

Este artigo foi recebido em 02 de agosto de 2024 e submetido a uma avaliação cega por pares, conforme política editorial, sendo aprovado para publicação em 20 de novembro de 2024.

O ESTUDO DOS QUADRINHOS COMO TECNOLOGIAS DO IMAGINÁRIO

THE STUDY OF COMICS AS TECHNOLOGIES OF THE IMAGINARY

Guilherme “Smee” Sfredo Miorando

Doutor em Ciências da Comunicação (UNISINOS), Mestre em Memória Social e Bens Culturais (UNILASALLE), Especialista em Imagem Publicitária (PUCRS), Especializando em Histórias em Quadrinhos (EST), Bacharel em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda (PUCRS). É roteirista de quadrinhos e designer editorial. Participa do grupo de pesquisa CultdeCultura (EST) e faz parte da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS).

E-MAIL: guilhermesmee@gmail.com

Amaro Xavier Braga Junior

É Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais (UFPE), Esp. em História das Artes e das Religiões (UFRPE), Esp. em Artes Visuais (SENAC), Esp. em Gestão de EAD (Esc. Exército/UCB), Mestre e Doutor em Sociologia (UFPE), Mestre em Antropologia Social (UFAL). Pós-doutor em Teologia (Faculdade EST). É Professor Associado do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas - UFAL.

E-MAIL: amaro@ics.ufal.br.

Resumo

O artigo faz uma análise das histórias em quadrinhos a partir de uma teoria do imaginário que toma como base as abordagens de Durand (2012), Maffesoli (2001), Pitta (2005) e Silva (2003). Estruturado na forma de ensaio analítico, traça uma perspectiva transversal e transdisciplinar, com base na revisão de literatura buscando aproximações entre os estudos dos quadrinhos e sua inserção como tecnologias do imaginário. São enumerados quatro principais formas de agência do imaginário nos quadrinhos: códigos ideogramáticos, leitura de imagens, a presença dos estereótipos e, por fim, o uso de mitologias e arquétipos. Conclui que estas categorias aliadas ao estudo dos quadrinhos podem auxiliar em futuros estudos sobre o imaginário e suas tecnologias na mídia quadrinhos.

Palavras-chaves: Histórias em quadrinhos. Tecnologias do imaginário. Imaginário.

Abstract

This article analyzes comic books based on a theory of the imaginary based on the approaches of Durand (2012), Maffesoli (2001), Pitta (2005) and Silva (2003). Structured as an analytical essay, it traces a transversal and transdisciplinary perspective, based on a literature review seeking connections between the studies of comic books and their insertion as technologies of the imaginary. Four main forms of agency of the imaginary in comic books are listed: ideogrammatic codes, image reading, the presence of stereotypes and, finally, the use of mythologies and archetypes. It concludes that these categories, combined with the study of comic books, can assist in future studies on the imaginary and its technologies in the comic book media.

Keywords: Comic books. Technologies of the imaginary. Imaginary.

Introdução

O historiador da arte Ernest H. Gombrich (1995) afirmou em seu livro *Arte e Ilusão* que, com o avanço das técnicas e dos movimentos artísticos modernistas e pós-modernistas, a preocupação com uma representação do mundo realista e convincente deixou de ser um

ponto fulcral das obras. Gombrich (1995) coloca que os mestres das artes do passado foram grandes ilusionistas, que manejavam o psicológico, as sensações e a sedução estética em suas obras, para além da representação. Ele observa que, ao longo da evolução da arte, a história da representação acabou se mesclando à psicologia da percepção.

Os quadrinhos são uma mídia em que precisamos de certo entendimento do imaginário e de posse de sua linguagem de imagens mentais para que façamos uma decodificação dos sentidos que o autor buscou representar neste suporte. É o imaginário que nos faz enxergar o mundo de outro modo, não apenas sobre o que está dado, mas daquilo que é exercido imaginariamente. Para Gombrich (1995), dar a ilusão de estarmos olhando dentro de reinos invisíveis da mente é a função da arte. Acreditamos, a partir da proposta deste artigo, que esta também é a proposta dos quadrinhos, seja ele pensado como arte, linguagem ou mídia.

Buscamos responder à pergunta "Como os estudos do imaginário podem nos ajudar a analisar histórias em quadrinhos?" neste trabalho. Quando abordamos uma análise através dos estudos do imaginário, estamos falando de um cabedal de imagens que despertam sensações e percepções em um indivíduo ou em um grupo de indivíduos. As teorias do imaginário se utilizam de diversas bases, a começar pelo inconsciente da psicanálise de Freud e Jung, passando pela análise dos mitos de estudiosos como Mircea Eliade e Joseph Campbell, com outras contribuições de diferentes pensadores e áreas como Paul Ricoeur, Cornelius Castoriadis, Edgar Morin e Michel Maffesoli, como esclarece Pitta (2005) maior referência deste campo no Brasil.

Neste artigo utilizaremos os pressupostos do estudo do imaginário a partir da ótica da Comunicação e, especificamente, como uma “tecnologia do imaginário” (Silva, 2003), haja vista que Antropologia, Psicologia, Semiótica e Filosofia trazem abordagens diferentes sobre o imaginário. Contudo, é preciso destacar que as ideias de imaginário, desenvolvidas por Silva (2003), vêm da Antropologia do Imaginário, de tradição francesa. O antropólogo Gilbert Durand (2012, p. 57), um dos grandes estudiosos do imaginário, discípulo de Gaston Bachelard, definiu a expressão da seguinte forma:

O imaginário - isto é, o conjunto de imagens e de relações de imagens que constitui o capital pensado do *homo sapiens*, nos aparece como o grande denominador fundamental onde se alojam todos os procedimentos do pensamento humano. O imaginário é o cruzamento antropológico que permite iluminar a abordagem de uma ciência humana com a abordagem da outra.

Silva (2003, p. 69) simplifica este conceito considerando o imaginário “como uma narrativa, como uma comunicação, como algo que fica na experiência de um grupo e que conta alguma coisa sobre esse grupo”. Se pensarmos a partir desta acepção, os quadrinhos seriam um suporte para todos estes tipos de conceitos, de forma que a mídia dos quadrinhos passa a ser uma técnica que acessa o imaginário, portanto, uma tecnologia do imaginário. “A mídia (informação, arte e entretenimento) reúne todas as características das tecnologias do imaginário” (Silva, 2003, p. 69). Os quadrinhistas, assim como outros criadores de conteúdo para as mídias, seriam, portanto, atores sociais capazes de domesticar o imaginário, conforme atesta o mesmo autor:

Nesta nossa época altamente racionalizada, altamente tecnologizada, altamente midiaticizada, o imaginário deixou de ser um conceito possível, existente na vida das pessoas, para ser algo apropriado por atores sociais com a intenção de induzir esses imaginários, de produzi-los, dominá-los, domesticá-los (Rieno *et. al.*, 2018, p. 11).

Para pesquisarmos as tecnologias do imaginário, Silva (2003, p. 73) acredita que precisamos estar atentos ao cotidiano, uma vez que elas são “dispositivos de fabulação/mitificação” que através de choque de percepções abrem as portas para a criatividade. Para o autor, as tecnologias do imaginário contêm em sua essência tanto elementos da indústria cultural quanto algo que tem um poder de transformação, de desconstrução do cotidiano para gerar o mesmo. Essa abordagem encontra eco naquilo que entendemos por quadrinhos, ao mesmo tempo imerso em uma lógica de mercado, mas produtor de imagens, imaginações e imaginários. Os quadrinhos como tecnologias do imaginário, englobam a indústria cultural, “mas enfatizando a margem, o ruído, em oposição à manipulação, assim como a ‘adesão’ em oposição à imposição” (Silva, 2003, p. 99). A leitura dos quadrinhos acaba se dando por adesão à narrativa, mas muitas vezes somos seduzidos por uma visão de mundo dos autores que movimentam noções presentes no imaginário.

Neste artigo, buscaremos entender as histórias em quadrinhos a partir das perspectivas e dimensões dos estudos do imaginário. Assim como estes estudos possuem um caráter transversal e transdisciplinar, também abordamos os estudos dos quadrinhos através dessa perspectiva. Neste sentido, procuramos evidenciar o imaginário manifestado nas ferramentas que possibilitam a criação dos quadrinhos, seja em sua dimensão sistemática (linguagem), como na sua dimensão midiática (suporte).

Quadrinhos e imaginário

Os quadrinhos são conceituados como um sistema de palavras e imagens justapostas em solidariedade icônica (Groensteen, 2015), ou seja, uma coleção visual de imagens e palavras com um determinado sentido narrativo, produzido através da sequencialidade.

Douglas Wolk (2007) afirma que os quadrinhos são formados de “momentos grávidos” de espaço e de tempo. Para o autor, é nessa pregnância que age nossa produção de sentido. Já Thierry Groensteen (2015) e Scott McCloud (2005) apontam a sarjeta¹, o espaço em branco entre um quadrinho e outro como o espaço gerador de sentido entre um quadro e outro, entre uma imagem e outra. Essa operação é chamada de fechamento pelos autores. É essa sequencialidade que gera a sensação de narratividade da mídia quadrinhos. Estar impregnadas de sentido, como “momentos grávidos” (Wolk, 2007), não apenas de espaço e de tempo, mas também do imaginário do contexto de criação daquela narrativa, é que fazem o público dos quadrinhos se identificar com esta mídia e ser absorvido por sua técnica.

Assim como o sistema dos quadrinhos, o imaginário também é um sistema de imagens, que, postas em movimento, acabam ligadas entre si e aprofundadas. Contudo, é importante distinguir também que as imagens elaboradas no imaginário não são aquelas comumente estudadas pelas artes e pela comunicação, de suporte físico ou digital, mas aquelas geradas mentalmente, como uma noção de outras coisas ou ainda uma impressão do vivido, como nas

¹ Às vezes o termo é traduzido como “calha”. No original, o termo é “gutter”.

expressões “imagem pessoal” e “imagem da marca”. Destacamos, entretanto, que “o imaginário não é imaginação, mas precisa dela. Existe um imaginário da imaginação e uma imaginação do imaginário” (Silva, 2020, p. 12). E ainda:

O caráter afetivo contido no imaginário o faz diferir do conceito de imaginação, pois essa também se encontra no processo do conhecimento científico que estabelece, através de imagens mobilizadoras, correlações entre os conceitos através de procedimentos intelectuais elaborados. (Laplantine; Trindade, 1996, p.64)

Nos estudos das histórias em quadrinhos o mais comum é encontrarmos análises sobre suas imagens icônicas, como as abordagens clássicas do estudo dos quadrinhos no Brasil, tais como Cagnin (1975), Anselmo (1975), Moya (1977) e outros mais recentes como Ramos (2009) e Chinen (2011). Contudo, é correto afirmar que os quadrinhos também funcionam como um artefato, ou uma tecnologia geradora de imagens mentais e, por isso, reconhecidas como “representações”, uma categoria analítica importante nas ciências sociais e que é frequente nos trabalhos de Braga Jr (2005; 2015; 2023), Braga Jr e Silva (2015) e Braga Jr e Perrusi, (2013).

A linguagem dos quadrinhos se usa do sistema de abstração, que através de imagens icônicas simplificadas ativa todo um manancial de representações de imagens mentais (McCloud, 2005). Ou seja, os quadrinhos possuem uma função imaginal, que ativa a nossa imaginação, e faz buscar no senso comum, no inconsciente universal, dentro do leque do imaginário, sentidos e significados para aquilo que está sendo representado pictoriamente.

Para Scott McCloud (2005), é no grau da abstração que o ser humano se identifica com os personagens de histórias em quadrinhos. Dentro desta mídia, a abstração pode ocorrer na

forma cartunizada da realidade como também através da dimensão textual, pois para o autor, “as palavras são a maior abstração de todas” (McCloud, 2005, p. 47). Assim, o imaginário nas histórias em quadrinhos é dinamizado através da justaposição entre palavras e imagens pictóricas para gerar imagens mentais. Ao mesmo tempo é a partir destas imagens mentais que são evocadas e mobilizadas são produzidas as imagens pictóricas e textuais sobre o suporte físico ou digital das histórias em quadrinhos. Vale dizer que assim como o imaginário modifica as representações da realidade através das imagens pictóricas, também as representações verbais alteram nossas percepções a partir do imaginário. Will Eisner (2012) afirma que nos quadrinhos, o texto é lido como imagem. Isso porque em muitas obras em quadrinhos existe a autografia (Carneiro, 2016) que é o desenho à mão das letras que compõem a dimensão verbal “num estilo que se harmoniza com o sentimento expresso pela mensagem” (Eisner, 2012, p. 2).

O processo de leitura é uma extensão do texto. No caso do texto, o ato de ler envolve uma conversão de palavras em imagens. Os quadrinhos aceleram esse processo fornecendo imagens. Quando executadas de maneira apropriada, eles vão além da conversão e da velocidade, e tornam-se uma só coisa. Em todos os sentidos, essa forma de leitura recebe erroneamente o nome de literatura apenas porque as imagens são empregadas como linguagem. Existe uma relação facilmente reconhecível com a iconografia e os pictogramas da escrita oriental (Eisner, 2013., p. 9).

É por isso, que a partir de seu viés midiático, os quadrinhos podem ser caracterizados como “tecnologias do imaginário”. De acordo com Silva (2003, p. 47):

As tecnologias do imaginário são dispositivos de cristalização de um patrimônio afetivo, imagético, simbólico, individual ou grupal, mobilizador desses indivíduos ou grupos. São magmas estimuladores das ações e produtores de sentido. Dão significado e impulso, a partir do não-racional, a práticas que se apresentam também racionalmente. Tornam o real sonhado. Sonham o real.

A utilização de diversas linguagens para produzir e emitir uma mensagem é uma característica das mídias, principalmente a partir do século XX. “As histórias em quadrinhos são uma mídia confinada a imagens estáticas, desprovidas de som ou movimento, e o texto tem de suprir essas restrições” (Eisner, 2013, p. 118).

Cristalização do imaginário nas histórias em quadrinhos

Por diversas vezes os quadrinhos se apropriaram do manancial cultural, do *zeitgeist*², ou ainda, do imaginário para compor suas histórias. Um bom exemplo de como as temáticas e as capas de quadrinhos capturaram e cristalizaram o espírito da época foi a forma como as editoras encontraram de testar seus públicos com outras temáticas que não fossem as dos super-heróis, numa tentativa de capturar o leitor através do imaginário de cada gênero. O título da EC Comics, *Moon Girl*, variou entre os gêneros até se definir. A edição 5, continha uma história de horror. Na edição 7, o título passou a se chamar *Moon Girl Fights Crime*, e, no número 9, *A Moon, A Girl... Romance*. Passou, definitivamente, a se chamar *Weird Fantasy* na edição 13 e a trazer histórias de horror, conforme pode ser visto na figura 1.

² *Zeitgeist* vem da língua alemã e sua tradução pode sugerir espírito da época, espírito do tempo ou sinal dos tempos. Ou seja, *zeitgeist* pode significar o conjunto do clima intelectual e cultural do mundo, numa certa época, ou as características genéricas de um determinado período de tempo.

REVISTA INTERDISCIPLINAR SOBRE ARTE SEQUENCIAL, MÍDIAS E CULTURA POP

Figura 1: A variação de gêneros no título Moon Girl, da EC Comics, nos anos 1950, tentando capturar o leitor através do imaginário de cada gênero.



FONTE: Blog SplashPages

(<https://splashpages.files.wordpress.com/2013/02/moongirl157913.jpg?w=840>). Acesso em 12 de abril de 2021.

Outro exemplo de cristalização do imaginário nas histórias em quadrinhos são as formas como as representações étnicas dos personagens (Cf. Braga Jr, 2020) foram mudando ao longo dos tempos, com uma maior conscientização das diferenças, a globalização das histórias em quadrinhos e a ascensão das reivindicações dos movimentos sociais pela diversidade. Passaram de representações estereotipadas, como a dos japoneses durante a Segunda Guerra Mundial ou do polêmico caso da representação dos negros no álbum de Hergé, *Tintin no Congo* (Figura 2).

Figura 2: Excerto da história em quadrinhos Tintin no Congo, do quadrinista franco-belga Hergé.



FONTE: Tintin.com (https://cdn001.tintin.com/public/tintin/img/static/tintin-in-the-congo/C01_Congo-en-p09-d1.jpg) Acesso em 12 de abril de 2021.

Essas mudanças nas formas de representar a etnicidade dos personagens atestam também as mudanças no imaginário. O imaginário reflete e acolhe a imaginação do público, trazendo também sua bagagem histórica, tanto nos vícios como nas virtudes de uma representação. Trata-se de um movimento de “influenciar-representar”, característico das imagens que compõem o imaginário:

Cada imagem que tem a capacidade de se inscrever no imaginário e, portanto, de passar à história como elemento característico de determinada configuração social, é um aglomerado que aglutina constituintes fundamentais da psique dessa sociedade. Uma imagem não é, portanto, um elemento histórico só porque pertence a determinado período e está ancorada nele por sua feitura e pela própria biografia de seu(s) autore(s). É, ou pode ser, dependendo de sua intensidade, porque supõe a visualização do imaginário naquele momento (Català Domènech, 2011, p. 255).

Entendemos, portanto, que os quadrinhos, assim como as demais tecnologias do imaginário, faz uso de arquétipos, estereótipos, imagens elaborados na memória coletiva e no imaginário social. Dentro das tecnologias do imaginário, em seu processo de produção, as imagens são codificadas em imagens pictóricas, ao mesmo tempo que o processo de recepção dessas tecnologias se ocupa de decodificar as imagens pictóricas em imagens mentais. As histórias em quadrinhos são uma mediação entre o mundo real e o mundo imaginário, portanto cumprem o seu papel como mídia nesse processo de produção de sentido. Os quadrinhos, dessa forma, se inserem em um processo midiático próprio da comunicação, emitindo mensagens em código para serem recebidas e decodificadas.

Contrera (2017, p. 17) afirma que precisamos “resgatar a noção de retroalimentação entre o imaginário cultural e o imaginário midiático para entendermos que os meios de comunicação, nascem no contexto dos imaginários culturais originais, dos mais arquetípicos aos mais locais e tiram deles seu poder central”. Esta visão desencantada das mídias, como afirma a própria autora, demonstra que a mídia vai roubando e tornando maiores diferentes núcleos do imaginário cultural e vai centralizando seu poder na própria mídia. Essa dinâmica entre o imaginário cultural e midiático, também descrita por nós quando falamos da apreensão e apropriação das imagens mentais em imagens icônicas, na esteira da visibilidade

do imaginário, se trata daquilo que a autora batizou de Mediosfera. “A Mediosfera é caracterizada por uma geração de conteúdos a partir desse processo centrado na produção do máximo de emissão, e no mínimo de sentido” (Contrera, 2017, p. 71).

Entendemos, contudo, que os quadrinhos, a partir de suas características de linguagem e de seu posto como mídia marginal - se comparada com a televisão, o cinema e a internet -, não compactuam com uma produção excessivamente e essencialmente emissiva e de pouco sentido. Pelo contrário, os quadrinhos conseguem agrupar um máximo de sentido através de uma linguagem própria e que se utiliza persistentemente do imaginário.

Os quadrinhos silenciosos, mudos, ou sem palavras talvez sejam o melhor exemplo de como o excesso de imagens, mas não o mínimo de sentido, atua na arte sequencial (Miorando, 2021; Vargas; Miorando, 2021). Por outro lado, existe a dependência da retroalimentação entre o conteúdo da mídia e o conteúdo do imaginário para que os sentidos da narrativa desses quadrinhos sejam acionados.

É importante, em processos de representação imagética e de representação e representatividade midiática, pensar o poder que essas dinâmicas trazem à tona quando se trata do exercício da alteridade: “O poder da imagem mediática, por imagem/efígie que é, e por mediadora de um olhar social que sempre traz embutido uma forma de reconhecimento do outro, não pode ser subestimada quando tratamos das questões da constituição do imaginário” (Contrera, 2017, p. 66).

Michel Maffesoli (2001, p. 77) acredita que “o imaginário, certamente, funciona pela interação. Por isso, a palavra interatividade faz tanto sentido na ordem imaginária”. Ao assumirmos que os quadrinhos são uma tecnologia do imaginário, precisamos também expor de que forma eles interagem com o leitor. Pensando nas características dos quadrinhos a partir do meio revista - composto de páginas ordenadas, manipuladas pelo leitor - podemos admitir que a exposição ao conteúdo das histórias em quadrinhos é deliberada pelo seu público. Assim, o leitor de quadrinhos escolhe se quer ler a história a partir do início, do final ou de partes de seu miolo, na ordem que bem preferir, embora esteja condicionado à narratividade para conferir sentido à mensagem expressa. Isso vale tanto para os suportes físicos como digitais dos quadrinhos. O interessante é que, com a leitura dos quadrinhos, o leitor acaba compartilhando das visões de mundo do(s) autor(es), colocando em movimento o imaginário. “No caso, meu discurso é ultrapassado por uma vibração que supera o argumento e instaura uma sensibilidade comum” (Maffesoli, 2001, p. 77). Como os quadrinhos são uma mídia massiva, compartilham dessas visões de mundo as mais diferentes pessoas e interpretações, através da persuasão das representações que acionam o imaginário, criando essa sensibilidade comum a todos que tiveram ou não acesso àquela obra.

Os quadrinhos mais comerciais e, portanto, menos artísticos, que obedecem a uma periodicidade e a uma esteira de produção, precisam seguir determinadas tendências de marketing e incentivos para sua compra pelo público. Para que sua criação encontre os números esperados de venda e que sua circulação no mercado se mantenha, seus autores precisam estar de acordo com os gostos, mentalidades e imaginários do seu público. Aquele

que melhor conseguir compreender essas expectativas, de acordo com o contexto em que vive, mais bem sucedido será nas vendas.

O bom uso do imaginário na criação vai ao encontro das palavras de Michel Maffesoli (2001, p. 81) quando explica que “o criador, mesmo na publicidade, só é criador na medida em que consegue captar o que circula na sociedade. Ele precisa corresponder a uma atmosfera. O criador dá forma ao que existe nos espíritos, ao que está aí, ao que existe de maneira informal ou disforme”. Dessa forma, o criador deve perceber as mudanças na sociedade e na cultura para trazer um produto em consonância com aquilo que o público em geral espera dele. Isso pode ser atingido ao explorar o imaginário de um contexto histórico-cultural de uma sociedade. “Assim, uma visão esquemática, manipulatória, não dá conta do real, embora tenha uma parte de verdade. A genialidade implica a capacidade de estar em sintonia com o espírito coletivo. Portanto, as tecnologias do imaginário bebem em fontes imaginárias para alimentar imaginários” (Maffesoli, 2001, p. 81).

Principais agências do imaginário nas histórias em quadrinhos

Durante nossa pesquisa sobre o imaginário nas histórias em quadrinhos encontramos algumas formas de como a linguagem e a narrativa dos quadrinhos atuam. Conforme aponta Silva (2017, p. 101): “não há pesquisa sobre o imaginário fora da metáfora e da analogia. A vocação do imaginário está nas figuras de linguagem. O imaginário é uma expressão que encontrou palavras, cores e imagens”. Duncan e Smith (2015) acreditam que a análise dos quadrinhos através de sua linguagem e narrativa visual também passa pela pesquisa das

figuras de linguagens que estes contêm, apresentando alguns exemplos dessas figuras de linguagem através dos nomes dados a elas na linguística.

Neste trabalho iremos nomear as práticas envolvidas com as tecnologias do imaginário em quadrinhos através de concepções e nomenclaturas próprias dos quadrinhos. Silva (2017) acredita que a pesquisa do imaginário é um movimento que trata de remover a camada de pátina sobre o objeto pesquisado e descobrir o sentido que essa camada deixa escapar, o excesso do imaginário, uma ação de encontrar a diferença no descobrimento. Portanto, não basta apenas identificar as figuras de linguagens nos quadrinhos, mas os sentidos que vão além daquilo que está representado e que ativam o imaginário social. Esse descobrimento, segundo o autor, exige um trabalho de interpretação:

Um retorno pelo caminho de sentido na direção do ponto de partida como fundação da trajetória. Uma volta ao começo pelo mesmo caminho. Na interpretação, há intérprete e ação. Operação consciente de esclarecimento. Numa segunda perspectiva, reconstrução arqueológica da ação. A interpretação é método na medida em que método significa dizer como foi, como se fez, como se agiu, como se deu, o que só se pode explicitar a posteriori, fim de partida. A interpretação sempre põe em perspectiva uma retrospectiva fundante, retrocede para melhor perceber o que vem. (Silva, 2017, p. 131 e 132).

Exposto o método que pode ajudar a entender a agência³ do imaginário dos quadrinhos, elencamos quatro principais figuras de linguagem presentes nesta mídia e que estabelecem uma relação fecunda com o imaginário, seja individual ou coletivo.

Em primeiro lugar, temos a **agência dos estereótipos**, um dos elementos redutores mais utilizados nos desenhos das histórias em quadrinhos e, talvez, um dos mais presentes

³ Para um estudo mais aprofundado sobre agência e quadrinhos, veja a tese de doutorado de Braga Jr (2015).

movimentos realizados no imaginário através deste meio. Para Didier Quella-Guyot (1994, p. 46 e 47), os estereótipos são ideias concebidas ou pré-concebidas a partir um grupo ou de um indivíduo, que são tidas como evidentes ou naturais e que mudam de acordo com o “bom senso” no passar das épocas como aquilo que somos capazes de produzir e reproduzir de acordo com nossos reflexos morais e culturais. Esta definição se aproxima muito daquela que se pensa comumente sobre o imaginário, com a diferença que os estereótipos trazem uma carga de reducionismo, generalização e preconceito com eles. Ou seja, uma vulgarização do que é representado. Isso porque, seja nos quadrinhos ou em outros meios, é a mentalidade dominante que é reproduzida, mesmo que de tempos em tempos essa mentalidade seja substituída por outras.

Figura 3: Exemplos do uso de estereótipos de ocupação nas histórias em quadrinhos, por Will Eisner.



FONTE: EISNER, Will. Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. São Paulo: Devir, 2013.

p. 22.

Para um dos grandes mestres dos quadrinhos, Will Eisner (2013, p. 21), o estereótipo nas histórias em quadrinhos é “uma necessidade maldita - uma ferramenta de comunicação da qual a maioria dos cartuns não consegue fugir. Dada a função narrativa do meio, isso não é de se surpreender”. Continuando, Eisner faz uma explanação sobre a função dos estereótipos que também se aproxima da função do imaginário:

A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma ideia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos. Nos quadrinhos, os estereótipos são desenhados a partir de características físicas aceitas e associadas a uma ocupação. Eles se tornam ícones e são usados como parte da linguagem na narrativa gráfica. Nos filmes tem-se muito tempo para desenvolver um personagem dentro de uma ocupação. Nos quadrinhos, temos pouco tempo ou espaço. A imagem ou caricatura tem de defini-los instantaneamente (Eisner, 2013, p. 21 e 23).

Para Eisner (2013), não apenas os corpos possuem estereótipos, mas os objetos carregados e envolvidos por esses corpos. A maneira como um personagem usa esses objetos pode transmitir uma informação para o leitor. Esses “objetos simbólicos” (Eisner, 2013) não narram apenas, mas transmitem uma emoção ao leitor. Portanto, retirar a pátina do encobrimento e descobrir o acionamento dos estereótipos, de gênero, de classes, de atividades profissionais, de corpos e etnias pode ser uma maneira de estudar o imaginário nos quadrinhos.

Em seguida, podemos elencar como parte da ação do imaginário nas histórias em quadrinhos, o **agenciamento dos códigos ideogramáticos**. Mais uma vez, a definição de

códigos ideogramáticos se aproxima da de imaginário, quando esses códigos são usados para substituir aquilo que não pode ser palpável ou exprimível em linguagem. Esses tipos de códigos são mais usados nos quadrinhos infantis do Ocidente e numa infinidade de mangás, os quadrinhos japoneses. Quella-Guyot (1994, p. 27) nos fornece uma definição completa sobre os códigos ideogramáticos:

Os códigos ideogramáticos são necessariamente códigos substitutos. Servem para representar, por meio de uma série de indicadores reconhecíveis, o que não é 'figurativo', visando reproduzir o real em sua complexidade visual e sonora. 'O que denominamos ideograma', explica Toussaint, 'tem um pouco de hieróglifo e um pouco de enigma: o enigma é uma conjunção fortuita da letra e do desenho, ao passo que o estatuto ideogramático das histórias em quadrinhos foi institucionalizado como um hábito de leitura, uma convenção gráfica, um código fixo que fora da matriz das histórias em quadrinhos, nada significa.

A função dos códigos ideogramáticos demonstram o potencial das histórias em quadrinhos como linguagem. A lâmpada sobre a cabeça indicando ideia, as estrelas ao redor de uma parte machucada do corpo, a fumacinha escura indicando raiva ou frustração, ou a gota na testa, no caso dos mangás, as estrelas os corações nos olhos denotando amor ou adoração, todos estes são exemplos de códigos ideogramáticos.

Figura 4: Exemplo de códigos ideogramáticos. A fumacinha escura em uma história da Turma da Mônica.



FONTE: Contos da Turma da Mônica/YouTube.com (https://www.youtube.com/watch?v=wM83L7_Is1U)
Acesso em 21 de abril de 2021.

São esses sinais que aproximam a linguagem dos quadrinhos de um imaginário social compreendido apenas por aqueles que têm como hábito a leitura dos quadrinhos. Trata-se de um movimento da memória coletiva, como expôs Maurice Halbwachs (1990) quando estudou a leitura das partituras pelos músicos: códigos que somente os iniciados e inteirados podem depreender. Dessa forma, tomados pela coletividade através da memória ou do imaginário, essa leitura se torna inata, automática e, ao mesmo tempo, codificada. Entender as origens e as aplicações desses sinais, bem como o efeito deles no cotidiano dos leitores das histórias em quadrinhos pode ser um caminho de estudo para pensar os quadrinhos como tecnologias do imaginário.

Outro elemento das histórias em quadrinhos que pode ser estudado em sua dimensão enquanto tecnologia do imaginário é a **agência da leitura de imagens**, que funciona de forma semelhante à dos estereótipos e dos códigos ideogramáticos, mas é mais abrangente. A leitura das imagens ao mesmo tempo pode encaminhar o leitor para um sentido como também pode deixar com que esse sentido escape. “Aquilo que o leitor pensa acerca do que vê depende de sua subjetividade, produto de seu sistema de pensamento cultural e moral, de suas experiências e da sociedade em que vive” (Quella-Guyot, 1994, p. 83). Ou seja, a leitura de imagens depende do cabedal simbólico fornecido pelo imaginário individual e coletivo, é dessa leitura que parte a interpretação, que pode, muitas vezes, escapar da intenção do autor e deixar em aberto muitos significados para o imaginário. “Parte da função do desenho é incitar a divagação semântica, mas também cabe ao narrador manter (o leitor) perto de si, conter sua fuga. Dessa perspectiva, uma imagem muito rica é uma imagem ‘de risco’” (Quella-Guyot, 1994, p. 83).

Pensando no encapsulamento da imagem dentro do requadro, que forma o quadro, unidade mínima do estudo e do layout dos quadrinhos (Groensteen, 2013), Pierre Sterckx ([s.d.] *apud* Quella-Guyot, 1994, p. 85), pensa, nomeando o quadro como vinheta, que “uma vinheta memorável é um desenho absoluto, um desenho que emerge, que sai da narrativa para se apegar ao imaginário”. Aqui o autor está refletindo a função dos quadrinhos em um sentido extra-diegético, como acionador do imaginário, como tecnologia que dá vazão ao mesmo e não como algo intrínseco a sua linguagem, afinal, o imaginário pode ser acionado dentro e fora dos quadrinhos. Contudo, Benoît Peeters ([s.d.] *apud* Quella-Guyot, 1994, p. 85),

em oposição, acredita que por estar inserida dentro de um sistema de linguagem em que a interpretação dos quadros depende de sua relação com os demais, o que interessaria em um quadro, para ele, seria sua inserção no fluxo sequencial.

Para o estudo dos quadrinhos como tecnologia do imaginário, entretanto, a imagem como fluxo ou inerte funciona das duas formas. O que é preciso destacar é que a imagem não deve ser estudada como “imagem pictórica” ou “imagens exógenas”, mas como acionadora e movimentadora de “imagens mentais” ou “imagens endógenas” a partir dessas gravuras inseridas nos contextos de uma mídia e seus processos sócio-culturais. Um caminho para se estudar as implicações das imagens tidas como “absolutas”, incutidas no imaginário social sobre um quadrinho, seria pesquisar as suas capas, ou ainda, suas *splash pages*, quadros de uma página só que servem para destacar momentos cruciais da narrativa em quadrinhos.

Por fim, um dos mais importantes elementos da ação do imaginário nos quadrinhos é a **agência de mitologias e arquétipos**. Esse tipo de uso do imaginário na tecnologia de imaginário nas histórias em quadrinhos vem sendo estudado exaustivamente a partir das teorias de Mircea Eliade e de Joseph Campbell, contudo poucos estudos trabalham com os conceitos de Gaston Bachelard e de Gilbert Durand, esta poderia ser um diferente direcionamento para estudos dos quadrinhos e imaginário através do uso de mitologias e arquétipos. Durand, por exemplo, se utilizou do conceito de “bacias semânticas” para desenvolver estudos sobre o movimento do imaginário comparando essa ação com o fluxo fluvial, um ciclo de continuidade cíclica e eterna, da mesma forma que se estabelecem os arquétipos e se desmembraram os mitos. Gilbert Durand (2012) também desenvolveu duas

metodologias para analisar os mitos e arquétipos: a mitocrítica e a mitanálise, uma delas específica para explicação e crítica dos mitos e a outra, abrangendo o conjunto de mitos e sua análise nos contextos em que se apresentam.

O que precisamos destacar além da raridade de trabalhos sobre quadrinhos que se utilizam das teorias de Bachelard e Durand é que os quadrinhos se tornaram uma espécie de tecnologia perpetuadora de mitologias contemporâneas e de arquétipos primitivos. Prova disso é a utilização de heróis como protagonistas de histórias em quadrinhos, não somente as de super-heróis e de aventuras, mas aquelas com protagonistas que mantêm uma “jornada do herói” (Campbell, 2010) específica e cíclica em suas narrativas, apresentando características repetidas em toda história narrada, se utilizando do “tempo mítico” do “eterno retorno” estipulado por Mircea Eliade (1971).

Os quadrinhos funcionam como uma mitologia viva, um folclore atualizado de tempos em tempos, usando os arquétipos universais do imaginário social, coletivo e cultural. Traz soluções permanentes vindas do passado aplicadas aos problemas do presente, mas ao mesmo tempo muda seus conteúdos de acordo com as necessidades de um tempo e de um espaço, como fazem as mídias e demais tecnologias do imaginário, como a literatura. Contudo, assim como os mitos são recontados de forma a manter determinadas características e alterar outras, as histórias em quadrinhos, com sua maioria sendo trazida a público de maneira periódica, também possuem uma natureza cíclica.

Esse jogo entre o que valia no passado e o que é exigido no presente precisa estar de acordo com as demandas do imaginário social para que suas aspirações mercadológicas e de envolvimento do leitor sejam satisfeitas. Dessa forma, analisar os mitos que recobrem a camada narrativa e imagética dos quadrinhos revelando sua dimensão crítica e imaginal através de arquétipos é uma forma de trabalhar os quadrinhos enquanto tecnologia (técnica) que possibilita o acionamento, construção e desenvolvimento do imaginário.

Considerações finais

Este artigo buscou, através de uma perspectiva teórica, que tomou como base uma revisão de literatura, pensar os quadrinhos enquanto uma técnica midiática que aciona elementos imaginais e constrói o imaginário individual e coletivo, as tecnologias do imaginário, conforme postuladas por Juremir Machado da Silva. Por sua natureza que justapõe o verbal com o visual, os quadrinhos podem ser classificados como um processo midiático e uma técnica artística que põe em movimento o imaginário, composto de imagens mentais. Muitas dessas imagens internas são a dimensão verbal dos quadrinhos, as letras, consideradas propriamente desenhos. Tanto letras como desenhos são representações do real que demandam decodificações do público para gerar um sentido.

Aliados a sua função narrativa, em que a sequencialidade dessas imagens desenvolve um sentido de continuidade, os quadrinhos se utilizam da ciclicidade dos mitos e a perenidade dos arquétipos para colocarem suas técnicas a serviço do imaginário. Mas a mitologia e os arquétipos não são as únicas agências do imaginário nas histórias em quadrinhos. Destacamos

também o papel dos estereótipos, que diferente dos arquétipos são formas de transformar imaginários em imagens estáticas, vulgarizando-os e simplificando-os. Essa utilização, contudo, traz uma leitura e um entendimento maior para os significados que os autores de quadrinhos tentam direcionar em seus públicos.

Outra agência do imaginário nos quadrinhos são os códigos ideogramáticos, sinais icônicos que codificam através de imagens as emoções. Para serem decodificados, esses símbolos precisam da ação do imaginário e da memória, formando um sistema que somente os iniciados e inteirados podem compreender. Sua presença no imaginário coletivo denota que esses códigos fazem parte de um manancial simbólico que, ao ser aplicado, funciona como parte essencial, própria da mídia dos quadrinhos, mas que pode ser também apropriada de e emprestada para outras tecnologias midiáticas que se servem do imaginário.

Finalmente, temos um quarto importante elemento de agência do imaginário nas histórias em quadrinhos que é a leitura de imagens. Este elemento pode ser encarado tanto de forma singular como de forma sequencial atrelado aos estudos e teorias do imaginário, mas não podemos deixar de lado o fato de que os estudos do imaginário se debruçam sobre a produção de imagens mentais ou internas e não de imagens pictóricas ou externas. Por isso, a leitura das imagens no estudo do imaginário é entendida mais como os efeitos, implicações e consequências de uma representação pode causar à coletividade.

As limitações dos estudos do imaginário aliados aos estudos dos quadrinhos são, destarte, de natureza metodológica. Como estudar uma mídia e uma mentalidade em que

seus conteúdos e efeitos são bastante subjetivos, principalmente ao lidar com os fluxos do imaginário entre as imagens externas, produzida pelos quadrinhos e as internas, produzidas pela cultura. De certo existe um duplo fluxo interdependente destas imagens em que uma depende da outra para perdurarem e para gerarem sentido. A busca pelo entendimento da geração desse sentido e as interfaces entre quadrinhos, imaginário e cultura podem animar futuros estudos sobre essa interação.

Referências

ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

BRAGA JR, A. X. **Desvendando o Mangá Nacional: Reprodução E Hibridização Nas Histórias em Quadrinhos**. Maceió: EDUFAL, 2011.

BRAGA JR, Amaro X. Representação de etnia e gênero nos quadrinhos de super-heróis: questões estéticas e sociológicas. In BRAGA JR, Amaro X.; NOGUEIRA, Natania A. da S. (Orgs.). **Gênero, sexualidade e feminismo nos quadrinhos**. Leopoldina, MG: ASPAS – Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, 2020. p.117-163. Disponível em: <https://is.gd/gensexfemhq>. Acesso em 30 de abril de 2021.

BRAGA JR., A. X. A Representação Imagética do Social do Desenho Cômico até a Superaventura: Apontamentos Iniciais. **Revista Sociologia em Rede**, [S. l.], v. 13, n. 13, 2023. Disponível em: <https://redelp.net/index.php/rsr/article/view/1395> . Acesso em: 20 jun. 2023.

BRAGA JR., A. X. **Por Uma Sociologia Da Imagem Desenhada: Reprodução, Estereótipo E Actância Nos Quadrinhos De Super-Heróis Da Marvel Comics.** Tese de Doutorado em Sociologia. Programa de Pós-graduação em Sociologia. Universidade Federal de Pernambuco. Recife: UFPE, 2015.

BRAGA JR., A. X.; SILVA, Valéria Fernandes. (Orgs.). **Representações Femininas nas Histórias em Quadrinhos.** Maceió: Edufal, 2015.

BRAGA JR., Amaro Xavier; PERRUSI, Artur. Representações da loucura e da vilania em Batman. **9ª Arte** (São Paulo), [S. l.], v. 2, n. 1, p. 33-44, 2013. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/136940>.. Acesso em: 2 out. 2023.

CAGNIN, Antonio L. **Os quadrinhos.** São Paulo: Ática, 1975.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2010.

CARNEIRO, Maria Clara da Silva Ramos. O regime autográfico: a negociação entre a narração e a plasticidade dos quadrinhos. **Revista Esferas**, Brasília, ano 5, n. 9, p. 57-67, jul./dez. 2016. Disponível em <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/8056> Acessado em 10 de abril de 2021.

CATALÀ DOMÈNECH, Josep M. **A forma do real: introdução aos estudos visuais.** São Paulo: Summus, 2011.

CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ: Conceitos Básicos.** São Paulo: Criativo, 2011.

CONTRERA, Malena Segura. **Mediosfera: meios, imaginário e desencantamento do mundo.** Porto Alegre : Imaginalis, 2017.

DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J.. **The power of comics: history, form and culture.** Londres: Bloomsbury, 2015.

DURAND, Gilbert. **Estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral.** São Paulo: Martins Fontes, 2012.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos.** São Paulo, Devir, 2013.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista.** São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

ELIADE, Mircea. **The Myth of the Eternal Return: Cosmos and History.** Princeton: Princeton UP, 1971.

GOMBRICH, Ernest H. **Arte e ilusão.** São Paulo: Martins Fontes, 1995.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos.** Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

HALBWACHS, Maurice. **Memória coletiva.** São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 1990.

LAPLANTINE, François. TRINDADE, Eliana. **O que é imaginário?** São Paulo: Brasiliense, 1996.

MAFFESOLI, Michel. **O imaginário é uma realidade.** In: Revista Famecos, no. 15, pp. 74-82, 2001.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

MIORANDO, Guilherme Sfredo. **Os quadrinhos silenciosos contra a memória de silenciamento dos queer: identidade e sexualidade em Quadrinhos Queer.**, 2021. [no prelo].

MOYA, Álvaro de. (Org.). **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. Rio de Janeiro: Atlântica Yendis, 2005.

QUELLA-GUYOT, Didier. **A história em quadrinhos**. São Paulo: Unimarco Editora/Edições Loyola, 1994.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

RIENO, Lucas Santiago Arraes. BUENO, Thaísa Cristina. GEHLEN, Marco Antônio. ARAÚJO, Ed Wilson Ferreira. Um olhar da Comunicação sobre o imaginário e a pós-modernidade: entrevista com Juremir Machado. In: **InTexto**. Porto Alegre, UFRGS, n. 41, p. 4-13, jan./abr. 2018. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/72075> Acessado em 10 de abril de 2021.

SILVA, Juremir Machado da. Cinco versões do imaginário. **Memorare**, Tubarão, v. 7, n. 3, set/dez. 2020. p. 8-15. Disponível em http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/memorare_grupeg/article/view/10205/5497 Acessado em 10 de abril de 2021.

SILVA, Juremir Machado da. **Diferença e descobrimento: o que é o imaginário? (a hipótese do excedente de significação)**. Porto Alegre: Sulina, 2017.

SILVA, Juremir Machado da. **Tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SMEE, Guilherme. As eras dos quadrinhos - parte 3. **Splash Pages**. Publicado em 11 de fevereiro de 2013. Disponível em <https://splashpages.wordpress.com/2013/02/11/as-eras-dos-quadrinhos-parte-3/> Acessado em 10 de abril de 2021.

TINTIN.COM. **Tintin in the Congo**. Publicado em s/d. Disponível em <https://www.tintin.com/en/albums/tintin-in-the-congo> Acessado em 10 de abril de 2021.

VARGAS, Alexandre Linck, MIORANDO, Guilherme Sfredo. **Animais humanizados e a poética do silêncio em “Pétalas”, de Gustavo Borges e Cris Peter.**, 2021. [no prelo].

WOLK, Douglas. **Reading comics: how graphic novels work and what they mean**. Cambridge, MA: DaCapo Press, 2007.