

A ponte e o vazio: a máquina narrativa e a noção de histórias em quadrinhos.¹

Pedro Tapajós;² Faculdade de Comunicação; Universidade de Brasília.

Resumo: O presente trabalho investiga sentidos possíveis associados a uma construção de uma noção para o objeto cultural “história em quadrinhos” através de diálogos com o referencial teórico de pensadores como Deleuze, Guattari, e De Certeau. A narrativa nos quadrinhos se dá como uma viagem em que o enredo caminha por vazios-pontes entre um território imagético que se reterritorializa a cada leitura efetuada. Cada representação de cena, ou contâiner, como define Will Eisner, é uma fatia de fluxo interrompida e cortada. Sendo assim, ao construir uma história em quadrinhos, o autor ou autor-equipe constrói um mapa, um território por onde o leitor pode também efetuar caminhos, tanto dentro como fora do fluxo narrativo proposto pelo(s) construtor(es) do território(s).

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Narrativa; Máquina; Fluxo; Territorialização

Narrar é uma prática humana que é intimamente ligada à comunicação. Narram-se eventos, acontecimentos, e ações humanas desde que o homem começou a se comunicar simbolicamente. De acordo com Baitello Junior (1999), “[n]arrativizar significou e significa para o homem atribuir nexos e sentidos, transformando os fatos captados por sua percepção em símbolos mais ou menos complexos, vale dizer, em encadeamentos, correntes, associações de alguns ou de muitos elos sígnicos.” (p.37) As modalidades de narrar são múltiplas, tais como seus praticantes: os seres humanos. E, tais como seus praticantes, têm características e maneiras de agir diferentes umas das outras.

O presente trabalho observa uma maneira particular de se narrar histórias: as histórias em quadrinhos. Para assim fazê-lo, é necessário que certos sentidos sejam ativados e reativados no transcorrer do percurso. Haverá em um primeiro momento, um levantamento de alguns conceitos e noções que mapeiam alguns dos sentidos atuais de “histórias em quadrinhos”. Segue um passeio pelo espaço teórico com Michel de Certeau, Gilles Deleuze e Felix Guattari sendo convocados como guias principais da incursão. Nesse ponto serão destacadas as noções de máquina, território, fronteira, ponte e fluxo como noções principais da análise. O momento final deste percurso será a identificação de um devir entre máquina-abstrata e histórias em quadrinhos, atingindo então a proposta do trabalho: pensar

¹ Trabalho apresentado ao Seminário de Temas Livres em Comunicação do XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando bolsista CNPq sob orientação da Professora Dra. Selma Regina Oliveira na linha de pesquisa de Imagem e Som, Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília. pedrotapajos@uol.com.br.

o objeto “história em quadrinhos” além da simples noção pragmática da interação imagem e texto tão comum aos estudos na área.

Ponto de partida: as histórias em quadrinhos

Noções e definições do que são histórias em quadrinhos são tão variadas quanto os enfoques para esse objeto cultural presente no cotidiano das pessoas, em especial no ocidente industrializado e na Ásia. As histórias em quadrinhos são um objeto cultural típico da pós-modernidade e são completamente inseridas no esquema capitalista da indústria cultural, pois são bens artísticos e culturais produzidos em série e que são comercializados sob a ótica do mercado. Cabe aqui distinguir “histórias em quadrinhos” de sua matriz geradora, a arte seqüencial. A arte seqüencial é muito mais antiga do que os quadrinhos, datando da pré-história. Por arte seqüencial, Will Eisner (2005) entende “uma série de imagens dispostas em seqüência.”(p.10). Fica claro então que as histórias em quadrinhos são um caso específico desta arte seqüencial. Um paralelo pode ser desenhado entre essa relação e, por exemplo, a relação entre música e CD’s gravados, já que o CD musical é um dos casos da materialidade da música. Portanto, há uma diferença entre os gibis de quadrinhos produzidos por empresas com fins de lucro e os quadrinhos feitos de modo artesanal para deleite do produtor/escritor/desenhista e seus amigos. Até o esforço mais tosco de produzir uma história, xerocá-la, distribuí-la, etc. já está mergulhada no mundo da indústria cultural. A presente análise então não será sobre uma realização material dentro da indústria cultural, visando o lucro e a permanência e sim sobre a *forma de narrar* chamada *História em Quadrinhos*.

O início mais apropriado para o percurso é, então, observar algumas das definições e noções a respeito das HQ’s. Algumas tratam do meio, outras da narrativa, e algumas tratam da relação entre imagem e texto. É possível utilizar noções proveniente das várias definições e complementá-las com conhecimentos de outras áreas para assim criar uma noção que consiga lidar com conceitos narrativos e filosóficos pós-estruturalistas. Wittgenstein (1992) no “Livro azul” estabelece essa maneira de lidar com os conceitos e noções quando tenta, através dos encontros entre conceitos, definir a noção de “jogo”. Tal qual o trabalho do filósofo, procede-se aqui uma análise do que as várias noções de quadrinhos têm em comum, e encontra-se uma “zona de sentidos” onde as várias flechas do pensamento humano convergem e se cruzam.

O quadrinista e escritor Scott McCloud (1995), em seu “Desvendando os quadrinhos” elabora um raciocínio que parte da idéia de arte seqüencial e desemboca na seguinte definição: “imagens

pictóricas e outras³ justapostas em seqüência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.” (p.9) Para McCloud, O fenômeno da dança entre palavras e imagens é um elemento muito importante no fazer dos quadrinhos, e os casos específicos onde há histórias contadas apenas com imagens é um subconjunto pequeno do universo dos quadrinhos de linha.

Com um enfoque menos pragmático e mais crítico do que Scott McCloud, Didier Quella-Guyot (1994) afirma que:

(...) a HQ é sem sombra de dúvida uma arte narrativa que sugere o desenrolar de uma ficção por meio de uma sucessão de imagens fixas (em oposição ao desenho animado) e organizadas em seqüências (em oposição ao desenho humorístico). O encadeamento de imagens é uma função dos vínculos cronológicos que unem as vinhetas entre si.(...) Longe de ser uma simples justaposição texto-imagens, a HQ se oferece imbricações sábias e originais de funções muitas vezes inesperadas. A interferência de diversos códigos faz de quase todo desenho um conjunto de sentidos que só os leitores acostumados conseguem deslindar sem dificuldades, conscientes que são de que nenhuma das duas linguagens é subsidiária com relação à outra.”(p.64-65)

Como visto na definição de Quella-Guyot, além da presença de imagens e texto, há uma diversidade de códigos operando na narrativa dos quadrinhos. Isso faz com que sua leitura não seja natural e sim fruto de um aprendizado social que cria leitores acostumados. Dois desses códigos em especial fazem parte dos quadrinhos: os requadros e os containeres⁴.

Aprofundando a noção de justaposição e vínculo cronológico, Klawa e Cohen apud Moya (1977) comentam que:

Os quadrinhos, como o próprio nome indica, são um conjunto e uma seqüência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ações lógicas e coerentes. (...) Uma característica vital foi acrescentada à representação das imagens: o tempo passava a ser um elemento de organização da série. (p.110)

Este elemento temporal é único aos quadrinhos, pois para os quadrinhos o tempo *É* o espaço já que a representação dos fatos na narrativa é justaposta, um requadro ao lado do outro, em geral com um espaço entre eles (a calha).

³ Estas “outras” imagens são o texto alfabético escrito.

⁴ O container é a cena representada e pode ou não vir cercada por um quadrinho ou requadro (fronteira, em geral retangular, onde a ação se dá).

Uma definição mais completa e comentada é a de Roberto Elísio dos Santos (2002), que abarca vários elementos das HQ's contemporâneas:

A história em quadrinhos pode ser definida como uma forma de comunicação visual impressa (...). Essa narrativa articula elementos verbais (...) e visuais (...) – dois códigos de signos gráficos (...) – em uma seqüência, narrando uma história. Mas, além disso, trata-se de um produto cultural e comercial, o que implica grande reprodutibilidade e periodicidade constante. (...) Como produto “massivo, procura atender às exigências do público-leitor e às tendências do mercado editorial. Sua produção segue a lógica da “instrumentalização”, feita em escala industrial, por equipes de artistas diferentes participando da execução de uma determinada fase do trabalho(...). O resultado, muitas vezes, é uma obra híbrida, relegando muitos talentos ao anonimato. (p.20)

Destaca-se na definição a inserção dos quadrinhos no esquema da indústria cultural e também o seu modo de produção. Entretanto, há a necessidade de adicionar-se às definições apresentadas, uma outra série de parâmetros para a noção de quadrinhos poder ser operada de modo mais consistente com o enfoque da contemporaneidade. Outros pensadores devem ser chamados ao debate para que a noção de ‘história em quadrinhos’ possa ser levada a um outro plano de observação, entrando assim em diálogo com as noções de fluxo, corte e movimento. As noções de Deleuze e Guattari a respeito das máquinas e a maneira de entender a escritura de Certeau são fundamentais nessa construção.

Maquinando com Deleuze e Guattari

De acordo com Deleuze e Guattari (1972), “uma máquina define-se como um sistema de cortes.” (p.39) Estes cortes ocorrem nos fluxos, pois “qualquer máquina está, em primeiro lugar, em relação com um fluxo material contínuo (hylê) que ela corta. Funciona como uma máquina de cortar presunto: os cortes fazem extracções do fluxo associativo.” (DELEUZE & GUATTARI, 1972, p.39) Esta máquina não é uma máquina concreta e não pode ser pensada como tal. E nem é metáfora. A máquina são agenciamentos que operam no fluxo de acordo com regras e interações. Tanto é que para Marcondes Filho (2004), “...[m]áquina não é uma metáfora, mas algo que explica o funcionamento dos desejos (...) homem e máquina são uma só e única coisa”(p.94). Zourabichvili (2004) explica que presencia-se o agenciamento quando é possível identificar e descrever o acoplamento entre relações materiais e regimes de signos. Estes agenciamentos podem se dar no plano do conteúdo como no plano da expressão e agem no indivíduo. Alguns exemplos usados nesta explicação vão dos grandes agenciamentos como o agenciamento familiar e o agenciamento judiciário aos pequenos agenciamentos locais ou moleculares (gestos, disposições espaciais ou temporais do cotidiano, etc.)

A operação das máquinas é múltipla e complexa pois “todas as máquinas são máquinas de máquinas. A máquina só produz um corte de fluxo se estiver ligada a outra máquina que se supõe produzir o fluxo. É claro que esta máquina também é, por seu turno, um corte.” (DELEUZE & GUATTARI, 1972, p.40) As máquinas utilizam-se de engrenagens e instrumentos, e, como mostrado, estas engrenagens e instrumentos são elas também máquinas, que se compõem de outras engrenagens e instrumentos e assim sucessivamente. Isto permite com que Marcondes Filho (2004) conclua que, “a sociedade é uma ‘grande máquina’ que engendra homens e ferramentas e, daí, viabiliza a emergência de máquinas técnicas.” (p.94, grifo do autor)

As máquinas operam ligadas umas às outras e “todas as máquinas comportam uma espécie de código que está maquinado, armazenado nela.” (DELEUZE & GUATTARI, 1972, p.41) Para Wittgenstein (2004), “Na medida em que conhecemos a máquina, tudo o mais, a saber: os movimentos que irá fazer, parece estar já bem determinado.”(p.109) Segundo Marcondes (2004), estes códigos informam a respeito das operações funcionais do tipo ‘qual fluxo cortar’, ‘onde cortar o dito fluxo’, ‘como proceder este corte’, etc

Há um tipo de máquina sobre a qual Deleuze e Guattari se debruçam mais atentamente nos “Mil Platôs”: as máquinas abstratas que operam em agenciamentos concretos. Para eles, “cada máquina abstrata é um conjunto consolidado de matérias-funções (phylum e diagrama)” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, v.5, p.227) Porém, não existem materialmente e “nem como Idéias platônicas, transcendentais e universais, eternas.” (idem) Elas “efetuam-se em formas e substâncias, com estados de liberdades variáveis.”(ibidem)

Fica claro que as máquinas-abstratas existem no seu efetuar; elas efetuam-se, praticam-se, existem no fazer. Deleuze e Guattari (1997, v.5) são claros quando mostram que,

abstratas, singulares e criativas, aqui e agora, reais embora não concretas, atuais ainda que não efetuadas; por isso, as máquinas abstratas são datadas e nomeadas (máquina abstrata-Einstein, máquina abstrata-Webern, mas também Galileu, Bach ou Beethoven, etc.) (...) São os nomes e as datas que remetem às singularidades das máquinas, e a seu efetuado.” (p.228)

Estamos diante, então, de máquinas de contar histórias, verdadeiras máquinas de Sheherazade. E, sim, é possível então pensar-se uma máquina de Sheherazade, pois a máquina cujo agenciamento é o ritornelo da noite seguinte -- o instrumento de desterritorialização da história, aquele que executa o corte -- efetuado singularmente a cada noite e que volta todas as noites como uma melodia repetida é a essência da narrativa de Sheherazade. “*Isso eu conto amanhã*”

Como visto anteriormente, as máquinas operam em relação as outras máquinas lidando com fluxos infinitos. Num território mais amplo, abarcador de todas as máquinas, temos o “sentido” que

Massumi *apud* Marcondes Filho (2004) resume como “um encontro entre campos de força. Mais especificamente, ele é a “essência” (diagrama, máquina abstrata) desse encontro” (p.142) O sentido tem como derivação os regimes de signos, que segundo Marcondes Filho (2004) não são apenas lingüísticos, e operam junto com as palavras de ordem e as estruturações para formarem as condições de linguagem. Os três elementos (regime de signos, palavras de ordem e estruturações) montam a máquina de expressão, cujas variáveis determinam o uso dos elementos da língua e organizam “a mistura de corpos numa dada sociedade: regulam atrações e repulsões, simpatias e antipatias, alterações, alianças, penetrações e expansões que afetam todos os corpos.” (Marcondes Filho, 2004, p.144)

Esta máquina opera os arranjos (agenciamentos) dos signos dos regimes de signos. Como afirma Marcondes Filho (2004), “nada existe que não sejam essas estruturações (os ”agenciamentos”)) que trabalham sobre fluxos semióticos, materiais, sociais...” (p.140)

Fica claro então que é possível falarmos de uma máquina-abstrata-Sheherazade, que efetua-se no fluxo da narrativa, cortando-a de acordo com agenciamentos feitos pelo maquinário de expressão. Este maquinário de expressão, por sua vez, é constituído de várias outras engrenagens (que também são máquinas operando sobre fluxos através de agenciamentos). O corte cria uma desterritorialização da narrativa, lançando-a para a noite seguinte.

Através da análise, as engrenagens que se mexem para garantir mais uma noite à Sheherazade podem ser desvendadas. Cada fluxo colaborativo e seus agenciamentos controladores respectivos trabalham juntos para que a máquina-abstrata-Sheherazade possa funcionar.

Michel de Certeau, fronteiras, fluxos, territórios e pontes.

Para o historiador Michel de Certeau (1994), a narrativa pode ser vista como relato, pois “onde o mapa demarca, o relato faz uma travessia. O relato é diégese, como diz o grego para designar a narração (...)” (p.215). Além disso, o relato é um “ato culturalmente criador [e portanto] (...) fundador de espaços.” (p.209) Michel de Certeau também admite que o relato pode ser uma atividade multiforme, não apenas pneumológica ou oral. Para de Certeau, “uma atividade narrativa, mesmo que seja multiforme e não mais unitária, continua portanto se desenvolvendo onde se trata de fronteiras e de relações com o estrangeiro. Fragmentada e disseminada, ela não cessa de efetuar operações de demarcação. “ (p.211) Sendo multiforme, podemos então confirmar que os quadrinhos são realmente uma maneira de narrar única.

Nos quadrinhos as operações de fronteiras são muito claras: cada momento narrativo, cada imagem narradora é justaposta à imagem anterior e à imagem posterior, construindo assim a narrativa total. Na maior parte das vezes, cada momento narrativo é circundado pelo quadrinho ou requadro, definido por Will Eisner (1999) como “as linhas desenhadas em torno da representação de uma cena, que atuam como um dispositivo de contenção da ação ou de um segmento de ação [e] têm entre as suas funções a tarefa de separar ou decompor o enunciado total.” (p.28)

Como afirma de Certeau (1994) , “os relatos são animados por uma contradição que neles representa a relação entre a fronteira e a ponte, isto é, entre um espaço (legítimo) e sua exterioridade (estranha). “ (p.212) Condensando-se a definição de Eisner com a articulação de Certeau, pode-se ver claramente que há uma “ponte-espaço-em-branco” que liga as fronteiras dos quadrinhos justapostos. Continuando com o pensamento de Certeau, “no relato, a fronteira funciona como um terceiro. Ela é um “entre dois” – “um espaço entre dois.(...) Lugar terceiro, jogo de interações e de entrevistas, a fronteira é como um vácuo, sím-bolo narrativo de intercâmbios e encontros”. (p.213-214)

O momento auge deste jogo de raciocínios ocorre quando de Certeau define a escritura, o ato de escrever como “a atividade concreta que consiste, sobre um espaço próprio, a página, em construir um texto que tem poder sobre a exterioridade da qual for previamente isolado.”(p.225) De Certeau vê a escritura como um processo de caminhada, onde se toma o espaço liso, não regulamentado (a página em branco) e se constrói um texto através de fragmentos e elementos lingüísticos que são tratados de acordo com métodos explicitáveis e que produzem uma ordem. É a razão produtora fabricando sentidos sobre o não-lugar da folha de papel. “Sob formas múltiplas, este texto construído num espaço próprio é a utopia fundamental e generalizada do Ocidente moderno.”(p.225). Através deste jogo teórico pode-se claramente chegar à idéia de máquina, pois, produz-se nos quadrinhos um sistema claro de fluxos e cortes, onde cada container delimitado por um requadro é um corte, uma delimitação fronteira, ligado ao próximo através do espaço entre eles, e no processo formando um relato (narrativa) construído por imagens e texto. Visto pela ótica de Deleuze, Guattari e de Certeau, é possível adicionarmos à noção de ‘história em quadrinhos’ a idéia de que a narrativa dos quadrinhos é uma narrativa maquínica onde o relato é seccionado e justaposto, com os requadros sendo ao mesmo tempo fronteira e ponte.

Concluimos então, que os quadrinhos são uma máquina narrativa-visual em fluxo, composta de imagens impressas (tanto figuras quanto texto), e que, através dos códigos próprios de expressão, cria cortes cujas fronteiras são pontes de um quadrinho ao quadrinho seguinte. Sua localização é a

indústria cultural, através da reprodutibilidade, periodicidade e distribuição; sua autoria é híbrida; e seu consumo é de massa.

Conclusão

Um objeto da comunicação tão corriqueiro e contemporâneo, cuja presença é ubíqua em nossas sociedades ocidentais, apresenta operações maquínicas extremamente sofisticadas. Utilizando-se de imagens bem como suas posições em um espaço praticado pelo autor, as histórias em quadrinhos são uma máquina de narrar imagetivamente. Seus fluxos são os enredos desenvolvendo-se, suas efetivações, as histórias em si. Os cortes são determinados através da justaposição dos containers, com ou sem requadros, e suas paisagens são todas as representações possíveis. Ao cortar e fixar, os quadrinhos reativam sentidos através do caminhar. Caminha-se pelas páginas já ativadas pelo(s) autor(es) e já colonizadas, reativando-se sentidos e atualizando-os. Cada ‘quadrinho’ encerra-se em fronteiras, mas todos com pontes para o próximo, para o ponto seguinte da narrativa. Nos quadrinhos, a vista da ponte é sempre um amanhã a ser lido.

Referências Bibliográficas:

- BAITELLO JUNIOR, Norval. O animal que parou os relógios: ensaios sobre comunicação, cultura e mídia. São Paulo: Annablume, 1999.
- CERTEAU, Michel de. A invenção do cotidiano: 1. artes de fazer. 10.ed. Petrópolis: Vozes, 1994.
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia. 5 vols. São Paulo: Ed. 34, 1997.
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. O anti-édipo: capitalismo e esquizofrenia 1. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004.
- EISNER, Will. Narrativas gráficas. São Paulo: Devir, 2005.
- EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial: a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- LIVRO DAS MIL E UMA NOITES. Introdução e tradução do árabe por Mamed Mustafa Jarouche. São Paulo: Globo, 2005.
- LUYTEN, Sonia Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Estação Liberdade: Fundação Japão, 1991.
- MARCONDES FILHO, Ciro. O escavador de silêncios: formas de construir e de desconstruir sentidos na Comunicação. São Paulo: Paulus, 2004.
- McCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 1995.
- QUELLA-GUYOT. A história em quadrinhos. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

MOYA, Álvaro de. Shazam! 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. Graphic Novel: quadro a quadro: uma decupagem da estrutura narrativa das HQs. Artigo não-publicado. s.d.

SANTAELLA, Lucia. Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado. São Paulo: Hacker, 2001.

SANTOS, Roberto Elisio dos. Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002.

THE LANGUAGE OF COMICS: word and image. Jackson: University Press of Mississippi, 2001.

WITTGENSTEIN, Ludwig. Investigações filosóficas. 3.ed. Petrópolis: Vozes, 2004. (coleção pensamento humano).

WITTGENSTEIN, Ludwig. O livro azul. Lisboa: edições 70, c1958.

WRIGHT, Bradford W. Comic book nation: the transformation of youth culture in America. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

ZOURABICHVILI, François. O vocabulário de Deleuze. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2004.