



Doi: 10.4025/7cih.pphuem.1231

CULTURA VISUAL, CULTURA HISTÓRICA: QUADRINHOS E IMAGENS

Janaina de Paula do Espírito Santo

(Doutoranda em História – UFG

Professora do Departamento de História UEPG)

Maristela Carneiro

(Doutoranda em História – UFG, bolsista CAPES/CNPQ)

“Uma coisa é o pensamento, outra a ação e outra a imagem da ação”.

Nietzsche

Resumo: Neste texto, delineamos algumas considerações sobre a cultura visual, o impacto dela no âmbito mais amplo da cultura histórica e algumas possibilidades do trabalho com imagem no ofício do historiador, tanto na pesquisa quanto na sala de aula. Busca-se um diálogo entre a especificidade do quadrinho, enquanto objeto de estudo e suas possíveis intersecções com a história da arte e o estudo das imagens. Na análise proposta – construiu-se reflexão sobre a especificidade dos quadrinhos, e seu diálogo teórico metodológico, com o universo da história da arte e do uso público do conhecimento histórico, entendendo que o espaço de tensão entre cultura e consumo acabam figurando como elementos balizadores da cultura histórica em uma esfera pública, hoje, já, de alguma maneira “naturalizada” na relação que estabelecemos com o conhecimento (a própria expressão indústria cultural é usada livremente para definir uma grande parte de nossa cultura). Assim, ao propormos uma observação a partir da expressão simbólica elaborada pelo artista há uma busca por explicitar as interpretações e vivências sociais em torno de questões definidoras de uma obra, na busca por espaços de ruptura e também as confluências que marcam as relações entre estética e comunicação, entre o símbolo e o político, mercado e arte, no sentido que sujeito e objeto fazem parte de um mesmo conjunto de interpretação.

Palavras-chave: Quadrinhos, Cultura Visual, Cultura Histórica.

O conhecimento humano sempre teve uma relação próxima com a formação

de imagens. Seja considerando a “alfabetização visual” das igrejas em tempos medievais, seja pensando em Platão, sua alegoria da caverna e a relação entre as sombras, o papel de realidade que elas representavam e o conflito deste real, com aquele vivenciado por quem estava “fora” da caverna, por quem pode sair. Em um caso ou outro, a relação que as imagens representam com o real, e com o entendimento do real sempre foram questões bastante presentes, tanto na filosofia quanto na história da arte, e mais tarde, também na propaganda. Na ciência histórica, a “realidade” da fonte imagética veio com mais desconfiança, embora, seu uso como fonte venha aumentando gradualmente desde meados de 1950.

A discussão que prevê o uso pedagógico das imagens vem crescendo também no mesmo período, ainda que essa relação da instrução com o espaço iconográfico seja mais antiga. A ampliação da difusão e do uso da chamada imagem tecnológica (como o cinema, ou as novelas e os quadrinhos) ampliam a presença das reflexões moldadas no âmbito da indústria cultural. Nesta perspectiva, a criação e consumo das imagens está intimamente ligada a lógica do mercado e as relações de consumo inerentes a ele, em que essa produção é apropriada a partir do seu valor de troca, e portanto responsável por um espaço de produção de conhecimento massificado, em sistema estruturado, potencialmente prejudicial:

O que temos de defender hoje não são os valores desenvolvidos em qualquer cultura especial ou por qualquer modo de comunicação. A tecnologia moderna pretende tentar uma transformação total do homem e do seu meio, o que por seu turno exige a inspeção e defesa de todos os valores humanos. E pelo que respeita ao mero auxílio humano, a cidadela desta defesa deve estar localizada na consciência analítica da natureza do processo criador envolvido no conhecimento humano. Pois é nessa cidadela que a ciência e a tecnologia já se estabeleceram, quanto à sua manipulação dos novos meios (HORKHEIMER e ADORNO, p. 47, 2005)

Essa proposição inicial, devedora de teóricos como Adorno teve reformulações já dentro da própria escola de Frankfurt, espaço em que foi gerada. Walter Benjamin, por exemplo, chama a atenção na potencialidade que a reprodutibilidade técnica teria no rompimento da “aura” das produções artísticas, o que poderia potencialmente contribuir para uma mudança tanto positiva quanto negativa nas relações de produção, difusão e consumo da cultura.

Uma significação semelhante, é tomada Mcluhan, quando afirma que o penhor dessa produção imagética é dar sentido a “uma cultura da nova oralidade”, que paulatinamente, substitui a cultura do livro, ou a da escrita impressa: “Atualmente, quando o poderio tecnológico tomou conta do ambiente global a fim de ser manipulado como o material da arte, a natureza desapareceu como natureza-poesia” (MCLUHAN, p. 37, 2005). A tecnologia transforma a informação na grande mercadoria, de maneira cada vez mais rápida, e neste sentido, a imagem, e sua recepção e reprodução vão assumindo novos espaços, onde o sujeito funciona como parte essencial de um processo maior, que não só prevê a assimilação da informação, mas essencialmente, estabelece novas significações e ou rupturas no que, a primeira instância consistiria em uma espécie de mensagem hegemônica. Neste sentido, realidade se manifesta na relação entre as partes. A preocupação do historiador, então está essencialmente mudando o foco:

“O foco analítico se desloca para acompanhar como as inovações tecnológicas da mídia (rádio, televisão, videocassete, multimídia, etc.) se inserem no cotidiano improvisado dos grupos sociais, como se dá a relação dos receptores com essas formas culturais eletrônicas ou como interação 'textos' e 'leitores'. (SALIBA, 1993, p.121)

A mídia se instituiu como uma realidade muito além do imaginado por contemporâneos do Adorno. A internet, a televisão, a publicidade estabeleceram uma nova velocidade ao processo, chamando a atenção para diferentes sentidos no processo de apropriação e recepção dessas informações. A imagem estrapola seu uso comum nos séculos XVIII e XIX, que é o de ilustração, de fixação de uma idéia, para assumir um papel de protagonista na consolidação de um novo tipo de leitura, e é dentro desta perspectiva, que uma série de pesquisadores (JAY, 2003; MENESES, 2003; MENDONÇA, 2006; MITCHEL, 2009) já desde o fim do século passado apontam para uma mudança essencial nos estudos deste universo midiático e das ciências humanas em sentido mais amplo como o espaço de uma “virada visual”, para usar a expressão do historiador da arte Martin Jay. Para ele, ao encarar a imagem em um sentido que vai além da ilustração e assume um caráter de produtor de sentidos, traz a necessidade de chamar para discussão aspectos da mediação técnica e cultural da imagem o que acaba sendo essencial para caracterizar o espaço iconográfico como um produtor de sentido autônomo, mas, ao mesmo

tempo, fiduciário dos diferentes espaços de produção e recepção. Isso é importante no sentido de romper com a idéia de que um objeto como a imagem é dotado de um sentido transcendental, ou universal.

A cultura visual, em outras palavras, chegou perigosamente perto de ser transformada em uma filial do conglomerado dos estudos culturais, nos quais o ocularcentrismo é atropelado pelo logocentrismo, e a autonomia da experiência visual é denunciada como uma ideologia ultrapassada da arte do alto modernismo. (JAY, 2002, p. 18)

Uma vez que hoje se percebe que as imagens sempre fizeram parte das formas como a cultura e seus sujeitos são constituídos, os estudos sobre cultura visual destacam-se por investigarem aspectos que podem ser percebidos com maiores detalhes da vida social por meio da observação do papel exercido pela visualidade.

Há que se perceber o espaço central que o conhecimento imagético exerce na construção de representações e sentidos, classificando sujeitos e espaços, reafirmando ou questionando hierarquias e processos, tomando seu quinhão no processo de formação de identidades, memórias e definindo e balizando os olhares dos grupos sociais sobre seu passado e sua história, de sua relação com o próprio tempo. As imagens não ilustram ou fixam, antes, são protagonistas de peso equivalente na construção de diferentes espaços de conhecimento. Desta maneira, entendemos que estudar as imagens historicamente nos permite inferir os espaços em que o social se consolida como cultura visual, num universo simbólico partilhado pelos grupos em que as imagens se configuram se alimentam e se afirmam como espaço formador do conhecimento e do entendimento do passado, o permite o repensar da história por meio do papel desempenhado pelas imagens na constituição da cultura histórica. Ao afirmarmos a predominância do visual na cultura da atualidade quais são as implicações deste entendimento na constituição de sentido da própria palavra cultura?

Esse questionamento é um ponto de aproximação entre as idéias de cultura e civilização: na percepção do indivíduo como um campo fértil de formação social, que coloca como uma das funções do Estado promover a cultura no espaço da sociedade civil, quando a cultura pode, ao mesmo tempo, ser vista como uma crítica

ideal e uma força social real:

“A cultura é uma espécie de pedagogia ética que nos torna aptos para a cidadania política ao liberar o eu ideal ou coletivo escondido dentro de cada um de nós, um eu que encontra sua representação suprema no âmbito universal do Estado [...] O Estado encarna a cultura, a qual, por sua vez, personifica nossa humanidade comum”. (EAGLETON, p. 16-17)

O sentido de comunidade inerente a palavra cultura nos é útil tanto para o entendimento do espaço que visualidade representa na formação dos sentidos pelos diferentes grupos tanto quanto o espaço ocupado pelo conhecimento histórico e consequentemente pela cultura histórica, no mesmo processo. Se ao nos referirmos a cultura histórica a encaramos como uma busca pelo entendimento do desenvolvimento social da experiência histórica e a tentativa de se traduzir um objetivo na vida de uma comunidade, sejam eles manifestos em interfaces variadas (aqui incluso a visual) fica claro o sentido generalizante da palavra e sua própria associação anterior. Assim a cultura histórica é a elaboração do conhecimento histórico por distintos agentes sociais e espaços. Para Rüsen, a cultura histórica é uma configuração particular que permite experimentar e interpretar o mundo, e envolve a descrição e análise da orientação da prática de vida e a construção de identidades dos indivíduos. Neste sentido, o fenômeno da cultura histórica é uma espécie de manifestação presente nas sociedades modernas, que necessita de uma compreensão comum (coletiva) das histórias singulares, o papel da memória histórica no espaço público. O aprendizado histórico congrega experiências de diferentes espaços, que dão forma ao que se poderia se definir como cultura histórica: “formalmente, a estrutura de uma história; materialmente, a experiência do passado; funcionalmente, a orientação da vida humana prática mediante representações do passar do tempo” (RUSEN, 2001, p.160-161).

Histórias em quadrinhos, no entendimento deste texto, são um exemplo bastante claro do caráter orgânico entre visualidade, entretenimento e história. Eles podem servir de baliza na reafirmação de sentido históricos processuais, ao mesmo tempo em que se tomam como espaço referencial todo um grupo de referências visuais pertencentes aos seus leitores. De fato essa relação entre símbolo e mensagem é essencial. Por isso que, ao estudar as histórias em quadrinhos, McLuhan, partiu do pressuposto de que os meios não condicionam seu público pelo

que informam, mas pela maneira como informam. A mudança de percepção ocorre devido ao meio e não ao seu conteúdo. Dentro da produção quadrinizada, o personagem funcionaria como uma espécie de ícone ou símbolo comportamental, mas ele não transmite sua mensagem sozinho. Depende do cenário, dos recortes, da construção, da relação entre imagem e texto. Isso não limita, entretanto, o espaço do quadrinho, como um espaço de texto ilustrado. Antes, como recorda EISNER (1995, p. 12)

“As histórias em quadrinhos, são, essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para a descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade”.

Esta concepção de uma ideia trabalhada e desenvolvida em seus elementos gráfico é que sustenta o uso, pelo autor, da expressão “arte sequencial”, para se referir aos quadrinhos. Isso para chamar a atenção do espaço que a sequencialização ocupa na absorção dos diferentes sentidos que o quadrinho se propõe a apresentar, em um diálogo com dois elementos comunicacionais, que são a imagem e a palavra escrita. Sua natureza é identificada com duas artes distintas, que são a literatura e o desenho. É a partir disso que estudiosos de quadrinhos delineiam sua potencialidade artística (BIBE-LUYTEN, 1987).

O texto em quadrinhos é devedor da simplificação, o que o coloca, muitas vezes como espaço de exploração dos estereótipos, o que tende a contribuir na constituição de um discurso hegemônico. Para GONÇALVES (2008, p. 70)

Se de fato não há, como apontou Eisner, possibilidade de elaborar um texto em quadrinhos que não se utilize de estereótipos, porque se faz necessária uma identificação rápida da figura representada pelo leitor em nome da agilidade da narrativa, então o uso do outro formulário, simplificado, é consequência direta de uma limitação técnica da linguagem. Se, como afirmado por McCloud esta esquematização é a base do processo de identificação entre leitor e personagem e por consequência, do processo de envolvimento do leitor com a trama, conclui-se que a tipificação é um procedimento tanto narrativo quanto descritivo, portanto instrumental de ambos os aspectos enumerados por Todorov: história e discurso.

Aí entraria a necessidade da constituição de espaços de mediação, que

encarariam a formação histórica via elementos como os quadrinhos, como espaços privilegiados na construção do transcendente. O espaço para desenvolver a “faculdade representativa de lidar livremente com a experiência do passado” (RÜSEN, p.132). Acreditamos que a junção do fator documental e de entretenimento torna o quadrinho um elemento de cultura e memória histórica, no sentido dado por Rusen:

"A memória histórica volta-se para conteúdos da experiência do passado que representam, como casos concretos de mudanças no tempo (no mais das vezes por causadas ações intencionais), regras ou princípios tomados como válidos para toda mudança no tempo e para o agir humano que nela ocorre". (RÜSEN, P. 51)

Para o universo desse texto, escolhemos um foco na construção “estética” presente nas idéias de morte e transitoriedade, de alguns mangás de temática histórica. São eles: “Adolf” de Osamu Tesuka; “Hiroshima” de Fumiyo Kouno; Estas obras são publicadas por duas editoras (de quatro) que se dedicam a publicação de mangás no Brasil: a JBC e a Conrad. Ambas as sequências escolhidas trabalham em torno da relação entre morte e memória, ou, mais especificamente, da relação de significação que o sobrevivente constrói a partir dos eventos da finitude de outros.

A sequência de Hiroshima abre com um plano geral (Figura 1) destacando a protagonista, Minami Hirano e seu colega de trabalho, Yutaka Uchikoshi, que tenta beijá-la. O que a cena panorâmica revela ao leitor são os pensamentos, ainda vívidos na mente da protagonista, relativos às mortes decorrentes da bomba. Ao seu redor, ela ainda visualiza um cenário de destruição. A vinheta seguinte a enfoca em primeiríssimo plano, sugerindo a conexão entre a imagem nefasta e o olhar da personagem. Ela se afasta de Yutaka.



Figura 1: Minami e Yukata.

Fonte: KUOMO, F. Hiroshima, a cidade da calmaria. São Paulo, JBC, 2011.

As imagens seguintes abordam o desconforto de Minami com relação a seu posto de sobrevivente. Ela sente a necessidade de afastar-se da esfera dos vivos, haja vista que deveria estar “do outro lado”. As quatro primeiras vinhetas da Figura 2 apontam para a situação da personagem, “presa” aos mortos; caindo no chão, os ramos de vegetação prendem sua perna, à maneira de mãos humanas. A quinta vinheta muda drasticamente o modelo de diagramação normal, estabelecendo um padrão para as duas próximas páginas: vinhetas longas, verticalizadas.



Figura 2 : Construção da página

Fonte: KUOMO, F. Hiroshima, a cidade da calmaria. São Paulo, JBC, 2011.

Apesar da diagramação verticalizada, todavia, as cenas nelas contidas são mantidas na horizontal, ocasionando uma confusão no padrão de leitura convencional. Da primeira à quarta vinheta da Figura 3, Minami passa de: (1) um estado de fuga, (2) opressão pelas imagens dos mortos e abatimento físico, (3) depressão e isolamento, representados por sua figura solitária e alquebrada no meio

do campo, (4) um esboço de esperança em meio àquela situação, representado pela mão que se estende na direção da vegetação ao cair da noite.



Figura 3: personagem em conflito

Fonte: KUOMO, F. Hiroshima, a cidade da calmaria. São Paulo, JBC, 2011.

A página 25 abre com a última vinheta alongada. Esta representa a queda total da personagem, estendida sobre a grama, que não é nuançada, mas simplesmente negra, projetando alguns ramos que parecem imobilizar Minami. As construções ao fundo são apenas formas sugeridas, como se o mundo à volta da personagem fosse menos relevante diante de sua experiência pessoal. O fluxo de consciência da personagem deixa claro:

“Toda vez que me sinto feliz ou reparo em algo bonito... Recordo da cidade e de todas as pessoas que eu amava. E sou arrastada de volta ao dia em que tudo se perdeu. Ouço uma voz estranha a me dizer que não pertencço a este mundo.”

Nos quadros seguintes há um aparente retorno à ordem. Minami retorna ao ambiente doméstico, fugindo de explicar para sua mãe a experiência que teve. Na última vinheta ela deixa claro que deseja apenas esquecer tudo. A memória dos acontecimentos, das mortes, a persegue. Não se trata apenas do relato persistente daqueles que se foram, mas dela, que restou. Através de uma narrativa estilizada, as páginas tratam de abordar os pensamentos de Minami de forma poética. O

discurso visual existe como reforço da história, e a situa dentro de uma narrativa muito expressiva de ponto de vista.



Figura 4: Peso emocional das lembranças da personagem.

Fonte: KUOMO, F. Hiroshima, a cidade da calmaria. São Paulo, JBC, 2011.

Dois sequências distintas foram extraídas de Adolf. Na primeira (Figura 5), a personagem de Adolf Kamil testemunha a morte de Adolf Kaufmann, após um duelo entre os dois. As duas primeiras vinhetas exploram a expressão de descrença de Kamil diante do desfecho abrupto. No terceiro quadro ele posiciona a mão sobre a cabeça de Kaufmann e fala com ele: “Peça perdão ao meu pai no mundo dos mortos... A gente se encontra lá do outro lado”. É, pois, uma narrativa de vingança, mas também uma narrativa de encerramento e desenlace para os dois personagens, cujos destinos haviam sido entrelaçados até então.

A quarta vinheta enquadra a saída de Kamil de cena, exposto contra o cenário vasto e imponente do deserto. Característico da linguagem do mangá, ele se exprime em um balão que contém apenas reticências. Trata-se de um silêncio, que é, contudo, carregado de sentido, um silêncio prene, que pode ser devidamente interpretado pelo leitor, ressignificado de modo a preencher o espaço da mente de Kamil.



Figura 5: Conflito entre os personagens.

Fonte: TESUKA, Osamu. Adolf. Vol. 5. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

A página se encerra com um plano geral do deserto, destacando a montanha ao fundo, enquanto Kamil deixa o local em um jipe. A grandiosidade do cenário, neste ponto situado no Oriente Médio, e mais especificamente na Palestina, se sobrepõe de forma esmagadora ao personagem, tal como grandiosidade da narrativa maior esmaga e conduz de forma inexorável os três homens chamados Adolf: Kamil, Kaufmann e Hitler.

A sequência da figura 6 trata do desfecho de outro personagem: Toge, que se encarregará de contar a história destes três homens: Adolf. A viúva de Kamil o conduz até seu local de sepultamento. A segunda vinheta enfoca a lápide com o nome e o epitáfio em hebraico, testemunhos à identidade étnica judaica, um dos pontos fulcrais da narrativa. A cena seguinte apresenta um plano mais aberto. Toge observa sozinho o túmulo; atrás, um muro e uma árvore cujas folhas caem: um indicador do transcorrer do tempo, tão inexorável quando o destino que a narrativa impôs a seus personagens. A cena não tem requadro, e a figura simplesmente desvanece nos cantos, ampliando seu caráter de momento etéreo ou de transitoriedade.

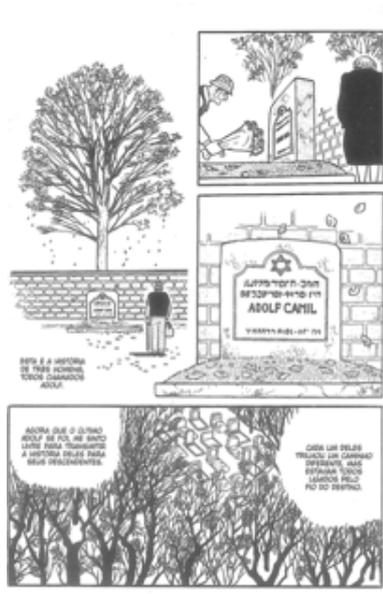


Figura 6: Cena Final

Fonte:TESUKA, Osamu. Adolf. Vol. 5. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

A última vinheta revela o espaço do cemitério em perspectiva aérea, observado de uma abertura entre os galhos nus das árvores. Ali, construções físicas e epitáfios são apenas uma abertura na grandiosidade do mundo, central, porém pequena. Ali, histórias se desenrolam e são preservadas como memória pelos vivos. O símbolo na cultura popular contém uma forma de linguagem assim como o quadro, mas há uma distância entre os dois, que está situada no âmbito da representação: Esta, no espaço da produção artística, extrai sentido de si mesma, o que não ocorre de modo tão “automático” na cultura popular. Para Lawn (2007:126), escrevendo sobre Gadamer, “o trabalho de arte, apesar de simbólico, não representa outra coisa, ou ocupa a posição de um significado oculto que precisa ser esclarecido ou explicado”. Temos que nos preocupar, em não transformar a obra de arte em um símbolo em um sentido restrito, uma vez que há a necessidade de atentar para códigos ocultos, que precisam ser decifrados para serem compreendidos. Este deciframento se dá no âmbito e universo da cultura – do código comum.

Através da concatenação de imagens de forma tanto icônica quanto simbólica, qual seja, através da representação que molda o discurso visual ao conteúdo que se busca transmitir, as histórias quadrinhos são capazes de tocar o real com suas imagens de uma forma muito pungente. Esta abordagem torna particularmente significativo o tratamento que os mangás em questão dão à temática

da morte e a visualidade que a caracteriza, e os diálogos que estabelece frente aos espaços de constituição cognoscível, no que se refere a visualidade da morte e os conflitos que eles representam na atualidade.

Referências:

BENJAMIN, W. Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política. Trad. Sergio Paulo Rouanet, São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

BRENNAN, Teresa; JAY, Martin (orgs.). Vision in Context: historical and contemporary perspectives on sight. London: Routledge, 1996.

ECO, U. Apocalípticos e Integrados. Tradução Pérola de Carvalho. 5. ed. São Paulo:

EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Seqüencial. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

HORKHEIMER, M; ADORNO, T. Indústria Cultural: o Iluminismo como Mistificação de

JAY, Martin. Regímenes escópicos de la modernidad. In: Campos de Fuerza: entre la historia intelectual y la crítica cultural. Buenos Aires: Paidós, 2003.

KUOMO, F. *Hiroshima, a cidade da calmaria*. São Paulo, JBC, 2011.

LAWN, Chris. Compreender Gadamer. Petrópolis: Vozes, 2007.

MARCUSE, Herbert. A ideologia da sociedade industrial. Rio de Janeiro, Zahar: 1979.

MCLUHAN, M. Visão, som e fúria. Teoria da Cultura de Massa. 7º Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

McCLOUD, S. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 1995.

MENDONÇA, Paulo Knauss. O desafio de fazer histórias com imagens: arte e cultura visual. ArtCultura, Uberlândia, v. 8, n. 12, jan-jun, 2006.

RÜSEN, Jörn. História viva – Teoria da História III: Formas e funções do conhecimento histórico. Tradução de Estevão de Rezende Martins. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007

SALIBA, Elias Thomé. A produção do conhecimento histórico e suas relações com a narrativa fílmica. In: FALCÃO, Antonio Rebouças; BRUZZO, Cristina (Coords.). Coletânea lições com cinema. São Paulo: FDE, 1993,

TESUKA, Osamu. Adolf. Vol. 1. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

TESUKA, Osamu. Adolf. Vol. 2. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

TESUKA, Osamu. Adolf. Vol. 3. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

TESUKA, Osamu. Adolf. Vol. 4. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

TESUKA, Osamu. Adolf. Vol. 5. São Paulo: Editora Conrad, 2006.