos de visão e apresentação dos quadros, assim como estilo e certos elementos gráficos são inerentes aos quadrinhos e muitas vezes só são encontrados nessa forma de arte. Porém o autor atenta especialmente para a *forma* da narrativa dos quadrinhos.

A narrativa nada mais é que o modo como a história se desenrola. E é justamente a forma como ela decorre que prende ou não o leitor a história. Então o autor destrincha

⁵ Ivan Carlo Andrade de Oliveira (Gian Danton) possui Graduação em Comunicação Social: Jornalismo pela UFPA (1993) e é Mestre em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo. Atualmente é professor da Universidade Federal do Amapá. Fonte: CNPQ.

as formas de narrativas mais usuais, ganchos, atos de histórias, suspense, motivação, suspensão de descrença e os elementos narrativos que não são exatamente originais dos quadrinhos, mas que encontram neles formas inovadoras de representação. Já a *forma* da narrativa dos quadrinhos é mais complexa e misteriosa. Portanto, para simplificar o entendimento deste conceito, o autor limita a trabalhar a *forma* do texto e dos diálogos nos quadrinhos. Danton se preocupa em definir três tipos de texto e três tipos de diálogos que são mais generalistas. Podemos inferir então que a *forma* está relacionada ao estilo do autor ou da obra e é o modo pelo qual a informação é transmitida e se relaciona com a imagem.

Danton (2010) também aborda o estudo de gêneros nos quadrinhos. Sua abordagem é mais focada na técnica, portanto ele discute bastante com o leitor em cima de paradigmas já estabelecidos dentro dos gêneros dos quadrinhos. É aqui que sua interpretação de gênero vai de encontro à de Paulo Ramos. Para Danton o gênero seria na realidade a temática do gênero tal como é abordada por Ramos. São duas vertentes diferentes de pensamento, Danton trabalha o gênero buscando a prática enquanto Ramos entende que gênero é um conceito mais amplo, que serve para entender a dinâmica de paradigmas na arte contemporânea.

Faz questão de esclarecer: mais importante que entender os paradigmas de certo gênero é captar a sua essência, entender seus objetivos, para que o autor possa se utilizar das regras de narrativa, e até quebrá-las, tornando assim a obra mais interessante ao leitor. Por fim o autor incita o leitor a produzir na forma de exercício uma obra de quadrinhos, sugerindo práticas e técnicas de exercício. Isso deixa mais do que claro a sua preocupação didática de entender os pormenores das histórias em quadrinhos. Danton (2010) considera que a prática seja fundamental para entender a linguagem narrativa das HQs.

Vitor Nicolau⁶ inicia seu pensamento preocupado em preparar o leitor para seu ponto de vista sobre a linguagem visual. Para isso ele trata da semiótica de Peirce, fundamentando seus argumentos. Segundo o autor podemos entender o ser-humano e suas linguagens através das ideias de *símbolo*, *ícone* e *índice*, subdivisões do *signo*. Essa concepção é bastante aplicada na linguística e nas áreas de comunicação. Signo seria um

⁶ Vitor Feitosa Nicolau é Mestre em Comunicação pelo programa de pós-graduação em Comunicação da UFPB (2011). Possui Graduação em Comunicação Social: Jornalismo pela UFPB (2008) e Graduação em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda pelo Instituto de Educação Superior da Paraíba. Fonte: CNPQ.

representâmen, aquilo de que certo modo ou aspecto representa algo para alguém. Portanto os pensamentos apresentação de forma *triádica*, uma relação entre o signo, o que objeto que ele representa e o seu interpretante. O processo pelo qual o signo é algo para alguém é descrito como semiose. Dessa forma o autor trabalha a semiótica e metáfora para compreender as semioses comuns na sociedade.

Inicialmente entendemos o ícone como o signo que possui a principal característica de ser a representação de algo. Sendo assim o ícone é capaz de substituir aquilo que representa ou/e que se assemelha. Ele é também a forma mais simples e direta de comunicar algo. O índice é o signo que se refere ao objeto por suas características serem diretamente afetadas pelo objeto. Ele apresenta qualidades que estão de acordo com a do objeto representado. Como exemplo de índice nas histórias em quadrinhos existe o balão. Ele representa a ação de fala do personagem e é diretamente afetado por ele, influenciando a interpretação do leitor. Já o símbolo é um signo que se refere a um objeto através de uma associação de ideias convencionadas. Basicamente ele consiste de uma regra que condiciona o interpretante.

A seguir Nicolau (2009) aborda a metáfora conceitual, segundo seus estudos de George Lakoff e Mark Johnson. Para Nicolau a metáfora não é apenas uma figura de linguagem e de retórica. A metáfora é um processo cognitivo fundamental de comunicação presente no nosso cotidiano. Ela é a utilização de uma ideia fora de seu uso cotidiano atribuindo-lhe outro significado. Pode ser entendida também como a comparação entre 2 sentidos. Então ele divide a metáfora em dois tipos. Existe a metáfora estética, que possui a intenção deliberada de criar um efeito emotivo, e a metáfora linguística, que se tornou habitual e foi absorvida através do cotidiano.

Ele ainda explica que a força da metáfora está na sua ambiguidade, exatamente no fato de vacilarmos quanto ao seu significado, em nunca deixar claro qual o sentido real do que se propõe. Nicolau (2009), através da interpretação de Rocha Lima, discorre sobre as diferentes vertentes da metáfora, as suas possibilidades de uso. Conclui então que a utilização da metáfora é um importante recurso retórico. Que a metáfora nos faz perceber semelhanças novas e surpreendentes entre duas ou mais coisas. Ela ajuda a captarmos de forma simples e clara assuntos que são difíceis de serem compreendidos. Nicolau (2009) nos lembra de que para utilizarmos uma metáfora é preciso ter em mente seu sentido e a sua funcionalidade, sendo assim agradável como um enigma ao qual deciframos seu significado.

O autor começa a aproximar a ideia de metáfora da linguagem dos quadrinhos quando nos apresenta a metáfora conceitual. Essa abordagem da metáfora rompe com o paradigma de figura de linguagem e afirma que a mesma está infiltrada em nossos pensamentos e ações. Assim o modo como agimos e pensamos é fundamentalmente metafórico. Neste caso, para ilustrar melhor a situação, o autor define que a metáfora é a compreensão e experiência de alguma coisa em termos de outra. O maior objetivo do quadrinista é transmitir a sua mensagem de forma acessível e compreensível, daí o uso da metáfora que aumenta as chances de suas ideias serem assimiladas.

A metáfora nos quadrinhos, nas tirinhas mais especificamente como trabalha o autor, só pode ser compreendido através da sua leitura completa e de seu contexto. Nos quadrinhos então se pode criar uma metáfora similar a realidade através do domínio e compartilhamento de experiências. A própria imagem que é utilizada como ícone nos quadrinhos pode conter uma metáfora, criando uma nova conceituação da realidade similar a nossa seguindo a ótica do autor. Para o autor quando uma metáfora é consolidada dificilmente ela é removida de nosso subconsciente, a menos que seu significado seja atualizado novamente seu sentido será mantido.

Como a metáfora utiliza domínios de experiência ela pode ser relacionada com nosso dia-a-dia. Dessa forma, os autores que conhecem tal poder podem utilizar o próprio veículo para criar novas metáforas com senso crítico ou mesmo desconstruir metáforas existentes. As metáforas novas tem esse poder de criar realidades e podemos perceber nossas experiências em termos de metáforas quando começamos a agir em função delas. Elementos como cores, expressão dos personagens e diagramação podem ser compreendidos como signos que transmitem metáforas. É a união entre as metáforas contidas nos desenhos e nos textos que torna a linguagem dos quadrinhos peculiar e os quadrinhos como um dos gêneros mais eficientes no contexto da comunicação.

A metáfora então é um instrumento que ajuda a compreender parcialmente aquilo que não podemos compreender em sua plenitude. Através das metáforas podemos construir uma realidade imaginativa que não confunde nossa racionalidade, mas ao contrário, esclarece e amplia nossa visão de mundo. Para a linguagem dos quadrinhos, que possui agilidade e imediatismo, o conceito de metáfora torna-se imprescindível! Serve para brincar e tornar agradável a mensagem transmitida ao leitor mexe com a sua imaginação e fundamenta a liberdade inventiva do autor.

Na sociedade moderna, quando as HQs possuem relativo alcance social, os quadrinhos também se inserem no grupo de produtos que conhecemos como de *consumo de massa*. A arte e cultura na contemporaneidade são absorvidas enquanto produtos de consumo de massa. Consumo em massa pode ser entendido como a compra e venda de um comportamento ou objeto de forma extensiva em nossa sociedade.

Para Baudrillard (2005) o conceito de *cultura* em seu sentido tradicional. Segundo ele, o consumo *de cultura* torna a mesma apenas uma versão caricatural de si. Podemos entender que a essência da cultura é perdida ou fica relegada ao segundo plano quando, por exemplo, um museu é visitado e consumido como representação de bom gosto estético. Dessa forma, nossa sociedade moderna transforma a relação que possuímos com um objeto histórico/cultural. A cultura perde sua relevância usual e prática, adquire um caráter que representa muitas vezes apenas prestígio e status social. Tal caráter pode explicar a efemeridade de uma obra de arte, como uma HQ por exemplo.

A crítica de Baudrillard (2005) nos permite inferir, tal como ocorre com a pintura, por exemplo, que consumimos os quadrinhos como forma de diferenciação social, através de um status ou privilégio intelectual. O que fica implícito é que o verdadeiro significado cultural dos quadrinhos, assim como da arte de forma geral, é destituído de seu valor, e muitas vezes o significado de uma obra é ignorado ou não é compreendido pelo leitor, já que essa instância passa a ser considerada secundária. Portanto, a partir desse ponto de vista exposto pelo autor, passamos a compreender a proliferação de quadrinhos enquanto entretenimento vendável. A alienação da cultura se dá então justamente pela naturalidade de seu consumo.

Os quadrinhos são uma forma de arte pensada para atingir de forma ampla a sociedade, devido ao seu caráter dinâmico e convidativo. Consequentemente poderíamos afirmar, segundo a visão de Baudrillard, que os quadrinhos são uma forma de arte que já nasce alienada. As HQs existiriam, portanto, com um claro objetivo de cativar a massa de consumidores. Este é um ponto de vista bastante pessimista, para não dizer também que é moralista. Talvez os quadrinhos encontrem na produção independente seu refúgio criativo maior e seu potencial explorado a fundo. Sabendo que os quadrinhos independentes possuem métodos de produção, meios de propagação e objetivos de publicação bem diferentes dos mais comerciais, é aí que essa arte pode encontrar sua maturidade cultural. Essa idéia merece ainda ser estudada, já que apenas podemos deduzi-la logicamente a partir do pensamento de Baudrillard.

Podemos entender então a *linguagem* como a capacidade humana de aquisição e aplicação de sistemas de comunicação complexos ou, da forma vulgarmente entendida, apenas como a instância específica de um sistema de comunicação complexo. Dessa forma os Quadrinhos constituem um sistema, ou hipergênero como foi discutido anteriormente a partir do pensamento de Paulo Ramos, com seu próprio modo e peculiaridades de transmissão da mensagem. Possui características e elementos inerentes ao meio, sem os quais não haveria coesão o suficiente para determinar o que é quadrinhos ou não.

Mas possui flexibilidade o suficiente para permitir inovações no processo de criação da mensagem, sem jamais perder sua essência. As histórias em quadrinhos ainda podem ser classificadas como uma forma de *narração*, já que, como o próprio nome denuncia, serve para contar, ou narrar, uma história. No entanto, uma de suas características peculiares é a sua *narrativa*. A *narrativa* nada mais é que a forma como a mensagem é contada. Cada mídia possui sua forma de transmitir a mensagem. Utilizando-se de seus meios, signos e métodos. Nos quadrinhos podemos encontrar a linguagem escrita e imagética.

Eventualmente, quase que exclusivamente uma única. No entanto é muito mais comum encontrar nos quadrinhos uma relação forte entre o texto e a imagem. Os quadrinhos então são uma forma de arte de conjuga imagem e texto. Com a união entre essas duas formas de expressão é possível ampliar e reforçar significativamente e de forma original a mensagem passada. Há ainda, particularmente, uma relação rítmica extremamente importante entre as imagens, como nos quadros da história, que é inerente ao meio. A esse conjunto de características é que chamamos de *linguagem* própria dos quadrinhos. Já a forma como essas características são apresentadas ao leitor é que denominamos de *narrativa* da história.

Signo é algo que representa alguma coisa para alguém. Partindo desse conceito formulado por Peirce, as HQs podem ser vistas enquanto um signo ao mesmo tempo em que detém incontáveis outros signos. A importância dos signos para os quadrinhos é indiscutível já que a principal função desta arte é a transmissão de uma ideia, mensagem, em forma de história. É exatamente disto que o signo trata, da contenção de um significado. Assim, entender como funcionam os signos ajuda a potencializar o uso dos quadrinhos.

As histórias em quadrinhos como hipergênero tendem a encontrar seu equilíbrio cultural de acordo com seu desenvolvimento ao passar dos anos. Segundo as teorias

estudadas seria impossível ocorrer uma extinção dessa forma de arte, mas sim uma transformação de seus gêneros, o que é extremamente natural no decurso da história da arte. Assim a essência das histórias em quadrinhos, ou seja, sua linguagem estaria preservada culturalmente.

Considerações Finais

A partir do estudo da linguagem dos quadrinhos abordado por esses três autores – Ramos, Nicolau e Danton – podemos concluir unicamente que o sistema constituinte da linguagem dos quadrinhos é muito mais complexo. Cada autor, com seu ponto de vista aborda uma ideia de linguagem dissociada de alguns pontos da opinião do outro. Paulo Ramos aproxima-se mais do conceito de linguagem para determinar o que diferencia os gêneros de quadrinhos.

No entanto ele parece nunca se aprofundar nas relações semânticas textuais ou mesmo nas relações semânticas imagéticas. Ramos está mais preocupado em classificar e caracterizar do que explicar os signos dos quadrinhos. Vitor Nicolau prefere recortar uma característica específica, a da linguagem metafórica dos quadrinhos, para trabalhar. E assim ele apresenta uma ideia a partir de uma abordagem nova, original, que reflete muito bem o que de fato as HQs transmitem e como transmitem. Mas ao mesmo tempo ele, necessariamente, omite diversos outros conceitos e abordagens de linguagem. Já Danton se propõe a estudar a forma de apresentação da narrativa. Sua obra é interessante, especialmente quando aborda questões de produção que não foram observadas pelos outros autores. Sua abordagem foge da mensagem propriamente dita para apresentar o modo de produção peculiar dos quadrinhos, que como Ramos afirma, também constitui elemento caracterizador de gênero e hipergênero.

Percebemos que os três autores tratam de três instâncias diferentes dessa forma de arte. Ramos trata muito mais da mensagem, o que está sendo passado, enquanto Nicolau da forma como ela é transmitida, função poética da arte, e Danton do modo como ela é produzida. Essas visões não são de forma alguma excludentes, nem mesmo contraditórias. Elas são complementares. Embora possamos perceber através da leitura que ainda há espaço para muita pesquisa. Para ficar apenas em um exemplo, em momento nenhum algum dos autores trabalha a relação de tempo entre os quadros de uma HQ.

Estes autores foram escolhidos justamente por sua nacionalidade. Paulo Ramos, tomado aqui como maior referencial da produção de pesquisa nacional, tem uma extensa bibliografia a respeito dos quadrinhos. Sua abordagem é bastante criteriosa no que diz respeito a classificação e definição de quadrinhos. Tem uma pesquisa bem fundamentada e justifica através de sua obra a importância dos quadrinhos na educação e formação de caráter de um cidadão. Com esse artigo, esperamos que a mensagem passada por Ramos fosse difundida ainda mais. Tratar da linguagem dos quadrinhos e de seu alcance social é um tema, como percebido, bastante extenso e prolixo. É com essa pequena contribuição, na tentativa de apresentar um panorama mais amplo possível do tema que finalizamos com a ideia de que os quadrinhos possuem um potencial comunicativo enorme. Os quadrinhos são, graças a sua linguagem, um hipergênero de potencial cultural único e original.

Referências

- BAUDRILLARD, Jean. Significação na publicidade. In: MOLES, Abraham A. *Teoria da cultura de massa*. 7. Ed. Ver. São Paulo: Paz e Terra, p. 289-299. 2005.
- DANTON, Gian. *O roteiro nas histórias em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.
- LIMA; MESSIAS & OLIVEIRA. *Os quadrinhos da linguagem*.
<http://legacy.unifacef.com.br/novo/letras/rel/edicao03/Os_Quadrinhos_Linguagem.pdf>
> Acesso em 07 de maio de 2012.
- NICOLAU, Vitor. *Calvin & Haroldo: metáfora e crítica à indústria cultural*. João Pessoa. Editora Marca de Fantasia, 2009.
- RAMOS, Paulo. *Faces do Humor - Uma Aproximação entre Piadas e Tiras*. 1. ed. Campinas - SP: Zarabatana Books, 2011.
- RAMOS, Paulo. *A Leitura dos Quadrinhos*. São Paulo: Editora Contexto, 2009a.
- RAMOS, Paulo. *Histórias em Quadrinhos: Gênero ou Hipergênero*. Estudos Linguísticos (São Paulo. 1978), v. 38, p. 1-14, 2009b.