

Quadrinhos: múltiplas linguagens em uma só



Nobu Chinen
Doutor em Ciências da Comunicação
Observatório de Histórias em Quadrinhos ECA-USP

A bibliografia de obras teóricas sobre quadrinhos no Brasil sempre foi escassa, e em alguns anos, o troféu HQMIX deixou de ser entregue nessa categoria por falta de candidatos.

Para felicidade dos pesquisadores, apreciadores e leitores de modo geral, esse quadro se alterou bastante de uns 10 ou 12 para cá. Ainda estamos longe do ritmo de lançamentos em países como Estados Unidos ou a França, mas as editoras nacionais vêm publicando ótimos títulos, tanto de autores brasileiros quanto traduções.

Compensando um atraso de mais de duas décadas e meia, finalmente foi lançado, no Brasil, o livro *As Linguagens dos Quadrinhos, I Linguaggi dei Fumetti* no original, do italiano Daniele Barbieri. Há tempos a obra se tornara um clássico nos estudos dos quadrinhos, mas quem se interessasse em lê-lo por aqui precisava recorrer ao original em italiano ou à tradução em espanhol, a versão que se tornou mais comum entre os brasileiros.

Barbieri que é pesquisador, escritor, poeta e professor universitário, esteve em 2017 no Brasil, a convite das 4^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, evento em que se deu o lançamento do livro numa concorrida sessão de autógrafos. Ele é herdeiro da tradição italiana que, junto com a França, é pioneira na pesquisa de quadrinhos, nos anos 1960. Vários intelectuais como Claudio Bertieri,

Oreste del Buono e Gaetano Strazzulla se dedicaram aos quadrinhos, mas o nome que desponta nessa geração é o de Umberto Eco, semiólogo e ficcionista de renome internacional. Eco, falecido em 2016, era um intelectual que muitos conhecem como autor de vários romances e livros de ensaios sobre estética e comunicação. Ele foi um dos primeiros estudiosos a se dedicar aos quadrinhos e sua análise semiológica da primeira página de *Steve Canyon*, publicada no livro *Apocalípticos e Integrados*, ainda hoje é uma referência na área. Não coincidentemente, Barbieri fez doutorado em Semiótica, na Universidade de Bolonha, sob a orientação de Eco, e foi justamente sua tese que deu origem ao livro *As Linguagens dos Quadrinhos*.

O livro continua muito atual e o texto de Barbieri ainda é uma grande contribuição para o entendimento da nona arte, mesmo considerando que desde seu lançamento original, os quadrinhos passaram por grandes modificações, sendo a mais notável o crescimento das *graphic novels*. Mas isso não compromete a validade das análises e das conclusões de Barbieri, pois, ele trata dos fundamentos que fazem dos quadrinhos uma linguagem, ou melhor, um conjunto de linguagens que formam um todo.

O livro representa, inclusive, uma ruptura, no modo como os quadrinhos precisam e devem ser analisados. Durante anos, ou melhor, décadas, a maioria dos



BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2017. 264 p.

estudos sobre quadrinhos, principalmente aqueles que o faziam sob o aspecto semiológico, se amparavam em outras linguagens como as artes visuais, a literatura e, principalmente, o cinema. Recorria-se a um repertório de conhecimentos alheios já consolidado, não apenas pela ausência de parâmetros próprios, mas também para se aproveitar do prestígio e da formalidade que essas linguagens irmãs (ou primas) haviam acumulado no decorrer dos anos. Embora também se utilize de metodologia semelhante, Barbieri o faz por uma via diferente ao apresentar aparatos conceituais de outras linguagens e demonstrar como estes são insuficientes para se estudar os quadrinhos em toda sua magnitude.

O livro é dividido em três partes. Na primeira, o autor aborda o que ele denomina de Linguagens de Imagem como ilustração, pintura e fotografia; na segunda, as Linguagens de Temporalidade que são a poesia e a narrativa e; na terceira, Linguagens de Imagem e Temporalidade, basicamente, teatro e cinema. Em cada uma das abordagens, Barbieri explora conceitos que caracterizam tais linguagens e de que maneira eles entram como elementos constituintes dos quadrinhos. Essa forma comparativa permite detectar e construir o que os quadrinhos têm de diferencial o que acaba sendo o principal trunfo do livro. Ao comentar sobre fotografia, por exemplo, Barbieri reconhece que dela os quadrinhos se apropriaram de expressões e procedimentos como enquadramento e angulações, mas ressalta que um quadrinista competente consegue condensar uma sequência de momentos em uma única imagem, algo impossível de se obter numa fotografia que só é capaz de registrar o instantâneo.

Ao final, o que Barbieri defende é que não se trata de desmerecer a contribuição de outras áreas porque é inegável, por exemplo, que um roteiro bem escrito é a base para se obter uma boa HQ. Também é óbvio que as representações pictóricas dos quadrinhos tomam emprestadas técnicas e

formas oriundas das artes visuais, de modo geral.

Como linguagem híbrida, que traz elementos do texto escrito e das artes visuais, os quadrinhos tendem a ser analisados segundo as regras que definem essas formas de comunicação. O balão da fala já era de uso corrente em ilustrações desde a Idade Média sob a forma de filactérios, espécies de flâmulas que saíam da boca dos personagens e continham o texto referente à sua fala. As onomatopeias também são uma figura de linguagem comum na literatura e, certamente, estão na origem de vocábulos como sussurrar e assobiar. No entanto, ambos são recursos tão utilizados nas histórias em quadrinhos que elas os incorporaram como componentes quase indissociáveis. Portanto, era mais do que o momento, e isso já em 1991, de deixarmos de mensurar as histórias em quadrinhos por meio de pesos e medidas que funcionam para o cinema ou as artes plásticas ou qualquer outra linguagem que seja. As Histórias em Quadrinhos são um campo de conhecimento autônomo e, como tal, merecem ser analisadas com ferramental, metodologia e exemplos próprios e exclusivos.