



MAFALDA ENTRE ÁTOMOS E BITS

Ivana Almeida da Silva

UCS e UNIVATES

Resumo: O presente artigo procura refletir sobre a mudança de formato da história em quadrinhos, que antes tinha apenas o suporte impresso e agora "navega" no universo digital da Internet (sites), desenvolvendo pontos que cruzam os quadrinhos e a temática das novas tecnologias. Tem como objeto de análise a personagem Mafalda, de Quino, que fez sucesso com seu tom de contestação em tirinhas "inquietas" e agora circula na rede em variados sites.

Palavras-chave: Quadrinhos – Internet – Sociedade

“O que eu penso da Mafalda não importa. Importa mesmo o que a Mafalda pensa de mim.”

(Julio Cortázar)

A HQ (História em Quadrinhos), além de arte, tornou-se veículo de comunicação. Considerada a nona arte, depois da sétima (o cinema) e a oitava (televisão), por muito tempo foi tida como subliteratura e carregou este rótulo até ocupar um lugar importante dentro de nosso sistema cultural, com o reconhecimento do trabalho de muitos artistas da área.

De um lado o desenho, de outro a escrita, e dessa união surge esta forma de arte narrativa que se desenrola por meio de uma história de ficção.

O texto, no caso da HQ, tem a finalidade de indicar aquilo que a imagem não mostra, acrescentando elementos que facilitem a compreensão da narrativa. A imagem possui a capacidade de manifestar diferentes sentidos e o texto surge como suporte importante a fim de se evitar riscos de ambigüidade na interpretação dos quadros.



Através de ser uma história de ficção, a HQ assume a função de questionadora de costumes, carregando nos seus heróis e textos fragmentados nas situações mais diversas discursos de importante papel na sociedade:

“O que importa, porém, é de onde vem essas histórias e quem as escreve, pois elas são excelente veículo de mensagens ideológicas e de crítica social, explícita e implicitamente”

(Bibe-Luyten, 1987, p.7).

A HQ tem de fato influência sobre a vida de seu vasto público? Podemos pensar que em grande parte, assim como outros meios de comunicação de massa, a HQ pode reforçar atitudes e comportamentos que já existam de forma latente ou auxiliar na configuração de outros. Não pode ser descartada a idéia de que o ambiente social que o leitor vive possui papel mais importante nessa influência.

A América Latina, dentro de um espírito de crítica da sociedade, tem como porta-voz na imensa galeria de heróis de quadrinhos a personagem Mafalda, do artista argentino Quino. Mafalda vem de um país repleto de contrastes sociais, a Argentina, e que vive uma relação de diálogo/conflito eterno com o mundo adulto. Uma contestadora que recusa o mundo tal como ele é.

Mas por que *Mafalda*? Concebida como página semanal de revista inicialmente, passou a ser publicada em formato de livros após uma temporada pelos jornais. Os livros foram publicados em seis diferentes línguas, fazendo sucesso imenso na Europa e América Latina.

A fama da tagarela Mafalda levou a pequena para o mundo dos produtos como brinquedos, bonecos, postais etc., passando a circular não mais apenas na forma de quadrinhos.

Eco (in Lavado, 2000), ao ter contato, como leitor, da carismática personagem dos quadrinhos, reconhece o seu valor e o papel da HQ na sociedade:

“Ninguém nega que as histórias em quadrinhos (quando atingem certo nível de qualidade) assumam a função de questionadoras de costumes - e Mafalda reflete as tendências de uma juventude inquieta, que assumem aqui a forma paradoxal de dissidência infantil, de esquema psicológico de reação aos veículos de



comunicação de massa, de urticária moral provocada pela lógica dos blocos, de asma intelectual causada pelo cogumelo atômico. Já que nossos filhos vão se tornar - por escolha nossa - outras tantas Mafaldas, será prudente tratarmos Mafalda com o respeito que merece um personagem real.”

(Eco *apud* Lavado, p.16)

Os quadrinhos dirigem-se a públicos cada vez mais segmentados. Ao entrarmos numa banca encontramos títulos que atingem tanto o público adulto, como o adolescente e o infantil. O que não se pode esquecer é que os leitores não querem só sua revista preferida de quadrinhos; querem ver anúncios sobre seu personagem preferido, querem produtos sobre ele, enfim, consumi-lo não apenas na forma impressa.

Um novo espaço surge para circulação de mensagens com o avanço das novas tecnologias: a Internet, que toma impulso na década de 1990, sendo a princípio usada para outras finalidades em sua criação. Com o passar do tempo acaba sendo descoberta como um "eldorado" para a realização de trocas comerciais e simbólicas por parte do usuário, destacando-se o importante papel de sedução que a rede desenvolve pouco a pouco.

Gates (1995), através de sua metáfora da “estrada do futuro”, crê que a mesma:

“... será capaz de classificar os consumidores de acordo com distinções individuais muito mais precisas e oferecer a cada um deles um fluxo diferente de anúncios.”

(Gates,1995,p.216)

A questão tecnológica que permeia esta abordagem tenta colocar a Internet como uma nova fronteira para os meios de comunicação, que surgem na última década como território que ainda precisa ser explorado, misto de selva e jardim (Pasquali, 1998). A criação do computador pessoal trouxe para dentro dos lares não apenas milhares de bits e informação rápida e eficiente. Trouxe em sua bagagem questões profundas como a possibilidade de existirmos num ciberespaço, termos uma “nova identidade”, a possibilidade de transgredir regras - uma “terra ainda sem lei”, um lugar onde os novos parâmetros procuram uma autoridade e organização, a vivência da experiência da interatividade, do *feedback* imediato,



da imersão em ambientes artificiais mas vivendo-se emoções reais, enfim, questões pontuais que a alta tecnologia lança para a sociedade que a consome.

Partindo-se do desenvolvimento anterior, o que o quadrinho impresso levaria para a rede a fim de oferecer um contingente maior de opções para o leitor desses quadrinhos?

A experiência sensorial nos sites dedicados à HQ facilita a interação do usuário com a máquina com a utilização recursos que entram em funcionamento tendo como mediadora uma interface de diálogo e da simulação de situações reais. Os quadrinhos parecem neste espaço digital proliferarem-se nos mais diversos estilos de apresentação. Não é apenas a perda do formato quadrinho que se levanta aqui, mas a possibilidade do quadrinho fugir da apresentação mais tradicional em formato livro, revista ou tira de jornal e integrar-se a elementos que expandam suas possibilidades como veículo de comunicação.

Apesar da inegável possibilidade de recursos oferecidos no meio digital, Pasquali (1998) levanta questões importantes referentes ao tema Internet, evitando que se caia num discurso ingênuo e otimista ao extremo em relação à rede:

“El arma final de la mercantilización globalizada. El instrumento realmente definitivo para la democratización del saber. Un hermoso proyecto próximo a naufragar en pulpería. La frontera final de la libertad de empresa y de comercio. El último acto de la decadência de Occidente, en una incontrolable orgía de obscenidades, ilegalidades y violências; El reducto de todas as libertades...”

(Pasquali, 1998, p. 285).

O forte caráter mercantil da rede não pode ser esquecido, onde não são apenas sites de caráter aparentemente neutro que circulam, mas também interesses de ordem comercial. Sua postura crítica de caráter corrosivo diante do impacto da Internet consegue também perceber a mesma como um instrumento poderoso para a disseminação do saber, além do nicho para a manifestação de todas as liberdades.

Tomando nosso objeto de estudo para análise, percebemos Mafalda como um "clássico" dos quadrinhos, sucesso oriundo do meio impresso que é indiscutível. Como será então que Mafalda se apresenta na rede? Perde características, ganha outras, vira garota-propaganda, ganha animação?

Muitos sites são dedicados à querida heroína latino-americana e seu sucesso na rede também é expressivo.



Percebe-se inicialmente uma superação de características que a mídia impressa, neste contexto abordada como mais tradicional e unidirecional, limita-se a oferecer. O usuário/leitor de HQ vive uma experiência diferente de ler o quadrinho no impresso: imediatez e simultaneidade no contato com uma interface que permite a vivência de novas experiências além da leitura de HQ.

A afirmação acima não quer dizer que não se verificam formas de interação no meio impresso da HQ: o leitor vive também experiências ao ter contato com o quadrinho impresso no formato revista, livro ou jornal, mas estas experiências não possuem a diversidade que a base digital permite com o desenvolvimento de uma variada gama de possibilidades, como movimento nos quadrinhos, som, espaços mais dinâmicos de socialização (como salas de chat e troca de e-mail entre os leitores) e consumo de produtos, dentre outros.

A experiência de interação do quadrinho impresso provém da leitura dos textos dos balões, da absorção da imagem numa relação unidirecional. Esta rigidez de formato não proporciona uma série de possibilidades que a interatividade produz.

“Una de las características más innovadoras de los nuevos media la constituye la instauración de una modalidad comunicativa no permitida por los media tradicionales: la comunicación interactiva.”
(Hall, 1994, p. 150)

Mafalda na Internet aparece de diferentes maneiras, "navegando" em sites dedicados exclusivamente à ela, como foi relatado anteriormente, ou ligada a outros sites, de assuntos diversos.

Nos sites dedicados à garotinha contestadora (ex: <http://www.turning-pages.com/mafalda/>) podemos perceber que é oferecido mais do que seus quadrinhos: a experiência do leitor de Mafalda agora é mais rica no sentido de haver um “menu” que permite o acesso aos mais variados assuntos referentes à ela, desde suas tirinhas em quadrinhos até a possibilidade do internauta fazer seus comentários, dar sua opinião sobre a personagem e também contar sua experiência como leitor de Mafalda no impresso.

A possibilidade da tradução do site tanto para o inglês como para o espanhol (esta última, língua *oficial* da Mafalda) permite atingir num só espaço um variado número de leitores, utilizando dois idiomas de grande alcance e "globalizando" assim nossa personagem.

Figura 1

Uma das características marcantes de nosso objeto Mafalda é odiar sopa! Podemos encontrar na rede não mais seus quadrinhos. Mafalda é tirada de seu formato tradicional (quadrinhos) para virar personagem numa página dedicada a todos aqueles que odeiam sopa também. (<http://www.zonalatina.com/z/data02.htm>).

Aí Mafalda se torna veículo de comunicação para divulgação de estudos de ordem estatística. Foge ao seu papel de contestadora de valores de uma sociedade adulta para aparecer meio bestializada, produto híbrido, misturado, opaco.

Apesar dessa incursão pelo “mundo da sopa”, Mafalda não consegue perder sua característica marcante de porta-voz de causas sociais. Estampa na Internet os direitos da criança onde sua visão de mundo carrega consigo uma forma de ajudá-lo (<http://www.margen.org/ninos/index.html>).

Figura 2

Neste caso amplia-se ainda mais seu papel vivido nos quadrinhos: circula na rede pondo um pouco em prática o que seu discurso tão apreciado como quadrinhos manifesta.

E quem são os leitores de Mafalda, os leitores desses quadrinhos? Parte-se do princípio que o público de HQ é extremamente variado: é uma forma de arte que alcança cotidianamente um imenso público, urbano a princípio, sem distinção de raça (Quella-Guyot, 1994). Existem heróis para todos os públicos.

Nossa personagem é fruto dos anos sessenta, e reflete as tendências de uma juventude anônima e inquieta. Além dos fãs anônimos que circulam pelos sites e dão sua opinião, na



rede encontramos fãs famosos de Mafalda. A idéia de espetáculo, neste caso, possui cena e platéia, mas sem a luz neon e a cena tradicional; o espetáculo agora é híbrido, difuso no meio de tantas informações diversas.

Na página <http://www.geocities.com/SoHo/Museum/5495/famosos> encontramos depoimentos de pessoas célebres que dão seu parecer sobre Mafalda, como Gabriel García Márquez e Mercedes Sosa, dentre outros. A platéia, como foi dito antes, não é anônima: na rede existe a possibilidade da identificação do leitor com personalidades de peso na América Latina, personalidades essas formadoras de opinião.

E no mundo digital, "nossa garota" seria original? Mafalda no mundo do impresso é única, desenhada por Quino em várias tiras que marcaram época, mas na rede ela seria assim? Possui o mesmo potencial e carisma que possui no meio impresso? O que se pretende desenvolver concluindo este breve estudo é: Mafalda continua original, carismática e contestadora na forma de bits, no universo digital?

A experiência da leitura nos quadrinhos impressos, apesar da unilateralidade do veículo, poderia se considerada mais marcante, faz o leitor mais sensível aos seus discursos ilustrados.

Temos sim uma Mafalda por lá, mas não com o mesmo potencial de discurso que a Mafalda impressa.

O tal DNA da informação, o bit, na verdade não tem cor, tamanho ou peso e é capaz de viajar à velocidade da luz, é um estado. Possui uma série de vantagens como princípio para a circulação de dados, alto nível de qualidade da informação, velocidade de transmissão de dados, dentre outros atributos, mas ao tomarmos as tiras de *Mafalda* como representantes do mundo dos quadrinhos na rede, o que se percebe é que a “Mafalda Digital”, apesar de abrir um leque maior de opções referentes à personagem, perde seu brilho e sua força e também todo o potencial do universo que a envolve nas tirinhas impressas.

Ela é “recortada” dos quadrinhos e mistura-se a um universo anárquico de informações e se pudesse nos falar, talvez nos dissesse, como já disse nos quadrinhos: “*Se no será acaso que ésta vida moderna esta teniendo mas de moderna que de vida?*”

Entre átomos e bits *Mafalda* e seus quadrinhos têm no impresso um poder maior de sedução, talvez pela concentração do objeto num único formato. Não podemos esquecer que no impresso a genialidade de Quino se destaca, enquanto que no formato digital o excesso de



recursos oferecidos nos sites "apaga" o brilho de Mafalda ao estar misturado com os mais variados itens.

Na Internet o que ocorre é uma variedade maior como vivência de experiências por parte do leitor/usuário. Experiências que já não têm como foco principal a leitura dos quadrinhos em si, mas sim a possibilidade de imersão num universo que ao mesmo tempo que é rico em possibilidades mas torna opaco e difuso o que circula nela.

A aparente entropia na capacidade de criação do veículo(pois o que vemos ainda é a tentativa de reprodução de formatos anteriores a ela, como a revista) reforça a idéia que a Internet ainda tateia na busca de um formato particular para a HQ digital. Apesar da gama de sites oferecidos nos mais variados formatos e explorando os mais variados tipos de recursos o que circula neles torna a HQ quase que coadjuvante neste espaço.

Percebe-se, então, que a mudança de meio traz consigo uma mudança no teor da mensagem que se pretende veicular. No caso da HQ, tendo as tiras impressas de *Mafalda* em álbuns, revistas ou jornais como representantes da forma dos átomos de Negroponte (1995), ela é mais quadrinhos, ela é mais provocadora, ela é mais Mafalda!

Bibliografia

1. BAUDRILLARD, Jean. *Da sedução*. 2 ed. Campinas: Papirus, 1992.
2. BIBE-LUYTEN, Sonia M. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1987.
3. GATES, Bill. *A estrada do futuro*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
4. HALL, Edward T. "Proxêmica", in Yves Winkin (org.), *La nueva comunicación*. 4a. Ed., Barcelona, Kairós, 1994.
5. LAVADO (Quino), Joaquim Salvador. *Toda Mafalda*. São Paulo: Martins Fontes Editora, 2000.
6. NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
7. PASQUALI, Antonio. *Bienvenido global village: comunicación y moral*. Caracas: Monte Ávila, 1998.
10. QUELLA-GUYOT, Didier. *A história em quadrinhos*. São Paulo: Unimarco Edit. e Ed. Loyola, 1994.
11. ROUANET, Sérgio Paulo. *As razões do iluminismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.