

# Uma vida para os quadrinhos: Moacy Cirne e sua interpretação marxista para as histórias em quadrinhos no Brasil

Ivan Lima Gomes<sup>1</sup>

## Introdução

No Brasil, as primeiras reflexões que se preocuparam com o impacto social e cultural próprio das histórias em quadrinhos (HQs) datam de meados dos anos 1960. Se jornalistas, pedagogos e um pensador social do porte de Gilberto Freyre chegaram a esboçar comentários sobre os quadrinhos em jornais e artigos de revista, suas análises eram centradas em respostas imediatas a problemas como o papel dos quadrinhos na formação da criança e a necessidade ou não da sua nacionalização – temas estes que foram objeto de exaustivas discussões durante os anos 1950 e 1960<sup>2</sup>. Problemáticas próprias aos quadrinhos surgem apenas após tais debates, que indicam também, por sua vez, que a indústria de revistas em quadrinhos, estabelecida a partir de 1945 com a criação da principal editora do ramo, a Editora Brasil-América (EBAL), encontrava-se consolidada durante os anos 1960. Situação análoga se observa nos Estados Unidos, principal fornecedor de HQs para o Brasil neste momento: os quadrinhos despertavam tanto interesse – e pavor – entre psiquiatras, pedagogos e políticos ao ponto de ter sido objeto de debates no Senado que resultaram na criação de um código de conduta para a mídia, o *Comics Code Authority*. O impacto gerado por tal regulação no mercado só seria revertido criativamente a partir dos anos 1960, com a introdução dos heróis problemáticos da editora Marvel Comics – conhecidos no Brasil como *Homem-Aranha*, *X-Men*, *Quarteto Fantástico* e outros – e por meio de uma estética alheia ao mercado e que se tornaria conhecida através da obra de nomes como Robert Crumb, Gilbert Shelton e S. Clay Wilson como *comix*.

Ao longo dos anos de 1960, cineastas como Fellini e Resnais já polemizavam ao declararem seu fascínio por personagens como *Flash Gordon* e *Mandrake*; no universo das artes plásticas, a *pop art* de Roy Lichtenstein partia dos quadrinhos de Jack Kirby, assim como Andy Warhol produzia obras a partir de *Popeye* e *Dick Tracy*; na música, ressaltava-se o caso de nomes como Cathy Berberian e sua *Stripsody*, cuja pauta musical era inspirada em onomatopeias e expressões das HQs, e de Sun Ra, que participa em *The Sensational Guitars of Dan & Dale* com músicas e encartes diretamente inspiradas na série televisiva de sucesso do homem-morcego da segunda metade dos anos 1960. No Brasil, o cenário não foi diferente: desde *Brucutu* (1965),

versão cantada por Roberto Carlos para *Alley Oop*, sucesso em 1960 nos Estados Unidos pelo grupo The Hollywood Argyles às tropicalistas *Superbacana* (1967), de Caetano Veloso e *Batmacumba* (1968), de Caetano Veloso e Gilberto Gil, passando pelo cinema marginal de Rogério Sganzerla (com o curta de 1969 intitulado *História em quadrinhos*, produzido com o pesquisador de HQs Álvaro de Moya), ou ainda pela estética de terror do diretor José Mojica Marins e seu personagem Zé do Caixão – que saiu das telas para as páginas de revistas em quadrinhos em 1969, com roteiros de Rubens Lucchetti e desenhos de Nico Rosso e Rodolfo Zalla –, os quadrinhos foram objeto de interesse por movimentos culturais que buscavam um status de “antenados” ou por projetos artísticos que buscavam romper dicotomias de “alta” e “baixa” cultura.

Entre os intelectuais, o exemplo que se relaciona mais diretamente com a temática do artigo é o de Umberto Eco que, em 1964, lançava sua coletânea de ensaios traduzida para o Brasil como *Apocalípticos e Integrados*. Além das considerações em torno das posturas que considerava predominantes quando se discutia a cultura de massas – ora uma crítica elitista, ora um entusiasmo irrestrito –, o livro de Eco propunha uma análise formalista sobre uma página de *Steve Canyon*, de Milton Caniff, e interpretações sobre *Superman* e *Peanuts*<sup>3</sup>.

Diante deste cenário, os debates sobre os quadrinhos ganham fôlego em várias partes do globo. Na América Latina, nos marcos das discussões relacionadas à Teoria da Dependência, ao subdesenvolvimento e às especificidades do desenvolvimento capitalista na região, marcada por ser uma esfera de influência norte-americana e pelo sonho revolucionário que representava Cuba, um olhar próprio sobre as histórias em quadrinhos se desenvolveu. Um dos trabalhos de maior influência mundial sobre os quadrinhos foi gerado neste contexto – mais precisamente no Chile, em meio à efervescência política e cultural que caracterizou os chamados “mil dias” do governo de Salvador Allende. Fruto da colaboração de um crítico literário e escritor e de um demógrafo que gradativamente se interessou pela análise dos meios de comunicação, *Para leer al Pato Donald* é hoje um clássico da Teoria da Comunicação e já foi traduzida para mais de dez países<sup>4</sup>. Produzido em meio ao debate mais amplo ligado à produção cultural em um governo inclinado ao socialismo, *Para leer al Pato Donald* ajudou a projetar a

<sup>1</sup> Professor de Teoria e Metodologia da História pela Universidade Estadual de Goiás e doutorando em História pela Universidade Federal Fluminense. Bolsista Cnpq. E-mail: igomes2@gmail.com

<sup>2</sup> Uma síntese geral deste cenário, que inclui outros nomes como Roberto Marinho, Edmar Morel, Carlos Lacerda e outros se encontra em JUNIOR, Gonçalo. *A guerra dos gibis: formação do mercado editorial brasileiro e a censura nos quadrinhos. 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

<sup>3</sup> ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

<sup>4</sup> DORFMAN, Ariel, MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

<sup>5</sup> GOMES, Ivan Lima. Entrevista Armand Mattelart. *História e cultura*, v. 2, n. 2, 2013. p. 206-207.

figura dos autores para além do âmbito estritamente acadêmico, embora essa não fosse a intenção inicial de Dorfman e Mattelart. Os autores procuravam expor os valores ideológicos presentes nas HQs, o que foi acusado por segmentos conservadores da sociedade chilena de ser uma inapropriada politização do mundo infantil<sup>5</sup>.

### Moacy Cirne: pensando os quadrinhos no Brasil

No Brasil, os primeiros trabalhos que tomaram as HQs como objeto privilegiado de estudo logo priorizaram os quadrinhos brasileiros, considerados detentores de especificidades caras ao seu contexto de produção e que apresentam, assim, uma historicidade própria. Um dos principais autores de reflexões específicas sobre o tema é Moacy Cirne, nascido em 1943 na cidade de Caicó (RN), e considerado um pioneiro nos estudos sobre os quadrinhos no Brasil e no mundo. Suas primeiras obras surgiram ainda no final dos anos 1960 e seguem ao longo dos anos 1970, quando atuou como colaborador e, mais tarde, editor da *Revista de Cultura Vozes*. As reflexões de Cirne apontam para um grande elogio aos quadrinhos enquanto manifestação cultural da cultura de massas, na esteira de autores como Umberto Eco e de cineastas associados a movimentos como “Novo Realismo Italiano” e a “Nouvelle Vague” francesa. Simpático a leituras marxistas críticas ao imperialismo norte-americano, a abordagem de Cirne é também permeada por suas próprias preocupações políticas e estéticas: inserida nos anos de ditadura militar, ela promove uma defesa dos quadrinhos brasileiros em contraponto ao *comics* estrangeiros, ao mesmo tempo em que lança mão da estética das HQs para abordar um movimento estético do qual fazia parte<sup>6</sup>.

A leitura de Cirne sobre os quadrinhos, pois, será fortemente marcada por três dimensões. A primeira delas resulta do seu interesse na experimentação artística que parte das discussões sobre linguagem, promovidas pelos estudos de “semiologia” realizados por autores como Sausurre, Peirce e Barthes, aplicadas ao movimento de vanguarda literário “Poema-Processo”, que durou entre 1967 e 1972 e do qual Cirne foi integrante e grande defensor. Em linhas gerais, esse movimento propunha uma radicalização das noções concretistas ao direcionar seu interesse a experimentações envolvendo signos, em oposição à dicotomia signifiante/significado que seria paradigmática nos trabalhos dos poetas concretos. Dentre os signos que chamavam a atenção de Cirne e de outros integrantes do Poema-Processo, estavam aqueles ligados ao universo gráfico dos quadrinhos, tais como os balões de fala e enquadramentos, por exemplos. Para além do “gibi tamanho família” e da “cópia ampliada”, características que observava nos trabalhos da *pop-art* baseados em quadrinhos – e cujos “resultados são bastante discutíveis”, como faz questão de ressaltar –, as HQs auxiliariam o Poema-Processo ao promoverem “uma elevada voltagem criativa para as pesquisas do poema”, onde aspectos formais e críticos contribuiriam para uma problematização criativa (e criadora)

sobre a linguagem e a ideologia estadunidense presente nos *comics*<sup>7</sup>.

A crítica à ideologia norte-americana integra a segunda dimensão que caracteriza a obra cirneana sobre os quadrinhos. Cirne é o principal autor brasileiro a se preocupar em “politizar” as interpretações sobre os quadrinhos, na esteira de autores como os já citados Dorfman e Mattelart e o argentino Oscar Masotta, cujos trabalhos já nos anos 1960 procuravam articular uma leitura estruturalista ao marxismo para a análise das HQs. Nele, as preocupações estéticas se articulam à inclinação política marxista de forma bastante difusa, lançando mão de uma leitura das narrativas das HQs<sup>8</sup> próxima às de pensadores como Althusser e Balibar. Não obstante, suas obras assumem um viés explicitamente militante dos pontos de vista artístico e político, comprometidas com os debates presentes na sociedade brasileira dos anos 1970 e 1980 e preocupadas em discutir o imperialismo que estaria presente nos quadrinhos. Ao afirmar que, a despeito da sua importância na “fixação de determinados valores gráfico-narrativos quadrinhísticos”, a invasão dos *comics* no Brasil a partir dos anos 1930 ocupou “um espaço editorial que deveria nos pertencer” e impôs “uma ideologia e uma estética alheias à nossa problemática cultural”, Cirne critica estudiosos que não teriam levado em conta a presença de experiências como as de Ângelo Agostini em fins do século XIX ou os quadrinhos publicados em *O Tico-Tico* desde 1905:

E o imperialismo cultural, na área dos quadrinhos, é tão acentuado que, ainda em 1970, alguns estudiosos de *comics* entre nós consideravam o 14 de março de 1934, dada (sic) de lançamento do referido *Suplemento [Suplemento Juvenil, primeira publicação a veicular comics de forma sistemática no Brasil]*, como 'o verdadeiro início da História em Quadrinho no Brasil'. E pretendem ser levados a sério, quando não passam de uns colonizados mentais<sup>9</sup>!

Resulta dessa postura uma forte valorização dos quadrinhos produzidos no Brasil, ao ponto de defender que “entre um poema de Drummond e uma estória qualquer do Pererê, optamos pela estória de Pererê”, ou destacar a revista de Ziraldo sob um grau de importância estética e histórica equivalente ao “cinema de Glauber Rocha, o romance de Guimarães Rosa ou a poesia de Oswald de Andrade, apresentando estórias do mais ouro dimensionamento estético, refletindo sem masturbações intelectuais a nossa realidade social”<sup>10</sup>.

Crítérios de valor estão presentes em boa parte das reflexões cirneanas sobre quadrinhos, entremeadas às suas reflexões estéticas e políticas – o que nos leva, pois, ao último aspecto que norteia a sua abordagem e a “operação Cirne” sobre as HQs. Na busca por estabelecer os quadrinhos como bem cultural próprio, constituído por artistas que apresentaram soluções estéticas e políticas criativas para as questões do seu tempo, Cirne promove um processo de

<sup>6</sup> Por exemplo, cf. CIRNE, Moacy. *Vanguarda: um projeto semiológico*. Rio de Janeiro: Vozes, 1975b.

<sup>7</sup> CIRNE, Moacy. *Bum! A explosão criativa dos quadrinhos*. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1970. p. 64-66.

<sup>8</sup> MASOTTA, Oscar. Reflexiones presemiológicas sobre la historieta. El esquematismo. In: VERÓN, Eliseo (org.). *Lenguaje y comunicación social*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1969.

<sup>9</sup> CIRNE, Moacy. *A biblioteca de Caicó*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1983. p. 80-81.

<sup>10</sup> CIRNE, Moacy. *A linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza*. 4ª ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1975, p. 9-10, 11.

<sup>11</sup> CIRNE, Moacy. *A escrita dos quadrinhos*. Natal: Sebo Vermelho, 2005. p. 108-120.

canonização de determinados quadrinhos em detrimento de outros. Chama a atenção, por exemplo, o silêncio do autor para obras como as séries em quadrinhos dos personagens *Superman* e *Batman*, em contraposição às reflexões que dedicou em mais de uma obra a *Pererê* ou aos trabalhos de Guido Crepax, considerado por Cirne um inovador na linguagem das HQs. Não raro nos deparamos com listas de “obras-primas” e de “melhores entre os melhores”<sup>11</sup>.

A fim de reforçar os principais elementos constitutivos da escrita de Cirne sobre os quadrinhos e o seu impacto na bibliografia subsequente, vamos nos deter a um objeto abordado pelo autor. Podemos dividir o trabalho de Cirne sobre *Pererê* em três partes: a primeira discute o mito do Saci Pererê e sua relação com Monteiro Lobato; a segunda contextualiza a revista junto aos marcos gerais do seu contexto social, definindo-a como um “*reflexo marcante dessa fase*”; e a última é um levantamento mais impressionista, com a listagem de onomatopeias presentes, um perfil de cada personagem e algumas HQs que Cirne considerou interessantes. Como referência teórica para sua pesquisa, o autor lança mão do conceito althusseriano de “aparelhos ideológicos de Estado” para entender os quadrinhos, tidos como “representações de um determinado aparelho ideológico” – o que o leva a dizer que “mesmo o *Pererê*, por mais livre que pareça ser, será uma parte do aparelho ideológico de Estado”<sup>12</sup>.

Esta chave interpretativa sobre *Pererê* se tornará ponto comum em boa parte dos estudos sobre quadrinhos até os dias de hoje. Curioso é que esta associação, estabelecida entre *Pererê* e o governo Goulart, se por vezes assume coloração positiva em Cirne, será interpretada de maneira divergente em outros trabalhos. Enquanto para Cirne ela é importante por indicar de “tomada de consciência” dos quadrinhos brasileiros, para Pimentel os quadrinhos, incluindo aí *Pererê* que lhe serve de objeto de análise, são compreendidos a partir das reflexões de Adorno e Horkheimer e, assim, inserem-se na lógica instrumental presente na indústria cultural. À ideia de um modelamento de um “homem universal” inerte a conflitos, objetivo último da indústria cultural, Pimentel termina por associar a noção de “aparelhos ideológicos de Estado”, também trabalhada por Cirne. Cabe apontar, porém, que a afirmação de Pimentel de que “*Pererê* se apresenta sempre como discurso unificador de toda uma ideologia política dominante, vigente à época de sua transformação em herói burguês”, é considerada “discutível” por Cirne, uma vez que este considera que a obra de Ziraldo conseguiria partir do populismo para superá-lo esteticamente, assim como o cinema de Glauber Rocha, por exemplo<sup>13</sup>.

A afirmação de Pimentel carece, porém, de rigor metodológico. Sua análise se baseia tanto em HQs produzidas na primeira metade da década de 1960 quanto no

contexto político diverso presente nos anos 1970, com predomínio destas últimas. Ainda assim afirma que “*Pererê veio a se constituir em um aparelho ideológico do estado populista*”<sup>14</sup>. Fora o fato de que os anos 1970 foram marcados por um Estado ditatorial longe de ser populista, consideramos igualmente questionável a leitura que o autor empreende sobre as formulações de Adorno e Horkheimer, excluindo qualquer possibilidade de desdobramento criativo dentro da indústria cultural, conforme apontam Walter Benjamin, em seu estudo “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”<sup>15</sup>, e Cirne, em sua leitura atenta ao papel criativo e ao potencial transformador inerente às práticas de consumo. Neste sentido, cabe a pergunta: como uma análise materialista das HQs pode contribuir para a compreensão desta prática social?

### Aprofundando leituras materialistas sobre os quadrinhos

A consolidação de pesquisas em pós-graduação, a ascensão da História Cultural e as possibilidades que a *internet* introduziu na pesquisa acadêmica, por um lado, e o êxito comercial de uma cultura *nerd* marcada em parte por filmes de super-heróis, ao lado da legitimação cultural obtida por coletâneas de luxo e *graphic novels*, por outro lado, são alguns dos fatores que contribuíram para o novo fôlego dos estudos em torno das HQs nos primeiros anos do século XXI<sup>16</sup>. Contudo, as reflexões ainda se mostram carentes de referenciais teórico-metodológicos sensíveis às propriedades das HQs. Longe de resultar em propostas que contribuam para novas abordagens historiográficas ao tema, muitos dos novos trabalhos tendem a retomar um olhar instrumentalizado dos quadrinhos, repetindo em outros termos uma “teoria do reflexo” de limitada sustentação em dados concretos<sup>17</sup>.

Em oposição a tais propostas de análise, sustentamos que os quadrinhos, tal como toda prática cultural, devem ser discutidos como uma atividade social que, construída socialmente – e com práticas de olhar e de consumo historicamente localizadas –, termina também por problematizar ativamente o seu tempo de forma original e heterogênea. Publicadas sob a forma de “tiras” em jornais e suplementos, em revistas contendo histórias curtas e com personagens diversos, ou mesmo em publicações exclusivas a um único personagem ou série, as HQs foram uma das mais representativas formas de consumo juvenil em diversos momentos do século XX. Se isso pode nos indicar pistas sobre eventuais usos políticos sofridos pelos quadrinhos, doravante defendemos aqui uma leitura que escape de conclusões apressadas que os restrinjam a meras expressões da “acumulação capitalista” e que, antes, enfatize as mediações sociais presentes em tal manifestação cultural.

Apontar o papel das publicações em quadrinhos na

<sup>12</sup> CIRNE, Moacy. *op. cit.*, 1975. p. 16-17; 33-34.

<sup>13</sup> PIMENTEL, Sidney Valadares. *Feitiço contra o feiticeiro*: histórias em quadrinhos e manifestação ideológica. Goiânia: CEGRAF/UFG, 1989. As ponderações estão em CIRNE, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: FUNARTE, 1990. p. 50-52.

<sup>14</sup> Pimentel, Sidney Valadares. *op. Cit.* p. 66. Ao longo da obra predominam as HQs publicadas ao longo dos anos 1970, com exceção das referências a algumas “biografias ilustradas” presentes na edição de outubro de 1962.

<sup>15</sup> BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Obras escolhidas*. Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1985. p. 165-196.

<sup>16</sup> VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005. *UNRevista*, v. 1, n. 3, jul. 2006, p. 1-12.

<sup>17</sup> Ainda é possível encontrar tal interpretação, por exemplo, nos artigos de Nildo Viana e Edmilson Marques presentes em recente coletânea sobre os quadrinhos. Cf. VIANA, Nildo. REBLIN, Iuri; *Super-heróis, cultura e sociedade*. Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. São Paulo: Ideias& Letras, 2011.

<sup>18</sup> HALL, Stuart. The work of representation. In: HALL, Stuart (org.). *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Sage Publications, 1997. 24-26.

constituição de práticas de leitura próprias é uma saída que se contrapõe a “enfoques reflexivos” que avaliam as produções culturais como expressões diretas dos interesses de determinados grupos sociais, ignorando a complexidade presente na sua composição. Neste sentido, criar uma HQ implica no diálogo com a produção corrente e com as práticas relacionadas aos quadrinhos já desenvolvidas entre seus leitores, em uma tensão envolvendo editores, artistas e consumidores, entre outros agentes<sup>18</sup>. Ao invés de uma abordagem reflexiva, Stuart Hall destaca uma abordagem construtivista sobre os sistemas de representação, onde o sentido se produz na prática: sem negar o mundo material, os atores sociais lançam mão das representações para criar sentidos às suas práticas simbólicas. A noção de *mediação*, conforme desenvolvidas por Raymond Williams e Jesús Martín-Barbero, pode servir de auxílio para analisar tal quadro.

Williams destaca as conexões diretas entre sociedade e cultura na produção das práticas em oposição a uma teoria da arte que tomaria a produção cultural sob a responsabilidade, para o bem ou para o mal, de refletir a sociedade. A impossibilidade disso se dá em virtude da realidade de que todo artefato cultural sofrer mediações em sua própria constituição, afinal: “*Todas as relações ativas entre diferentes tipos de ser e consciência são antes inevitavelmente mediadas, e esse processo não é uma agência separável – um meio – mas intrínseco às propriedades dos tipos correlatos. A 'mediação' está no objeto em si (...)*”<sup>19</sup>. Como uma dada linguagem se encontra ligada a todo e qualquer ato social realizado, combater a teoria do reflexo significa problematizar a supressão do trabalho real no material que constitui toda a obra de arte, prerrogativa cara a esta teoria<sup>20</sup>. Destaca-se, pois, o caráter processual da cultura, onde o que é produzido não responde apenas às determinações econômicas, mas também a demandas culturais socialmente construídas. Pensar as publicações de quadrinhos, que se estabelecem a partir das publicações em série presentes em jornais e revistas, como um diálogo com a “*trama cultural e os modos de ver*” de seus leitores pode contribuir para uma análise materialista sobre os quadrinhos<sup>21</sup>.

A análise formal sobre os quadrinhos carece de uma leitura teórico-metodológica que articule as dimensões da produção, distribuição e consumo para a construção do sentido de uma dada HQ. Uma saída que podemos articular aos quadrinhos, tomando a noção de mediação como norte básico, é a proposta desenvolvida por Fredric Jameson de “leitura sinóptica” para a produção serializada dos romances policiais de Raymond Chandler. Em seu artigo, o filósofo norte-americano destaca que o sentido da produção de Chandler é reforçado a partir da repetição de “motivos” variados ao longo de suas obras, o que explica que seus

personagens nem sempre sejam tão surpreendentes: é justamente a repetição de determinadas situações ao longo de suas novelas que ajudam a trazer novos sentidos e a formar a visão de mundo chandleriana<sup>22</sup>.

Tal como os romances policiais, boa parte da produção de histórias em quadrinhos é marcada pela serialidade. Sejam aquelas do início do século XX, publicadas em tiras de jornal e que apresentavam sempre o mesmo início, meio e fim (onde um dos exemplos mais conhecido é *Little Nemo in Slumberland*, onde o protagonista começa dormindo, sonha ao longo da HQ e a encerra acordando surpreso), sejam as revistas em quadrinhos, diretamente tributárias da literatura *pulp* que incluía também gêneros como o policial e de romances, a publicação em série de HQs é uma etapa produtiva central para a construção do seu sentido. A leitura sinóptica de Jameson, de início, aproxima-se à análise de orientação estruturalista que Ciro Cardoso propôs para sua semiótica dos textos.

Cardoso articula as análises formais de teóricos como Todorov e Greimas e Courtés para sintetizar uma leitura de fontes aplicada aos historiadores. Ela também pode auxiliar a leitura de obras em série por defender a construção gradativa de eixos axiológicos fundados a partir de valores euforizados ou disforizados, inseridos em quadrados semióticos que determinam seu sentido<sup>23</sup>. Suas discussões interessam às nossas preocupações na medida em que pretendem estabelecer uma “estrutura narrativa” ou “narratividade” presente em um “nível imanente”, “prévio aos modos concretos de manifestação”<sup>24</sup>. Ou seja, para Cardoso, a semiótica servirá como ferramenta que possibilitará a apreensão do significado “profundo” das narrativas presentes em linguagens diversas, como livros, filmes e quadrinhos.

Tal discussão é válida para HQs que apresentam, em geral, narrativas marcadas por histórias que se desenvolviam em série, comum a boa parte das revistas em quadrinhos lançadas desde meados dos anos 1930<sup>25</sup>. Tal modelo narrativo, compreendido, de acordo com Todorov, sob uma *ordem lógica e temporal*<sup>26</sup>, é bastante recorrente em tais

<sup>25</sup> Obviamente temos exceções, sendo o caso mais conhecido as *graphic novels*. Por se tratar de uma proposta de aproximação teórica em nível preliminar, optou-se por uma leitura mais genérica da linearidade, sem tangenciarmos os problemas específicos que enxergamos nas *graphic novels*. Não obstante, como lembra Gardner, a grande maioria das *graphic novels* (*Maus*, *Jimmy Corrigan...*) começaram como publicações periódicas em série. GARDNER, Jared. From the editors' chair: periodical comics. *American periodicals*, v. 17, n. 2, 2007, p. 140.

<sup>26</sup> Apud CARDOSO, Ciro Flamarion. op. cit., p. 42.

<sup>27</sup> CHUTE, Hillary. Temporality and seriality in Spiegelman's "In the Shadow of No Towers". *American periodicals*, v. 17, n. 2, 2007, p. 231.

<sup>28</sup> Jameson trata o debate a partir de um diálogo com a hermenêutica heideggeriana. JAMESON, Fredric. op. cit., p. 45-50.

<sup>29</sup> EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. WOLK, Douglas. *Reading comics: how graphic novels work and what they mean*. Cambridge: Da Capo Press, 2007.

<sup>30</sup> EISNER, Will. op. cit., p. 30.

<sup>31</sup> ANDRAUS, Gazy. *As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário*. Tese de doutorado. São Paulo: ECA-USP, 2006. COHN, Neil. *The visual language of comics*. Introduction to the structure and cognition of sequential images. London/New York: Bloomsbury, 2013. MIODRAG, Hannah. *Comics and language: reimagining critical discourse on the form*. Jackson: University Press of Mississippi, 2013. p. 248-249.

<sup>19</sup> WILLIAMS, Raymond. *Marxismo e literatura*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1979. p. 101-102.

<sup>20</sup> WILLIAMS, Raymond. op. cit., p. 100.

<sup>21</sup> MARTÍN-BARBERO, Jesús; MUÑOZ, Sonia (orgs.). *Televisión y Melodrama*. Bogotá: Tercer Mundos, 1992. p. 20. (tradução minha). O trabalho clássico sobre o tema é MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos medios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. 6ª edição: Ed.UFRJ, 2009.

<sup>22</sup> JAMESON, Fredric. The synoptic Chandler. In: COPJEC, Joan. *Shades of noir: a reader*. London/New York: Verso, 1993. p. 33-56.

<sup>23</sup> CARDOSO, Ciro. *Narrativa, sentido, história*. Campinas: Papirus, 1997.

<sup>24</sup> Idem, p. 12-13.

publicações. Neste sentido vale apontar o interessante trabalho de Hillary Chute, que discute o papel formativo da linguagem em série nos quadrinhos em sua análise sobre *A sombra das torres ausentes*, de Art Spiegelman. Nesta obra, a princípio compreendida como uma *graphic novel*, a autora aponta como o autor de *Maus* trata a serialidade como uma solução formal para discutir a presença do trauma nas narrativas contemporâneas – questão que também enxergamos em sua já citada obra sobre as memórias de seu pai, sobrevivente do Holocausto<sup>27</sup>.

Seguindo a esteira do problema epistemológico colocado por Jameson para sua análise marxista da obra de Chandler, relativa à construção de uma análise sensível às soluções estéticas e conjunturais e que não se restrinja a uma análise estruturalista do texto<sup>28</sup>, é necessário integrá-la a uma análise sistemática dos recursos da própria linguagem dos quadrinhos. Aqui a base vem de alguns autores que se debruçaram sobre o tema, como Eisner, McCloud e Wolk<sup>29</sup>, preocupados em perceber como aspectos da linguagem dos quadrinhos que, a princípio, tendem a ser naturalizados conseguem transmitir sensações e valores que trazem novos sentidos à narrativa das HQs. Eisner exemplifica: “*Os formatos dos quadrinhos também têm uma função. Numa página onde é preciso transmitir uma regularidade de ação, dá-se aos quadrinhos o formato de quadrados perfeitos*”<sup>30</sup>. Trabalhos mais recentes, como os de Andraus e Cohn procuram analisar as articulações mentais que a narrativa visual das HQs implica aos seus leitores, ao passo que um trabalho recente como o de Miodrag reforça a especificidade das HQs ao diferenciá-las em meios aos debates em torno do domínio verbal ou visual dos quadrinhos, a partir da problematização da própria noção de “arte sequencial” proposta por Eisner<sup>31</sup>. Com um olhar atento às especificidades da linguagem das HQs, os sentidos da narrativa reverberam em relação aos diversos contextos sob os quais uma dada HQ se encontra historicamente inserida e contribuem, portanto, para uma melhor compreensão do papel social dos quadrinhos.

### Conclusão

Dentro do processo de legitimação social e acadêmica que se observa entre consumidores e estudiosos dos quadrinhos, é frequente encontrarmos debates em torno das especificidades desta forma de expressão. Um desdobramento de tal leitura é uma defesa por vezes apressada e que revela uma crise de ansiedade sobre o tema, com a reprodução de tradicionais estratégias de distinção social e de estruturação do campo acadêmico<sup>32</sup>. Outra consequência é a construção de uma análise desencarnada, onde o desenvolvimento da linguagem das HQs se dá alheio a questões históricas de vários níveis – editoriais, gráficos, técnicos, sociais e culturais<sup>33</sup> – e que, se serve para demonstrar a relevância dos estudos sobre quadrinhos, pouco contribui para a sua compreensão como parte integrante de processos sociais mais amplos.

A abordagem cirneana, rica em idiossincrasias e

longe das normas acadêmicas que, por vezes, mais limitam do que contribuem para a construção do conhecimento científico, é objeto ainda hoje de incompreensões e silêncios. Se, por um lado, a obra de Moacyr Cirne contribuiu para a construção de cânones no interior da história das histórias em quadrinhos no Brasil, por outro lado muitas das suas contribuições e sugestões são recusadas ou simplesmente deixadas de lado por estudiosos mais recentes – e, infelizmente, sem termos novos problemas de fôlego apresentados. Desta forma, o artigo procurou discutir aspectos gerais da sua obra, procurando entender os usos da teoria marxista presentes no conjunto da obra do autor potiguar.

A leitura de Cirne sobre os quadrinhos, em diálogo tanto com outras formas de expressão quanto com problemas sociais, estéticos e políticos de seu tempo são, curiosamente, um contraponto importante para o tratamento “desencarnado” tão presentes nas análises sobre HQs. Ela demonstra que uma leitura estritamente formalista ou apenas baseada nas paixões dos fãs de quadrinhos, ainda que tenham lá sua importância, não dá conta de apreender a complexidade inerente às HQs. Por isso que se considerou válido aqui retomar as ideias do estudioso brasileiro e articulá-las às reflexões em torno da ideia de “mediação”, conforme desenvolvida por Williams. Em geral composta por imagens e textos articulados e distribuídos em sequência, publicados em álbuns de luxo ou revistas baratas, a organização peculiar dos quadrinhos enquanto prática cultural clama por uma leitura sensível às suas especificidades. Seguindo a leitura de Mitchell sobre Williams, podemos definir os quadrinhos como uma “prática material e social”, cuja essência não é ditada por aspectos elementares da técnica – e, acrescentamos, por sua submissão a expressar os valores exatos de um determinado grupo social. Antes, “*materiais e tecnologias atuam no interior do meio, bem como habilidades, costumes, espaços sociais, instituições e mercados*”; é a sua mistura peculiar, a partir das tensões entre cada ingrediente, que determinará as características de uma dada produção cultural<sup>34</sup>.

Por meio da categoria desenvolvida por Williams e uma leitura sinóptica (ou isotópica) dos quadrinhos que não perca de vista, por sua vez, suas especificidades gráficas e formais articuladas em vários níveis com o contexto histórico de sua produção, temos enfrentada a questão colocada pelo próprio Jameson quanto aos perigos de uma leitura estruturalista restrita. Avançando nas questões colocadas por Cirne e superando sua preocupação “modernista” em estabelecer marcos, origens e cânones, enfrenta-se a especificidade dos quadrinhos menos como uma essência e mais como uma mediação entre as expectativas de produtores e consumidores específicos<sup>35</sup>. Consideramos fundamental, assim, retomar a proposta cirneana inicial de uma leitura materialista das histórias em quadrinhos para atualizá-la junto a outras leituras que reforcem o seu caráter social e histórico.

Artigo recebido em 29.3.2014

Aprovada em 22.5.2014

<sup>32</sup> HATFIELD, Charles. *Alternative comics: an emerging literature*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005. p. XII-XIII.

<sup>33</sup> Exemplo recente de tal interpretação se encontra em VERGUEIRO, Waldomiro. De marginais a integrados: o processo de legitimação intelectual dos quadrinhos. *Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH*. São Paulo, julho de 2011.

<sup>34</sup> MITCHELL, W. J. T. There are no visual media. *Journal of visual culture*, v. 4, n. 2, Agosto 2005, p. 260-261 (tradução minha).

<sup>35</sup> BAETENS, Jan; SURDIACOURT, Steven. European graphic narratives: towards a cultural and mediological history. In: STEIN, Daniel; THON, Jan-Nöel (orgs.). *From comic strips to graphic novels*. Contributions to the theory and history of graphic narrative. Berlim/Boston: De Gruyter, 2013. p. 347-348.