

A EXPRESSÃO ARTÍSTICA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: aproximações

Autor: AMARO XAVIER BRAGA JUNIOR

Introdução

Boa parte dos quadrinhistas sabem. Alguns leitores também. Mais ainda assim, é difícil encontrar pessoas que enxerguem as histórias em quadrinhos como manifestações artísticas. Seria a História em Quadrinhos uma Arte? O que denunciaria esta ligação? Muitos fatores contribuem para o contrário: pelo contato ser mediado por um comerciante em banca de revista ou em livrarias; pela quantidade de reproduções e tiragens que são feitas de seus exemplares; pela jovialidade de seus consumidores e muito dos seus produtores; pela qualidade vulgar em que são impressos. Tudo parece corroborar para impor aos quadrinhos uma avaliação negativa. São tantas as alternativas que podem ser listadas para esclarecer este ponto que não cabe aqui discuti-las, mas como não é difícil percebê-las como existentes, o intuito é demonstrar de maneira geral como as histórias em quadrinhos e suas imagens são construídas seguindo alguns dos preceitos mais característicos de qualquer expressão artística, e por este ínterim, denunciar seu caráter estético particular e seus possíveis elementos de criação. Feito esta compreensão estaria plausível sua utilização pelos educadores na constituição de seus projetos pedagógicos.

1

Referencial Teórico

É inegável o domínio que a Pintura desenvolveu no fazer artístico. Teceu ela um monopólio estrutural cujas descobertas e realizações passaram, quase até os dias atuais, a representar o que é arte. Hoje, enquadrada como ‘Artes Plásticas’, a Pintura não passa de um segmento que está atrelado à plasticidade: “As ‘Artes Plásticas’ não são nada mais que a capacidade de moldar, modificar, reestruturar, re-significar os mais diversos materiais na tentativa de conceber e divulgar nossos sentimentos e, principalmente, nossas idéias.” (BRAGA JR, 2000, online).

Partindo do princípio que sua produção tem a capacidade de representar a essência da arte, percebe-se que, inferências plásticas nos quadrinhos, vêm ocorrendo já há algum tempo. Diversos autores, principalmente os franceses, ensaiaram aproximações e distanciamentos de modo a desenvolver uma caminho sinuoso comum entre a pintura e as HQ's (QUELA-GUYOT, 1994). Uma das maiores características das antigas *Belas Artes*, é a capacidade de desenhar bem. Representar de forma *bela* o corpo humano ou as angulações da perspectiva dos objetos retratados em duas dimensões no papel. Ao retomar as inseridas de Milton Caniff em “Terry e os Piratas”, percebe-se isso, não só pela inserção do estilo realista no desenho, mas por se utilizar de efeitos de iluminação, ângulos inusitados, anteriormente não utilizados. Abrange inclusive, determinadas influências estéticas oriundas, não só da Pintura, mas de outros veículos da produção artística, como o teatro e o cinema. Há uma reciprocidade entre estas linguagens de maneira a redirecionar os objetivos estéticos de cada uma sobre as outras. Isto é, mudanças estéticas no teatro, terminam afetando o cinema; mudanças na música, afetam a literatura; e vice-versa. É assim que mudanças na produção televisiva fazem a produção de quadrinhos desenvolverem novas estéticas de criação, textual e visual:

2

El esquematismo gráfico y la ‘animación limitada’ (...) entronca com el antinaturalismo de las artes plásticas de postguerra y com ciertas abstracciones de Paul Klee, para subrayar el valor de la gag, despojado de toda ornamentación adjetiva. Este processo es también perceptible en los Comics más significativos de este período, evolución que tal vez se deba como señala Blanchard, a que ‘la televisión adopta el realismo documental a través de sus reportajes y mediante sus telenovelas assume la función novelesca, liberando a los Comics de las servidumbres del realismo e y cierto tipo de narración’. De este modo los Comics han pasado paulatinamente del estadio *masscult* al estadio *highbrow*, en gran parte estimulados por los focos de interés y las experiencias vanguardistas que se han desarrollado en Francia e Italia en los últimos años. (GUBERN, 1974, p. 95)

Não é difícil perceber esta transculturação estética entre as linguagens artísticas. Cada mudança nos focos de produção de um dos segmentos, afeta o funcionamento do outro. “Com efeito, alguns pintores contemporâneos levam para a HQ novos motivos pictóricos, ‘citações’ ao mesmo tempo sérias e artísticas.” (QUELA-GUYOT, 1994, p. 117). Tais inserções agradam um público e desanimam o outro. Dificilmente

admiradores da pintura e dos quadrinhos concordam nas qualificações de um mesmo trabalho (Foi o caso de Lichtenstein).

Ao levar em conta que a linguagem dos quadrinhos incorpora quase todas as expressões conhecidas de arte, tais como, desenho, pintura, arquitetura, expressão cênica e narrativa literária. Suas mudanças estéticas também são fatores que alteram estas produções, historicamente consideradas superiores:

[...] por el carácter icónico-literario de su lenguaje, los Comics aparecen relacinados de alguna manera con el teatro, la novela, la pintura, la ilustración publicitaria, la fotografía, el cine, la televisión y los rasgos estilísticos del mundo objetual en que viven inmersos sus propios creadores. (GUBERN, 1974, p. 83)

Na citação acima, o autor se refere ao aspecto de influência sociocultural na produção de quadrinhos. Assim como toda arte, a produção do artista é reflexo do seu tempo vivido. A criação da imagem, portanto, tem um vínculo decisivo com sua aparência, linguagem e estilo: “A estesia dos Comics não se limita ao quadro bem desenhado, cujo plano não seja capaz de revelar um perfeito enquadramento. É necessário que haja uma dinâmica estrutural entre todos os quadros, criando movimento e ação formais.” (CIRNE, 1970, p.25)

Cirne, em situação diferente, já havia aproximado à estilística das artes plásticas aos elementos de composição dos quadrinhos, identificando em alguns trabalho elementos característicos de algumas escolas estéticas:

O emprego de grandiosos primeiros planos, da diminuição em perspectiva dos temas secundários, de figuras *en repousoir* constituem a profundidade espacial do barroco, da feitura dinâmica, em sua tendências mais diversas, desde os ambientes mais palaciais e católicos até os burgueses e protestantes. (...) Estes traços barrocos vamos encontrá-los principalmente no *Tarzan* de Burne Hogart e no *Flash Gordon* de Alex Raymond. (CIRNE, 1970, p.34-35)

Não é nenhuma novidade revelar os estreitos laços que as BD's européias possuem com as artes. Nos quadrinhos de Valentina de Guido Crepax, encontram-se referências diretas aos autores modernos das artes plásticas e congêneres: “[...] sua obra tem naturalmente uma grande quantidade de alusões e referências aos mestres do pincel

(Rembrandt, Picasso), da pena (Breton, Andersen, Melville, Villon...), do teclado (Wagner, Mussorgsky) ou da câmera (Visconti, Eisenstein).” (GROENSTEEN, 1982, p.29 apud LUCCHETTI, 2005, p. 102), estas preenchem os fundos de cena, servem como molde e mimese de poses executadas por aquela personagem até o design de móveis e utilitários que ladeiam as histórias, e ainda, pela composição das páginas espelhada nestas linguagens.

Metodologia

Por mais que se encontrem referências ainda imprecisas sobre seu surgimento, por exemplo, com grandes divergências entre os diversos pesquisadores, outras questões são vitais para entender o panorama social em qual se insere as HQ’s. Duas destas questões são levantadas neste trabalho, com base na literatura especializada, como necessárias para esta compreensão: (1) suas ligações constitutivas com o universo das Artes Plásticas; (2) seus processos de apropriação e criação Estética. Estas duas preocupações foram os pontos que guiaram a construção deste trabalho e intuíram sua aplicação para o universo das artes, do design e da crítica artística e seus profissionais correlatos.

Partiu-se dos panoramas da história da Arte, das análises da própria arte e sua produção plástica enfocando aquelas preocupadas com as mudanças estéticas na capacidade de expressão artística do ideal de beleza e sua capacidade de produção técnica. É assim que se estuda uma série de períodos, artistas e segmentos que inovaram em sua linguagem, na técnica e na capacidade de interagir com o observador. É o panorama das escolas de expressão artística, resgatados aqui como um trabalho de revisão bibliográfico focado na temática defendida.

Considerações Finais

Pode-se perceber que não há limites seguros que venham a configurar e delimitar uma estética própria de cada arte. Suas barreiras são tão tênues que determinadas definições são diretamente aplicadas a outro segmento artístico pelas qualidades que possuem ou apresentam. Isto é, suas fronteiras estéticas foram quebradas. Vive-se uma

desterritorialização cultural na produção artística. Um trânsito transcultural tão intenso que leva as artes plásticas para o cinema (vídeo-arte), o teatro para as artes plásticas (a performance/arte conceitual), re-configurando a própria definição de arte.

Deve-se aqui em exemplificações do quanto as Artes Plásticas e as Histórias em quadrinhos estão interligados com a própria constituição artística. E de que modo detém e atribui seu significado a partir de concepção estéticas que se aproximaram de uma vanguarda.

Por uma breve análise na história da arte, se percebe que a vanguarda artística e a experimentação estética desempenham importante papel na percepção de seus grandes momentos como foi nas inovações de Picasso, na pintura; de Joyce na literatura; de Eisenstein no cinema. O que pode deixar transparecer que as inovações estéticas nos quadrinhos, corroboraram para incluí-los neste panorama de inovações estilísticas que configuram uma **produção artística**.

5

Referências

BRAGA JR, Amaro X. O que é Arte. **Sobresites: Artes Plásticas**. 2000. Disponível em: <<http://www.sobresites.com.br/artesplasticas>>. Acessado em 17 jun. 2000.

CIRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

GUBERN, Roman. **En lenguaje de los Comics**. Barcelona: Ediciones Península, 1974.

LUCHETTI, M. A. **Desnudando Valentina**. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

QUELLA-GUYOT, D. **A história em quadrinhos**. São Paulo: Edições Loyola, 1994.