CONEXÃO
ESPÓS
SOLIDARIEDADE NA PESQUISA
E PERSPECTIVAS DE DOCÊNCIA

Roseli Figaro
Gean Gonçalves
(Organizadores)

São Paulo
ECA-USP
2019

Expediente

Universidade de São Paulo

Prof. Dr. Vahan Agopyan
Reitor
Prof. Dr. Antonio Carlos Hernandes
Vice-Reitor

Escola de Comunicações e Artes

Prof. Dr. Eduardo Henrique Soares Monteiro
Diretor
Profa. Dra. Brasilina Passarelli
Vice-Diretora
Profa. Dra. Vânia Mara Alves de Lima
Presidente da Comissão de Pós-Graduação

Comissão Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação

Profa. Dra. Roseli Aparecida Figaro Paulino
Coordenadora
Prof. Dr. Eneus Trindade Barreto Filho
Vice-Coordenador

Profa. Dra. Maria Aparecida Ferrari (titular)
Profa. Dra. Maria Cristina Palma Mungioli (titular)
Prof. Dr. Wagner Souza e Silva (titular)
Gean Oliveira Gonçalves (representante discente titular)

Profa. Dra. Claudia Lago (suplente)
Prof. Dr. Luciano Victor Barros Maluly (suplente)
Prof. Dr. Luiz Alberto Beserra de Farias (suplente)
Beatriz Sequeira de Carvalho (representante discente suplente)

Catálogo na Publicação

Serviço de Biblioteca e Documentação

Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

C743

Conexão pós: solidariedade na pesquisa e perspectivas de docência [recurso eletrônico] /
Roseli Fígaro, Gean Gonçalves (organizadores) – São Paulo: ECA-USP, 2019.
187 p.

ISBN 978-85-7205-264-1

1. Comunicação 2. Comunicação – Pesquisa I. Título II. Fígaro, Roseli III. Gonçalves,
Gean

CDD 23.ed. – 302.2

Elaborado por: Alessandra Vieira Canholi Maldonado CRB-8/6194

É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte e autoria, proibindo qualquer uso para fins comerciais.

A experiência comunicacional através das histórias em quadrinhos¹

Perivaldo Oliveira de Souza

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação (PPGCOM) na linha Linguagens e Estéticas da Comunicação da área de concentração Teoria e Pesquisa em Comunicação. Pesquisador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP. E-mail: artpeoliveira@gmail.com.

Resumo: Este texto tem como objetivo ligar conceitos da comunicação do sensível à narratologia e à área das histórias em quadrinhos, se desprender das análises técnicas e engendrar por novos caminhos. Ao buscar entender como a narrativa pode afetar o sujeito, partimos de estudiosos do sensível e da narrativa como causadora de afetos. Em paralelo, a imagem em uma arte sequencial é ponto central em qualquer análise estética e a experimentação visual abre novos olhares e caminhos de apreensão de histórias.

Palavras-chave: Quadrinhos. Narrativa. Comunicação do sensível.

Introdução

Primeiramente, o pesquisador e os seus interesses se colocam na própria pesquisa ao delimitar o problema ou fenômeno estudado, pois ele se desvenda a partir do que o atrai como trabalhador intelectual exploratório e de exercício de suas capacidades mentais e acadêmicas. Em equivalência com Eduardo Duarte (DUARTE et al, 2016, p. 29): “Falamos dos nossos objetos em primeira pessoa porque ele nos atravessa a experiência enquanto consumidores e pesquisadores de seus efeitos [...]”, o que significa que, como pesquisadores, vivemos em relação ao objeto, em um diálogo de mão dupla em que, como vemos, o objeto é parcial às nossas experiências e o objeto nos afeta. Dito isso, posiciono meu interesse nas narrativas visuais, mais precisamente na linguagem das histórias em quadrinhos e como ela se comporta pela experiência estética. Pela minha jornada de vida e profissional, sempre absorvo dentro desse universo e refletindo sobre a partir de leituras, a pergunta de pesquisa surge dessa inquietação do que significa estar imbuído das narrativas. Ao se colocar em palavras: Como vivenciamos as histórias em quadrinhos no contexto contemporâneo da comunicação?

O objetivo desta pesquisa é aproximar conceitos teóricos da comunicação e narratologia à área das histórias em quadrinhos para analisar a capacidade expressiva dessa linguagem. O poder narrativo e imagético dos quadrinhos e sua estrutura ainda é pouco explorada, por con-

¹ O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de financiamento 001. This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Fincance code 001.

seguinte, há muito espaço para análises do seu discurso, do seu potencial de contar histórias e fazer parte de nosso modo de se relacionar. O desenvolvimento desta pesquisa terá como base responder à questão e verificar por meio de uma análise descritiva como esse potencial narrativo é exercido ao caminhar com o próprio objeto de análise e captar essa experiência por meio da linguagem.

Em seguida, o método de trabalho surge pelo modo como será tratado o objeto de pesquisa, que neste enquadramento tem como figura central para a construção teórica e potencializador das relações conceituais e integral para a organização estrutural de uma análise baseada em experiências, na conjugação do racional com o sentir da narrativa.

Em acordo com Duarte et al (2016, p. 30), o objeto é o guia fundador do texto, pois “[...] objeto é o centro a partir do qual são descritas suas partes, seu funcionamento, suas dinâmicas de emergência e as relações que estabelece criando e produzindo efeitos estéticos.” Desse raciocínio, as escolhas metodológicas resultam em grande parte da questão de pesquisa elaborada que, segundo Yin (2010, p. 49), “[...] o método do estudo de caso é, provavelmente, mais apropriado para questões ‘como’ e ‘por que’, por isso sua tarefa inicial é esclarecer, precisamente, a natureza de suas questões de estudo a esse respeito.” Dentro dessa perspectiva, o estudo de caso é apontado como método adequado para a questão colocada.

O método de estudo de caso também se torna relevante quando as questões de pesquisa procuram explicar e descrever algum fenômeno social contemporâneo complexo por meio de uma investigação empírica profunda. No caso desta pesquisa, o fenômeno é a percepção estética pela linguagem narrativa das histórias em quadrinhos e seus desdobramentos comunicacionais.

Outros motivos para a escolha do método de pesquisa de estudo de caso é pelo foco na contemporaneidade do estudo e pela não manipulação dos acontecimentos, tanto quanto pela falta de controle sobre o fenômeno. A utilização desse método tem como objetivo a generalização teórica ampla, decorrente de estudos sobre estética e semiótica, ressaltando a interdisciplinaridade das relações comunicacionais nas artes sequenciais.

Conseqüentemente, a partir da definição da questão de pesquisa e da escolha metodológica como forma descritiva do fenômeno social citado anteriormente, a delimitação da unidade de análise apropriada é a escolha da minissérie coletada em **The Sandman Overture deluxe edition**, de Neil Gaiman, J. H. Williams III e Dave Stewart (2015). A escolha por este encadernado é produto dos próprios temas discursivos explorados na história e de seu uso da linguagem ao tratar desses temas, vistos nas proposições teóricas acerca do potencial narrativo das histórias em quadrinhos representada pelo trabalho de Will Eisner como teórico, e também por representar as circunstâncias necessárias para testar (confirmar, ampliar) a teoria que abordará o fenômeno da comunicabilidade nas artes sequenciais. Pela constituição da obra como uma história única e estruturação autoral da narrativa, o projeto é definido como estudo de caso único.

Antes de partir para a coleta de dados, contudo, o estudo de caso precisa ser fundamentado em uma teoria preliminar para que essa coleta seja feita de forma relevante e de acordo com os próprios tópicos estudados e também com a finalidade de testar e ampliar a teoria desenvolvida,

estendendo a questão de pesquisa formulada pelos procedimentos metodológicos e, assim, estruturando um estudo de caso completo. Uma teoria bem desenvolvida resulta em interpretações de dados mais eficientes, formando uma estrutura teórica conceitual a ser referenciada e utilizada como orientadora da pesquisa; um padrão comparativo do empirismo metodológico. A revisão da literatura relacionada aos tópicos de estudo, que integra uma parte desse projeto de pesquisa, é o início da formação dessa teoria. Outro fator importante, como colocado por Yin (2010, p. 61), é de caráter generalizante: a teoria facilita a “generalização analítica” resultante do estudo de caso.

As discussões acerca das percepções da estética de uma obra e de como ela trabalha narrativamente por meio de sua linguagem se tornam os novos caminhos dessa pesquisa, a partir de ideias levantadas e estimuladas pelos debates da comunicação do sensível e um novo modo de entender a comunicação, assim como as dimensões simbólicas da narrativa. A comunicação é relativa à alteridade, a intenção do “eu” em se comunicar com o “outro”, no caso o autor e o leitor. Mas a comunicação não é simples transposição de informação, da história, pela leitura. A comunicação acontece pela subjetividade, como a história afeta as pessoas e as transforma e é, portanto, um acontecimento raro. Assim sendo, há uma proposta de compreensão que as histórias em quadrinhos buscam por uma experimentação da linguagem da arte sequencial e desvelar experiências emocionais subjetivamente significativas.

Narrativa e comunicação

Inicialmente é preciso definir o que se entende como narrativa dentro de suas próprias ambiguidades conceituais. Narrar vem do ato de se contar histórias, de apresentar ao mundo outras realidades, sejam elas reais ou imaginadas. Portanto, tem ligação intrínseca com o sentimento de pertencimento no mundo, na sociedade ou de participação em qualquer grupo humano, antigo ou moderno. Então narrativa é esse discurso, essa forma de representar acontecimentos que assumem determinadas relações entre si e nela há muito das experiências vivenciadas por quem profere esse discurso, pois quem narra, narra o que viu, o que sentiu ou experienciou de algum modo. Mas narrar é ficção e a interligação entre os dois é intrínseca aos seus conceitos, dado que a narrativa acontece pela reordenação sógnica do que se vê ou se ouve, do que se imagina ou quer passar; enfim, como representação de acontecimentos. Os acontecimentos da narrativa se relacionam de diversas maneiras, por encadeamento, por repetição, por oposição etc., mas o ponto fundamental de sua coerência signficacional depende simplesmente da sequencialidade da história.

Tzvetan Todorov, em seu livro **As Estruturas Narrativas**, fala que a organização da narrativa se faz presente nos níveis da interpretação e não no dos acontecimentos interpretados e que para criar uma “narrativa ideal” se parte de uma situação estável que uma força desestabiliza: “A narrativa se constitui na tensão de duas forças. Uma é a mudança, o inexorável curso dos acontecimentos, a interminável narrativa da ‘vida’ (a história).” (TODOROV, 2006, p. 21) A outra força é a repetição, que tenta dar ordem e sentido a esse caos. Essa repetição pode ser vista como o próprio cerne cíclico da vida, de repetição de acontecimentos passados e futuros, onde o instante é apenas parte episódica na saga da existência do homem. Ainda em outro trecho ele diz:

A narrativa elementar comporta pois dois tipos de episódio: os que descrevem um estado de equilíbrio ou de desequilíbrio e os que descrevem a passagem de um ao outro. Os primeiros se opõem aos segundos como o estático ao dinâmico, como a estabilidade à modificação, como o adjetivo ao verbo. (TODOROV, 2006, p. 162)

Em vista disso, podemos dizer que a narrativa é a força organizativa desses estados, é o que dá concordância a um mundo de acontecimentos sem ligação aparente. Não obstante, também é uma força transformativa tanto do extraordinário quanto do costumeiro por intermédio de sua natureza conectiva com o social. A narrativa é uma força de mudança e movimento, ela é imaginativa, transformativa e criadora de afetos.

A necessidade de contar histórias e representar/apresentar o mundo determina a grande importância dos meios narrativos, pois é através dela que entramos em contato com as histórias, sejam elas reais ou ficcionais. Logo, a narração, tanto oral, escrita ou visual, é uma forma de manifestação e de relação do indivíduo com o mundo, com seu meio social advindo desde os primórdios da existência do homem com as pinturas rupestres, narrativas orais e mitos. A relação dos indivíduos com essas histórias surge da necessidade de transmissão de tradições, línguas, ensinamentos, rituais, valores diversos que envolviam os valores da comunidade. Para passar um conhecimento, o narrador contava um mito para o grupo, que é uma história de aspecto real, porém contado de forma simbólica, necessariamente com o intuito de ensinamento e com grande importância social, cultural e mesmo religiosa. A origem desse mito pode remontar às histórias criadas a partir dos sonhos e experiências que o contador ancestral teve, mas também como as pessoas recebiam essas histórias e o reforço emocional que era colocado ao repassá-las adiante. No caso dos primórdios da narração visual, com as pinturas rupestres havia um propósito de ensinamento da caça aos mais jovens da tribo:

As histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores, ou para satisfazer curiosidades. Elas dramatizam relações sociais e os problemas de convívio, propaga ideias ou extravasa fantasias. (EISNER, 2005, p. 11)

Mas o que é a história e no que ela difere da narrativa propriamente dita? Ela é o conteúdo ou o significado particular narrado. E é nessa relação que se fundamenta a ambiguidade e a peculiaridade conectiva da narrativa com a história, pois uma só existe mediante a outra. A narração é o que dá vida à história, o ato de apresentar o conjunto de acontecimentos e o ato que a produz. Este discurso narrado depende de como o narrador se relaciona com a história e como o é narrado, podendo ter diversas funções e relações com o texto narrativo, pois a narração está ligada à interpretação dos fatos ou da criatividade imaginativa, porque a história narrada, seja ela real ou ficcional, é de um ponto de vista específico: do autor/narrador. O narrador tem ligação direta com a história contada em decorrência da natureza parcial do que se conta.

Toda a história é subjetiva em relação às escolhas que se faz no ato da narrativa, resultantes de quais acontecimentos são narrados, por quais aspectos são omitidos, quais serão os pontos de vista e perspectivas e, não tão menos importante, é o quanto de nós mesmos colocamos na história ao produzi-la e o quanto de nós mesmos vemos refletido ao experienciar a narrativa. Em

paralelo às discussões sobre sonhos em **O Homem e Seus Símbolos**, podemos dizer que a narrativa tem um vínculo comunicacional direto com o narrador/autor e com aquele que a apreende, uma vez que é “[...] um meio de comunicação que usa símbolos comuns a toda a humanidade, mas que os emprega sempre de modo inteiramente individual, exigindo para a sua interpretação uma ‘chave’, também inteiramente pessoal.” (JUNG, 2008, p. 11) Essa “chave” pode ser compreendida quando há uma identificação com os personagens, com os acontecimentos da história, mas também pode ser examinada pelo elemento emocional e afetivo que ela é capaz de causar. Pelo seu caráter mais universal e abrangente, a narrativa ainda se caracteriza pela sua subjetividade e capacidade de afetar e transformar de alguma forma os indivíduos. O sonho é um mito individual, particular, com ligação direta com aquele que o sonha, enquanto o mito em si está ligado com todos, como um sonho coletivo. Assim como acontece nos mitos, as histórias em geral, mesmo com referência na realidade, são figurações oníricas, metafóricas e psicológicas, abraçando a profundidade da existência através da mente e afeto, transformando não apenas a vida consciente, mas também inconsciente.

A história é constitutiva do ser humano desde os primórdios, fazendo parte de seu processo de socialização e antropologização do mundo. Sentimos o mundo e nos formamos a partir de um repertório de histórias que surgiram bem antes de nós, mas que continuam vivas em um processo cíclico eterno e relacional de constante renovação e criação, estimulando as experiências por sua pluridimensionalidade. A história faz parte, principalmente, do dar sentido a *ser* humano. O universo simbólico e cultural do homem, por sua história, se formaliza pela importância das narrativas e é por elas que podemos reconhecer o outro em um desenvolvimento da expressão e a própria inserção nas histórias. Pelas histórias, apresentamos quem somos e criamos retratos da realidade(s) que nos cerca, faça-se por meio do texto ou do subtexto, ficcional ou não.

Contar histórias como característica cultural do homem vem desde os primórdios com a tradição oral, ao transmitir vivências, conhecimento e ensinamentos por meio de uma figura que provavelmente era o equivalente de um professor-historiador da época. O narrador deste período tinha como meio ou ferramenta seu próprio corpo. Através da voz, linguagens e expressões corporais, criava uma interpretação da história para que o ouvinte construísse segundo sua imaginação e seu repertório imagético o produto do compartilhamento de experiências sociais, a mensagem ou história transmitida. Quem contava tais histórias eram os pajés ou xamãs, que a tribo atribuía uma ligação com o divino, sendo então de grande importância ouvi-los, até mesmo uma honra, pois muitas vezes se desenvolviam em rituais. Esse tipo de narrativa surgiu da habilidade natural humana para se comunicar verbalmente e se constituir como uma linguagem, ou seja, um sistema de signos convencionados articulados para comunicar ideias, significados e pensamentos: “O homem se constitui a partir da linguagem — os filósofos de nosso século no-lo têm repetido com freqüência — e seu modelo pode ser reencontrado em toda atividade social.” (TODOROV, 2006, p. 54) Por consequência, se afirma a grande importância da narrativa para o homem como forma de mediação e relação com o mundo, como forma de ampliar a consciência sobre suas experiências e de se constituir pela sua presença social.

Partindo das tradições orais, a narrativa se espalha por diversos meios e campos através da

história da humanidade, como as pinturas rupestres, as narrativas orais, os mitos e, após, através de novelas, filmes, teatro, literatura etc. De acordo com Will Eisner, os “[...] primeiros contadores de histórias, provavelmente, usaram imagens grosseiras apoiadas por gestos e sons vocais que, mais tarde, evoluíram até se transformar na linguagem.” (2005, p. 12) E esse desenvolvimento da linguagem foi simultâneo ao próprio desenvolvimento tecnológico e social, em especial no caso do florescimento das narrativas literárias e o advento das máquinas de impressão, assim como outras formas de narrativas se estabeleceram com novas tecnologias como a fotografia, televisão, cinema etc. Além da variação do próprio meio, a arte de narrar se desdobra por um sem número de estilos literários e gêneros, como terror, suspense, fantasia, ficção científica, drama, cordel, poesia, prosa, tragédia, pela música, por quadrinhos, por crônicas, por uma carta. Ela atravessa uma riqueza de finalidades, desde a transmissão de informações, entretenimento puro e expressão de ideias e emoções pessoais, até a publicidade, discutir aspectos sociais ou contar uma mentira.

Como o autor vê a história e o que ele coloca nela também é importante:

Tudo depende da intenção de quem quer contá-las. E toda história possui uma intencionalidade. Isso significa que “não há, pois, uma narração objetiva e neutra”. Toda narração pressupõe e cria um alinhamento e uma parcialidade, assumindo uma dimensão ideológica. (REBLIN, 2015, p. 48)

As pinturas rupestres representam uma das primeiras configurações de narrativas visuais advinda da necessidade de ensinar os mais jovens das tribos a caçar utilizando imagens, mas que também tinha uma forte função de ritual mágico, em que se acreditava que ao fazer o desenho do animal tinha-se interferência na caçada, ou seja, o pintor-caçador no período Paleolítico supunha ter poder sobre o animal desde que o representasse ferido em suas pinturas. Com isso já podemos conceber a dimensão do que a imagem representa para uma narrativa. As imagens dessas pinturas eram simbólicas, e a “[...] verdade é que os homens do passado não pensavam nos seus símbolos. Viviam-nos, e eram inconscientemente estimulados pelo seu significado.” (JUNG, 2008, p. 101) Entende-se então que os povos antigos deixavam-se afetar pela experiência simbólica das narrativas e que isso fazia parte diretamente do dia a dia e também de como se relacionavam com as imagens. Dentro da narrativa, a imagem trabalha com o inconsciente, a memória e com o vocabulário visual daquele que a apreende, o transformando e retroalimentando essa experiência perceptiva. Para Jung, a experiência simbólica transforma nossa mente, conduzindo para aspectos fora da realidade e adentrando o inconsciente. O símbolo nos conduz para ideias além da percepção física, e estudar o universo simbólico é estudar o homem em si, seu inconsciente e como ele se coloca no mundo. A imagem é mais do que uma representação, ela faz parte desse conjunto simbólico e polissêmico, ela estimula o inconsciente e nos faz imergir em seu universo próprio e, com isso, a narrativa emerge.

Desde então, a imagem está presente na narrativa e concretiza sua importância apesar de muitas vezes ser banalizada e categorizada apenas como suporte textual e literário, diminuindo seu potencial narrativo a apenas o superficial conceito de beleza ou critérios decorativos. Nesse caso, as histórias em quadrinhos, por fazer uso da imagem como principal instrumento para se

contar uma história, teve, ou ainda tem, um processo longo de legitimação cultural. Mas a imagem como símbolo de uma representação mais provocativa de percepções dentro da narrativa precisa de um olhar mais próximo e um entendimento relacional com o que vivemos em nossa realidade, ou realidades, ao se tratar de nossos universos particulares e nossos inconscientes simbólicos. A imagem é algo por si, como Nick Sousanis (2015) coloca, e ela é formulada pelos seus próprios termos e se concebe significado pela sua natureza relacional, seja com o mundo, seja com o indivíduo, mas principalmente como este se relaciona com aquele. Sua manifestação é contraditória e ambígua, pois ela se apresenta integralmente e ao mesmo tempo ela só se forma a partir de como nossa mente reage ao seu acolhimento. A acepção acontece pelos sentidos, mas ela só faz sentido e é definida por nossas próprias experiências em conjunto à formação do nosso inconsciente.

Cada palavra tem um sentido ligeiramente diferente para cada pessoa, mesmo para os de um mesmo nível cultural. O motivo dessas variações é que uma noção geral é recebida num contexto individual, particular e, portanto, também compreendida e aplicada de um modo individual, particular. As diferenças de sentido são naturalmente maiores quando as pessoas têm experiências sociais, políticas, religiosas ou psicológicas de níveis diferentes. (JUNG, 2008, p. 47)

Assim como as palavras contêm essa variação, as imagens também trabalham com o nível individual e seus contextos. O entendimento de uma imagem, principalmente a desenhada, necessita da utilização do repertório de vida que cada um constrói. O entendimento abrangente de uma imagem icônica só acontece pelo seu diálogo com uma experiência universal. É o que torna a imagem na narrativa tão relevante para a constituição humana e integral de seu espaço comunicacional. A imagem narrativa, pela sua origem no inconsciente, é a forma de nossos pensamentos. Como os modos de produção imagéticos relacionam-se e nos fazem perceber o mundo de forma diferente, podemos dizer que “[...] a significação social adquire estatuto criativo pela informação estética que filtra a realidade como impressão objetiva.” (CIRNE, 1975, p. 73) Pelo desenvolvimento de uma combinação habilidosa e, conseqüentemente, harmoniosa da estrutura narrativa de determinada arte sequencial, o autor empreende características de abrangência mais profundas e de exploração das complexidades da experiência humana, sejam elas mundanas ou imaginativas. O autor/narrador tem várias ferramentas para expor essas facetas das relações humanas como, por exemplo, a anatomia da expressão, textos, signos, ícones, variações na forma de se contar uma história e muitos outros elementos que sustentam a linguagem das narrativas gráficas e artes sequenciais. Uma imagem toma nossos pensamentos pela sua própria natureza constitutiva. Enquanto o texto é sobre algo, a imagem simplesmente está ali para ser apreendida, absorvida, comunicada.

As histórias em quadrinhos, dentro do campo das artes sequenciais (termo cunhado por Will Eisner), faz parte de formas de narrativas que se integram às relações comunicacionais que se expressam e compõem os dramas humanos e suas relações, seja em um contexto real ou fictício, utilizando códigos, sinais e uma linguagem específica para narrar. O aprofundamento do que essa linguagem significa para os sujeitos e como eles se relacionam expande nosso entendimento acerca dos acontecimentos comunicacionais, como somos afetados pelas histórias e

como vivenciamos as narrativas.

O autor pode utilizar todos os elementos da linguagem quadrinística para expressar uma visão de mundo advinda da percepção e imaginação subjetiva, para maximizar a inserção do leitor nesse mundo e potencializar reações afetivas pela experiência de leitura. Além da utilização de fontes de texto diferentes para cada personagem e formatos diversificados para os correspondentes balões de diálogo, nesse exemplo há a utilização de técnicas artísticas diversas empregadas para diferenciar as representações de sonho. Essas técnicas se refletem no estilo do artista para criar essa percepção alienígena dos personagens e aumentar a sensação de que esses personagens fazem parte de outros planos de existência alheios aos que conhecemos. Outro aspecto da intenção do autor no emprego de diferentes estilos no desenho vai além do narrativo, produzindo comentários sobre outros artistas e épocas das histórias em quadrinhos, como, por exemplo, Moebius e Jack Kirby, sobrepondo níveis de leitura e significação metalinguísticos, como Thierry Groensteen destaca em duas categorias em **Comics and Narration** (2013, pp. 39 e 40). A primeira se trata da subjetividade dos personagens e todas suas formas e expressões dentro da história, como sonhos e pluralidade de emoções, alucinações, e a segunda categoria é em relação ao desenvolvimento de recursos estilísticos como metáforas, alegorias e ritmos gráficos e visuais.

Portanto, essa utilização de estilos gráficos precisa fazer sentido para a história e dentro da história. Segundo Eisner (2005):

A realidade é que o estilo de arte conta uma história. Lembre-se de que este é um meio gráfico e o leitor absorve o tom e outras abstrações através da arte. O estilo de arte não só conecta o leitor com o artista, mas também prepara a ambientação e tem valor de linguagem. [...] Estilo, como nós o definimos aqui, é o “visual” e a “sensação” da arte a serviço de sua mensagem. (EISNER, 2005, p. 159)

Apesar da maioria das histórias em quadrinhos utilizar textos e diálogos em sua composição, esse meio é fundamentalmente visual e, como demonstrado, o desenho para uma história em quadrinhos se concebe como algo único, que nem é texto nem é imagem, mas algo que tem sua própria identidade, seu próprio vocabulário e elementos constituintes, “[...] cada um retendo sua identidade distinta, enquanto contribuindo para o todo. Através de suas disposições, esses aspectos se juntam em uma relação de efeito mútuo... para produzir uma sinfonia.” (SOUSANIS, 2015, p. 65, tradução nossa) Consequentemente, tem sua própria forma de narrar, de trazer ao mundo o imaginário humano e, por ser essencialmente uma arte sequencial, precisa-se analisar seus elementos de acordo com a construção das suas páginas e das imagens contidas nos quadros, como se estabelece a partir de suas ligações, como isso se compõe na página e ir além na compreensão dessa linguagem.

Nick Sousanis coloca em seu livro **Unflattening** (2015) como a forma e expressão se tornam uma só em função da composição narrativa. Dessa maneira, não é só pelo conteúdo que se cria significado, mas o significado é criado por todos os componentes e suas relações. Uma página de história em quadrinhos é um espaço conectado por suas articulações que criam uma forma única, ao mesmo tempo fragmentada, por ser uma arte sequencial, e simultânea por ser rizomática. O “ir além” aqui é entender como essas articulações se constroem para potencializar os aspectos

de percepção narrativa e das subjetividades resultantes. Por isso se precisa pensar uma estética fenomenológica, preocupada não só com o belo e com o conteúdo em si, mas também como sentimos a narrativa, em uma convergência do sentir o objeto conforme entramos em seu mundo, em sua própria lógica diegética estruturada pela linguagem. Seguimos pela definição de Laplantine (2009, p. 10) que a estética “[...] engaja profundamente a atividade do sujeito, será caracterizada como um modo de conhecimento, que abre caminho por meio de uma experiência do sensível.”

A percepção de sentido e a atribuição de significados ao objeto vêm da relação do ser com o mundo, que não é deslocado de suas experiências e vivências como sujeito. Esse sujeito é ligado à coisa, ao mundo, faz parte dele e dialoga por meio de afetos. Para Whitehead (SHAVIRO, 2009), o afeto “[...] precede à cognição e tem um âmbito muito maior que ela.” A primazia é dos sentimentos e da relação de afeto que o sujeito tem ao se constituir com a coisa, como ele é afetado por ela e se vê nela. Só então haverá um movimento de entender, buscar uma compreensão consciente de seus significados e de como despertou esses afetos. Nas histórias em quadrinhos, isso se concebe primeiramente pela relação da imagem com o mundo em comum do leitor.

Para que uma narrativa em quadrinhos seja lida, por sua própria natureza como linguagem, ela precisa de um colaborador, o leitor, para concluir e perceber o todo em razão de suas partes. A relação entre um quadro e outro só acontece porque a conclusão é o agente de percepção do mundo espaço-temporal fragmentado das histórias em quadrinhos. Suas unidades narrativas, os quadros, são separadas por espaços em branco ou “vazios”, um entre-imagens que, em sua maioria, não contém diegese. Contudo, é no espaço entre os quadros que muita da magia das histórias em quadrinhos acontece; é na sarjeta (o entre-imagens) que a imaginação dos leitores conclui a ação narrativa, além da sua função de ritmo para a leitura. Para o funcionamento dessa conclusão, as imagens precisam comunicar com o universo visual dos leitores, seu repertório e sua imaginação. E é isso que faz com que duas imagens distintas sejam conectadas e lidas como uma cena completa. É a relação do visível e invisível, do que é mostrado e o que é deixado para a conclusão (MCCLLOUD, 2005).

Portanto, o acontecimento narrativo só se torna realidade a partir do compartilhamento de experiências em comum. Mas o significado não é só criado pela leitura do conteúdo, pelo que é mostrado, mas também pela estrutura, pela relação entre todos os elementos constituintes da narrativa (SOUSANIS, 2015, p. 66), como um quebra-cabeças de imagens que, ao final de sua montagem, representará algo único e singular. É ver um mundo através do olhar do outro, entrar em um universo de percepções, da realidade da história e sua verossimilhança e disso se deixar afetar por ele, emergir dessa leitura com novas sensações e pensamentos. É se transformar por meio da narrativa e de sua subjetividade. A subjetividade é inicialmente imposta pela própria produção e autoria da história, pois os autores estão impregnados por suas próprias percepções de mundo e experiências de vida que se refletem no roteiro e nos desenhos, na conjunção desses elementos e na narrativa como um todo.

Narrar, como forma de manifestação e de relação do indivíduo, do sujeito, com o mundo, vem desde os primórdios da existência do homem, como apresentado anteriormente através de diversas formas. As narrativas ajudam o sujeito a sintetizar e explorar seus sentimentos, a entender

melhor o mundo e seu lugar nele. Esse sujeito também se constitui pelas narrativas, por se ver nelas e criar conexões. E em uma narrativa constituída primordialmente por imagens, nos vemos por relação, nós “[...] ampliamos nosso pensar — distribuindo entre concepção e percepção — envolvendo ambos simultaneamente. Nós desenhamos não para transcrever ideias de nossas cabeças, mas para criar elas em uma busca por maior entendimento.” (SOUSANIS, 2015, p. 79) Por consequência, a imagem desenhada perpassou pela interpretação de mundo dos autores envolvidos, e a qualidade de expressão e capacidade de comunicação da história dependerá do potencial expressivo alcançado na narrativa.

A imagem nas histórias em quadrinhos se organiza a partir de símbolos para representar o mundo conhecido e expressar emoções. Desse modo, é por meio dos desenhos e imagens concatenadas em sequências que serão criadas ligações emocionais e potencializadas percepções emocionais: “Nos quadrinhos, assim como acontece nos filmes, objetos simbólicos não narram apenas, mas ampliam a reação emocional do leitor.” (EISNER, 2005, p. 26) Em **Quadrinhos e Arte Sequencial** (2010), Will Eisner também fala da importância da representação que uma imagem tem sobre lembranças e conseqüentemente sobre emoções, originada da característica essencial para uma narrativa gráfica funcionar, a experiência de vida do leitor. É por essa razão que histórias em quadrinhos voltadas para o público infantil tendem a compor menos elipses narrativas e dependem menos da conclusão para inferências de acontecimentos entre uma imagem e outra devido à necessidade de compreensão da mensagem, ou seja:

O artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas na mente de ambas as partes. O êxito ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. (EISNER, 2010, p. 7)

Isso demonstra o impacto das imagens ao contar uma história e sua importância para as diferentes formas de representação de mundo que se criam na arte sequencial. A significação dessas imagens se formam a partir da leitura do todo, de seu conjunto narrativo, assim como nossa busca por entendimento do mundo real e compreensão das coisas. Isso demonstra que o diferencial das histórias em quadrinhos habita na relação de suas imagens, seja de um quadro com outro ou de uma página em uma história completa.

Considerações finais

A conexão de narrativa e comunicação é intrínseca porque as duas definições primordiais trabalham com o universo simbólico. As práticas dentro desse universo refletem mudanças em outras dimensões além da comunicativa, alterando ou reorganizando outras esferas como a política, a economia e a cultura. Apoiando-me na discussão sobre “comunicar” como “agir em comum”, ou seja, de se relacionar e organizar perante o mundo simbólico e subjetivo a partir da interação social e de outros saberes, de Muniz Sodré (2014), entendemos símbolo não pela sua inteira definição linguística (dimensão complementar a esse processo), mas como “[...] o trabalho de relacionar, concatenar ou pôr em comum (*syn-ballein*) formas separadas, ao modo de um equivalente geral,

energeticamente investido como valor e circulante.” (SODRÉ, 2014, p. 15) Os signos dessas formas são as ferramentas das mediações simbólicas fundamentais para a organização do mundo, do comum humano, da percepção e compreensão do real. Dessa forma, a narrativa se insere na comunicação (ou a comunicação se insere na narrativa) por meio desse ordenamento pertencente ao comum, a essa partilha através dos meios naturais e sociais, mas também por meio da linguagem, dos códigos, e do inconsciente coletivo etc., fundamentais aos laços subjetivos que nos constituem e nos movem. Não simplesmente utilizamos esse comum, mas o habitamos e, em nossa composição física e metafísica, objetivo e subjetivo, somos integrados e caminhamos com ele, vinculado por suas inúmeras possibilidades de conexão e expressão e de suas respectivas limitações. Jung (2008, pp. 59 e 60) vê a relação entre o “racional” e o inconsciente, objetivo e subjetivo aqui, essencial para a vida humana, pois ajuda a desenvolver uma aproximação para o entendimento do universo simbólico do homem. Ele diz:

Para benefício do equilíbrio mental e mesmo da saúde fisiológica, o consciente e o inconsciente devem estar completamente interligados, a fim de que possam se mover em linhas paralelas. Se se separam um do outro ou se “dissociam”, ocorrem distúrbios psicológicos. Nesse particular, os símbolos oníricos são os mensageiros indispensáveis da parte instintiva da mente humana para a sua parte racional, e a sua interpretação enriquece a pobreza da nossa consciência fazendo-a compreender, novamente, a esquecida linguagem dos instintos.

Símbolos oníricos, ou a própria narrativa, correspondem a essa importância para a mente humana porque, por um olhar, as histórias têm origem significativa oriundas do onírico e de nossa percepção do mundo. Um intrincado jogo de apreensão objetiva da realidade por meio de nossos sentidos e do sentir afetivo causado pela busca por compreensão. A narrativa é essa dança dialética platônica entre o que é objetivo e o que é subjetivo. Estar no mundo, estar no comum é se abrir às histórias, às narrativas que não à sua própria, a outras realidades; é se abrir ao outro e se relacionar com o outro. A alteridade é constitutiva do fazer comunicação e o processo simbólico só existe por e a partir dela, pois é através dela que nos reconhecemos e há a criação do eu.

Para Sodré, precisamos conectar a ideia de comunicação e sua ciência com o cerne de seu significado, o de diálogo entre “homens e deuses” dentro de uma inclinação transcendental de busca de abertura constitutiva para a alteridade, “[...] como ação de fazer ponte entre as diferenças, que concretiza a abertura da existência em todas as suas dimensões e constitui ecologicamente o homem no seu espaço de habitação.” (SODRÉ, 2014, p. 191) Essa busca atravessa os caminhos da significação, mas não se acomoda em seus domínios. O diálogo é contínuo para a formação do indivíduo e de sua habitação, e é uma imersão ao que é de mais humano no eu. A narrativa também carrega esse potencial, essas possibilidades conectivas com o humano e o transcendental. É por ela que a linguagem consegue se organizar de forma simbólica para o indivíduo se posicionar ou se manifestar no comum. Ou simplesmente se expressar. Em conclusão, narrar é comunicação.

Referências

- ALMEIDA, Dayane Celestino de. A vertente tensiva da semiótica greimasiana no Brasil: breve estudo historiográfico. In: **Cadernos de Semiótica Aplicada**, v. 7 n. 2 (2009). Disponível em: <<http://seer.fdar.unesp.br/casa/article/view/2223>>. Acesso em: 17 jan. 2018.
- BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**: um estudo abrangente da arte sequencial — linguagem e semiótica. São Paulo: Criativo, 2014.
- CAMPOS, Rogério de. **Imageria**: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015.
- CIRNE, Moacy da Costa. **Para ler os quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1975.
- DUARTE, Eduardo; FILHO, Jorge Cardoso; MENDONÇA, Carlos Magno Camargos (Org.). **Comunicação e sensibilidade**: pistas metodológicas. Ebook. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2016.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução de Luís Carlos Borges e Alexandre Boide 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- _____. **Narrativas Gráficas**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.
- FERRARA, Lucrécia D'Aléssio. **Leitura sem palavras**. 5.ed. São Paulo: Ática, 2007.
- FLOWERS, Betty Sue (org.). **O poder do mito**. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- GAIMAN, Neil et al. **The Sandman**: overture deluxe edition. Canadá: DC Comics, 2015.
- GAIMAN, Neil et al. **Sandman**: edição definitiva. Tradução de Jotapê Martins, Fabiano Denardin Barueri, SP: Panini Books, 2010.
- GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. 3. ed. Lisboa: Vega, 1995.
- GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução de Érico Assis. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.
- _____. **Comics and Narration**. USA: University Press of Mississippi, 2013.
- JACQUES, Rancière. **A partilha do sensível**: estética e política. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2009.
- JUNG, Carl G (Org.). **O homem e seus símbolos**. Tradução de Maria Lúcia Pinho. 2. ed. especial. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- LAPLANTINE, François. **Le social et le sensible**. Introduction à une anthropologie modale. Paris: Téraèdre, 2005.
- Son, images et langage**. Anthropologie esthétique et subversion. Beauchesne, 2009.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.
- SODRÉ, Muniz. **A ciência do comum**: notas para o método comunicacional. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- _____. **As estratégias sensíveis**: afeto, mídia e política. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.
- REBLIN, Iuri Andréas. **O Alienígena e o Menino**. Jundiaí/São Paulo: Paco Editorial, 2015.
- SOUSANIS, Nick. **Unflattening**. 6. ed. Canada: Harvard University Press, 2015.
- SHAVIRO, Steven. **Without Criteria**: Kant, Whitehead, Deleuze and Aesthetics. Londres/Cambridge: The MIT Press, 2009.
- SLATMAN, Jenny. **L'Expression au-delà de la Représentation**. Leuven: Peeters Vrin, 2003.
- TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.