

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Centro de Letras e Artes
Escola de Belas Artes | UFRJ

Simpósio
HISTÓRIA E GEOGRAFIA DA ARTE
TEORIA EM QUADRINHOS
09 e 10 de setembro de 2014

ENTRELAÇAMENTO DE OBJETOS DISCURSIVOS NO UNIVERSO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Quando em 1993 Scott McCloud publicou seu livro *Understanding Comics* (traduzido como “Desvendando os Quadrinhos”) demonstrou que era possível desenvolver teoria sobre essa forma de mídia utilizando sua própria linguagem textual/visual. McCloud “escreveu” um livro que utilizava as ferramentas gráficas das HQ(s) para examinar o próprio meio, ou melhor, fez com que a espacialidade linear e unidirecional da escrita fosse enriquecida pela espacialidade multidirecional da imagem. Criou, desse modo, um “discurso” teórico afinado com os leitores de gibis. Enfim, produziu uma teoria em quadrinhos e não somente um texto teórico sobre eles. Essa experiência de McCloud é de suma importância para que se formulem as seguintes questões: qual seria o interesse e a importância, para o Departamento de História da Arte (e para o curso de História da Arte), de promover um evento sobre quadrinhos? Mais especificamente sobre *Teoria em Quadrinhos*? Neste sentido, considerando-se os objetivos deste projeto, torna-se relevante, em um primeiro momento, nos atermos à noção de “teoria”.

Teoria origina-se do grego *theoría* (θεωρία) que, inicialmente, significava “olhar para algo” que, por sua vez, deriva de *theorós*: “aquele que olha”. Em Latim, *theoria* assumiu o sentido de “concepção”, “especulação” e “esquema mental”. A associação dessa palavra ao discurso metódico se deu a partir do século XVII. A partir de então, estabeleceu-se a razão, o intelecto, a palavra e a escrita como alicerces. Deixou-se, portanto, pouco espaço para a experiência da imagem.

Apesar de a palavra em questão ter sua origem etimológica grega associada ao visível, acabou por exilar-se no universo do legível e da oralidade. Dentro dessa tradição a imagem surge, na maioria das vezes, apenas como ilustração ou motivação para o desenvolvimento de textos teóricos e, por isso, muito raramente ela participa meritosamente do processo de construção de conhecimento (inclusive de conhecimento sobre ela mesma). A própria teoria formalista das artes plásticas foi construída como um texto que deveria se manter afastado da imagem para que não contaminasse, o que acreditava ser, suas respectivas especificidades.

Por outro lado, no início do século XX, o método iconológico passou a ser utilizado pela teoria da arte com o objetivo de conseguir incluir cada vez mais a imagem como parte da construção de sentido para o mundo visível e mais especificamente para a construção de um discurso sobre a cultura visual que nos rodeia. Não se tratava apenas de produzir conhecimento sobre a imagem, mas com a imagem. Essa nova postura levou W.J.T. Mitchell a definir ferramentas teóricas híbridas que denominou como *meta-pictures* (que poderia ser traduzido como meta-imagens). Tratava-se de imagens que abrigavam em sua visualidade teoria sobre elas mesmas. Essa “iconologia crítica”, como o autor a caracteriza, mostrou que o binômio conceitual/visual tem muito a contribuir com a tradição puramente textual.

Tal acepção nos leva a afirmar que as histórias em quadrinhos (foco de nosso interesse), por apresentarem caráter fundamentalmente híbrido, podem, portanto, ter muito a acrescentar ao exercício da meta-imagem e, por conseguinte, podem introduzir questionamentos importantes a respeito da produção de imagens em nossa cultura e, por isso, interferir também no campo crítico das artes plásticas.

Cumprir mencionar que a iniciativa de aproximar a teoria dos quadrinhos da teoria da Arte não tem por intuito reivindicar nenhuma equiparação de status. Leonardo da Vinci, em sua época, precisou defender a capacidade intelectual do pintor para que deixasse de ser encarado como um trabalhador braçal e que sua atividade visível pudesse ser equiparada à atividade legível dos poetas (profissionais ditos “liberais”, pois não estavam “presos” ao conhecimento técnico das oficinas e podiam pensar livremente).

William Morris no século XIX, por sua vez, lutou para que o aprendizado nas oficinas artesãs conseguisse alcançar essa mesma conquista que Leonardo ofereceu aos pintores. Porém, no século XX a *Pop Art* inverteu esse processo atraindo para dentro da estabelecida *High Art* questões retiradas do que era considerado popular, ou seja, da publicidade, das revistas de moda, dos ídolos do cinema, das notícias sensacionalistas dos jornais, etc. As artes plásticas não estavam propriamente renegando suas conquistas, mas indicando que não era mais possível produzir teoria sobre a imagem e através da imagem sem levar em consideração as experiências visuais que estavam sendo veiculadas pelas novas mídias de massa.

Desse modo, não caberia mais buscar equiparar as histórias em quadrinhos às artes plásticas (não se trata mais de uma questão de equiparação de status, como fizeram Leonardo e William Morris), mas de demonstrar o quanto os HQ(s) têm a oferecer e a interferir na teoria da Arte.

No início dos anos 1960, Roy Lichtenstein, transportou as imagens e os textos dos quadrinhos para suas telas. Retirou-os dos gibis e levou-os para dentro das galerias de arte. Por outro lado, transportou, também, a pintura cubista e, até mesmo, a pincelada expressionista abstrata de Pollock incluindo-a nesse modo de representação que, até então, era considerado (e ainda hoje muitos o consideram) mero entretenimento alienador. Além disso, Lichtenstein ampliou as retículas e colocou em evidência a narrativa contida nos toscos balões profanando os mais sagrados dogmas da arte naquela época.

Porém, em nenhum momento, essas obras deixaram de afirmar a marginalidade de sua atitude, tampouco, o referido artista pareceu querer retirar os quadrinhos dessa posição à margem das artes visuais. Percebeu-se, contudo, que a autonomia que a *High Art* havia estabelecido (por exemplo, a teoria da pintura abstrata desenvolvida por Clement Greeberg), parecia ser bem mais alienante que as imagens veiculadas pelas mídias voltadas para o grande público. Demonstrou-se que só na margem havia crise e estranhamento capazes de produzir reflexão e conhecimento sobre a cultura visual na modernidade.

Neste sentido, podemos citar, também, muito apropriadamente, a exposição *História em Quadrões*, de Maurício de Souza que, com muito humor, fez o caminho inverso de Lichtenstein transformando a linguagem dos quadrinhos em paródias de pinturas consagradas pela História da Arte. Claramente, não se tratava de uma busca de legitimação dos HQ(s) no interior do discurso dessa história, mas uma atitude irreverente que alegrou as crianças e, ao mesmo tempo, produziu intrigantes meta-imagens que nos fazem pensar sobre as convenções que determinam aproximações e afastamentos entre os quadrinhos (nas páginas das revistas) e as renomadas telas emolduradas e penduradas nas paredes dos museus.

Fica claro que o modo de representação do espaço perspectivado, desenvolvido pela pintura europeia é amplamente teorizado, vê-se exposto em sua crise fundamental através dessa experiência aparentemente ingênua. O modo de representação do espaço nos gibis, que pode parecer, à primeira vista, uma mera simplificação banal dos cânones acadêmicos, vem demonstrando que tem muito a acrescentar a esse campo teórico.

Podemos admitir, através das questões supracitadas, que os profissionais dos quadrinhos, tal como Scott McCloud e Maurício de Souza, têm contribuído para a produção não somente de uma teoria dos HQ(s), mas para a teoria da imagem de uma maneira geral. Do mesmo modo, artistas plásticos, como Roy Lichtenstein, têm sentido a necessidade de inserir características gráficas dessa mídia, em seus trabalhos, com a finalidade de gerar estranhamento e, por conseguinte, resgatar um olhar crítico que as obras de arte buscam exercitar.

Paralelamente, consideramos também, que o caráter híbrido (legível/visível) dos quadrinhos permite associá-los diretamente aos interesses estéticos da arte contemporânea, na medida em que a pura visualidade modernista passou a ser contaminada pela textualidade a partir dos anos 1960. Assim sendo, esse modo híbrido de representação do espaço, onde figuras altamente estilizadas convivem com balões e outros elementos gráficos que materializam a visualidade da escrita, tem comprovado um potencial teórico que deve ser posto em evidência.

Queremos, finalmente, deixar claro que esse projeto é o resultado não só de um argumento proposto pelos próprios alunos de graduação João Paulo Ovídeo, Rafaela Pereira da Silva e Roberta de Souza Araujo, como também se coaduna aos interesses de pesquisa de dois projetos coordenados por professores do BAH . É preciso ressaltar esse aspecto, pois demonstra que o desenvolvimento de uma pesquisa não precisa, necessariamente, partir de uma determinação vertical, mas pode ser o resultado de uma cooperação mútua entre alunos e professores.

O SIMPÓSIO | A PROPOSTA | Esse projeto justifica-se pela aproximação da teoria da arte à teoria dos quadrinhos, pois ambas terão muito a acrescentar uma à outra. Tanto a produção dos quadrinhos poderá aprofundar suas experiências tomando contato com o vasto instrumental teórico que foi construído a respeito das artes plásticas, quanto a chamada *High Art* poderá, por sua vez, identificar com maior clareza em que medida já se encontra “contaminada” pela cultura visual dos HQ(s). Além disso, é preciso salientar que a teoria da arte contemporânea tem expandido seus limites em direção a uma teoria da imagem. Com o enfraquecimento da valorização da autonomia da obra de arte e da própria instituição, típica do modernismo, não faz mais sentido estimular isolamentos teóricos. Portanto, uma teoria em quadrinhos deve ser mais que bem vinda num departamento de História da Arte. Cabe lembrar, também, que a importância do evento *Teoria dos Quadrinhos* não se restringe ao meio acadêmico, pois foi projetado com um perfil mais abrangente, cujo objetivo é dar mais visibilidade a essa discussão acerca das HQs.