

Jim Woodring e o surreal nos quadrinhos *underground*¹

Fabio Luiz Carneiro Mourilhe Silva²

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Paulo Mourilhe Silva³

Universidade Federal Fluminense

Resumo

Aqui é salientada a importância de Jim Woodring para os quadrinhos alternativos. Sua carreira é analisada desde a infância, onde podem ser percebidas as sementes que permitiram o surgimento de livros e personagens com características peculiares. Na série Frank, temos um predomínio de histórias sem diálogos, grandes painéis, detalhes minuciosos em nanquim e cores vivas. Em Jim, também são incluídas histórias autobiográficas com pesadelos registrados anteriormente pelo autor. A transposição e aceitação de seus personagens em softwares e na indústria de brinquedos mostram o valor de suas criações para o público.

Palavras-chave: Quadrinhos alternativos; Jim Woodring; Design Gráfico

Introdução

De acordo com a equipe da revista Vice (2003), a arte do cartunista Jim Woodring descreve uma dimensão estranha que só os usuários de drogas podem entender. No entanto, segundo Gilovitch & Vogel (2001), Woodring é um dos cartunistas mais respeitados dos Estados Unidos. Ficou conhecido por suas histórias surreais com o personagem Frank e outros trabalhos onde nota-se uma riqueza em simbolismo visual e narrativo.

A princípio, a arte de Woodring pode parecer destinada ao público infantil e lembrar animações dos irmãos Fleischer, mas ao olhar com mais atenção percebe-se que se trata de algo mais assombrado (figura 1).

¹ Trabalho apresentado ao NP 16 – História em Quadrinhos, do Intercom.

² Mestrando em Design – PUC-Rio. funkstroke@yahoo.com

³ Graduado em Engenharia Elétrica – UFF. bola@brfree.com.br



Figura 1 – First Day Job

Início de carreira

Jim Woodring nasceu em Los Angeles em 1952 onde teve uma infância cheia de alucinações e problemas psicológicos. Depois de terminar o ensino médio, Woodring trabalhou como lixeiro e começou a registrar sua vida com palavras e imagens.

Woodring não teve uma educação artística formal. Começou a desenhar muito cedo aos 13 anos de idade, mas, segundo o próprio Woodring (apud Crawford, 2005), só começou a desenhar bem com vinte e poucos anos. De acordo com Groth (2002), Woodring guarda cadernos com textos longos desde a infância.

Jim Woodring no começo de sua carreira criou uma série de mini histórias em quadrinhos feitas à mão e reproduzidas em xerox.

Em 1980, Woodring foi contratado pelo Ruby Spears Animation Studio na Califórnia, onde trabalhou em desenhos animados como “Mr. T” e “Rubic and the Amazing Cube”. Woodring (apud Crawford, 2005) classifica estes desenhos como os piores desenhos animados do mundo.

Woodring entrou para a Fantagraphics graças a um convite de Gary Groth que passou a publicar seus trabalhos em 1984 nas revistas Frank e Jim.

Frank

Segundo Gaiman (1997), Frank de Jim Woodring leva o leitor a outro mundo, rearranjando o subconsciente e reprogramando a mente. Suas histórias envolvem uma atmosfera de imagens recorrentes e ícones que vão se tornando familiares com os novos números da revista. Apresentam uma narrativa pouco tradicional e uma quantidade de diálogos reduzida.



Figura 2 – Capa interna de Frank nº 2

Francis Ford Coppola, por sua vez, no prefácio de Frank Stories, coletânea com estórias de Frank, descreve Frank como “sem palavras, tempo ou espaço; cheio de personagens originais e experiências; e doces de outro planeta”.

Foi a única história em quadrinhos a ficar no top 25 do Village Voice em 2003. Woodring recebeu um Harvey Award com este trabalho. Segundo Hackett (2005), o sucesso de Frank deixa Woodring embaraçado. “Frank pode estar ficando famoso, mas não eu”.

O mundo criado em Frank parece estar mais envolvido com objetos orgânicos (figura 2). “Eu prefiro um cenário com algo construído pelo homem. Realça a dimensão da arte ou do artífice. Uma árvore é um mistério incompreensível” (Woodring apud Groth, 2002). Contudo, os resultados visuais de Frank lembram estudos iconográficos de biólogos como Ernst Haeckel (figura 3). “Jim cria fábulas de transformação com um senso de terror e mistério em imagens fantásticas, incluindo cidades árabes, criaturas bizarras e máquinas estranhas” (Bonar apud Saloon, 2005).

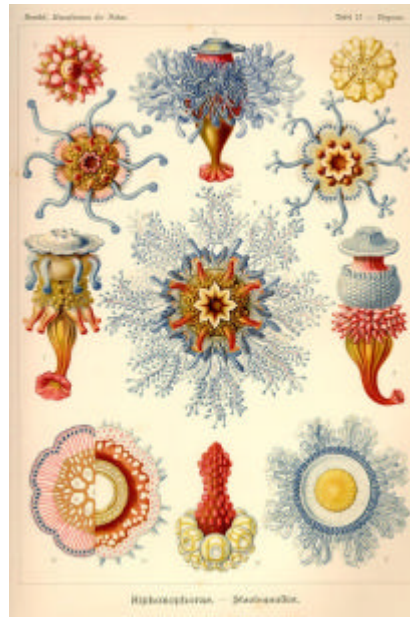


Figura 3 - Figura de Ernst Haeckel do livro “Art Forms in Nature”

De acordo com Arnold (2005), em Frank, temos estórias mudas em mundos de anjos abstratos, sapos mutantes e outras visões junguianas do subconsciente com enredos simples e arquetípicos envolvendo processos primários de alimentação, medo e amizade.

Frank vive em um mundo pré-histórico, mas também inclui nas estórias jogos de cartas, galinhas com formas geométricas, demônios com formas de palitos (figura 4) e homens-porcos que vivem em casas.

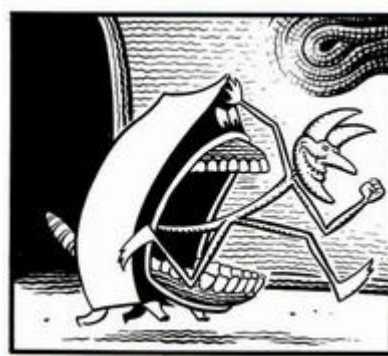


Figura 4 – Quadrinho da Página 4 de Frank nº 1

De acordo com Groth (2002), a história de Frank segue um fluxo onírico sem palavras. No entanto, em fases preliminares, Woodring escreve as histórias com palavras e muitos diagramas.

Segundo Woodring (apud Groth, 2002), para realizar uma história com pantomimas é necessário uma quantidade muito maior de detalhes nos desenhos. “Algumas histórias exigem um trabalho gráfico muito maior e nem sempre são as melhores histórias” (Woodring, apud Groth, 2002).

Segundo Harvey (1996), o estilo gráfico linear de Woodring é uma mistura de linhas finas, contornos flexíveis, ricas texturas e preenchimentos escuros (figura 4).

“Apesar de exigirem muito trabalho, gosto das histórias do Frank. Quando estou pronto para desenhar Frank, tudo já está programado, tanto as quebras de página como os esboços. Eu não me divirto muito desenhando estas histórias, pois quando vou desenhar tudo já está esquematizado. Hitchcock, da mesma forma, diz que quando está pronto para realizar uma filmagem, perde o interesse, pois muita atenção já foi dedicada ao trabalho. O mesmo acontece com estes quadrinhos do Frank” (Woodring apud Groth, 2002).

“Frank é meu ideal de cartoon puro, um personagem de cartoon que não é homem nem animal (figura 5). Apenas um personagem de cartoon que vive em um cenário de cartoon com outros personagens de cartoon em uma situação em que as forças podem ser exploradas fora do contexto social. É por isso que não é utilizado texto em Frank. Eu não queria caracterizar lugares, épocas ou culturas. Ocasionalmente utilizo algumas ferramentas ou instrumentos, mas não existe nada tão moderno como uma televisão ou qualquer coisa relacionada à eletricidade. Tudo é primitivo” (Woodring apud Tooner, 2005).

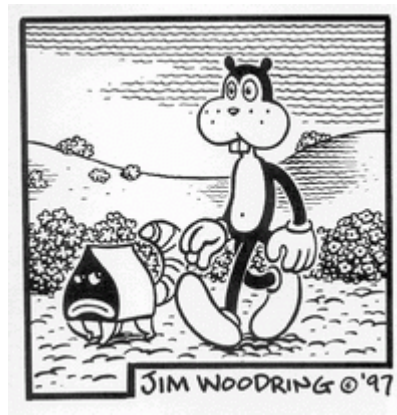


Figura 5 – Quadro da página 27 de Frank nº 2

Segundo Woodring (apud Groth, 2002), para facilitar a comunicação precisam ser utilizados certos atributos visuais com qualidades antropológicas e motivos específicos. Um dos personagens apresentados na revista, Manhog, representa uma criatura parte homem, parte porco, que, segundo Harvey (1996), aparentemente representa todo egoísmo e maldade da humanidade.

No cenário das histórias de Frank, temos uma linguagem visual simbólica com formas orgânicas que se modificam e evoluem. “Eu utilizo formas com simetrias radiais e bilaterais. Estas estão relacionadas a qualidades específicas e tem importâncias diferentes” (Woodring apud Groth, 2002).

Segundo Groth (2002), existe uma forte distinção entre Frank e os outros trabalhos de Woodring. Ao evitar o uso de palavras em Frank, acontece uma saturação simbólica e surreal. Seus outros trabalhos são quase autobiográficos e utilizam textos e diálogos ostensivamente.

Book of Jim

Segundo Groth (2002), existe uma dicotomia nas histórias de Jim, entre uma hiper-subjetividade e universalidade, porém Woodring (apud Groth, 2002) enfatiza a dificuldade que existe na utilização de um enfoque mais universal. “Se você acredita na universalidade, terá de encontrá-la em toda parte”.

“Existem muitos elementos utilizados nas minhas histórias que tem algum significado para mim, mas não significam nada para os outros. Apesar de ter esta consciência, espero que exista uma identificação do público com as histórias” (Woodring apud Groth, 2002).

Segundo Harvey (1996), Woodring vai além da expressão individual. Descarta materiais narrativos convencionais e cria uma fantasia de mundo distante da realidade em que vivemos.

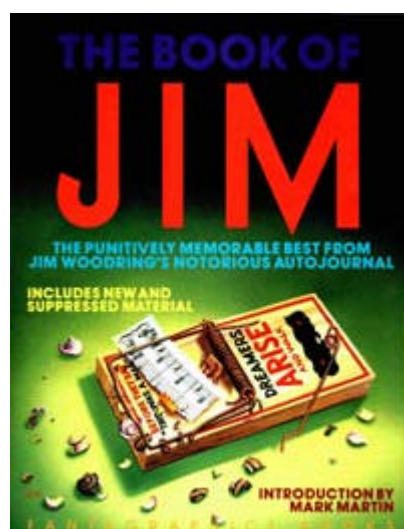


Figura 6 – Capa de Book of Jim

O livro “Book of Jim” (figura 6), compilação da série Jim, também traz trabalhos autobiográficos com adaptações de sonhos e pesadelos do cartunista, fatos relacionados à sua vida ou a combinação dos dois em uma narrativa em quadrinhos. Nestas histórias, Woodring desenha a si mesmo como protagonista, um artista cabeludo, barbudo e maluco, assombrado por aparições inexplicáveis.

No Brasil, também temos alguns artistas que realizaram tiras ou histórias em quadrinhos onde assumem o papel de personagens com características autobiográficas como o Ota, em tiras e histórias com aventuras cotidianas; Angeli, com suas tiras “Angeli em crise”; e Lourenço Mutarelli com seu livro “caixa de areia” de 2004, onde ele, a mulher e os dois filhos aparecem como personagens.

Influências

Woodring (apud Gilovitch & Vogel, 2001) cita como influências em seu trabalho Boris Artzybasheff, Robert Crumb, Harry McNaught, T.S.Sullivant, Dali, Satie, Herriman e Henry Miller.

“Fico impressionado como os jovens cartunistas não conhecem os antigos mestres. Achem que a profissão começou com o Frank Miller. Não conhecem Jack Davis, Wally Wood ou Herriman” (Woodring apud Tooner, 2005).

Brinquedos

No mundo dos brinquedos, Woodring desenvolveu uma série de mini-bonecos para o Japão vendidos em máquinas com cápsulas chamadas Crazy Newts (figura 8) ou Imperial Newts; e brinquedos para a Presspop Gallery que incluem Jiva (figura 7), Mantra e um Pushpaw em vinil tamanho grande.



Figuras 7 e 8 – Jiva e Crazy Newt

Comic Chat com avatares desenvolvido para a Microsoft

Woodring também trabalhou no desenvolvimento de interfaces para a *web*. Criou uma metáfora de história em quadrinhos para um *chat*, “Comic Chat” (figura 9), onde as mensagens apareciam em balões. Os avatares tinham semelhanças com personagens de Woodring e mudavam de semblante conforme a indicação de humor utilizada pelo usuário. Existiam doze avatares, mas foram criados originalmente vinte e quatro personagens para serem utilizados.

Segundo Salesin (apud Microsoft, 2000), criou-se um ambiente capaz de gerar cartoons para complementar o texto ao vivo. O “Comic Chat” foi lançado junto das versões de 3 a 5 do Internet Explorer e ganhou milhões de usuários. Mais tarde, passou a ser chamado de Microsoft Chat.

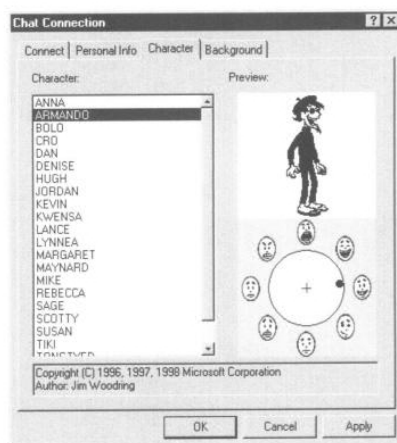


Figura 9 – Comic Chat

Internet como forma de divulgação do quadrinho underground

Segundo McLoud (apud Brownstein, 2000), Woodring teve importância na transformação da internet em meio de divulgação de tiras e histórias em quadrinhos online, ao dispor trabalhos de qualidade em seu *site*.

Para Woodring (apud Tooner, 2005), a internet seria um meio de auxiliar os criadores a alcançar o público sem a ajuda das editoras maiores, esquemas de distribuição e venda em lojas.

Conclusão

O surreal na obra de Woodring teve sua origem em problemas da infância. Resultou em uma narrativa pouco tradicional onde imagens recorrentes muitas vezes substituem as palavras.

Por considerar a natureza um mistério incompreensível, Woodring criou uma dimensão de objetos orgânicos estilizados em visões e fluxos oníricos sem um tempo ou espaço definidos, fora de contextos sociais e sem referências à tecnologia e progresso. Em Frank, a fusão de estruturas biológicas, construções exóticas e uma arte gráfica refinada constroem um ambiente que extrapola os limites estéticos dos quadrinhos tradicionais.

Seria Frank realmente um cartoon puro? McCloud (1993) define cartoon como uma forma de ampliação através da simplificação. Ao tornar uma imagem mais abstrata através de um cartoon, não eliminamos detalhes, mas estamos enfocando detalhes específicos, conduzindo a imagem a um significado essencial. Simplificar personagens e imagens seria uma forma de obter uma melhora efetiva na narrativa de qualquer mídia. A universalidade do cartoon é outro aspecto a ser considerado. Quanto mais simples, maior a identificação do público com o personagem.

Assim, um cartoon puro está relacionado a uma clareza de linguagem e significado, o que pode realmente ser associado a figura de Frank. No entanto, esta universalidade é utilizada para criar uma realidade fantástica onde talvez seja difícil encaixar os personagens de Frank em estereótipos específicos, pois estes assumem posturas diversas dependendo das circunstâncias.

Com o sucesso de seus personagens, Woodring passou a ampliar sua atenção para outras áreas, como brinquedos e softwares. Apesar de ter dificuldade em lidar com a fama, seu trabalho está longe de ser contido.

Nas fases iniciais de produção, Woodring realiza *storyboards* com muitas indicações, resultando em grande riqueza de detalhes em Frank. Porém, em *Book of Jim*, diferente de Frank, existem histórias com uma saturação de diálogos. Assim, estas histórias estão mais próximas destes *storyboards* iniciais. Apesar disso, um forte simbolismo continua presente em *Book of Jim* nos sonhos e pesadelos biográficos do cartunista.

Os trabalhos em quadrinhos de Woodring conduzem conflitos que os caracterizam como quadrinhos alternativos, ao trabalhar em um meio de comunicação de massa com uma linguagem cheia de visões pessoais. Conseguiu ser um dos cartunistas mais

respeitados dos Estados Unidos com uma arte que descreve uma dimensão estranha e abusa de riqueza em simbolismo visual.

Referências bibliográficas

Arnold, A., **Mute Stories speak a universal language**, Disponível em: <http://www.time.com/time/columnist/arnold/article/0,9565,100332,00.html>, Acessado em: 14 de junho de 2005.

Brownstein, C., **Expo 2000**, Bethesda: Spxpo, 2000.

Clawson, C., Lockett, R., **MCSE Administering Exchange 2000 Server Study Guide**, Berkeley: McGraw-Hill, 2001.

Crawford, P., **Strangeco visits Jim's house to discuss Newts, Dorbels and the foul stink of a hodag**, Disponível em: http://www.strangeco.com/Features/woodring.html?ifr=if1&ifrlloc=woodring_text.htm, Acessado em: 3 de junho de 2005.

Gaiman, N. Introduction, In: **Frank** vol.1, Fantagraphics, 1997.

Gilovitch, P., Vogel, T., **The Stranger Guide to Seattle**, Seattle: Loaded for bear Publishing, 2001.

Groth, G., Jim Woodring interviewed by Gary Groth, **The Comics Journal Special Edition - Summer 2002**, Seattle: Fantagraphics Books, 2002.

Hackett, R., **Underground comic artist Woodring uneasy with Frank Fame**, Disponível em: http://seattlepi.nwsourc.com/visualart/155658_woodring08.html, Acessado em: 2 de julho de 2005.

Harvey, R., **The art of the comic book**, Mississippi: University of Mississippi, 1996.

Joseph, J., **The Underground guide to San Francisco**, San Francisco, Manic D Press, 1995.

McCloud, S., **Understanding Comics: The Invisible Artist**, Northampton: Kitchen Silk Press, 1993.

Microsoft Corporation, **InsideOut: Microsoft - in our own words**, New York: Warner Books, 2000.

Reklaw, J., **Dreamtoons**, Boston: Shambhala Publications, 2000.

Saloon, **Jim Woodring, master of Hallucination**, Disponível em:
<http://homepage.mac.com/kennash/saloon/art/woodring.html>, Acessado em: 5 de julho de 2005.

Tooner, J., **Cartoons Forum**, Jim Woodring interview, Disponível em:
<http://www.cartoonsforum.com/CartBar/Int02s.html>, Acessado em: 3 de junho de 2005.

Vice, **The Vice guide to sex, drug and rock and roll**, New York, Vice Magazine, 2003.

Warnock, B., **Top Shelf asks the big questions**, Marietta: Top Shelf Productions, 2003.