

o CAOS DOS QUADRINHOS MODERNOS

Com o surgimento das *Graphic Novels* ou Romances Gráficos, muitos deles verdadeiras obras de arte, os quadrinhos passam a usar uma outra linguagem, que retrata o caos dos anos 80/90.

Sentado diante de uma "multitela" (uma parede coberta por monitores de vídeo), recebendo imagens de vários países do mundo via satélite, Adrian Veidt, personagem da *Graphic Novel* **Watchmen**, faz a seguinte observação: "Um exótico mundo visto apenas superficialmente. Essa entrada simultânea me atrai como o equivalente cinético de uma pintura abstrata... pontos fluorescentes... significados em um caos semiótico, perdidos num mar de incoerência. Transitórios e esquivos, devem ser entendidos com rapidez. Animação por computador permeia até mesmo os sucrilhos no café da ma-

"... o paradoxal e o incompreensível não morrem, se encarados com alegria. Só se morre de tédio. E felizmente as histórias em quadrinhos estão distantes dele". Federico Fellini

nhã de um futuro alucinógeno. Os canais musicais processam infinitas representações lineares... Estabelecidos esses pontos

de referência, um inesperado mundo se torna gradualmente discernível dentro da mídia".

O AUTOR

Roberto Elísio dos Santos

Doutorando em Comunicação pela ECA-USP; professor da Faculdade de Comunicação Social do Instituto Metodista de Ensino Superior - São Bernardo do Campo; jornalista; autor do livro **Introdução à Teoria da Comunicação**.

1. Romance gráfico: quadrinho adulto de autor, que trata de temas polêmicos e atuais, utilizando uma linguagem mais sofisticada do que as HQs normais. Por exemplo: computação gráfica, pintura e colagem.

Antevisão de um tempo em que a imagem-fantasia (fragmentada, fascinante, hiper-real, ágil, efêmera e complexa) estimula sensações no público entediado, saturado de informações e ansioso por signos mais intensos, o texto do roteirista Alan Moore acima reproduzido remete diretamente à linguagem das *Graphic Novels* que surgiram nos anos 80.

E, por extensão, revela também a abrangência dos meios de comunicação, na atualidade, que formam mosaicos intrincados cujos detalhes se mostram mais e mais complicados.



“Um contrato com Deus”, de Will Eisner, a primeira graphic-novel.

A alta tecnologia, o aumento das fontes de informação e a velocidade e intensidade com que são veiculadas as mensagens, antes tornam a realidade indiscernível que a explicam.

Alternativa às HQs de linha, os romances gráficos incorporam os elementos e idéias típicos dos anos 80.

Contemporâneos dos videoclipes, da computação gráfica e do controle remoto (*zap*), estes quadrinhos de autor, com “temática adulta”, investem na multiplicação dos focos narrativos, na densidade psicológica dos personagens (que aumentam de número), na ruptura da linguagem tradicional de HQ, na velocidade em que os fatos ocorrem e na quantidade de informações (visuais e ver-

bais) transmitidas ao leitor, contando com personagens conhecidos (Batman, Homem-Aranha, Wolverine, Homem de Ferro, entre outros), ou criando novos.

De maneira diferente das HQs tradicionais, cuja trama se assemelha ao conto - forma de narração normalmente objetiva; personagens com papéis definidos; situação básica resolvida no final -, a *Graphic Novel* apresenta muitos *plots* e diferentes narradores.

Em **Batman - O Cavaleiro das Trevas**, por exemplo, os fatos são narrados, às vezes até simultanea-

mente, pelo próprio Homem Morcego, pelo comissário Gordon, pelo mordomo Alfred, pela nova Robin (agora uma adolescente), por um *anchormen*, o “âncora” de TV, por qualquer habitante de Gotham City. Há, em poucos momentos, a narração referencial (feita em terceira pessoa, com o narrador ausente).

Esta HQ ousada se passa em um futuro alternativo.

Com tantos narradores e pontos de vista, a narrativa se fragmenta - um fato é mostrado de formas diferentes ou muitos fatos são mostrados ao mesmo tempo, com ação alternada - o que causa o “caos”.

A narração subjetiva faculta aos personagens desnudar seu íntimo, tornando claras suas ambigüidades, a ponto de desaparecer a fronteira entre protagonistas e antagonistas

(como pode ser observado em **Batman - O Cavaleiro das Trevas**, **Ronin** e **A Piada Mortal**). Em alguns romances gráficos, a personalidade dos personagens sofre tantas

alterações que fica difícil classificá-la (é o caso de **Elektra Assassina**, em que a personagem principal se torna uma ninja assassina, mas acaba impedindo que um político radical inicie uma guerra entre os EUA e a União Soviética; em **V de Vingança**, o protagonista esconde sua identidade atrás de uma máscara e age como terrorista para derubar o governo fascista que num futuro próximo tomará conta da Inglaterra).



Subvertendo a imagem do herói, Batman se transforma num vingador obstinado em "O cavaleiro das trevas".

DECUPAGEM TELEVISIVA

O encadeamento das imagens nessas histórias não obedece a um padrão, a uma continuidade linear.

A decupagem é uma extensão da linguagem televisiva, com suas funções, elipses e cortes, substituindo a tradicional articulação cinematográfica.

Em **A Piada Mortal** e **Watchmen**, por exemplo, a posição dos personagens no final de uma seqüência e no início de outra é idêntica e indica passagem de tempo ou espaço. Na **Graphic Novel Batman - O Cavaleiro das Trevas**, a impressão é que algumas seqüências saíram de uma ilha de edição: determinados fatos e a intervenção das pessoas são mostrados como se flagrados por

uma câmera de TV - em alguns momentos o requadro assume a forma de uma tela de TV.

Também o veterano Will Eisner (criador de **Spirit**, clássico dos quadrinhos da década de 40) dá continuidade à ação, na **Graphic Novel Signal from Space**, "derramando" os desenhos pela página, sem recorrer muito ao requadro. Para Eisner, um elemento visual (parede de tijolos, chuva, cabelo de uma personagem) ou verbal (onomatopéia de passos num corredor)

serve para ligar uma cena a outra ou para separar duas seqüências. De acordo com este autor:

"As primeiras revistas de quadrinhos (por volta de 1934) geralmente continham uma coleção aleatória de obras curtas. Agora, após

quase 50 anos, o surgimento das **Graphic Novels** completas colocou em foco, mais que qualquer outra coisa, os parâmetros de sua estrutura. Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem. O vocabulário da Arte Seqüencial tem se desenvolvido continuamente nos Estados Unidos. (...)

As histórias em quadrinhos comunicam numa 'linguagem' que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público.

Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada 'leitura' num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo."²

Mas a linguagem específica da HQ sofre modificações nas *Graphic Novels*: o recordatório (painel onde são colocados os elementos verbais de transição - "entretanto", "enquanto isso", "depois" - ou de ligação entre um capítulo e outro) se presta à exteriorização da voz interior dos personagens, nos momentos em que a narrativa se torna subjetiva; passa a ser o espaço em que os sentimentos, as ambigüidades e os conflitos são revelados.

Também a metalinguagem é empregada - em *Watchmen* um personagem secundário lê uma HQ (de terror) e esta passa a primeiro plano, servindo como subtexto à história principal.



Watchmen: um mundo de imagens intensas, fugases e subliminares compõe o caos semiótico.

Da mesma forma, o enredo de alguns romances gráficos é enriquecido com citações literárias e musicais. O roteirista Alan Moore pontua o final dos capítulos de **Watchmen** com trechos de músicas (Bob Dylan), poesias (William Blake), depoimentos (Einstein), textos filosóficos (Nietzsche) e até da Bíblia. Além disso,

intercala os capítulos com dados sobre os personagens (trechos de autobiografias e reportagens fictícias, fichas criminal e médica, entrevistas dadas a revistas inexistentes e relatórios internos de empresas).

E na minissérie **V de Vingança**, Moore coloca na boca de seu enigmático personagem citações de Goethe e Shakespeare.

Outras mídias, incorporadas à produção de algumas *Graphic Novels*, contribuem para inovar sua linguagem.

É o caso da computação gráfica. Histórias com o Homem de Ferro (**Crash**) e Batman (**Digital Justice**) foram geradas por computador, com a inserção de termos e elementos visuais da informática no enredo (o vilão Co-

ringa, em **Digital Justice**, aparece como um vírus de computador que pretende dominar a cidade de Gotham, que está inteiramente informatizada, no século 21).

O estilo dos desenhos dos romances gráficos também não obedecem a um padrão.

Ao lado de representações naturalistas, como as ilustrações feitas por David Gibbons (**Watchmen**) e Brian Bolland (**A Piada Mortal**), há uma predominância de estilizações empregadas por artistas como Frank Miller (**Batman - O Cavaleiro das Trevas** e **Ronin**) e Kent Williams e Jon J. Muth (**Wolverine &**

Destrutor - Fusão). A arte produzida por Dave McKean (**Orquídea Negra** e **Arkhan Asylum**) assemelha-se à pintura, às vezes abstrata, em alguns momentos expressionista. Mas o traço mais irregular, que vai do realismo à abstração, pertence a Bill Sienkiewicz (**Demolidor** e **Elektra Assassina**).

As *Graphic Novels* são o espaço mais indicado para a experimentação, para a renovação estética das HQs, assim como para a manifestação de talentos já consagrados,

como Will Eisner e Jean Giraud (Moebius), que, junto com o renomado roteirista Stan Lee, criou um romance gráfico com o Surfista Prateado.

RETRATO DE ÉPOCA

A década de 80 assistiu à falência de ideologias, ao medo paranóico de uma guerra atômica, ao individualismo consumista, à mistura de conceitos nas teorias e de estilos na arte, à disseminação de doenças fatais, à queda de regimes políticos autoritários, à emergência de novas potências econômicas, à preocupação com a destruição do meio ambiente e à volta do conservadorismo político e moral.

Um momento na História em que, nas palavras de Christopher Lasch, o homem se encontrava sitiado.

Segundo Lasch:

“Em uma época carregada de problemas, a vida cotidiana passa a ser um exercício de sobrevivência. Vive-se um dia de cada vez. Raramente se olha para trás, por medo de sucumbir a uma debilitante nostalgia; e

quando se olha para frente, é para ver como se garantir contra os desastres que todos aguardam. Em tais condições, a individualidade transforma-se numa espécie de bem de luxo, fora de lugar em uma era de iminente austeridade”.³

Estas preocupações estão presentes nos enredos das *Graphic Novels*: **Batman - O Cavaleiro das Trevas**, **Elektra Assassina**, **Wolverine & Watchmen** enfocam o possível confronto nuclear entre EUA e União Soviética; **Ronin** e **V de Vingança** têm lugar, respectivamente, em uma Nova York e uma Londres pós-apocalipse; em **Orquídea Negra** está presente a preocupação ecológica; o avanço do império nipônico na economia mundial é retratado em **Ronin** e **Homem de Ferro - Crash**; a violência urbana aparece em **Batman - O Cavaleiro das Trevas** e **Skreemer** (cuja ação se verifica na cidade de Nova York, num futuro próximo, quando os *gangsters* tomam o poder e lutam entre si); **X-men - O Conflito de uma Raça** aborda o racismo; já em **Watchmen**, há uma crítica ao consumismo e uma metacrítica aos super-heróis das HQs; e em **V de Vingança**, a emergência dos partidos conservadores é alvo de julgamento.

Para viver estas situações, os personagens foram recontextualizados. Batman, em *O Cavaleiro das Trevas*, já cinquentão,

é obcecado em punir contraventores e tão psicótico quanto seus inimigos Duas Caras e Coringa (a semelhança entre este e o Homem Morcego é mais evidente na *Graphic Novel A Piada Mortal*); o comissário Gordon aposenta-se impotente e angustiado com a decadência de Gotham City; e Super-Homem é mostrado como um comportado

3. LASCH, Christopher. *O mínimo eu - sobrevivência psíquica em tempos difíceis*. São Paulo, Brasiliense, 1986. p.9.

agente do governo. O mesmo estranhamento em relação aos super-heróis (e sua significação na cultura de massa norte-americana) pode ser visto em **Watchmen**: Alan Moore indaga por que pessoas comuns vestem máscaras, adotam nomes estranhos e combatem criminosos. Nesta *Graphic Novel*, curiosamente, o único personagem dotado de superpoderes (Dr. Manhattan, que se transformou devido a um acidente nuclear) é indiferente ao destino da Humanidade. Talvez esta fascinação possa ser explicada pela definição dada a estes personagens pelo editor Dennis O'Neil na revista **Batman - A Lonely Place of Dying**: "Eles são nosso folclore pós-industrial e, como tal, eles significam muito mais para as pessoas que poucos minutos de fútil diversão. Eles são parte da família psíquica".

Esta é uma abordagem geral para um fenômeno complexo da cultura de massa contemporânea.

O estudo dos romances gráficos possibilita ainda novas pesquisas e interpretações. O efeito das inovações introduzidas pelas *Graphic Novels* pode ser notado nas HQs tradicionais

(um exemplo é o trabalho desenvolvido por Neil Gaiman na revista **Sandman**, além de outros quadrinistas que fazem as histórias da linha **Vertigo**, da DC Comics. Quanto ao desenvolvimento deste produto cultural, Will Eisner recomenda:

"O futuro da *Graphic Novel* encontra-se na escolha de temas importantes e na inovação da exposição. Dado que, apesar da proliferação da tecnologia eletrônica, a página impressa comum manterá o seu lugar no futuro imediato, parece que atrair um público mais refinado está nas mãos de

artistas e escritores sérios de quadrinhos, dispostos a correr o risco do ensaio e erro."⁴

Revistas Pesquisadas

- Batman - O Cavaleiro das Trevas** (DC Comics). Roteiro e arte de Frank Miller e arte final de Klaus Janson. São Paulo, Abril, 1987.
- A piada mortal** (DC Comics). Roteiro de Alan Moore e arte de Brian Bolland. São Paulo, Abril, 1988.
- Watchmen** (DC Comics). Roteiro de Alan Moore e arte de David Gibbons. São Paulo, Abril Jovem, 1989.
- Elektra Assassina** (Marvel Entertainment Group). Roteiro de Frank Miller e arte de Bill Sienkiewicz. São Paulo, Abril, 1989.
- Digital Justice** (DC Comics). Roteiro e arte de Pepe Moreno. New York, DC Comics, 1990.
- Arkhan Aslum - a serious house on serious earth**. Roteiro de Grant Morison e ilustrado por Dave McKean. New York, DC Comics, 1989-90.
- Orquídea Negra** (DC Comics). Roteiro de Neil Gaiman e arte de Dave McKean. São Paulo, Globo, 1989.
- Ronin** (DC Comics). Roteiro e desenho de Frank Miller. São Paulo, Abril, 1988.
- Demolidor** (Marvel Entertainment Group). Roteiro de Frank Miller e arte de Bill Sienkiewicz. São Paulo, Abril, 1986.
- V de Vingança** (DC Comics). Roteiro de Alan Moore e arte de David Lloyd. São Paulo, Globo, 1989.
- Skreemer** (DC Comics). Roteiro de Peter Milligan e arte de Breet Ewins e Steve Dillon. São Paulo, Abril Jovem, 1990.
- O Homem - Aranha - Marandi** (Marvel Entertainment Group). Roteiro de Susan Putney e arte de Berni Wrightson. São Paulo, Abril, 1986.
- Wolverine & Destruitor - Fusão** (Marvel Entertainment Group). Roteiro de Walter e Louise Simonsen e arte de Kent Williams e Jon J. Muth. São Paulo, Abril, 1989.
- O Homem de Ferro - Crash** (Marvel Entertainment Group). Roteiro e arte de Mike Saens e produção de William Bates. São Paulo, Abril, 1988.
- X-Men - O conflito de uma raça** (Marvel Entertainment Group). Roteiro de Christopher Claremont e arte de Brent Eric Anderson. São Paulo, Abril, 1986.
- Surfista Prateado** (Marvel Entertainment Group). Roteiro de Stan Lee e arte de Moebius (Jean Giraud). São Paulo, Abril, 1989.
- Signal from Space**. Roteiro e arte de Will Eisner. Princeton, Kitchen Sink Press, 1983.
- Batman - A death in the family** (DC Comics). Jim Stalin/ Jim Aparo/ Mike DeCarlo. New York, DC Comics, 1989.
- Batman - A lonely place of dying** (DC Comics). Vários autores. New York, DC Comics, 1990.
- A morte do Capitão Marvel** (Marvel Entertainment Group). Roteiro e arte de Jim Starli. São Paulo, Abril, 1986.
- Sandman** - roteiros de Neil Gaiman (DC Comics). São Paulo, Globo, 1994.

4. EISNER, Will. *op. cit.* p.138.