Do virtual ao atual:
instante peripatético

MESTRANDA: LUCIENE BELLEBONI
PROFESSOR: DR. EDUARDO CANIZAL PEÑUELA

Em 1983, Luiz Gê e Dado Marquezi (colaboração) lançaram a História em Quadrinhos "Tubarões Voadores", um trabalho voltado para o cenário urbano. A invasão e o domínio de "Tubarões voadores" apontam a fragilidade humana.

"Nesta história, uma das intenções era desenhar a cidade de uma certa altura, não a do "vôo de pássaro", na qual a observamos inteira, ligeiramente de cima, nem de muito alto, visão que acaba por achatar tudo num "mapa". Mas como num vôo de tubarão, numa altura que ainda estamos dentro dela, se esgueirando por entre prédios, altura em que uma cidade como a de São Paulo deve ser realmente vista. A visão que temos normalmente do chão é muito, digamos, pedestre, rasteira, sem grandeza, cotidiana demais; acaba por ser banal. Mora-se em um lugar que tem um espaço único sem que nos apercebamos disso. Já a verticalidade provoca esta atração do abismo. É como se houvesse um vazio, um vácuo, que necessitasse de ocupação. Por isso, o vôo que proporciona o caráter dinâmico da narrativa, através do ritmo de enquadramentos"[1].

Em 1984, a Banda "Tubarões Voadores" lança um disco com o mesmo nome. Uma faixa apresenta a sonorização de Arrigo Barnabé dessa HQ.

O trabalho ganha destaque pelas representações visuais do discurso sonoro e pela proposta "multimídia" quando atualiza os sons escondidos no papel.

Certamente a proposta foi uma ruptura para aquela época, pois, proporcionou da outra ordem para a leitura e escuta dessa HQ, verifica-se a reconceitualização, um

[1] GÊ, 1993: p.10

novo modo de produzir, perceber, de selecionar, esquematizar e de associar signos visuais enquanto representações de um discurso sonoro.

Este trabalho pretende, destacar nos objetos de estudo (HQ e sonorização de "Tubarões voadores"), as relações de intertextualidade, a partir da utilização de elementos da linguagem sonora no discurso visual e a atualização desta linguagem quando sonorizada.

Procura-se-a estabelecer relações intertextuais mais gerais das representações visuais e dos elementos da linguagem sonora presentes na HQs com os sistemas sonoros em si, na estrutura do discurso e não propriamente dos textos/narrativos escolhidos para análise.

Silenciosas Sonoridades

Segundo Will Eisner, a " Arte seqüencial é um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia... Os Quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis."

Para criar a ilusão de movimento nas figuras ou imagens e palavras, são transportados para o papel alguns elementos da linguagem sonora como ritmo, andamento, intensidade, duração, timbre, textura, silêncio, etc . Tais elementos interagem e agregam-se à narração da imagem fixa, participando da construção da narrativa, ou seja, da concepção desta arte seqüencial.

Véronique Dahhlet, em seu texto "A entonação no dialogismo Baktiniano", refere-se sobre esta questão apontando que "nesta convergência do ouvido e dos órgãos da fonação, o olho não desempenha, a meu ver, um papel de contraponto ou de quase substituição, de acordo com Bakhtin, mas integra-se ao processo de constituição do ritmo: a imagem visual compõe com a imagem sonora"[2].

[2] BRAIT: 19 89, p. 271

Pode-se identificar nas HQs imagens sonoras, não imagens acústicas como se refere a lingüística, mas sim, representações visuais dos sons.

IMAGENS SONORAS

"Palavras são feitas de letras, letras são símbolos elaborados a partir de imagens que tem origens em formas comuns, objetos, posturas e outros fenômenos reconhecíveis, à medida que o seu emprego se torna mais refinado, elas se tornam mais simplificadas e abstratas... As letras de um alfabeto escrito, quando executadas num estilo particular, contribuem para o sentido. Nesse aspecto, não diferem da palavra falada, que é afetada pelas mudanças de inflexão e nível sonoro." E o autor completa: "o letreiro tratado graficamente e a serviço da história funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto, ele fornece o clima emocional, é uma ponte narrativa e a sugestão de som"[3].

Portanto, uma mesma palavra pode ganhar diferentes sentidos dependendo do timbre e entonação utilizados. Com a linguagem visual ocorre o mesmo fenômeno, dentro dos balões, onde está o letreinamento, cada tipologia apresenta um significado que vem denunciar características timbrísticas da voz do personagem, ou seja, sua personalidade seu estilo de falar.

Timbre é a cor do som, é a personalidade dada pela estrutura dos harmônicos. Pode-se também deduzir que no traço do balão (pensamento, fala normal, fala de rádio/tv, etc), há referências a esta propriedade física e psicológica do som. Constata-se que a cor da voz veiculada por aparelhos eletrônicos é diferente de uma fala natural, porque é uma voz mediada, amplificada. Dessa maneira, não poderia ser igual os traços para circunstâncias sonoras diferentes. As identidades sonoras são particulares, desta maneira, com sentidos específicos.

[3] EISNER: 1989,p.14 e 24

No balão a fala (encontro do ar com as cordas vocais que causam vibrações produzindo sons) é delimitada por um traçado.

Temos a partir das informações anteriores a primeira grande relação intertextual, que se dá entre a linguagens sonora e suas possibilidades enquanto representações visuais, sistemas de significações visuais, dos sistemas sonoros, não necessariamente estabelecidos entre os textos estudados, mas sim de relação primeira da estrutura discursiva elementar do HQ, pela sua condição de representar o som visualmente.

Citando Will Eisner "O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala, a sua posição em relação um ao outro, ou em relação a ação, ou a sua posição em relação ao emissor -contribui para a medida do tempo...Eles dirigem à nossa compreensão subliminar da duração da fala. ... É lógico o que pode ser ouvido com o que é visto, o que resulta numa imagem visualizada do ato de falar"[4].

Outra função do balão é o delineamento do tempo. Falar em tempo é abordar formas de andamento de ritmo, que é direção que divide o todo em partes, que articula o percurso, "é a forma moldada no tempo como o desenho é espaço determinado (Erza Pound)"[5]. O formato (estreito, largo), o requadro (explosivo, violável, nuvem, etc), o número e o tamanho (longo, curto) dos quadrinhos contribuem na marcação do ritmo e assim, na passagem de tempo.

Há ritmos irregulares -nervosos- que espicham ou comprimem o tempo real, tempo virtual ou psicológico e regulares que sugerem divisões cronológicas do tempo, que podem ser combinados com as formas e as estruturas do som, como por exemplo staccato (descarrega energia em todas as direções), trinado (vida nervosa), síncopas (em movimentos variados), proporcionando comunicar impactos visuais.

[4] ËISNEIR: 1989, p. 26
[5] IDEM: p.27

Brait, aponta o conceito de ritmo de Messehonnir, que cabe destaque por uma outra visão deste elemento "...perceber ritmo onde tem ritmo, ou seja, tanto no falar como na escrita...o ritmo pode ser apreendido como uma configuração do discurso, uma configuração do sujeito no discurso:" O ritmo é necessariamente uma organização ou configuração do sujeito em seu discurso" (1982:61)..."[6].

Outra propriedade física do som é amplitude ou intensidade, os componentes som forte e som fraco proporcionam ilusão de perspectiva, pois chegam de formas e de lugares diferentes.

O som forte, segundo Shaffer, "é frequentemente pensado como uma figura concêntrica, isto é, vórtice, envolvente como um turbilhão... é interpretado como se oprimisse o ouvinte"[7].

Já o som fraco escapa dele próprio, se afasta do centro. Assim, amplitude é perspectiva na música. Estes conceitos aplicados na linguagem visual, HQ, contribuem com o contéudo da mensagem a ser transmitida. As letras, sílabas, palavras, traços, balões incham, desfiam-se e encolhem-se sugerindo determinados significados.

Para relacionar os enunciados descritos acima com a HQ "Tubarões Voadores" utilizar-se-a como exemplo, escolhido aleatoriamente, o nono quadrinho da página 23 que trás o seguinte dizer de um pai: **"NÃO! A MINHA FILHA NÃO!"** .

Podemos identificar que o som representa tem as seguintes propriedades: timbre áspero, intensidade forte pois, esta na frente, andamento rápido e altura grave, verificado pela tipologia em negrito e maiúscula.

Ainda pode-se ouvir uma forma diferente de pronunciar os dois **Nãos** do texto tanto pelo diferente acento **(~)** como pelo próprio **A**. O primeiro acento e o **A** são maiores comparados com o segundo, tem-se neste primeiro **A** um tempo maior, ainda

[6] BRAIT: 1997, p. 237
[7] EISNER:1989, p.2 8

há esperança, há referência a diferente inflexão sonora pronunciada. O segundo **NÃO**, é seco é constatação de impotência de fragilidade.

O formato do balão, indicação de grito, não é cercado por completo. Está violado, apresenta-se também como parte do requadro, há uma confusão-fusão com o balão, a fala esta sem delineamento de tempo, anuncia de que a voz esta parada no ar.

Quanto ao ritmo desse quadro é nervoso, aflito, comparado a situação geral, pois comprime o tempo, é colocado no último quadrinho, na virada da página, quando o instante peripatético é colocado na página seguinte (24), ainda, no segundo quadrinho. Verifica-se um tempo de existência maior, um andamento largo para a cena fatal. Obviamente, há outra ordenação temporal na perda da filha.

A entonação deste grito de desespero e súplica é claramente crônica, também no sentido Bakhtiniano, entonação como lugar de memória e de encontro.

E assim temos a segunda relação intertextual do texto da HQ em relação ao que existe em sistemas sonoros.

A VOLTAGEM ONOMATOPAICA

O ruído, nos quadrinhos, ganha expressão visual, é representado graficamente. É antes de mais nada plástico, é uma forma de exploração das virtualidades gráficas em busca de uma dimensão estético-informacional.

Como sabe-se, esta representação mais explícita, ocorre através da utilização da onopatopéia, uma figura de linguagem que é a imitação de um ruído ou som, através de uma palavra ou conjunto de palavras. Onomatopéias como "buáá-buáá" são utilizadas para sugerir sons de choro, levando tal som a uma dimensão de que os meios impressos não dispõem; são uma aproximação, mas não uma reprodução exata.

Para Krystoffer Nyrop, "são palavras inimitáveis, isto é, palavras que pretendem imitar, através de fenômenos que se compõem ruídos como o miar de um gato ou o

canto de um passarinho, o som dos instrumentos musicais, o barulho das máquinas, o ruído que acompanha os fenômenos da natureza, etc"[8].

As onomatopéias encontradas nas HQs têm a função de representar graficamente os milhões de ruídos existentes no cotidiano. Nas primeiras HQs, elas não existiam, pois o que mais interessava era o texto abaixo do desenho, que tudo descrevia.

O exemplo mais antigo é assinada por Winsor Mccay, em 8 de dezembro de 1907, Litte Nemo in Slumberland, zzzz, uh, umph e boom. Como o papel é mudo, criou-se uma transposição que supra, de qualquer maneira, as limitações do meio de expressão.

Com o advento do cinema sonoro, 1926, as HQs foram buscar na trilha sonora cinematográfica elementos para reproduzir seus ruídos que nem sempre podiam figurar nos diálogos -balões- ou nos textos. Uma boa onomatopéia - temática, gráfica, e/ou plástica- está para os quadrinhos assim como um ruído está para o cinema, pois ambos têm a função de oferecer elementos que compõem a ambientação e o cenário sonoro: como o personagem sente, escuta e percebe o local. Outra função é a de criar uma atmosfera mais convincente de tempo e lugar determinando onde e de que maneira passa a ação, como também indicar pontos de vista, caracterizar som de objetos, auxiliar na construção da unidade formal e estimular a imaginação. Uma forma de narrativa que estabelece cumplicidade entre leitor e personagem, pois ambos, igualmente, escutam a mesma ambientação sonora.

Alguns autores procuram extrair dos ruídos onomatopaicos signos previamente codificados pelo uso, uma alta temperatura compositiva e textual, em maior ou menor grau.

Característica também das onomatopéias é que são regidas por modelos fonológicos que diferem segundo as línguas. Como não existe uma ortografia única

[8] SCHAFFER: 1991, p.77 e 78

para as onomatopéias, cada um usa o que mais lhe convém, variando conforme o caso. Como exemplo o "canto" do galo para alguns desenhistas de Piracicaba, região interiorana do Estado de São Paulo, é "Có-có-ro-co-cór ", com o acréscimo do "r" no final da frase. Para os pintinhos "pir, pir" e não "piu, piu". Já o som da pedra caindo na água, é "tigurfi". As onomatopéias seguem as tradições da oralidade local, usa-se uma linguagem particular, acabando por constituir um estilo próprio.

Podemos estabelecer relações entre os conceitos da utilização das onopatopaicas nas HQs e o conceito de cronotopos de Bajtín discutidos no texto “Los cronotopos de la memoria” de Anthony Wall ?

“Tubarões voadores” traz onomatopéias como crr, rrrrrrrrrr, aaaa, iááá, aieeeeeeee como pode-se verificar nas páginas 22, 23,24 e 25. Gritos de dor de quedas e batidas de carros ilustram, marcam, reforçam, contribuiem com o ritmo, com o movimento, com o dinamismo da ação narrativa. Onomatopaicas que explicitamente representam o sonoro provocando proximidade no dialogismo em questão.

Até aqui refletimos sobre a utilização/representação de elementos da linguagem sonora no discurso visual, outra relação intertextual, a sonorização dessa HQ, a atualização dos sons escondidos no papel, será o próximo aspecto a ser estudado uma vez que “Tubarões voadores” também são prisioneiros em extensões reais de tempo.

Velhos tempos: tubarões voadores saem do papel

Pode-se dizer que o som está nas HQs em estado virtual, pois segundo Pierre Levy, "A palavra virtual vem do latim medieval virtualis, derivado por sua vez de virtus, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato". "...É aquilo através do qual compartilhamos uma realidade"[9].

[9] LÉVY: 1996, p. 15

Os princípios sonoros de “Tubarões voadores” que estavam presentes potencialmente, virtualmente no papel mudam de estado através da sonorização de Barnabé, tornam-se atuais, pois passam a existir em ato. Assim é possível escutar o que está acontecendo no papel, uma resposta ao virtual.

Esta prática possibilita entender a conexão dos autores com uma proposta de poética dialógica inserida no contexto pós-moderno.

O som é uma sensação decorrente da percepção auditiva das ondas provocadas por um objeto em movimento vibratório. Supõe uma determinada percepção que é peculiar, pelo aspecto sintético, pois, ocorre das partes para o todo.

A todo fenômeno ouvido atribui-se um determinado significado, a relação varia conforme as circunstâncias. O sonoro é portador de sentidos e através dos signos ocorre a construção do imaginário sonoro.

Assim, a expressão sonora transmite ao imaginário imagens sonoras, vivenciadas, onde a imaginação cria e recria.

Desta maneira, a trilha sonora que é composta por sons ambientes, música, locução e silêncio, é construída a partir deste conjunto de referencial e repleta de significados. Os signos indicias, simbólicos e icônicos, que ocorrem de forma complementar e conjugadas, são elementos de construção de paisagens sonoras. Como exemplo podemos identificar os indiciais, que remetem a memórias anteriores, a música infantil que acompanha a menina que pula cordas, o simbólico que remete ao pacto/código que depende do contexto cultural, o sino-relógio batendo e icônicos os que remetem diretamente a significados específicos, a música base que é “metálica quase gelada”.

A partir de um mosaico sonoro, Arrigo Barnabé propõe uma ambiência musical que dirige, sugere um ritmo e uma outra experiência à imaginação dos leitores/ouvintes.

Uma linha melódica e sua harmonia acompanham os personagens. Os ruídos, onomatopéias e vozes ganham tempo, altura, intensidade, profundidade e textura definidas. As vozes dos personagens e do narrador são identificadas por timbres diferentes. O timbre metálico impõe-se, um sino-relógio, que não está desenhado, soa, uma música infantil acompanha a meninha que pula cordas. A perspectiva sonora é visível, escuta-se BG, Fade-in, Fade-out que obedecem a espacialidade dos desenhos. Com relação a arquitetura sonora, na página final o som vem do fundo, dando movimento aos tubarões, trazendo-os para o centro para próximo do leitor. No primeiro instante, o olhar é dirigido para a cidade no fundo, depois os tubarões chegando devorando um homem e por fim seu pé caindo. Outro exemplo que ganha destaque é na página 25 (três primeiros quadrinhos) onde um tubarão ronda, invadindo pela janela um apartamento e devorando outro homem. O som do terceiro quadrinho é distante, abafado, seguindo a perspectiva do olhar do narrador.

Pode-se verificar que a sonorização da HQ interfere diretamente no tempo de leitura de cada quadro, pois a trilha sonora determina a duração desta leitura.

O olhar é levado para o quadrinho seguinte, é dirigido pela sucessão de eventos sonoros onde vai sendo guiado pelo ritmo/andamento da música. Exige-se uma certa sincronia entre o ver e o escutar.

Neste caso, o ritmo e o tempo já vêm determinado pela trilha sonora, existe uma intervenção diferenciada do compositor.

As relações intertextuais das linguagens visual e sonora proporcionam o caráter dinâmico para essa arte sequencial, pois um texto remete e dialóga com o outro.

Outro aspecto a ser destacado nesta sonorização é o som do sino-relógio que não aparece desenhado no papel. Parece ser o único objeto sonoro que o músico Arrigo Barnabé cria, cria para a história além dela.

Citando Stam Robert "Toda obra de Bakhtin gira em torno de eu e do outro e da concepção de que a vida é vivida nas fronteiras entre a particularidade de nossa experiência individual e a auto-experiência dos outros"[10].

É possível estabelecer uma relação deste conceito como do evento acima citado, tanto no aspecto autoral como nas possibilidades de complementações das duas linguagens abordadas.

No caso de "Tubarões voadores" a sonorização foi elaborada e produzida para a HQ, assim a disposição de sua narrativa, ilustrando sonoramente esta arte sequencial e não com o objetivo de sugerir outras imagens. Mas também, compreende-se a riqueza da linguagem sonora e suas potencialidades de dizer além das imagens já estabelecidas.

Sabe-se, informalmente, de discussões entre os autores sobre esta fronteira.

Parafraseando Bakhtin e compreendendo linguagem como elementos constitutivos da cultura, "É só através dos olhos que uma cultura estrangeira se revela de maneira mais completa e profunda, o encontro diológico de duas culturas não deveria implicar uma perda de identidade de nenhuma delas; em vez disso cada uma conserva sua unidade e sua totalidade aberta, porém ambas se enriquecem mutuamente"[11].

Cabe também relação com o texto de Diana L.P. de Lemos quando a autora escreve " No dialogismo, para Bakhtin, o texto é concebido como um "tecido de muitas

[10] STAM: 1992, p.18
[11] BRAIT: 1997, p. 78

vozes", ou de muitos textos e discursos, que se entre cruzam, se completam, respondem uma às outras ou polemizam entre si no interior do texto"[12].

Desta maneira, a relação dilógica entre os textos abordados passam necessariamente por ecos e reverberações um do outro. Os enunciados de "Tubarões voadores", sonorização e HQ, refutam, confirmam, complementam-se, depende um do outro no contexto proposto.

Conclui-se que pela *auto-consciência teórica sobre a história*, verificado na abertura desta HQ onde o autor reproduz frases escritas sobre São Paulo no século anterior, como

"O tempo passa depressa em um lugar onde se gozam tantas finezas como em São Paulo. Passamos uma semana inteira em divertimentos, entre os quais, além de bailes e teatros, devo mencionar um passeio campestre a cavalo, organizado pela Marquesa de Alegrete, da cidade até o outro lado do Tietê, onde passamos um dia inteiro brincando. Muitas senhoras casadas e bonitas moças compunham a comitiva que, toda unida, partiu da cidade, acompanhada por um enxame de ordenanças e criados[13]" , como pela *utilização da ficção como base para repensar*, a HQ como crítica social e, pela *reelaboração das formas e dos conteúdos do passado a luz do presente,* através da sonorização da proposta de diálogo entre poéticas, objeto de estudo deste trabalho, que "Tubarões voadores" , esta inserido no conxtexto da pós-modernidade.

[12] BRAIT: 1997, p. 263
[13] BEYER, GUSTAVO, 1813.

BIBLIOGRAFIA

BRAIT,Beth (org). **Bakhtin, dialigismo e construção do sentido**. Campinas, UNICAMP,1997.

CARRASCO, Claudiney Rodrigues. **Música e articulação fílmica**. Tese de Mestrado. Eca.
Usp.1993

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos.** Petrópolis, Editora Vozes, 1972.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo, Martins Fontes, 1989.

GÊ, Luiz. **Territórios de Bravos**. **"Tubarões voadores"**. São Paulo, Editora 34, 1993. p. 21-26.

HARNOUCOURT, Nikolaus. **O discurso dos sons**, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor,1988.

HUTCHEON, Linda. **Poéticas do Pós-modernismo**. Rio de Janeiro, Imago,1991.

KRISTEVA, Júlia. **La révolution du langage poétique**. Paris, Seuil, 1994.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual ?.**Trad. Paulo Neves. São Paulo, Editora 34, 1996.

MARY, Jacques. **Sociologia das histórias aos quadrinhos**. Porto Alegre, Livraria Civilização, 1970.

MEDAGLIA, Júlio**. Música Impopular**. São Paulo, Global,1988.

SÁ, Leonardo**. In. Rede imaginária.** São Paulo, Companhia da Letras, 1991. p.123-139

SABOYA, Jackson. **Manual do autor roterista**. Rio de Janeiro, Record, 1992.

SILVA, Diamantino. **Quadrinhos para quadrados.** Rio Grande do Sul, Editora Bels 1976. p.
95-99.

SHAFFER, Murray. **O ouvido pensante.** Trad. Marisa Trench de O . Fonterrada [e outros]
UNESP, 1990.

STAM, Robert. Bakhtin. **Da teoria literária à cultura de massa**, São Paulo, Ática, 1992.

WISNIK, J. M. **O som e o sentido**, São Paulo, Companhia das Letras, 1989.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

MESTRADO- CINEMA-RÁDIO/TV

DISCIPLINA: POÉTICAS DA INTERTEXTUALIDADE