



As histórias em quadrinhos como gênero discursivo contemporâneo

Robson Santos Costa

Mestre em Memória Social. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
robson.sc2001@gmail.com

Resumo

Bakhtin formulou os conceitos de enunciado, polifonia e dialogismo. Todo enunciado seria a unidade real da comunicação discursiva. Visto que as esferas sociais são inúmeras, possuindo especificidades, Bakhtin estabeleceu o conceito de gêneros discursivos, que abarcaria tipos estáveis de enunciados com o propósito de facilitar o processo de comunicação. Os gêneros discursivos possuiriam uma memória discursiva que sempre seria retomada na produção de enunciados. As histórias em quadrinhos possuem especificidades que caracterizam sua linguagem. Compreenderemos as HQs como um gênero discursivo contemporâneo perpassado dialogicamente por vozes sociais e como uma linguagem constituidora de memória do século XX.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Linguagem. Construção de sentido. Gêneros discursivos. Memória de gênero.

Introdução

Mikhail Bakhtin pode ser considerado um dos pensadores precursores dos estudos da linguagem e do discurso compreendendo-os em um âmbito estritamente social. Poderíamos dizer que a elaboração dos conceitos de enunciado, polifonia, dialogismo e formação de gêneros do discurso mudou o modo como até então era vista a relação entre a linguagem e a produção de discursos em relação ao sujeito social. Como enfatiza Machado (2005, p. 131), a concepção filosófica de Bakhtin era a de “olhar o mundo de um ponto de vista extraposto, totalmente diverso da percepção centrada em um único ponto, para melhor captar o movimento dos fenômenos em sua pluralidade e diversidade”.

Desse modo, a escolha dos estudos bakhtinianos para melhor compreendermos uma das mais importantes e relevantes linguagens do século XX – as histórias em quadrinhos – não soa estranha ao nosso objeto de estudo.

Nesse artigo, veremos os gêneros discursivos como um instrumento constituído *por* e constituidor *de* memória social – vista como uma construção social de acordo com a concepção de Maurice Halbwachs (2004). Pretendemos, desse modo, mostrar como o gênero quadrinístico constrói sentido e como as vozes sociais o perpassam em sua singular linguagem composta por imagem, palavra e demais signos e símbolos que a compõem.

Compreender as histórias em quadrinhos como um gênero discursivo singular – no sentido bakhtiniano - é entendê-las como uma manifestação discursiva e cultural da sociedade contemporânea surgida em condições de produção específicas e como um instrumento - composto dialogicamente por diversas vozes sociais - constituidor de memória social do século XX.

A linguagem das histórias em quadrinhos

Para alguns estudiosos, como Moya (1977), a linguagem das histórias em quadrinhos pode ser vista desde as inscrições imagéticas produzidas pelo homem primitivo em paredes de cavernas ancestrais. Vergueiro (1998, p. 24) enfatiza que “é possível falar de vários começos, em vários iniciadores distribuídos em diversas partes do mundo”. É inegável, porém, que a linguagem das histórias em quadrinhos se consolidou em todo o mundo como a conhecemos hoje como um produto oriundo da indústria cultural de massa em tendo seu surgimento creditado posteriormente, por convenção, às últimas décadas do século XIX em especial na imprensa norte-americana.

A linguagem das HQs pode se apresentar em variadas formas: das mais simples às mais complexas. Porém, poderíamos dizer que no momento em que um sujeito tem contato com a linguagem dos quadrinhos, seja em uma revista, uma tira de jornal ou qualquer outro meio, é a união de sistemas de linguagem diferentes – cada uma com suas regências específicas – que primeiramente chama sua atenção: a imagética, reunindo as noções de perspectiva, simetria, hachuras, pinceladas, tonalidades, contornos, cores, etc. E a textual, que engloba a gramática, a sintaxe, sistemas morfológicos e outros. Para Eisner (2001, p. 8), a leitura que um indivíduo faz de uma história em quadrinhos “é um ato de percepção estética e de esforço intelectual”.

Nessa união de signos, porém, é provável que o que mais se sobressaia para o sujeito seja a imagem. Inclusive, podem existir narrativas quadrinísticas sem texto, apenas imagéticas. Barthes (1990, p. 30) recorda que para um indivíduo “reconhecer” uma imagem é necessário que exista um já dado “saber-cultural” pelo sujeito, uma espécie de memória-imagética embora isso possa ocorrer em níveis de complexidade bastante variados.

No caso das HQs que reúnem sistemas sígnicos imagéticos e textuais, Barthes (1990, p. 33-34) utiliza um conceito denominado de função de *relais* em que “a palavra e a imagem têm uma relação de complementaridade; as palavras são, então, fragmento de um sintagma mais geral, assim como as imagens, e a utilidade da mensagem é feita em um nível superior: o da história, o da anedota, o da diegese”.

No interior da narrativa, a união desses sistemas sígnicos muitas vezes pode gerar um fator de redundância na relação texto/imagem uma vez que o texto pode descrever exageradamente algo que a imagem já significa. Por outro lado, dependendo do que a narrativa pede, muitas vezes a relação texto/imagem pode – e deve – apresentar significados diferenciados. Um exemplo se dá quando o narrador descreve um acontecimento e a imagem nos mostra outro, ou seja, dois acontecimentos construídos, concomitantemente, por linguagens diferentes, em uma mesma narrativa. O cinema também pode usar esse artifício; já no caso da literatura não seria possível, visto que se utiliza, preferencialmente, de uma linguagem, a verbal.

No entanto, a linguagem quadrinística não se resume apenas à união desses dois sistemas de signos. Diversos outros elementos podem ser utilizados das mais diversas formas no interior dessa linguagem com a pretensão de auxiliar a narração de fatos e acontecimentos.

Talvez um dos mais conhecidos sejam os “balões” – oriundos dos filactérios egípcios - que possuem a função de recipiente que contém, em seu interior, imagens ou palavras que podem servir como pensamentos ou diálogos de personagens da narrativa.

Para a representação da emissão de sons, há a utilização das onomatopéias – também utilizadas na linguagem literária. Em determinadas línguas, as onomatopéias não utilizam termos que se aproximem de sons, mas palavras cujo significado pode remeter a determinado som como, por exemplo, a língua inglesa que utiliza termos como *crack* ou *crash* com o propósito de representar o som de batidas e/ou colisões.

Além dos balões e das onomatopéias, Eisner (2001) aponta outros elementos de grande importância em uma narrativa :

- A) rabinho - que é o indicador que parte do balão para o personagem;
- B) o quadrinho e o requadro - são, respectivamente, o quadro que contém uma determinada cena (*box frame*) e o seu contorno;
- C) as calhas - o espaço entre os quadrinhos;
- D) as tiras - que são uma fila de quadrinhos (da esquerda para direita) na página.

Cada um desses elementos também possui particularidades próprias que influenciam o sentido de uma narrativa. Como exemplo, podemos citar os requadros que, de acordo com o contorno, modificam o sentido da mensagem em relação ao tempo. Um requadro com contorno reto (Figura 1) significa que a narrativa ocorre em tempo presente. Já um requadro com contorno ondulado pode significar situações ocorridas em tempo passado ou em sonhos (Figura 2). O mesmo ocorre aos balões visto que, dependendo do contorno, as palavras ou imagens em seu interior podem representar diálogos, pensamentos, sonhos, etc.

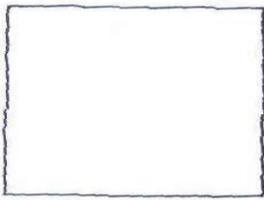


Figura 1: Requadro com contorno reto
Fonte: Eisner (2001, p. 51)

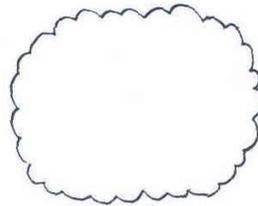


Figura 2: Requadro com contorno ondulado
Fonte: Eisner (2001, p. 51)

O formato das palavras inseridas nos balões também apresenta suas especificidades. Palavras em negrito ou em tamanho maior que as demais podem representar uma fala mais alta ou um grito (EISNER, 2001, p. 149). Desse modo “as palavras sofreram um tratamento plástico; passaram a ser desenhadas; o tamanho, a cor, a forma, a espessura, etc, tornaram-se elementos importantes para o texto [...] Dois sentidos diversos são dados pela mesma palavra através de tratamentos formais diferentes” (KLAWA; COHEN, 1977, p. 112-113). A especificidade principal da linguagem quadrinística não se resume a nenhum dos elementos apresentados até então. A relação texto/imagem não é primordial visto que podem existir HQs apenas com imagens. Os demais elementos como os balões podem ou não ser utilizadas na narrativa.

Sendo assim, podemos dizer que essencialmente a especificidade da linguagem “reside, antes, no modo narrativo visual capaz de agenciar elipses gráficas e espaciais. O

desencadeamento de imagens (“congeladas” no tempo e no espaço) será sempre relacional” (CIRNE, 2000, p. 29) a que denominamos corte gráfico. O leitor é quem constrói mentalmente o movimento, o *timing* da ação, o tempo e o espaço em que a narrativa ocorre. Como relata Cirne (2000, p. 137), “sem cortes, não teríamos quadrinhos, simplesmente”.

Ou seja, a sequência de imagens criadora de sentido em seu conjunto é que define uma história em quadrinhos como tal. Por esse motivo, essa forma narrativa também é conhecida pelo termo de arte sequencial. A leitura de uma narrativa geralmente ocorre – principalmente no Ocidente - no sentido da esquerda para direita e de cima para baixo dentro do limite espacial de uma página.

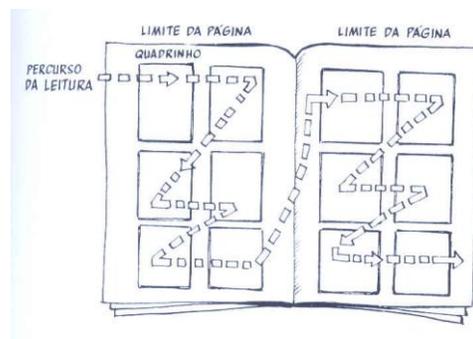


Figura 3: leitura de uma HQ
Fonte: Eisner (2001, p.41)

McCloud (2005, p.7-9), acredita que o termo *arte sequencial*, embora possa designar as histórias em quadrinhos de um modo genérico, deixaria alguns pontos falhos. A palavra *arte* seria um critério de valor enquanto que outras formas simbólicas também podem ser *sequenciais*. Além disso, o termo *arte sequencial* nada diz sobre ser algo imagético ou não. E mesmo o termo *imagem* também não seria muito preciso uma vez que a palavra escrita em um suporte também seria uma *imagem sequencial*. E como o espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para o cinema, as imagens não ocupariam o mesmo espaço em sua sequência, mas *justapostas*. McCloud chega então à conclusão de que a melhor definição possível para designarmos as histórias em quadrinhos seria a de: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

Gêneros discursivos

Bakhtin formulou a concepção de gêneros discursivos no início do século XX no grupo de estudo e pesquisa conhecido como Círculo de Bakhtin. Ao trabalhar com o conceito de enunciado, Bakhtin observou que a quantidade de discursos produzidos nas mais diversas esferas sociais era tamanha que uma comunicação satisfatória entre sujeitos necessitaria de enunciados com características semelhantes em determinados grupos sociais. Existiriam formas reconhecíveis de enunciados que permitiriam o estabelecimento de comunicação entre seus membros. Essas formas reconhecíveis constituir-se-iam de formas estabelecidas antes de um determinado evento de comunicação e, por via de consequência, estariam presentes nos enunciados futuros.

Primeiramente, devemos enfatizar que os gêneros – compostos por enunciados sócio-historicamente situados - devem ser compreendidos como intrinsecamente ligados à atividade humana e às mais diversas situações sociais (RODRIGUES, 2005, p. 165). Podem surgir novos gêneros enquanto outros podem “desaparecer” de acordo com as mais diversas complexidades sociais.

Bakhtin, ao descrever os gêneros, dividiu-os em duas categorias distintas: gêneros primários (simples) e gêneros secundários (complexos).

Bakhtin (1997) compreendia os gêneros primários como os gêneros simples do discurso, visto que se apresentam em situações de comunicação mais “simples” e diretamente ligadas ao cotidiano social. Seriam as conversas entre sujeitos no dia-a-dia, as cartas, diários, bilhetes, etc.

Os gêneros secundários seriam “complexos”, pois “aparecem em circunstâncias de uma comunicação cultural mais complexa e relativamente mais evoluída” (BAKHTIN, 1997, p. 281). A esse contexto pertenceriam os discursos teatrais, literários, científicos, políticos e ideológicos.

Uma das principais características dos gêneros secundários é a agregação de um ou mais gêneros primários em sua produção. A partir de sua incorporação ao gênero secundário, o gênero primário sofre um processo que o modifica fazendo-o perder “sua relação imediata com a realidade existente e com a realidade dos enunciados alheios” (BAKHTIN, 1997). Bakhtin cita como exemplo a inclusão de um gênero primário, como o diálogo cotidiano em uma narrativa romanesca e afirma que, a partir dessa inclusão, esse gênero primário passa a fazer parte da realidade do gênero secundário do romance literário.

Compreenderemos as HQs, neste artigo, como um gênero secundário complexo e contemporâneo do discurso, visto que são uma manifestação social produzida em condições sociais específicas. A importância de entendermos as HQs como um gênero discursivo secundário vai além de uma ação classificatória; compreendemos que as HQs se constroem em situações de práticas sociais complexas, demandando que os seus leitores possuam certo conhecimento prévio desse gênero para bem conseguir lê-las.

Os gêneros, segundo Bakhtin (1997), constituem-se de enunciados que, a seu turno, surgem de enunciados anteriores e produzidos por falantes imersos em situações sócio-históricas, não sendo, portanto, fruto do que ele denomina de “Adão mítico”, personagem que teria proferido o primeiro enunciado. Todo enunciado – pertencente a um gênero - é único, jamais se repete pois é proferido em condições de interação social específicas. Por outro lado todo enunciado somente é produzido por meio de enunciados anteriores que são retomados a cada nova enunciação. Cada enunciado produzido geraria, ainda, uma *atitude responsiva ativa*, ou seja, “enunciados-respostas” que gerarão novos enunciados e assim sucessivamente.

Essa compreensão dos enunciados seria semelhante ao que Orlandi (2005, p. 31) compreende como uma memória discursiva, que seria “o saber que torna possível todo dizer e que retorna sob a forma do pré-construído, o já dito que está na base do dizível, sustentando cada tomada de palavra”.

Desse modo, todo gênero discursivo possuiria uma memória de gênero de que se utiliza como base e que é retomada na produção de seus enunciados. Essa memória de gênero é essencial para produção de enunciados pertencentes a determinado gênero discursivo, haja vista que seria impossível a produção de enunciados de “lugar-nenhum” no interior de um contexto social, pois “se os gêneros do discurso não existissem e nós não os dominássemos, se tivéssemos que criá-los pela primeira vez no processo do discurso, de construir livremente e pela primeira vez cada enunciado, a comunicação discursiva seria quase impossível” (BAKHTIN *apud* CLOT, p. 224) e, diríamos nós, o processo informacional não se constituiria.

Essa relação gênero/memória de gênero pode ser compreendida como um elemento facilitador e de grande importância na construção de sentido visto ser este um elemento da própria natureza do fenômeno informacional. O enunciado, ao ser proferido em determinado gênero discursivo, será parte das especificidades que compõem esse gênero e sua base memorialística. Dessa forma, ao ser proferido no interior do gênero ao qual pertence a relação

deste com sua memória de gênero, será um meio que facilitará a compreensão da informação transmitida pelo sujeito inserido no processo informacional.

Porém, a cada enunciado – ou discurso – podem pertencer as mais variadas linguagens constitutivas dos mais diversos gêneros discursivos e que influem na produção de sentido desse enunciado.

Histórias em quadrinhos, gêneros discursivos e construção de sentido

Como vimos, a linguagem quadrinística é única, composta de diversas particularidades e união de diferentes sistemas de signos e demais elementos – com funções e características próprias - que são lidos em conjunto de forma sequencial. Sendo assim, podemos afirmar que essa linguagem forma “um complexo: um mosaico de códigos que tem como base informações visuais que fundamentam seus signos, mas também são estranhos a este” (SRBEK, 2005, p. 31). Entendido desse modo, é possível concluir que o sentido completo de uma narrativa quadrinística somente se produziria na leitura do “todo articulado”. Uma página ou um quadrinho seriam apenas um fragmento desse “todo articulado” – exceto no caso de a história possuir início, meio e fim no espaço de apenas uma página, pois, nesse caso, a página não seria um fragmento, mas a história em sua completude.

Tal significação se dará, desse modo, no interior da compreensão do “todo articulado” complexo que é a narrativa das histórias em quadrinhos conjuntamente a um processo de memória, entendido como “uma reconstrução psíquica e intelectual” (ROUSSO, 2000, p. 94) por parte do indivíduo sempre no interior de um contexto sócio-cultural. Como atesta Geertz (1997, p. 148), uma linguagem não pode ser entendida como “uma lista de variações sintáticas” e, conseqüentemente, qualquer forma artística/estética – se assim considerarmos as histórias em quadrinhos – também não pode ser considerada “um mero encadeamento de formas puras”.

Vista a complexidade das histórias em quadrinhos, no que tange à sua produção de sentido e compreendendo-as como um produto social da contemporaneidade, podemos afirmar que elas são um gênero discursivo secundário que encerra todas as características inerentes a essa categoria de gênero no sentido bakhtiniano.

Ao entendermos a linguagem quadrinística como um gênero secundário do discurso, compreendemos que elas se constroem a partir tanto de uma memória de gênero, que armazena as características que viabilizam a construção de sentidos, quanto de uma memória discursiva, que toma por base o processo de criação de seus enunciados e, ao construí-los, contribuirá para a geração dos enunciados posteriores, bem como de sua construção de sentido.

Desse modo, todo discurso quadrinístico estará sempre intrinsecamente ligado às características que compõem seu gênero e sua memória. Essas características podem, de forma gradativa, sofrer alterações com o passar do tempo, porém sempre dentro de um contexto estritamente social, uma vez que o gênero discursivo é um *produto* e um *produtor* do mundo social e suas relações.

Ao assumirmos a linguagem quadrinística como um gênero discursivo secundário compreendemos que a relação gênero/memória de gênero exerce um papel fundamental na produção de sentido e atua como um elemento que facilita a transmissão informacional.

Visto assim, os enunciados que constituem o “todo complexo” de linguagens, signos e demais elementos característicos do gênero quadrinístico demandarão, por parte do sujeito, uma série de conhecimentos prévios acerca do gênero discursivo em foco que viabilizarão a construção de sentido e uma atitude responsiva ativa que gerará a produção de novos enunciados de modo sucessivo.

Conclusão

Bakhtin compreendia a complexidade do sujeito social enquanto agente produzido e produtor de discursos. O homem, nesses inúmeros séculos de existência, procurou os mais diversos modos de se comunicar e interagir. Gêneros discursivos compostos pelas mais diversas formas de linguagem surgem, transformam-se e “morrem” em uma interminável troca entre homem construído e construtor de discursos que formam o mundo labiríntico no qual vivemos.

Compreender as histórias em quadrinhos como um gênero discursivo contemporâneo é trabalhar para termos um maior conhecimento de como funciona uma das linguagens contemporâneas mais utilizadas e difundidas em todo o mundo pelo homem contemporâneo,

como um meio de manifestar seus pensamentos, suas crenças, sua cultura e seus valores tendo em vista os mais distintos propósitos.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. (Coleção Ensino Superior).

BARTHES, Roland. A retórica do discurso. In: _____. *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

CLOT, Yves. Psicologia. In: BRAIT, Beth (org.). *Bakhtin: outros conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, 2006. p. 219-241.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FERREIRA, Lucia M. A; ORRICO, Evelyn G. D. Prefácio. In: FERREIRA, Lucia M. A; ORRICO, Evelyn G. D. (Org.) *Linguagem, identidade e memória social: novas fronteiras, novas articulações*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

GEERTZ, Clifford. *O saber local*. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de. *Shazam*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 103-113. (Comunicação, 46).

MACHADO, Irene. Os gêneros e o corpo do acabamento estético. In: *Bakhtin, dialogismo e construção de sentido*. 2. ed. Campinas, SP: Unicamp, 2005. p. 131-148.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2005.

MOYA, Álvaro de. *Shazam*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. (Comunicação, 46).

ORLANDI, Eni Puccinelli. *Análise de discurso: princípios e procedimentos*. 6. ed. Campinas, SP: Pontes, 2005.

RODRIGUES, Rosângela Hammes. Os gêneros do discurso na perspectiva dialógica da linguagem: a abordagem de Bakhtin. In: MEURER, José Luiz; BONINI, Adair; MOTTA-ROTH, Désirée (org.). *Gêneros: teorias, métodos, debates*. São Paulo: Parábola Editorial, 2005. p. 152-183.

ROUSSO, Henry. A memória não é mais o que era. In: *Usos e abusos da história oral*. Rio de Janeiro: FGV, 2000. p. 93-101.

SRBEK, Wellington. *Um mundo em quadrinhos*. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. História em quadrinhos. In: CAMPELLO, Bernadete Santos; CALDEIRA, Paulo da Terra; MACEDO, Vera Amália Amarante (Org.). *Formas e expressões do conhecimento: introdução às fontes de informação*. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998. p. 115-149.