



## Tradução

# Quadrinhos e cartum: uma forma de arte democrática<sup>1</sup>

J. Maggio

O cartum, quadrinho, ou – como o chamou o influente cartunista Will Eisner – “arte sequencial” é uma forma de arte que é cognitivamente amigável das noções contemporâneas de individualismo democrático liberal.<sup>1</sup> Considerando que as tradicionais formas de arte tem parâmetros estéticos bastante hierarquizados que reforçam os modos tradicionais de poder e a convencional ordem de prioridade hermenêutica, a iconografia dos quadrinhos e dos cartuns apoia um tipo de individualismo democrático pluralista. e, como alguns pensadores sugerem, o mundo é compreendido através de imagens cognitivas no cérebro, então – como a obra de C. S. Peirce, Scott McCloud e outros defendem – quadrinhos são uma arte que permite a autocriação individual, o que, posteriormente, favorece a democracia.

## C. S. Peirce, Scott McCloud e a Iconografia de Cartuns e Quadrinhos

Para entender esta “democracia cognitiva” (*cognitive democracy*), precisamos compreender a linguagem dos quadrinhos modernos. A obra de C. S. Peirce nos ajuda nisso. Semióticista e pragmatista americano, Peirce desenvolveu a noção de iconografia que ajudou a formar o léxico da arte dos cartuns. Peirce desenvolveu uma tríade de ícones fundamentais: Quali-signo, Sin-signo e Legi-Signo. Quali-Signos não representam nenhuma coisa especificamente exceto sua própria existência – eles são vistos na pintura abstrata de artistas tais como Jackson Pollock e Wassily Kandinsky. Em contraste, Sin-signos são imagens que significam um objeto atual no mundo empírico. Estas imagens são melhor expressas pela criação foto-realista. E finalmente, Peirce arguiu que a terceira forma de ícone – como Legi-signo – era baseada em aparências empíricas, mas essencialmente abstraída dos dados de sentido empírico. Cartuns e quadrinhos – tão bem quanto diagramas e mapas – geralmente ficam neste último grupo de ícones (PEIRCE, 1940, pp.99-103)<sup>2</sup>. Peirce (Ibid, p.116) define este grupo escrevendo:

---

<sup>1</sup> Texto original: “Comics and Cartoons: A Democratic Art-Form”. In: **PS: Political Science and Politics**, Abril de 2007. Disponível em: <http://www.apsanet.org/imgtest/PSApr07Maggio.pdf>, acessado em 20/12/2011. Cedido por J. Maggio para tradução e publicação nesta revista.

“Um Legi-Signo icônico [e.g., um diagrama separado de sua factibilidade individual] é todo tipo ou lei geral, na medida em que exige que cada um de seus casos corporifique uma qualidade definida que o torna adequado para trazer à mente a idéia de um objeto semelhante. Sendo um Ícone, deve ser um Rema. Sendo um Legi-signo, seu modo de ser é o de governar Réplicas singulares, cada uma das quais será um Sin-signo Icônico de um tipo especial”.

Embora Peirce escreva “Réplicas”, no seu entendimento, estes símbolos – ou ícones – não contêm uma realidade metafisicamente “inferior”:

“Um *Símbolo* é um Representâmen cujo caráter representativo consiste exatamente em ser uma regra que determinará seu Interpretante. Todas as palavras, frases, livros e outros signos convencionais são Símbolos. Falamos em escrever ou pronunciar a palavra “homem”, mas isso é apenas uma *réplica* ou corporificação da palavra, que é pronunciada ou escrita. A palavra, em si mesma, não tem existência embora tenha um ser real que *consiste no* fato que os existentes se *deverão* conformar a ela” (Ibid, p.112; ênfase no original).

Para Peirce, o ícone molda a realidade mesma – criando um espaço para significado interpretativo em certos contextos.

Muitos anos mais tarde, o scholar dos quadrinhos Scott McCloud elaborou sobre a obra de Peirce e aplica esta diretamente para a teoria estética dos cartuns. McCloud argumenta que os quadrinhos funcionam melhor quando emprega largamente elementos como iconografia Legi-signo. Quando os cartunistas anseiam ser mais realistas em sua arte, diminuem o valor hermenêutico desta forma de arte. Isto acontece porque – no relato de McCloud – humanos utilizam uma técnica cognitiva chamada “fechamento” (*closure*), quando entende o significado dos quadrinhos. Este fechamento é o preenchimento dos espaços em branco que os quadrinhos deixam abertos. Estes espaços ocorrem na natureza um tanto simplista das reconstruções humanas, assim como no espaço entre os quadros nos quadrinhos – o que está implícito na montagem de toda arte sequencial. McCloud (1994, pp.30-31) escreveu:

“Os críticos de cinema, às vezes, descrevem um filme como “cartum” pra indicar uma história ou estilo visual bem simples. Embora o termo seja usado de **forma depreciativa**, ele pode ser bem aplicado a diversos **clássicos imortais**. Simplificar personagens e imagens pode ser uma ferramenta eficaz de narrativa em **qualquer** meio de comunicação. Cartum não é só um jeito de **desenhar**, é um modo de **ver!**”.

Em outras palavras, os quadrinhos – em oposição a muitas outras formas de narrativa visuais – deixa um grande espaço cognitivo para quem vê/lê interpretar seu significado. O fechamento acontece entre os movimentos do Legi-signo abstrato para significar dados no cérebro, assim como na arte sequencial no movimento entre os quadros de uma página. Em ambos os casos, os quadrinhos empregam um largo grau de liberdade cognitiva. Manning escreveu (1998, pp. 67–68):

“Portanto cartuns e esboços do tipo de cartuns proporcionam um meio ideal para novas ideias, novas formas de ver. Compare uma revista em quadrinhos dos X-men com um bem ilustrado texto sobre energia nuclear. Um pré-adolescente a princípio explora ideias sobre conflito,

lealdade, honra, auto-sacrifício da primeira leitura. Já um aspirante a cadete da marinha aprende o funcionamento de reator nuclear sub-atômico seguindo os desenhos simplificados e esquemático da outra... Nos termos de McCloud, cartuns amplificam novas ideias simplificando-as e esboços com cartuns incorporam conceitos gerais de um modo que nenhuma imagem fotorealista de uma coisa real pode”.

De fato a arte do cartum e/ou quadrinhos têm uma forma que – em suas versões do século XX e XXI – ajudam a criar uma perspectiva subversiva de entendimento do mundo.

A maioria das discussões sobre quadrinhos se engajam na análise de seu conteúdo como forma de arte. Esta é – com certeza – de grande importância, especialmente como na perspectiva que os quadrinhos oferecem um crítica as estruturas dominantes de poder. Porque quadrinhos são geralmente populares em subculturas e geralmente vou para além do radar da elite intelectual, cartunistas podem frequentemente tomar a sério temas em perspectivas que não seriam toleradas em mídias do *mainstream* (SCHMITT, 1992, p.155). Além disso, a existência subterrânea dos quadrinhos permite aos cartunistas criar uma estética única e uma “nítida visão alternativa” que frequentemente diz mais sobre sua cultura do que a tão falada arte elevada (SCHMITT, 1992, p. 155). Na verdade, a elite cultural radical tem frequentemente exaltado os quadrinhos como um tipo exótico de “outra” arte. Marshall McLuhan (2004, p.109) escreve:

“Picasso foi sempre um fã dos quadrinhos norte-americanos. A elite cultural, de Joyce a Picasso, desde longa data tem se afeiçoado a cultura popular Americana porque encontra nela uma autêntica reação imaginativa para o poder (*action*) oficial. A arte bem comportada, por outro lado, tende a meramente evadir e desaprovar os ruidosos modos de poder (*action*) em uma definição poderosamente elevada ou “quadrada” de sociedade”.

Não obstante o fato de que o conteúdo das histórias em quadrinhos é muitas vezes radical, é possivelmente mais importante para notar a forma dos quadrinhos – como uma arte – é extremamente bem adaptada para a sociedade democrática, que constantemente reavalia suas posições éticas. Ronald Schmitt (1992, p.153) afirma que “o efeito das histórias em quadrinhos sobre os jovens são bastante subversivos porém não no sentido moral ou comportamental que os educadores conservadores procuram; mas sim em seus efeitos sobre os modos hierárquicos e tradicionais de leitura e sobre toda a noção de instrução (*literacy*).” A “leitura” de quadrinhos e cartuns – o ato hermenêutico envolvido na troca artística – é muito diferente do ato de leitura do texto tradicional. Dada a troca de significados entre as palavras, a pintura e a rede que

estabelece os significados, quadrinhos abrem uma complexa teia de entendimento que é muito diferente daquela que a leitura da esquerda para a direita forma padrão em textos. Como J. T. Mitchell (2005, p.11) afirma que as imagens nestas circunstâncias quase funcionam como “organismos vivos”, exigindo interação com o leitor. Schmitt (1992, pp.157-158) aplica uma perspectiva explicitamente inspirada em Derrida para analisar os quadrinhos:

“A relação entre as palavras e as imagens em uma história em quadrinhos, ao invés de ser a oposição de opostos dialéticos... é mais próxima ao conceito derridiano de ‘difference’. Partindo de que é impossível ‘ver’ as imagens e as palavras simultaneamente, a presença que precisa de uma ausência ou de outra criando uma irresolúvel continuidade e desempate entre as duas formas textuais. Além disso, a significação e a estabilização do sentido é continuamente adiada pelos olhos, que ao invés de digitalizar da esquerda para a direita nos mesmos padrões lineares, pula entre palavras e imagens, espiralando em zigue-zague e frequentemente interrompendo inteiramente o processo para rever a informação de uma nova perspectiva. Ao invés de dois textos estáveis com palavras e imagens justapostas, as revistas em quadrinhos são uma forma auto-inflingida de ‘escrita-dupla’, que coloca em colapso estratégias tradicionais para ler textos em palavras e imagens..”

Neste sentido a interação entre palavras e textos criam uma tensão que permite liberdade cognitiva. De fato, como sugeri antes, estas características são algo único da arte dos quadrinhos. Manning (1998, pp. 68-69) afirma que:

“uma fotografia é a marca de um e apenas um objeto. Um esboço de desenho representa potencialmente todos os objetos de um tipo de conceito geral... Cartuns ficam próximos das fotos de imagens reais para o esquema de pensamento de McCloud/Peirce. Em suas teorias, pensamentos e ideias igualmente existem sobretudo na forma de desenhos vagos (*vaguely sketched forms*)”.

Assim, a arte dos cartuns é o veículo perfeito para interpretação cognitiva individual.

## **Quadrinhos e individualismo democrático**

Como observamos anteriormente, a arte dos quadrinhos cumpre um grande papel na individualidade cognitiva da democracia. De fato, como aponta George Kateb (1992, p.90), a autocriação cognitiva é a chave para a individualidade positiva necessária para uma democracia saudável:

“A dignidade de alguém está em ser, em alguma medida importante, uma pessoa que criou a si mesma, agindo, escolhendo, mais do que sendo meramente uma criatura ou coisa socialmente manufaturada, condicionada, manipulada: metade animal e metade mecânica e, assim, totalmente socializada. Viver uma vida não é como ser levado pela correnteza. O encorajamento da individualidade positiva é o encorajamento da coragem, por assim dizer: a coragem de viver deliberadamente, como coloca Thoreau, para evitar que quando chegar a hora de morrer se descubra que não viveu. Todos nós nos beneficiamos se ninguém é penalizado, mas tem a permissão e o incentivo para ser ele mesmo ou ela mesma”.

Em outras palavras, aplicando este conceito à estética, a arte dos quadrinhos/cartuns tem um elemento inerentemente democrático: a democracia se baseia em liberdade cognitiva e autocriação. Esta noção de uma forma de liberdade cognitiva é base do individualismo democrático (Kateb, 1992, p. 98).

A criação de sentido que esta implica no jogo intertextual entre palavras e imagens tem um papel fundamental na criação de uma sociedade democrático-liberal. Se o individualismo democrático é alimentado por nossa habilidade – como agentes soberanos – para criar nossas próprias vidas, então a arte dos quadrinhos serve como um perfeito encômio de tal sociedade. Portanto, se a sociedade democrático-liberal é baseada – como sugere Richard Rorty (1999, p.48) – em nossa capacidade de deixar no passado a distinção grega entre “aparência e realidade”, então uma forma de arte com constante mudança (*shifting*) das noções de sentido – quase derridariana – é perfeita para a democracia moderna.

É claro que existe sempre um risco inerente em qualquer noção individualista de sociedade. Frequentemente, a democracia, tomada como um meio, não tem os fins de esquerda que os democratas desejariam. O risco baseado no julgamento individual inclui – é claro – as palavras tanto da política quanto da arte. Como Leslie Fiedler (2004, p.132) escreveu quando discutia os quadrinhos:

“O problema colocado pela cultura popular é, finalmente, um problema de distinções de classes em uma sociedade democrática. O que está em jogo é a recusa de igualdade cultural para uma grande parte da população. É um erro pensar a cultura popular como o produto de uma conspiração de especuladores contra o restante de nós. Esta noção venerável de povo eternamente oprimido e privado, mas inocente é precisamente o que a ascensão da cultura de massa desafia. Muito do que a aristocracia dos igualitaristas sonhou para si, os homens comuns não querem – especialmente a instrução (*literacy*)”.

A instrução (*literacy*) tradicional é exatamente o que os quadrinhos desafiam – e com isso a totalidade de noções de compreensão hierárquicas da sociedade e da arte. Quadrinhos, então, são apenas uma das muitas chaves para quebrar as convenções sociais normais de significado. Portanto, quadrinhos são esteticamente suporte cognitivo para o individualismo democrático e eles funcionam como um exemplo de arte contemporânea na sociedade.

Tradução: Marcos Carvalho Lopes

## Notas

1. Não me estenderei neste trabalho estabelecendo definições substanciais ou estritas destes termos. Este tipo de trabalho tem preenchido grossos volumes. Pode-se assumir que endosso um tipo de individualismo democrático afim ao dos autores que cito neste breve ensaio.
2. Devo a Alan D. Manning o entendimento sobre a obra de Peirce que desenvolvo aqui.

## Referencias

- FIEDLER, Leslie. "The Middle Against Both Ends." In: HEER, J e WORCESTER, K. (ed.) **Arguing Comics**. Jackson: University Press of Mississippi, 2004.
- KATEB, George. **The Inner Ocean: Individualism and Democratic Culture**. Ithaca: Cornell University Press, 1992.
- MANNING, Alan D. 1998. "Scott McCloud—Understanding Comics: The Invisible Art." **IEEE Transactions on Professional Communication** 41 (March): 60–9.
- McCLOUD, Scott. **Understanding Comics**. New York: Harper, 1994.
- McLUHAN, Marshall. "Comics: *Mad* Vestibule to TV."
- PIERCE, C. S. **The Philosophy of Pierce: Selected Writings**. New York: Harcourt, Brace and Company, 1940.
- RORTY, Richard. **Philosophy and Social Hope**. Middlesex, UK: Penguin Books, 1999.
- SCHMITT, Ronald. "Deconstructive Comics." **Journal of Popular Culture** 25 (March): 153–62, 1992.