

**UNIVERSIDADE DE SOROCABA
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E INOVAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA**

Rafael Sampei da Silva

**COMUNICAÇÃO E CULTURA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: A
NARRATIVA COMPLEXA DE *CALVIN AND HOBBS***

**Sorocaba/SP
2018**

Rafael Sampei da Silva

**COMUNICAÇÃO E CULTURA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: A
NARRATIVA COMPLEXA DE *CALVIN AND HOBBS***

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Orientadora: Professora Doutora Míriam Cristina
Carlos Silva

**Sorocaba/SP
2018**

Ficha Catalográfica

S583c Silva, Rafael Sampei da
Comunicação e cultura nas histórias em quadrinhos : a narrativa complexa de Clavin and Hobbes / Rafael Sampei da Silva. -- 2018. 137 f. : il.

Orientadora: Profa. Dra. Miriam Cristina Carlos Silva
Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) - Universidade de Sorocaba, Sorocaba, SP, 2018.

1. Comunicação e cultura. 2. História em quadrinhos. 3. Semiótica. 4. Watterson, Bill – Calvin and Hobbes. I. Silva, Miriam Cristina Carlos, orient. II. Universidade de Sorocaba. III. Título.

Rafael Sampei da Silva

**COMUNICAÇÃO E CULTURA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: A
NARRATIVA COMPLEXA DE *CALVIN AND HOBBS***

Dissertação aprovada como requisito
parcial para obtenção do grau de Mestre
no Programa de Pós-graduação em
Comunicação e Cultura da Universidade
de Sorocaba.

Aprovado em ____/____/____

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Míriam Cristina Carlos Silva
Universidade de Sorocaba

Prof. Dr. Jorge Miklos
Universidade Paulista

Prof. Dr. Paulo Celso Silva
Universidade de Sorocaba

Dedico este trabalho aos que, pelos laços de afeto, me permitiram chegar aonde cheguei. Para aqueles que fizeram da minha trajetória, amor, poesia e significados, direciono todos os meus esforços.

AGRADECIMENTOS

As jornadas que nos levam a determinados objetivos mostram-se, muitas vezes, jornadas de maior valor do que o próprio objetivo. Quando nos sentimos perdidos ao olhar à frente, é gratificante encontrarmos ao nosso lado aqueles que nos são queridos e que nos lembram de tudo que passamos e deixamos, orgulhosos, para trás. Quanto mais difícil a jornada, mais temos a quem agradecer.

Agradeço, portanto, à minha mãe e a meu pai, por compreenderem que apesar das minhas escolhas nada usuais, eu precisava trilhar minha própria jornada; e por serem, assim que olho, perdido, para os lados, os primeiros que encontro.

À Renata, que pelas tantas noites em claro, carinho e paciência que teve ao longo destes anos, iluminou as trilhas desta jornada. Foi companheira e confidente nos momentos cruciais deste trabalho.

À minha orientadora, Míriam, que, pelo exemplo, mostrou-me o tipo de mestre que eu gostaria de ser. Agradeço principalmente por ser aquela que orienta pelo afeto e pelas palavras de carinho, que me trouxeram de volta à trilha sempre que passei perto de desistir.

Aos professores Paulo Celso Silva e Jorge Miklos, pela leitura atenta e carinhosa; o olhar que apresentaram em minha banca de qualificação foi essencial para que eu entendesse, além da minha pesquisa, meus próprios objetivos.

À Isabella pela prontidão, atenção e cuidado enquanto me guiava pelo meu próprio texto.

À Universidade de Sorocaba, pela bolsa de estudos concedida e principalmente ao professor Marcelo Silvani, que me acolheu e sem o qual não teria sido possível sequer imaginar o caminho que trilhei até aqui.

Aos meus amigos e familiares, que formaram todos uma grande torcida, não tenho como mensurar a importância de todas as manifestações de carinho que me dedicaram.

Por último, não menos importante, agradeço ao sensei Marcos, que me ensinou aos dezessete anos a importância de nunca desistir de objetivos que me eram caros; se hoje alcanço alguns, é porque antes passei pelo seu dojo.

“O ‘seu’ clássico é aquele que não pode ser-lhe indiferente e que serve para definir a você próprio em relação e talvez em contraste com ele” (CALVINO, 1993, p. 13).

RESUMO

Esta pesquisa investiga as narrativas complexas em *Calvin and Hobbes*, de Bill Watterson, e busca verificar qual a importância de uma narrativa construída sobre a complexidade do signo poético como produto cultural. Durante o trabalho, observamos que em outras oportunidades a morte inaugura, pela nossa capacidade crítica, nossa religiosidade, fator determinante nas análises que realizamos. Levantamos a partir daí os seguintes questionamentos: Como se estrutura a linguagem das histórias em quadrinhos? O que define uma linguagem poética e como ela é desenvolvida em *Calvin and Hobbes*? Qual a relevância da construção sobre uma estrutura poética de um produto midiático voltado para as massas, como é a história em quadrinhos? O objetivo geral é compreender como essas representações poéticas são importantes na construção do senso crítico de seus consumidores, autores e dos próprios meios de veiculação, neste intento, percorremos algumas das possibilidades que a narrativa poética oferece, entendendo que ela pode se apresentar em diferentes formas e produtos da mídia. Para tanto, nos referenciamos teoricamente em Flusser (1967) e Miklos (2010) para entender as relações entre nossa religiosidade e os produtos midiáticos e as relações entre estes e o tempo histórico em que vivemos; em Bystrina (1995) e Lotman (1978), amplificamos nossa visão sobre a estrutura complexa das linguagens, diante dos conceitos da semiótica da cultura; com Silva (2010) e Paz (1982), seguimos no intento de definir a linguagem poética e de atualizar o conceito de texto artístico de Lotman para o de signo poético; e com Briggs e Burke (2016), Bystrina, Baitello Junior (1999) e Morin (1997) e Meggs (2009), construímos uma base do conceito de cultura sobre o qual se estrutura nosso objeto e nossas argumentações teóricas sobre as mídias. Partimos da metodologia de Flusser (1983) na tentativa de situar a história em quadrinhos como um dos primeiros produtos midiáticos da pós-história, buscando delinear uma analogia à morte como fenômeno que define a narrativa de *Calvin and Hobbes*, sendo seu próprio fim aquilo que determina a sua sobrevivência por tanto tempo. Ressaltamos que dialogamos com outros autores pontualmente para alargarmos nossa visão sobre aspectos mais específicos. Optamos por lançar um olhar sobre a obra completa de *Calvin and Hobbes*, selecionando as tiras de histórias em quadrinhos que pudessem suscitar maiores questionamentos dentro da nossa proposta, utilizando alguns comentários e entrevistas publicadas do autor em diferentes meios como critério principal para esta seleção.

Palavras-chave: Comunicação e Cultura. Religiosidade. Pós-História. Signo Poético. *Calvin and Hobbes*.

ABSTRACT

This research investigates the complex narratives in Bill Watterson's Calvin and Hobbes, and trying to prove how important it is a narrative built on the complexity of the poetic sign as a cultural product. During our work, we observed that on other occasions, death opens up, through our critical capacity, our religiosity, a determining factor in our analyzes. From this point on, we get the following questions: How is the language of comics structured? What defines a poetic language and how is it developed in Calvin and Hobbes? What is the relevance of construction on a poetic structure of a mass media product, such as comic books? The general objective is to understand how these poetic representations are important in constructing the critical sense of its consumers, authors and the media themselves, with this intent, we explore some of the possibilities that the poetic narrative offers, understanding that it can present itself in different forms and products of the media. For this, we refer theoretically to Flusser (1967) and Miklos (2010) to understand the relations between our religiosity, the media products, the relations between them and the historical time in which we live; in Bystrina (1995) and Lotman (1978), we amplify our view on the complex structure of languages before the concepts of culture semiotics; with Silva (2010) and Paz (1982), Trying to define poetic language and to update the concept of Lotman's artistic text to that of poetic sign, and with Briggs and Burke (2016), Bystrina, Baitello Junior (1999), Morin (1997) and Meggs (2009), we construct a basis for the concept of Culture under which our object and our theoretical arguments about media are structured. Based on Flusser's (1983) in the attempt to situate comics as one of the first media products of post-history, searching an analogy to death as a phenomenon that defines Calvin and Hobbes narrative, its own end being what determines its survival for so long. We emphasize that we spoke with other authors in order to broaden our vision under more specific aspects. We opted to take a look at the complete work of Calvin and Hobbes, selecting the strips of comics that could raise more questions within our proposal, using some comments and published interviews of the author in different media as the main criterion for this selection.

Keywords: Communication and Culture. Religiosity. Post-History. Poetic Sign. Calvin and Hobbes.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Última tira original publicada no jornal.....	17
Figura 2: Versão publicada em português da tira da figura 1.	18
Figura 3: Curva de Lascaux	29
Figura 4: Livro dos Mortos de Hunefer.	33
Figura 5: Pedra de Roseta.	34
Figura 6: Impressão Xilográfica de São Cristovão, 1423.	37
Figura 7: Albrecht Dürer - Paixão de Cristo.....	41
Figura 8: Experimento de Eadweard Muybridge.	49
Figura 9: The Yellow Kid.	51
Figura 10: Primeira Tira de Calvin and Hobbes.....	54
Figura 11: Versão publicada em português da tira da figura 10.	54
Figura 12: <i>Peanuts de Charles Schultz</i>	56
Figura 13: Referência em Peanuts.....	56
Figura 14: Versão publicada em português da tira da figura 13.	56
Figura 15: Liniers segue o legado de Watterson e Schultz.	58
Figura 16: Frazz revela uma influência direta de Watterson em sua narrativa.	58
Figura 17: Pogo de Walt Kelly.	59
Figura 18: Complexidade visual de Calvin and Hobbes é diretamente referenciada em Pogo.....	60
Figura 19: Versão publicada em português da tira da figura 18.	61
Figura 20: Krazy Kat de George Herriman.	62
Figura 21: Zelo visual e técnicas narrativas de Calvin and Hobbes são assumidamente inspiradas em Krazy Kat.	63
Figura 22: Versão publicada em português da tira da figura 21.	63
Figura 23: Primeiro personagem aleatório a interagir com Calvin.....	65
Figura 24: Versão publicada em português da tira da figura 23.	65
Figura 25: Tio Max.	66
Figura 26: Versão publicada em português da tira da figura 25.	66
Figura 27: Hobbes e suas duas realidades.	67
Figura 28: Versão publicada em português da tira da figura 27.	68
Figura 29: Pai e Mãe.	69
Figura 30: Versão publicada em português da tira da figura 29.	69
Figura 31: Imaginação do pai de Calvin.	70
Figura 32: Versão publicada em português da tira da figura 31.	71
Figura 33: Referência direta a Krazy Kat.	72
Figura 34: Versão publicada em português da tira da figura 33.	72
Figura 35: Relação sistemática em Krazy Kat.....	72
Figura 36: Senhora Wormwood.....	73
Figura 37: Versão publicada em português da tira da figura 35.	73
Figura 38: Rosalyn joga Calvinbol I.....	74
Figura 39: Versão publicada em português da tira da figura 38.	74
Figura 40: Rosalyn joga Calvinbol II.....	75
Figura 41: Versão publicada em português da tira da figura 40.	75
Figura 42: Moe.	76
Figura 43: Versão publicada em português da tira da figura 42.	76
Figura 44: Realidade x Imaginação.....	76

Figura 45: Versão publicada em português da tira da figura 44.	77
Figura 46: Evolução do traço.....	77
Figura 47: Versão publicada em português da tira da figura 46.	77
Figura 48: Safari Al.....	78
Figura 49: Versão publicada em português da tira da figura 48.	78
Figura 50: Homem Estupendo.....	78
Figura 51: Versão publicada em português da tira da figura 50.	79
Figura 52: Tracer Bullet.	79
Figura 53: Versão publicada em português da tira da figura 52.	79
Figura 54: Astronauta Spiff.....	80
Figura 55: Versão publicada em português da tira da figura 54.	80
Figura 56: Arte ou não?.....	81
Figura 57: Versão publicada em português da tira da figura 56.	81
Figura 58: Reflexões sobre a morte I.	87
Figura 59: Versão publicada em português da tira da figura 58.	87
Figura 60: Reflexões sobre a morte II.	87
Figura 61: Versão publicada em português da tira da figura 60.	88
Figura 62: Reflexões sobre a morte III.	88
Figura 63: Versão publicada em português da tira da figura 62.	88
Figura 64: Tira possível pela familiaridade do leitor com a narrativa estabelecida previamente.....	93
Figura 65: Versão publicada em português da tira da figura 64.	93
Figura 66: Traço realista como dispositivo variante.	94
Figura 67: Versão publicada em português da tira da figura 66.	95
Figura 68: Metalinguagem como dispositivo variante.....	96
Figura 69: Versão publicada em português da tira da figura 68.	97
Figura 70: Referência aos manuscritos iluminados.....	98
Figura 71: Versão publicada em português da tira da figura 70.	99
Figura 72: Semelhança com a realidade biofísica como dispositivo variante.....	100
Figura 73: Versão publicada em português da tira da figura 72.	101
Figura 74: Experiências pessoais mediadas pela produção artística.	102
Figura 75: Versão publicada em português da tira da figura 74.	103
Figura 76: Reflexões sobre predestinação I.....	104
Figura 77: Versão publicada em português da tira da figura 76.	104
Figura 78: Reflexões sobre predestinação II.	104
Figura 79: Versão publicada em português da tira da figura 78.	105
Figura 80: Espanto e inocência.	105
Figura 81: Versão publicada em português da tira da figura 80.	105
Figura 82: Síntese da linguagem poética em <i>Calvin and Hobbes</i>	106
Figura 83: Metáfora ao sistema imposto pelos Syndicates.	113
Figura 84: Versão publicada em português da tira da figura 83.	113
Figura 85: Repetição e previsibilidade.	115
Figura 86: Versão publicada em português da tira da figura 85.	115
Figura 87: Crítica aos meios.....	116
Figura 88: Versão publicada em português da tira da figura 87.	116
Figura 89: Metacrítica.....	117
Figura 90: Versão publicada em português da tira da figura 89.	117
Figura 91: Primeira tira dominical no novo formato.	118
Figura 92: Versão publicada em português da tira da figura 91.	119

Figura 93: Visão em preto e branco.	121
Figura 94: Versão publicada em português da tira da figura 93.	122
Figura 95: Sociedade de Consumo.	123
Figura 96: Versão publicada em português da tira da figura 95.	124
Figura 97: Dias de verão.	132
Figura 98: Versão publicada em português da tira da figura 97.	132

SUMÁRIO

1 Introdução	10
2 Pré-História	19
2.1 Códigos, textos e signos	23
2.2 Ritos, magia e abstração	26
3 História	30
3.1 Escrita e lógica linear	30
3.2 Revolução impressa – conceito domina a magia	37
4 Pós-História	44
4.1 Da Fotografia à História em Quadrinhos	48
4.2 Calvin and Hobbes – uma narrativa complexa	52
4.2.1 Signo Poético	81
4.2.2 Resistência pelo poético	108
5 Conclusão	127
Referências	133

1 Introdução

Do fascínio pela arte e da curiosidade de saber como e por quê as coisas funcionavam, graduei-me designer. Pela formação que tive, aprendi a compreender um pouco da complexa relação entre forma e função. Durante o trabalho de conclusão de curso, tive a oportunidade de estudar como o design e o pensar como designer se mostravam essenciais na criação dos produtos midiáticos, e foi quando, pelo estudo das narrativas midiáticas e pela orientação da Professora Doutora Míriam Cristina Carlos Silva, tive os primeiros contatos com o Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba. Ao cogitar entrar para o Programa, ao fim da graduação, pensei que poderia ser prazeroso guiar minha pesquisa por uma antiga paixão, as histórias em quadrinhos, por meio da qual foi possível aprofundar meus estudos em narrativa e sobre o poético, adjetivo tão necessário quanto ausente no Design atual. E pelas características híbridas, tão pulsantes nas histórias em quadrinhos, sabia que ao me debruçar sobre esta pesquisa, inevitavelmente os estudos deste trabalho serviriam tanto à profissão em que me graduei e a qual levo com amor, quanto às minhas ambições pessoais, como aspirante a artista, ilustrador e pesquisador.

Minha inquietação durante este trabalho, no entanto, demorou a tomar forma. Responder como e por quê meu objeto de pesquisa estava relacionado à complexidade poética não estava apresentando resultados satisfatórios. O processo de ser mestrando em Comunicação e Cultura e de pesquisar a significação da narrativa poética demanda não só um posicionamento em relação à pesquisa, mas, em alguns casos, uma empiria relacionada às teorias estudadas. Foi necessário um novo posicionamento em relação à maneira como eu encarava o mundo, que me encarava de volta, para que enfim pudesse compreender que era necessário tanto para esta pesquisa, quanto para meu viver, buscar significados. Portanto, este trabalho não pretende ser uma mera busca pelo saber científico, mas sim uma busca por uma razão significativa dentro da minha própria vida, acadêmica, profissional e pessoal.

O objetivo geral deste estudo é investigar como se constrói uma narrativa poética dentro de um produto midiático que é a história em quadrinhos, e qual a importância de tal narrativa na ontologia que determina o ser humano, apresentando

esta mídia como uma evolução que segue desde as pinturas rupestres elaboradas pelos nossos ancestrais primitivos. Para isso, partiremos, portanto, de objetivos mais específicos, que consistem em: identificar como se constrói a religiosidade do ser humano e como esta é importante na concepção da cultura e dos textos culturais, utilizando, posteriormente, assim como Flusser, a religiosidade como metáfora da nossa capacidade para a arte e para identificar o sagrado, entendendo a arte, poesia, religiosidade e religião como expressões desse elemento sagrado; expor a trajetória que leva a evolução dos produtos midiáticos a resultar no produto que é a história em quadrinhos; buscar compreender nas histórias em quadrinhos as estruturas que formam sua linguagem poética; e explorar as possibilidades que a linguagem poética oferece em relação aos produtos midiáticos do período inexplorado que vivemos.

Nosso trabalho se estrutura, portanto, sobre a questão retórica que Flusser propõe em seus textos: Como, por quê e para que vivemos? Dentro deste panorama existencial, quais são as possibilidades que a linguagem poética de um produto midiático como a história em quadrinhos nos apresenta?

Nossa hipótese parte, portanto, do pressuposto de que as respostas a estas perguntas nos dirão muito sobre a maneira como nos comunicamos e como nossa comunicação e seus resultados são fatores fundamentais na nossa relação com o mundo, em como produzimos cultura e na qualidade daquilo que produzimos, sendo talvez a linguagem poética o refinamento máximo deste movimento, pela qual transcendemos nossa mera existência em benefício de um bem viver.

Como objeto efetivo desta pesquisa, selecionamos a história em quadrinhos *Calvin and Hobbes* de Bill Watterson, buscando lançar um olhar crítico sobre esta obra completa, selecionando, então, dentre as quase quatro mil tiras de quadrinhos¹ produzidas pelo autor, aquelas que pudessem levantar uma discussão acerca de sua complexidade e de sua narrativa e poética, utilizando o livro comemorativo de dez anos de *Calvin and Hobbes* como norteador da escolha destas tiras.

Para iniciarmos esta dissertação, fizemos uma busca por autores que trabalharam com o tema das histórias em quadrinhos em algum momento e quais eram os trabalhos que utilizavam *Calvin and Hobbes* como objeto de pesquisa. Desta seleção, separamos quais poderiam ter relevância para o enfoque que

¹ As histórias em quadrinhos publicadas em jornais são conhecidas também no Brasil como tiras em quadrinhos.

escolhemos dar ao trabalho. Pelo panorama encontrado, devemos ressaltar aqui o trabalho de Álvaro de Moya (São Paulo, 1930 - São Paulo, 2017), professor, jornalista, chargista e pesquisador, que foi pioneiro no Brasil nos estudos sobre histórias em quadrinhos. Lutou ativamente para que as histórias em quadrinhos fossem levadas mais a sério pela academia e foi responsável pela primeira publicação de um livro inteiramente dedicado às histórias em quadrinhos no Brasil². Moya, junto a mais dois colegas, fundou o Observatório de Histórias em Quadrinhos na Universidade de São Paulo. O Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos é um dos núcleos de pesquisa interdisciplinares da Escola de Comunicações e Artes da USP³, um dos principais espaços de pesquisas sobre o tema no Brasil, junto aos grupos de estudos da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) e da Associação de Pesquisadores da Arte Sequencial (Aspas), sediada em Leopoldina, Minas Gerais⁴. Paralela aos trabalhos dos professores dos núcleos aqui apresentados, uma pesquisa nos campos de busca do portal da Capes e do site Google Acadêmico nos aponta que existe uma inclinação grande dos autores em relação ao poder educativo e informacional das histórias em quadrinhos.

Relegadas por muito tempo à esfera do infantil pela academia, muitas vezes pré-conceitualizadas de maneira pejorativa, as histórias em quadrinhos foram consideradas produto de pouca complexidade e baixo nível de informações, ao mesmo passo que o que se julgava como infantil era tido como simplório. Quando soube do aceite deste projeto de pesquisa no Programa de Pós-Graduação da Universidade de Sorocaba, comprava um livro da edição especial do décimo aniversário de *Calvin and Hobbes*, quando prontamente a atendente me perguntou se era presente para um menino ou uma menina. Sem pensar que poderia ser um livro para mim ou um presente para outro adulto, a atendente julgou sem medo de errar que se tratava de um agrado para uma criança. Ao responder que era para uma mulher, a atendente, talvez ignorando a resposta, fez-me assistir ao livro ser embrulhado em uma embalagem destinada aos presentes infantis.

² Shazam! foi lançado em 1972 pela editora Perspectiva e reúne artigos de diversos autores além de Moya, como Naumin Aizen, Sérgio Augusto, José Ângelo Gaiarsa, Paulo Gaudêncio e Jô Soares

³ <http://www.eca.usp.br/gibiusp/home.asp>

⁴ Disponível em: <<http://jornal.usp.br/cultura/historias-em-quadrinhos-vivem-bom-momento-no-brasil-diz-docente/>>. Acesso em: 16 de agosto de 2017

Não entendo essa distinção. Você pode ter arte fina, você pode ter imagens incríveis que pessoas reconhecem, pode falar sobre qualquer tópico e dizer coisas, e refletir sobre o que o artista está tentando fazer. Você pode ter a literatura que também faz isso, pode ter um grande romance que as pessoas respeitam, entendem. Mas se juntarmos as palavras e imagens, de repente, tudo o que vemos é algo para crianças. Por quê? Se você ler tudo de Calvin and Hobbes, você verá que ele tem coisas interessantes para dizer, sobre a sociedade, sobre a humanidade, sobre relacionamentos, sobre o mundo. Não há razão para não fazer isso em uma tira de quadrinhos (ROBB⁵, 2013).

Esta experiência pessoal serviu inclusive como um incentivo para o trabalho que aqui segue, no qual procuramos entender a complexidade e as características únicas da linguagem das histórias em quadrinhos, para que possamos, enfim, entender sua importância como produto cultural, evitando esse pré-julgamento de que, em geral, são para uma faixa etária determinada ou que são produtos de menor complexidade. Deixamos, portanto, que a mídia se apresente aqui como fenômeno novo, traçando um caminho que segue pela história da arte e culmina na sua criação, revelando paralelos entre as linguagens das artes tradicionais, como a pintura ou a gravura, e das histórias em quadrinhos de fato.

As Histórias em Quadrinhos comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada de “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo (EISNER, 2001, p. 7).

As histórias em quadrinhos ou HQs, como as conhecemos, começam a tomar forma por volta do final do século XIX e surgem como um instrumento para auxiliar as vendas dos periódicos desse período. Hoje, no século XXI, podemos dizer que as histórias em quadrinhos são, pelas características que tomaram ao longo de sua existência, um produto cultural de certa independência, que pode ou não estar vinculado a outros produtos culturais, como era o caso das tiras veiculadas nos jornais. Ganharam, portanto, certa autonomia, principalmente em relação aos formatos de mídia: hoje se consolidam impressas ou digitais; em livros, revistas ou panfletos; na tela do celular, do *notebook* ou do *tablet*; de conteúdo adulto, infantil, educativo, informativo ou poético; em cores ou não; com balões de falas ou não; de maneiras diversas, esta mídia se difunde, ainda que a sociedade apresente resistências em relação à aceitação das histórias em quadrinhos como um produto com a complexidade que lhe é própria. A história em quadrinhos, então, torna-se

⁵ Jenny Robb é curadora do Billy Ireland Cartoon Library na Museum, local que abriga a maioria dos originais das histórias em quadrinhos de Bill Watterson.

mídia de características ainda mais híbridas pela própria natureza que lhe é inerente, como veremos ao longo deste trabalho.

Os quadrinhos são um meio maravilhosamente versátil. Poderosa combinação de palavras e imagens, a tira de quadrinhos é capaz de retratar qualquer situação que o quadrinista tenha imaginação para produzir (WATTERSON, 2013, p. 6).

Neste trabalho, foi preciso trilhar caminhos paralelos a fim de compreender a magnitude do produto midiático que é a história em quadrinhos. Simultaneamente acompanharemos, neste percurso, os eventos que atualizam nossa religiosidade, que entendemos aqui como nossa capacidade para identificar o sacro no mundo, pois é ela que justifica boa parte de nossas obras e nossos instrumentos; nossa religiosidade explica nossa existência por meio da fé e justifica nossa construção de realidade, como veremos nos capítulos que seguem após esta introdução, enquanto, paralelamente, guiamo-nos também pelo caminho que acompanha a atualização da linguagem visual até o ponto em que temos definida a linguagem das histórias em quadrinhos, pois seguiremos apresentando, ao longo dos capítulos, figuras que representem esta transformação da linguagem. Neste trabalho, ora falamos das linguagens e exemplificamos em imagens, ora nos referimos à religiosidade e nossa relação filosófica com o mundo, que justifica a mudança destas linguagens, sempre mediados pelos conceitos da comunicação e cultura.

Estruturamos, assim, esta dissertação em três capítulos, além da introdução e conclusão, seguindo a metodologia de Vilém Flusser em relação aos estágios da Cultura Ocidental, já que acreditamos que estes períodos estão atrelados diretamente ao modo como nos relacionamos religiosamente com o mundo em cada ciclo. Denominamos e nomeamos os capítulos por esta visão; sendo assim, seus títulos, respectivamente, são: *Pré-História*, *História* e *Pós-História*. Alertamos, no entanto, para o fato de que estes títulos, por mais que evoquem uma questão temporal, estão mais relacionados aos posicionamentos filosóficos que predominam em cada período.

No capítulo denominado Pré-História, partiremos do ponto em que o homem primitivo passa a produzir cultura e seguiremos até o momento que antecede a criação da escrita. Buscaremos aqui já definir, com Flusser e Miklos, o que representa a religiosidade, a fé e a religião; e como estes fenômenos inerentes ao ser humano são responsáveis diretamente pelos resultados de nossa produção

cultural. Com Bystrina, e apoiados pela visão antropológica de Morin, analisaremos o fenômeno da morte como possível ponto inicial de parte de nossa ontologia enquanto seres produtores de cultura. Seguiremos com Baitello Junior e Lotman, buscando na estrutura da semiótica da cultura as definições que justificam nossa capacidade de narrativizar a realidade simbolicamente. Partindo dos primeiros textos da cultura, nos ritos funerários, até às pinturas rupestres, primeiras narrativas visuais, que em muito se assemelham às histórias em quadrinhos em questão de linguagem visual, definiremos a religiosidade e o pensamento filosófico da pré-história.

O capítulo seguinte, ao qual denominamos História, parte da invenção da escrita rumo a momentos que antecedem a criação da fotografia, passando pelo importante evento que foi a criação da prensa tipográfica por Gutenberg. Nossa jornada por este ciclo histórico é guiada por Phillip B. Meggs, que traçou uma detalhada história do design gráfico, que para nós interessa como referencial dos resultados da produção cultural deste período denominado História. A História inaugura nova religiosidade, portanto, retomamos com Flusser para obter a visão existencial do período, atualizando o conceito de religiosidade. Briggs, Burke e Thompson nos auxiliam a entender o contexto social das mudanças que marcam esta fase, sob o auxílio de outros autores que participam em observações pontuais em relação a situações mais específicas.

O capítulo final, denominado Pós-História, traz as análises de maior densidade. Os capítulos anteriores servem prioritariamente de base para entendermos como chegamos a este momento que ultrapassa a modernidade rumo ao desconhecido. Trabalhamos neste capítulo subdividindo-o em duas partes: na primeira, tratamos do advento da fotografia e da nova religiosidade que o fenômeno provoca; na segunda, trazemos a linguagem da história em quadrinhos à tona, referenciando, nos exemplos anteriormente visitados, suas características fundantes, e apresentando, aqui, finalmente nosso objeto, *Calvin and Hobbes*, enquanto técnica e obra. Localizamos *Calvin and Hobbes* como produto de linguagem complexa, buscando entender o que define a estrutura do signo poético e como ela está presente nas histórias em quadrinhos, traçando uma análise sobre os conceitos de aparelho de Flusser e como a linguagem poética se relaciona com esta condição. Visando entender que tipo de religiosidade se firma neste processo, veremos como as variantes nas estruturas de um aparelho, que se constrói ao redor

das histórias em quadrinhos, são dispositivos que permitem, pela sensibilidade do artista e sua subversão, fazer eclodir o signo poético; e como Watterson se aproveita do jogo político que se fez através dos aparelhos da cultura para, com a arte, resistir.

A ideia inicial deste trabalho era executar todos os capítulos fazendo referências diretas ao objeto de estudo, *Calvin and Hobbes*, mas percebemos no percurso da pesquisa que as características da narrativa poética possuem uma complexidade que extrapola os limites do objeto no qual podem ser encontradas, sendo necessário, para atingir o objetivo a que nos propomos aqui, ir além do objeto, pois se partimos existencialmente rumo à aventura desconhecida em busca de significados, precisaremos antes saber muito bem de onde viemos. Assim, “como?” e “por quê?” são perguntas que precisam ser respondidas antes que nos direcionemos ao “para quê?”, que norteia nossos esforços.

Vale salientar que não direcionamos nossa pesquisa no sentido de definir a história das histórias em quadrinhos, pois este é, dentro das pesquisas que fizemos sobre o tema, território frequentemente revisitado, como na excelente pesquisa de Danner e Mazur (2014). O que buscamos aqui é uma reflexão filosófica e significativa em relação aos processos que estabeleceram as histórias em quadrinhos como as conhecemos. Não buscamos também findar as discussões acerca da complexidade poética das histórias em quadrinhos, visto que nosso trabalho é apenas uma visão dentre tantas outras possíveis. Assumir isto é assumir as próprias características marcantes da pós-história e da complexidade poética em nossa pesquisa; é, portanto, nosso posicionamento como pesquisadores. Nenhuma descoberta deste trabalho deve ser interpretada de maneira taxativa, tampouco, permanente, mas sempre não-linear e labiríntica, rumo à aventura, rumo à dúvida.

Na tentativa de definir nosso objeto na esfera da complexidade do signo poético, utilizaremos os conceitos do cineasta italiano Pasolini, que acredita que a “morte realiza uma montagem fulminante da nossa vida” (1982, p. 196) e que a morte do ser o define definitivamente, não mais em processo, pois podemos dizer dele a que veio. Através dessa analogia com a morte, Pasolini fala do cinema, da possibilidade da montagem como correspondente ao efeito da morte sobre a vida, que escolhe os momentos verdadeiramente marcantes e significativos, ordena-os e cria uma narrativa definitiva do ser, pois seria o presente “infinito, instável e incerto”, mas a montagem torna tudo passado, sendo o passado “claro, estável e certo” (ibidem). Assim, podemos dizer que não conseguimos definir aquilo que ainda não

teve seu fim, pois é processo em andamento. Assumimos, portanto, que traçamos uma análise sobre a obra que descansa finalizada em paz (como se apreende das figuras 1 e 2, a seguir), mas que está longe de estar morta no sentido mais literal da palavra, pois apresenta ainda discussões muito válidas e pertinentes.



Figura 1: Última tira original publicada no jornal
Disponível em: <<https://i.redd.it/3f6pk0ltfooy.png>>. Acesso em: 15 de setembro de 2017.

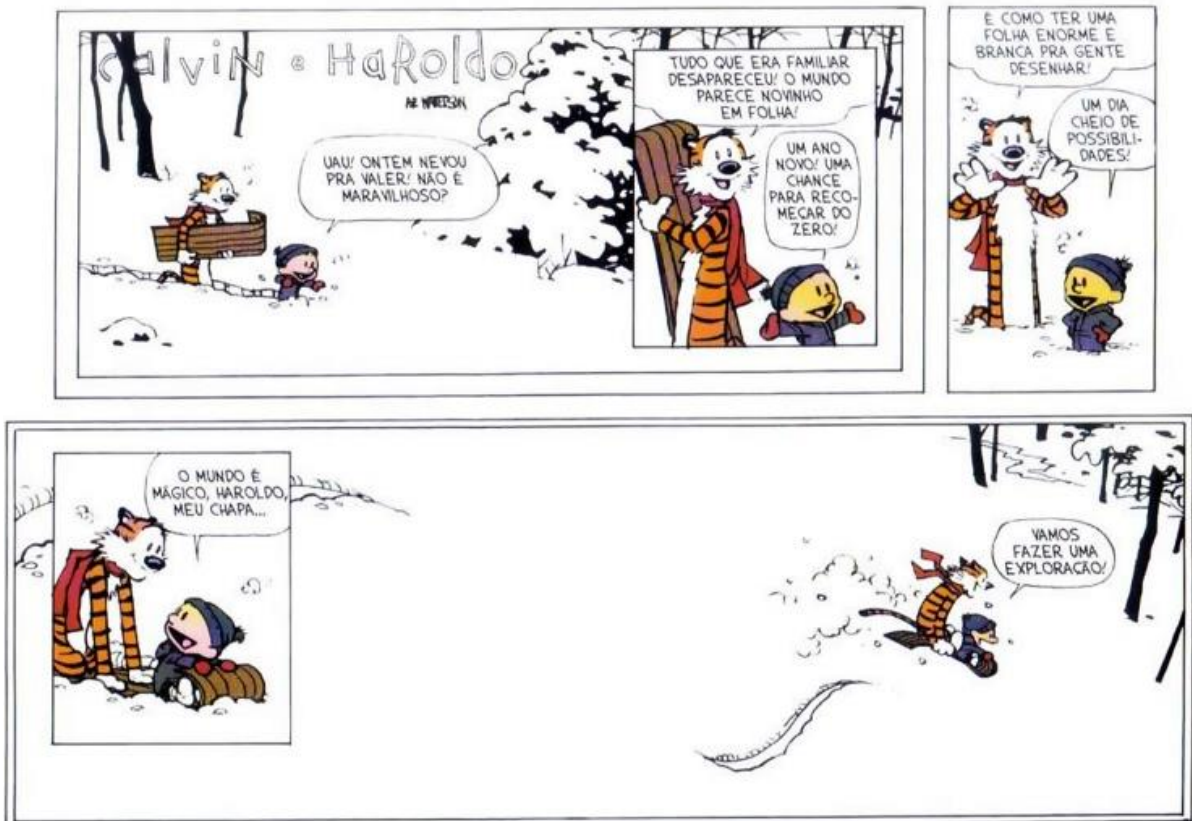


Figura 2: Versão publicada em português da tira da figura 1.

Fonte: Watterson (2007, p. 165).

A analogia de Pasolini nos serve quando pensamos o fim da produção de *Calvin and Hobbes* como uma morte que possibilita a montagem que dá sentido à vida da obra. Através de seu fim é que podemos delimitar os momentos que tornam a obra de linguagem complexa e significativa na esfera do signo poético, possibilitando uma construção narrativa de sentidos mais amplos, que partem rumo ao desconhecido.

2 PRÉ-HISTÓRIA

Bystrina aponta como a consciência da morte é determinante e fundante na estruturação da cultura humana quando esta passa a habitar os códigos terciários:

No início da cultura humana a oposição mais importante era vida-morte. E toda a estrutura dos códigos terciários ou culturais se desenvolveu a partir dessa oposição básica: saúde/doença, prazer/desprazer, céu/terra, espírito/matéria, movimento/repouso, homem/mulher, amigo/inimigo, direita/esquerda, sagrado/profano, paz/guerra, revolução/contra-revolução, liberdade/prisão, igualdade/desigualdade, justiça/injustiça (justo/injusto) e dominação/ausência de dominação – que em última análise significa anarquia, conceito conotado como negativo, muito embora possa ser revertido (1995, p. 7).

Antes de observarmos e entendermos a maneira como a cultura se estrutura mediante as lentes da semiótica da cultura, se faz necessário entender como esta oposição binária, vida/morte, é crucial na ontologia do ser humano. Temos, então, o desenvolvimento da Cultura em função da superação da morte pela vida, numa tentativa de suprimir a vantagem da morte sobre a vida do homem. Flusser dizia que:

Podemos imaginar a situação do homem primordial (esse ser mítico) como situação espantosa. Está ele jogado no meio de coisas que sobre ele se precipitam para esmagá-lo. Surgem as coisas, uma após outra ou em grupos, da penumbra que forma o horizonte da situação, e invadem, ameaçadoras, a clareira a qual o homem primordial habita. As coisas advêm das sombras e cada uma é uma aventura assombrosa, seja ela uma fera ou um trovão, uma árvore ou outro homem. Diante de toda coisa que advém o homem primordial treme, espantado, porque toda coisa é nova. Sendo nova, toda coisa é milagrosa. O tremor do homem face à coisa é portanto um misto de temor e admiração, é um tremor religioso (“Urschauder”). Essa situação espantosa podemos identificar, individualmente, com a situação da criança, recém-nascida, e, coletivamente, com a situação da humanidade recém-expulsa do paraíso. Nela a pergunta “por que não me mato?” não pode surgir, não há clima para ela. A pergunta que impera nela é “como posso sobreviver?” e à resposta a essa pergunta é dedicado todo o esforço da existência humana primitiva (FLUSSER, 1967, p. 77).

A compreensão do fenômeno da morte é, portanto, evento que marca o início da nossa cultura, pelo esforço máximo em busca de uma resposta para como sobreviver, buscando, nessa transgressão ao evento da morte, respostas para uma vida que sobrepuja a existência terrena; temente à morte, o homem se organiza socialmente, “por, com e na morte” (MORIN, 1997, p. 10).

A existência da cultura, isto é, de um patrimônio coletivo de saberes, habilidades, normas, regras de organização etc., só tem sentido porque as antigas gerações morrem, e é preciso transmiti-la incessantemente às novas gerações. Ela só tem sentido como reprodução, e este termo de

reprodução adquire seu sentido pleno em função da morte (MORIN, 1997, p. 10).

A origem da palavra Cultura remonta justamente ao ato de transpor racionalmente o presente através do cultivo, que deixa de priorizar o agora, característica daqueles que plantam as sementes conscientemente para colher adiante seus frutos.

A amplitude e a complexidade do conceito “Cultura” já estão registradas em suas remotas origens. O substantivo latino “cultura” significa, em seu primeiro e mais concreto, cultura agrícola, plantação e cuidados requeridos pelo cultivo. Contudo, no exato momento em que o cultivador passa a ser o alvo da ação de cultivo, o conceito é transposto à esfera humana, e, agora em um sentido figurativo, vai significar a “cultura do espírito”, designando a formação intelectual do homem por meio da filosofia, da ciência, da ética e da arte. Uma das facetas da chamada “cultura do espírito” está expressa no adjetivo latino *cultus* que significa exatamente “elegante, esmerado, enfeitado”. Assim, já em sua etimologia a palavra cultura aponta para duas importantes facetas de sua manifestação: quando o objeto do cultivo está fora do cultivador, está na esfera do mundo externo, e quando o objeto do cultivo é o próprio sujeito cultivador (BAITELLO JR., 1999, p. 27).

O adjetivo latino *cultus*, ao qual se remete Baitello, origina também a palavra culto, e cabe, assim como Flusser indicava, entender que, no grande evento que foi a compreensão do fenômeno da morte, talvez, cultuamos antes de cultivar. A compreensão do fenômeno nos fez enxergar o evento da morte como o “milagre” que era, fazendo-nos tementes e admirados diante daquela que possuía poder sobre a vida e sobre os homens, a única certeza da existência; este primeiro tremor religioso inaugura nossa religiosidade.

Chamarei de religiosidade a nossa capacidade para captar a dimensão sacra do mundo. Embora não seja ela uma capacidade que é comum a todos os homens, é, não obstante, uma capacidade tipicamente humana. Certas pessoas, certas épocas e certas sociedades dispõem de um talento especialmente marcado para a religiosidade. Há pessoas religiosamente surdas, mas não há época nem sociedade inteiramente isentas de religiosidade (FLUSSER, 1967, p. 12).

A religiosidade neste trabalho será tratada de maneira distinta da religião, principalmente da religião institucional, ainda que entendamos que a religião é fruto de nossa religiosidade. Partimos do pressuposto de que a religiosidade à qual nos referimos está mais ligada ao termo que a origina, o religare: “A palavra *religare* é formada pelo prefixo *re* (outra vez, de novo) e o verbo *ligare* (ligar, unir, vincular)” (MIKLOS, 2010, p. 20); seria, então, nossa capacidade de nos religar ao outro, ao mundo, ou a nós mesmos. Tendo os elementos sacros ou os objetos que deles se

originam como mediadores, a religiosidade é nossa capacidade de nos religarmos e nos vincularmos através do sacro.

“Como posso sobreviver?” (FLUSSER, 1967, p. 77), a pergunta, que parece nos guiar desde os momentos que antecedem nossa consciência histórica, traz consigo significados maiores. Abstemo-nos das explicações gramaticais e das normas da língua portuguesa em relação à palavra “como” para focarmos no aspecto conceitual desta questão apresentada por Flusser. A dúvida “como?” remete ao questionamento primeiro do ser humano, sua relação primordial com o mundo que o rodeia. O questionamento surge como antagonista da sua fé naquilo que vivencia e observa, criando novas relações empíricas com a realidade. A dúvida antagoniza a realidade, pois surge naquilo que o espanta, e aquilo que o espanta é identificado como sacro, sagrado que causa tremor; ora, se a dúvida abala a fé de alguma maneira, ela também a atualiza, pois é justamente a busca por uma resposta ao fenômeno novo que remodela esta realidade em um ciclo de transformação constante.

Novas realidades poderiam, portanto, incitar novas dúvidas. É a dúvida característica dos religiosos, pois pela religiosidade, o homem identifica o sacro do mundo, e pelo sacro, questiona o mundo. A fé é capacidade de acreditar, e para os religiosos, não é limitadora. É correto dizer, então, que, contrário aos paradigmas da maioria das religiões institucionais, o sacro habita o território da dúvida e não está acima de questionamentos. Existe, então, por e pela dúvida: o sagrado não necessariamente solicita dogmas.

Embora as religiões procurem abarcar a dimensão do religare, essa experiência não é privilégio exclusivo das religiões. Dito de outra forma, a experiência do religare não é algo do outro mundo, do além como muitos líderes religiosos consideram. Diferente disso, a experiência religiosa existe como dimensão intrínseca do ser humano. A experiência do religare é antropológica e não sobrenatural (MIKLOS, 2010, p. 20).

Bystrina aponta para a existência de duas realidades: a primeira, física-biológica; e a segunda, imaginativa, essencialmente narrativa e necessária para a sobrevivência psíquica do ser (1995). Santos e Silva apontam para a importância da narrativa:

As narrativas produzem parte da cultura, assim como são produtos culturais, já que materializam singularidades perceptivas acerca dos fenômenos experimentados pelo homem, na relação com o seu meio e com o seu imaginário. Possuem um importante papel de mediação, sobretudo à medida que ajudam a identificar, selecionar e interpretar os fatos, além de

serem uma possibilidade para organizar, analisar, criticar, subverter, transformar e até substituir a experiência concreta, a partir da simulação, do jogo, da fabulação. Narrador, espaço, personagens e tempo intrincam-se e relacionam-se com a finalidade de produzir sentido e memória (SANTOS, SILVA, 2015, p. 1).

Sacks (apud Baitello Jr., 1999) define duas linhas de pensamento próprias aos humanos: a paradigmática e a narrativa. Entendemos, portanto, que nessas duas maneiras de pensar construímos nossas duas realidades: a paradigmática define como construímos nossa realidade física-biológica; e a narrativa define nossa segunda realidade, imaginada, sem esquecermos, no entanto, que mesmo a ideia de primeira realidade é construção da segunda, pois é ela quem nos permite imaginá-la e classificá-la assim, mas que a segunda se constrói sobre a primeira.

Narrativizar significou e significa para o homem atribuir nexos e sentidos, transformando os fatos captados por sua percepção em símbolos mais ou menos complexos, vale dizer, em encadeamentos, correntes, associações de alguns ou de muitos elos sígnicos (BAITELLO JR., 1999, p. 39).

Nossa religiosidade é, portanto, capacidade de identificar o sacro, e cabe aos religiosos narrativizá-lo a partir dos paradigmas da primeira realidade, moldando a segunda realidade imaginativamente, identificando os elementos sacros que norteiam estas mudanças no mundo, mas que não se apresentam como únicos fatores de transformação. O sacro pode apresentar um modelo significativo de mundo.

Feita abstração das formas inautênticas e das formas perversas, resta-nos a capacidade genuína para captar a dimensão sacra do mundo. Essa capacidade revela o mundo e a nossa vida dentro dele como realidade significativa, isto é, como realidade que aponta para fora de si mesma. Esse significado que o mundo e a nossa vida dentro dele têm é chamado “o sacro”. A profundidade do significado e extensão do sacro, dependem da nossa capacidade para a religiosidade. O significado da vida pode ser, por exemplo, simplesmente a preparação para uma outra vida, em tudo igual a esta, mas mais feliz, e eterna (FLUSSER, 1967, p. 13).

A religiosidade é qualidade dos capazes de viver religiosamente. O homem religioso redefine a realidade, pela sua capacidade perceptiva, enquanto homens que tiveram sua capacidade individual para a religiosidade reprimida têm como consequência a “deformação da religiosidade, que assume formas grotescas e monstruosas” (ibidem, p. 13). Estes modificam a realidade levantando “falsos sagrados”, fingindo possuir uma capacidade religiosa e enganando a si mesmos; ambos os tipos modificam a realidade e redefinem as estruturas da cultura, mas suas consequências são claramente divergentes.

Esta interdependência entre religiosidade, fé, religião e sacro na estruturação das realidades do homem e na sua ontologia será novamente revisitada nos capítulos seguintes, e atualizadas aos períodos específicos tratados em cada um deles.

2.1 Códigos, textos e signos

Seguimos agora por um dos fios da trama que sustenta este trabalho, a estrutura teórica da semiótica da cultura, para a qual a cultura está relacionada às habilidades psíquicas do ser humano e, portanto, a constituição física-biológica deste não seria por si só capaz de produzir cultura.

A semiótica estrutura a cultura em um conjunto hierárquico de “regras” que definem sua essência. É pela semiótica da cultura, assim, que construiremos nossa visão de cultura, sob a qual agirá o signo poético e se construirá a narrativa complexa de *Calvin and Hobbes*.

Aos processos comunicacionais que operam na primeira e na segunda realidade, a semiótica da cultura chama de códigos. No entanto, os códigos são capazes de interferir e modificar uns aos outros, interferindo nas estruturas destas realidades diretamente. Bystrina (1995) classifica estes códigos em três níveis: os códigos primários (hipolinguais) não têm características sógnicas, porém, transmitem informações em um nível genético/biológico; os códigos secundários são os códigos das línguas naturais, que possuem o signo como menor unidade e são essenciais para a comunicação social, mas que apesar de estruturarem as línguas, não fazem ainda parte da cultura, pois dizem respeito às técnicas, não a sentidos; os códigos terciários são os códigos da cultura, que organizam os textos culturais e operam essencialmente na segunda realidade. Lotman, assim como Bystrina, difere a linguagem das línguas naturais, ressaltando, porém, que a técnica das línguas naturais é que possibilita a organização das linguagens.

Neste sentido, podemos falar de língua não só a propósito do russo, do francês, do hindi e de outras, não só a propósito dos sistemas criados artificialmente pelas diversas ciências utilizadas para descrever grupos determinados de fenômenos (chamam-lhes línguas <<artificiais>> ou metalinguagens das ciências dadas), mas também a propósito dos costumes, dos rituais, do comércio, das ideias religiosas. Neste mesmo sentido, pode-se falar da <<linguagem>> do teatro, do cinema, da pintura, da música e da arte no seu conjunto como de uma linguagem organizada de modo particular (LOTMAN, 1978, p. 34).

A morte é um exemplo claro de como um código primário, o fenômeno da morte, enquanto evento comunicacional de característica genética/biológica, interfere nos códigos terciários, ou seja, como a morte altera os códigos da cultura, e é claro, ante este evento, altera também os códigos secundários, seja pela relação direta com o código primário, ou pela relação com as narrativas construídas pelos códigos terciários; as relações entre estes códigos frente ao fenômeno da morte tornam-se cada vez mais intrínsecas.

Portanto, a morte é a primeira vista, uma espécie de vida, que prolonga, de um modo ou de outro, a vida individual. Ela é, de acordo com esta perspectiva, não uma “ideia”, e sim uma “imagem”, como diria Bachelard, uma metáfora da vida, um mito, digamos. De fato, nos vocabulários mais arcaicos, a morte ainda não existe como conceito: fala-se nela como de um sono, de uma viagem, de um nascimento, de uma doença, de um acidente, de um malefício, de uma entrada na morada dos ancestrais, e, na maioria das vezes, de tudo isto ao mesmo tempo (MORIN, 1997, p. 26).

O exemplo de Morin, além de nos alertar para como o fenômeno altera nossas línguas naturais ou códigos secundários, também faz compreender que nos primórdios da nossa cultura prevalecia a magia, pois como veremos mais à frente, uma narrativa metafórica substituiu a circunstância.

A cultura é, neste caso, memória não-genética (LOTMAN apud Silva, 2010), ou seja, um conjunto estruturado de textos, sendo ela própria um texto, inerente à segunda realidade: “ela existe para si mesma, ou seja a cultura é pela cultura” (BYSTRINA, 1995, p. 5), se constituindo significamente sob as estruturas da segunda realidade. Tratamos, no entanto, neste capítulo, do surgimento destas estruturas essenciais da cultura, mas entendemos que somente a era da consciência histórica, que veremos no capítulo seguinte, é que permite que estes pensamentos passem a ser estruturados e possam ser devidamente compreendidos e questionados, graças ao poder da palavra e do conceito.

Com Bystrina, revisitamos agora o conceito de binariedade, a fim de compreender como se estrutura não a religiosidade discutida por Flusser, mas a complexidade de códigos, signos e textos na cultura pelo olhar da semiótica da cultura.

A binariedade vida/morte, por exemplo, é imediatamente polarizada e valorada, ou seja, classificada e ponderada pela cultura. Essa necessidade de classificação antecede a decisão sobre o valor de cada polo, tornando claramente a polarização assimétrica, na qual o polo definido como ruim ou negativo é percebido

com mais intensidade, “portanto do ponto de vista da preservação da vida, é sempre o polo negativo (a morte) que comemora a vitória” (BYSTRINA, 1995, p. 8).

A assimetria acontece ao percebermos a morte como polo mais forte. No entanto, os textos da cultura permitem a “eliminação das oposições através de algumas possibilidades de solução” (BYSTRINA, 1995, p. 8), como ocorre na linguagem poética, sustentada aqui a partir do conceito de texto artístico de Lotman, ou do de signo poético, como definido por Silva, conceitos que aprofundaremos teoricamente em um capítulo adiante.

Definidos os códigos, temos então o signo como uma unidade do processo comunicacional, este, que é a unidade mínima do processo de comunicação social. O signo é fenômeno representativo intrinsecamente ligado a um objeto; é uma convenção cultural, uma maneira particular de determinada cultura interpretar uma informação que diz respeito a um objeto. A interpretação é muitas vezes subjetiva, mas sempre referencial ao objeto que representa, ou seja, é variante e determinada por um texto da cultura. Os “signos são objetos especiais porque não contêm apenas informações sobre si próprios, mas também informações sobre aquilo que está imanente dentro dele” (BYSTRINA, 1995, p. 4).

Como vimos anteriormente, nem todo processo comunicacional depende de um sistema de significação. A natureza reserva em sua essência inúmeros processos nos quais a comunicação se dá em níveis não significativos semioticamente. Códigos genéticos se classificam na escala dos códigos primários e são capazes de transmitir informações sem passar por este processo de significação, por exemplo.

Com base nos conceitos da semiótica da cultura, entendemos que um signo depende de uma intenção. O signo sem uma intenção de significar é apenas pré-signo, transmite apenas informações, como uma flor que possui uma cor que independe de sua intenção, ou seja, “o signo é portador da informação, mas nem toda informação é um signo” (idem, p. 6). Assim, o signo significa na esfera da segunda realidade; na primeira, é no máximo informação de potencial significativo; o signo necessitará de um código que o componha e outro que o decifre, neste sentido, engajamos mais esforços na compreensão deste fenômeno no último capítulo.

O texto é uma composição sintática, que abstrai significados do objeto, gerando, portanto, complexos significativos, com sentidos e compostos de signos

(BYSTRINA, 1995): “o texto é um signo completo, e todos os signos isolados do texto linguístico geral são elevados ao nível de elementos do signo” (LOTMAN, 1978, p. 57).

Com Lotman, parece-nos coerente entender que o conceito de texto serve para toda e qualquer linguagem organizada em códigos, não necessariamente em um código verbal. São os textos, portanto, característicos dos códigos terciários, nos quais “as informações binárias dos códigos secundários significam muito mais” (BYSTRINA, 1995, p. 6).

Como dissemos antes, a cultura tem no texto sua menor unidade. Esta organização particular é que define e convencionam a cultura, sendo o contrário igualmente verdadeiro: a própria cultura também convencionam as maneiras particulares de organização dos textos.

Dessa forma, “são exemplos de textos da cultura, as religiões, a arte e as leis” (SILVA, 2010, p. 275) e “assim como um sistema de signos, a cultura funciona como uma espécie de inteligência coletiva, composta por conjuntos de proibições e prescrições, ou seja, por programas de comportamento” (ibidem).

A cultura é composta de diversos textos. Os textos dados definem códigos que podem e devem ser aprendidos, pois tratam de maneiras específicas de ler determinados signos, que são convencionados socialmente, formando um “sistema de regras, de vinculações entre signos” (BYSTRINA, 1995, p. 4). Um conjunto de códigos específicos permite codificar e decodificar linguagens e assim configurar textos específicos, que possibilitam a compreensão da mensagem, tanto na sua composição, quanto na sua interpretação. Estas linguagens são, portanto, “todo o sistema que serve os fins da comunicação entre dois ou vários indivíduos” (LOTMAN, 1978, p. 33), ou seja, são um “sistema de comunicação que utiliza signos ordenados de maneira particular” (idem, p. 35).

2.2 Ritos, magia e abstração

Na pré-história, surgem os primeiros manifestos dos textos da cultura, os ritos funerários, que colocam fim à morte como condição irremediável e última da existência terrena e material, transformando-a em rito de passagem, consolidando a fé em obra.

Não existe praticamente nenhum grupo arcaico, por mais “primitivo” que seja, que abandone seus mortos ou que os abandone sem ritos. Assim por

exemplo, se os koriaks do leste siberiano lançam seus mortos ao mar, estes são confiados ao oceano, e não abandonados (MORIN, 1997, p. 25).

O rito funerário é uma experiência religiosa, que visa a transcendência, uma maneira de, pela cultura, vencermos a morte.

O rito sacraliza nosso primeiro “milagre” e por meio dele criamos nova fé, nova realidade. O homem começa, portanto, a constituir-se como ser cultural, buscando mais à frente, também, retratar visualmente essa mesma religiosidade latente que anteriormente inaugurou o rito funerário. Nesse intento do homem primitivo, Flusser indica nosso primeiro evento crucial para a definição da história da cultura ocidental: as primeiras imagens.

Observamos, conservadas em diversos sítios arqueológicos, uma infinidade de pinturas e gravuras que remontam a tempos do alto paleolítico até o período neolítico. Na região de Lascaux, na França, e Altamira, na Espanha, temos talvez os exemplares mais bem conservados destas gravuras.

Utilizando a pigmentação do óxido de ferro misturado à gordura, massas amareladas e avermelhadas foram usadas para representar a realidade daqueles que ali estiveram. Estas imagens são a consolidação da imaginação no palpável, passam, portanto, de representações da realidade à própria realidade. Não é a imagem da caçada que representa a caçada, mas a imagem é a própria caçada, a imagem torna-se modelo mágico da realidade.

Códigos mais recentes (como por exemplo, as inscrições nas cavernas) permitem melhor decodificação. (Pois nós utilizamos códigos similares.) Sabemos que as pinturas em Lascaux e Altamira significam cenas de caça. Códigos que existem a partir de símbolos bidimensionais, como é o caso em Lascaux, significam o “mundo”, na medida em que reduzem as circunstâncias quadridimensionais de tempo-espaço a cenas, na medida em que eles “imaginam”. “Imaginação” significa, de maneira exata, a capacidade de resumir o mundo das circunstâncias em cenas, e vice-versa, de decodificar as cenas como substituição das circunstâncias. Fazer “mapas” e lê-los. Inclusive “mapas” de circunstâncias desejadas, como uma caçada futura (Lascaux), por exemplo, ou projetos de equipamentos eletrônicos (“blueprints”) (FLUSSER, 2007, p.131).

O homem passa, portanto, a representar significativamente sua realidade, narrativizando sua existência em imagens e criando complexos processos comunicacionais. Artificiais, como alerta Flusser (2007), e essenciais na sua evolução psíquica como ser racional, estas imagens surgem da capacidade de abstrair da realidade concepções iconográficas, lembrando que a nossa

religiosidade é que inaugura a fé, que por sua vez inaugura a realidade imaginada, que então origina as imagens.

Pré-signos dão lugar aos signos. Informações passam a significar mais, e a segunda realidade floresce sobre a primeira. Era a alvorada das comunicações visuais (MEGGS, 2009) e o início de uma complexa linguagem visual e de um mundo codificado (FLUSSER, 2007).

Para Vilém Flusser a comunicação humana é um processo artificial, constituído de artifícios, de descobertas, de ferramentas e de instrumentos. Para que o homem possa estabelecer comunicação, símbolos são organizados em códigos, que procuram fazer com que a humanidade se esqueça, ainda que temporariamente, da sua condição inescapável de mortal (SILVA, 2012, p. 264).

Neste momento, o homem primitivo volta a se espantar com um novo elemento, a imagem. A fé é novamente atualizada: sacralizamos o fenômeno pela imagem e posteriormente sacralizamos a própria imagem. Mas firma-se neste entremeio um jogo perigoso, no qual a imagem, que era a materialização do que identificamos como o sacro de uma realidade imaginada, passa a ser ela própria o sacro dessa realidade. Uma relação quase paradoxal se estabelece, na qual começo e fim da primeira e segunda realidade se misturam. O que representava passa a ser, efetivamente.

[...] tal zona imaginária vai se densificando, e vai encobrindo a circunstância em vez de revelá-la. As imagens não mais serão utilizadas na manipulação da circunstância, mas, inversamente: as próprias imagens serão manipuladas, na crença que isto modificaria os objetos. Imagem será confundida com circunstância, a imaginação vira alucinação, vira idolatria. O que acaba de ser dito é descrição da consciência pré-histórica, da magia. (FLUSSER, 1986, p. 2).

Estas imagens (como se percebe na figura 3) reservam certa similaridade superficial com as histórias em quadrinhos enquanto narrativas visuais, pois levam quem observa a buscar por compreensão.



Figura 3: Curva de Lascaux

Disponível em: http://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/la-cueva-de-lascaux-el-mayor-museo-del-arte-prehistorico_6471/3>. Acesso em: 20 de dezembro de 2017.

Além das pinturas, alguns grafismos eram também elaborados através do entalhe ou ranhura em rochas, e em diferentes regiões do mundo foram encontrados estes tipos de registros do homem primitivo ao qual chamamos petróglifos. Assim como as pinturas, muitos destes representam as figuras pictograficamente, ou talvez ideograficamente. Ou seja, nossa capacidade de criar e decifrar imagens consiste na nossa capacidade de abstração da realidade.

As primeiras pictografias evoluíram em dois sentidos: primeiro, foram o começo da arte figurativa – os objetos e eventos do mundo eram registrados com crescente fidelidade e exatidão no decurso dos séculos; segundo formaram a base da escrita. As imagens, retida ou não a forma figurativa original, em última instância se tornaram símbolos de sons ou língua falada (MEGGS, 2009, p. 20).

A imagem, portanto, é elemento mediador entre homem e mundo, substitui a circunstância na medida em que vivemos o fenômeno da imagem. Esta capacidade de substituir o evento por uma cena é que garante à imagem seu caráter mágico.

3 HISTÓRIA

Neste capítulo, que trata da consciência histórica, visitaremos dois eventos cruciais que demarcam uma das revoluções do desenvolvimento da cultura ocidental: os primeiros textos, não os da cultura como dita a semiótica da cultura, mas os relacionados às línguas naturais; e os primeiros impressos.

Estes eventos são determinantes nas características da religiosidade do período histórico e essenciais para nossa compreensão posterior sobre a maneira como o homem se relaciona religiosamente com as mídias.

Neste capítulo, porém, seguiremos um pouco adiante de seu título, ultrapassando aqui o período histórico até a criação da fotografia, e um pouco além, analisando algumas de suas consequências, tratando, no entanto, apenas das questões técnicas da imagem, reservando para o capítulo seguinte uma discussão mais filosófica acerca de sua criação e das consequências da inauguração da pós-história.

Seguiremos aqui, portanto, pela invenção da escrita, das iluminuras, da produção seriada de papel, da criação da prensa tipográfica, da criação do jornal/folhetim, do livro ilustrado, da invenção da fotografia, das experiências fotográficas de Muybridge, das experiências com animação e da criação dos aparatos de exibição cinematográfica, culminando na criação das histórias em quadrinhos, incluindo ainda alguns dos processos mercadológicos que forçam a atualização destas tecnologias, fomentando assim a transformação de suas linguagens, e as consequências que tais linguagens ocasionam na religiosidade do período.

3.1 Escrita e lógica linear

As primeiras pinturas rupestres datam de aproximadamente 28.000 a 40.000 anos a.C., porém, somente no final do período neolítico, por volta de 3.500 a.C., o homem começa a ensaiar o que seria uma espécie de escrita, evento que culmina na escrita alfabética e na concepção de nossa consciência histórica. O homem, com sua segunda realidade, rompia os limites de espaço e tempo.

Ao alterar as condições espaço-temporais da comunicação, o uso dos meios técnicos também altera as condições de espaço e tempo sob as quais os indivíduos exercem o poder: tornam-se capazes de agir e interagir a distância; podem intervir e influenciar no curso dos acontecimentos mais distantes no espaço e no tempo. O uso dos meios técnicos dá aos

indivíduos novas maneiras de organizar e controlar o espaço e o tempo, e novas maneiras de usar o tempo e o espaço para os próprios fins. O desenvolvimento de novos meios técnicos pode também aprofundar o impacto com que os indivíduos experimentam as dimensões do espaço e de tempo da vida social (THOMPSON, 1995, p. 29).

A informação, portanto, não se limitava ao momento de sua criação; sua interpretação não se fazia mais necessariamente imediata; seu espaço não era mais o palpável e físico, e a primeira realidade dava espaço para a segunda: a informação transgredia o agora e o aqui.

A invenção da escrita possibilita o registro dos fatos e eventos cotidianos, pois uma vez grafados, eles podem ser transmitidos além do tempo do seu acontecimento, isto é, o início da história.

As primeiras tentativas de escrita acontecem na antiga Mesopotâmia, que foi tida por muito tempo como o berço da civilização, ainda que alguns estudiosos questionem esta origem em favor dos primeiros povos da Tailândia. “O desenvolvimento da escrita e da linguagem visual teve suas origens mais remotas em simples figuras, pois existe uma ligação estreita entre o desenho delas e o traçado da escrita” (MEGGS, 2009, p. 18).

Grafados em tabuletas de argila, os primeiros pictogramas e numerais indicavam muitas vezes informações relacionadas às colheitas, pagamentos de tributos ou mesmo troca de mercadorias. Este movimento das novas ferramentas voltadas à função de comunicar parece inicialmente possuir objetivo meramente informacional. Porém, à medida que esta ferramenta é dominada, os limites são transgredidos, e ela se torna potencialmente útil na criação de signos mais estruturados e complexos.

Houve um começo de literatura, à medida que poesia, mitos, épicos e lendas eram registrados nas tabuletas de argila. A escrita também fomentou um senso de história; as tabuletas relatavam com meticulosa precisão os eventos que ocorriam durante o reinado de cada monarca. Milhares de contratos e registros comerciais ainda existem (MEGGS, 2009, p. 23).

A escrita narrativiza, consolida em obra o sacro do mundo, assim como as pinturas faziam na pré-história. Porém, suas características particulares inauguram aqui nova fé: a mídia que carrega o conceito do sacro não só representa o sacro, mas assim como as imagens da pré-história, substituem a circunstância; a escrita representa a verdade, logo ela é a verdade.

A palavra imortaliza a circunstância, a explica, repele para longe qualquer ligação com a natureza de sua concepção. No entanto, neste período, a escrita encontrava-se em seus estágios iniciais e desenvolvia-se de maneiras diferentes em cada região, portanto, este processo de domínio da linguagem linear leva ainda algum tempo. Focaremos a seguir nos aspectos que originam as linguagens alfabéticas do ocidente.

A escrita em hieróglifos dos egípcios possuía características tanto pictográficas como fonográficas, e seus primeiros exemplares datam de aproximadamente 3100 a.C. (MEGGS, 2009). Devemos a eles nossa herança cultural do uso de símbolos na linguagem visual. São eles também os responsáveis pelos primeiros manuscritos ilustrados, nos quais a escrita e a imagem deixavam de ser a mesma coisa e passavam a complementar uma à outra. Ainda que tratem-se de hieróglifos ou mesmo de letras, imagens em si, podemos, como Pasolini (1982), defini-los como im-signos e lin-signos, separando o verbal do imagético. Lin-signo diz respeito aos signos da linguagem, dos códigos secundários, que permitem analisar e estruturar as linguagens dos im-signos, os lin-signos seriam os signos referentes as nossas línguas naturais, signos da linguagem verbal, enquanto os im-signos se referem a esfera de significação do não verbal; desde que nossas imagens passam portanto, a uma tentativa de representação verbo-sintática, podemos trata-la com lin-signo.

Os egípcios apresentam esta evolução no uso da imagem como uma nova maneira de tentar superar a existência terrena: os primeiros manuscritos ilustrados surgem para comunicar a complexa mitologia da jornada para o além em papiros fúnebres (MEGGS, 2009). Mais uma vez, a religiosidade é que sacraliza a imaginação; a tentativa de superar a morte ainda é característica fundante do sacro.

Hoje, estes papiros são popularmente conhecidos como Livro dos Mortos (FIG. 4) e fazem parte de ritos funerários do antigo Egito. Estes manuscritos ilustrados têm em seu formato muito do que influenciaria as iluminuras do renascimento: as imagens e os textos reservam a significância mágica do período pré-histórico, pelas características próprias da idolatria das religiões egípcias.

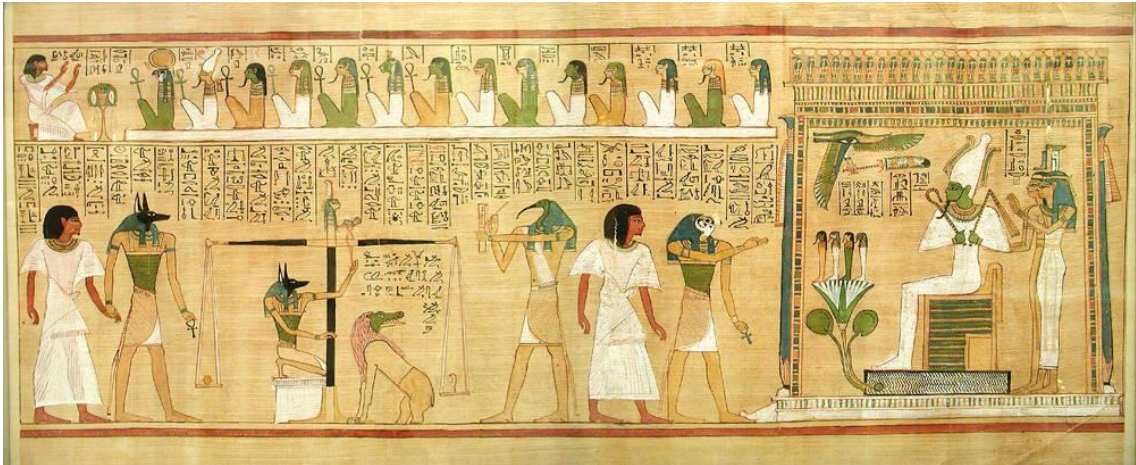


Figura 4: Livro dos Mortos de Hunefer.

Disponível em: <http://historiartegipcia.blogspot.com.br/2011/09/analizando-imagens-o-papiro-de-hunefer.html>. Acesso em: 1 de agosto de 2017.

Paralela à escrita pictográfica egípcia, por volta de 1500 a.C., os povos semíticos do noroeste da região mediterrânea ocidental estruturavam uma escrita alfabética. Ainda que os inventores do alfabeto sejam desconhecidos, temos alguns povos que participaram deste processo, comprovadamente: são eles os antigos canaanitas, hebreus e fenícios. Para os achados desta época e região, utiliza-se o termo “escrita semítica setentrional” (MEGGS, 2009, p.36), comumente chamados também de escrita Fenícia.

Durante o segundo milênio a.C., os fenícios se tornaram marinheiros mercantes. Seus navios a vela, os mais rápidos e mais bem projetados do mundo antigo, conectavam colônias em toda a região mediterrânea. Influências e ideias foram absorvidas de outras áreas, entre as quais o Egito e a Mesopotâmia (MEGGS, 2009, p. 36).

A geografia da cultura Fenícia pode ter influenciado diretamente a criação do alfabeto. A confluência de informações que o status de centro comercial internacional da região adotou pode ter ocasionado na assimilação das diversas culturas que por ali passaram. Alguns apontamentos sugerem que os Fenícios procuravam uma escrita que correspondesse à sua fala, desenvolvendo assim um alfabeto de 22 caracteres, cuja sequência sintática se dava da esquerda para a direita.

Este alfabeto posteriormente chega à Grécia e a Roma, resultando nos alfabetos grego e latino; também gera o alfabeto aramaico, um dos primeiros derivados dessa escrita semítica setentrional, cuja escrita se dava da direita para a esquerda e origina posteriormente dois dos alfabetos mais utilizados hoje, o hebraico e o arábico.

Foi também a escrita alfabética que permitiu que a escrita hieróglifa egípcia pudesse ser traduzida, o que se sabe pela descoberta da Pedra de Roseta (FIG. 5), uma inscrição em pedra desenterrada pelo exército de Napoleão na cidade de Roseta, durante o ano de 1799: percebeu-se que a pedra possuía a mesma inscrição em três línguas, hieróglifo egípcio, escrita demótica egípcia e grego.

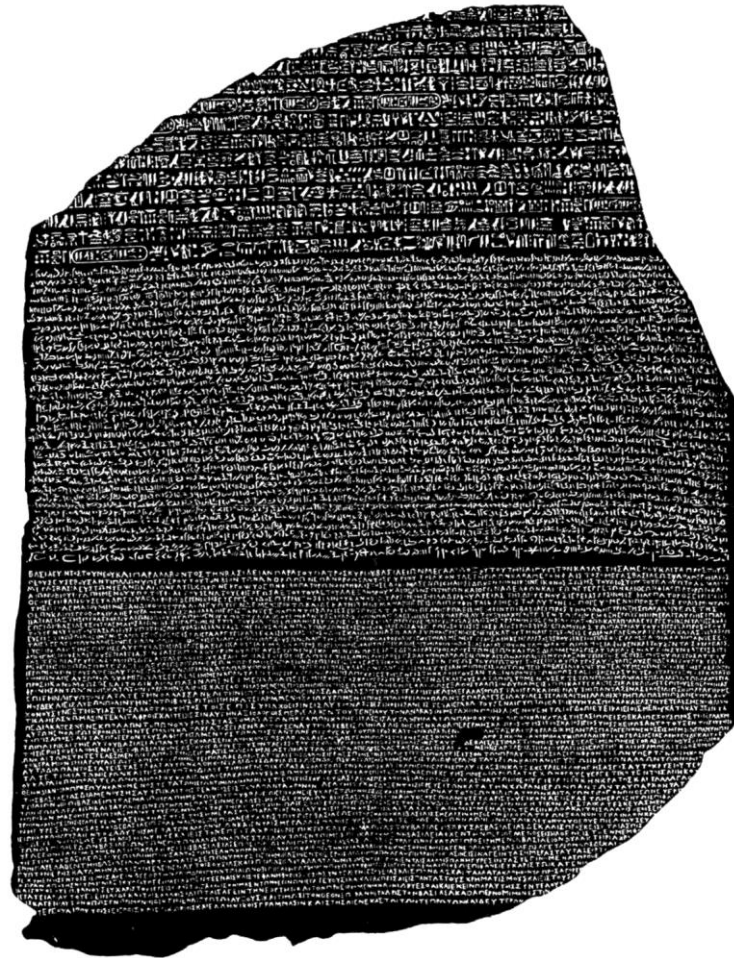


Figura 5: Pedra de Roseta.

Disponível em: <http://antigoegito.org/pedra-de-roseta/>. Acesso em: 14 de dezembro de 2017.

A escrita alfabética possibilita um aprendizado da leitura e escrita de maneira mais simplificada a um número maior de pessoas e democratiza seu saber. Ainda que a informação permanecesse de certa maneira elitizada e ao alcance de poucos, o alfabeto possuía estrutura mais complexa, porém, de aprendizado mais rápido; separava-se a imagem do verbo, o lin-signo do im-signo.

A estrutura linear e hierarquizada do alfabeto também colabora nesta simplificação do processo de transmissão de informações em comparação ao

sistema pictográfico ou ideográfico. As informações a partir do alfabeto poderiam ser “lidas” de maneira menos subjetiva, e a fonematização, característica do alfabeto, imita a fala em caráter sintático.

Em contrapartida à infinidade de pictogramas únicos usados para situações extremamente específicas, a linguagem verbal/imagética do alfabeto passa a ser organizada de acordo com a linguagem oral, graças ao conjunto de regras normativas que um alfabeto pode carregar consigo.

A escrita sobrepunha a imagem, o conceito vencia a magia, e uma nova fé se estabelecia, ainda que não eliminasse a antiga. A cultura das imagens permanecia, apesar do domínio da escrita; e temos, no cristianismo, religião que predominaria o território ocidental durante boa parte do período histórico, o grande responsável pelo fortalecimento da imagem no sentido histórico, em um movimento no qual a imagem dos iletrados solicitava o conceito dos letrados.

Não obstante a tradição judaica e a oposição ao paganismo, os primitivos cristãos vão adotar a representação figurativa, para assim facilitarem a comunicação dos princípios que enformavam a nova religião junto de uma sociedade acostumada a visualizar as imagens das divindades do panteão greco-latino. Simultaneamente, presenciou-se a adoção de símbolos pagãos, aos quais foi imputada uma nova leitura. Através deles procurava-se transpor para a imagem mensagens de conteúdo cristão (EUSÉBIO, 2004, p. 10).

As imagens do cristianismo primitivo, portanto, fugiam inicialmente da idolatria, solicitavam um conceito, eram representação simbólica dos conceitos cristãos, referenciavam-se aos textos sagrados. As artes deste contexto incitam a uma analogia ainda mais próxima com as histórias em quadrinhos, pois priorizavam a narrativa visual, na tentativa de ilustrar conceitos sagrados. Diferente dos manuscritos ilustrados egípcios, estas artes precisavam exprimir conceitos para aqueles que não possuíam o conhecimento da escrita.

Os conjuntos pictóricos e escultóricos evidenciam um esquema compositivo simplificado, de execução rápida, reduzido aos traços essenciais para a identificação dos símbolos e figuras. Há um afastamento dos valores compositivos e formais greco-latinos, privilegiando-se a explanação de conceitos reduzidos aos seus traços essenciais (EUSÉBIO, 2004, p. 11).

Estas imagens, no entanto, perderam-se em sua maioria com o tempo, pela constante perseguição aos cristãos, que impedidos de levantar morada para tais imagens, reservaram para as catacumbas seus cultos e propagação da fé cristã. Somente no ano de 313 d.C., Constantino, imperador romano, converte-se ao

cristianismo, ao perceber a força da nova religião, tornando-a, assim, a nova religião legalizada do Estado do Império Romano. Não demora até que a igreja se estabeleça no Império e perceba a força da imagem na doutrinação dos letrados. A imagem, antes rechaçada pelo império, passa a ser regulamentada.

Assim o ambiente sepulcral apresenta não apenas uma fusão entre diferentes abordagens artísticas, mas também uma configuração semântica sofisticada. A presença sutil de elementos de antigas tradições voltadas para novas exigências espirituais pregadas pela mensagem cristã. O significado iconográfico conduz a uma espécie de doutrinação, a imagem em si agindo como um lembrete e um reforço da mensagem falada, não se constituindo em uma única fonte de informação (SIQUEIRA, 2012, p. 76).

As novas simbologias das imagens cristãs do Império Romano mantêm características de idolatria. A Igreja percebe que a manutenção do poder sob o indivíduo comum poderia ser efetuada mantendo-o na consciência pré-histórica, assim, os detentores da palavra deteriam também poder sobre o sacro.

A comunicação vigente no período que precede a Renascença ainda é predominantemente oral. Os poucos textos que se produziam neste período tinham como finalidade recitação ao público, e não a leitura em silêncio. Neste período, portanto, a imagem iconográfica cristã complementava o sermão (BRIGGS; BURKE, 2009). Talvez por isso as características mágicas da imagem ainda dominavam.

A sociedade ocidental se dividiu em duas camadas: a dos letrados que viviam historicamente, e a dos analfabetos que continuavam vivendo pré-historicamente. A camada letrada fornecia à letrada as imagens a serem explicadas, e a letrada impunha sobre a iletrada os textos sagrados. O que acaba de ser dito é descrição da história ocidental até a invenção da imprensa (FLUSSER, 1986, p. 3).

A cultura dos manuscritos ilustrados egípcios permanece nas demais culturas, porém, o termo “manuscrito iluminado” passa a ser utilizado para todo e qualquer livro ilustrado ou decorado desde o final do império Romano até meados de 1450, quando a impressão tipográfica é desenvolvida (MEGGS, 2009). O termo iluminado surge devido ao uso do ouro ou prata (de menor frequência) em pó ou em folhas no enfeite de muitas ilustrações; o brilho dos metais origina o nome.

A ilustração e a ornamentação não eram mera decoração. Os líderes monásticos tinham consciência do valor educacional das figuras e da capacidade do ornamento para criar nuances místicas e espirituais (MEGGS, 2009, p. 64).

A imagem reforçava a realidade da palavra e estes manuscritos ganham força nos dois séculos que precedem a criação da prensa tipográfica. Neste período,

surtem também os livros xilogravados (FIG. 6), que antecedem o livro tipográfico. Cada página era entalhada individualmente, já acrescida de texto e imagem. O livro era “desenhado em um estilo de ilustração simplificado, com os elementos figurativos dominantes como nas histórias em quadrinhos contemporâneas” (MEGGS, 2009, p. 93).



Figura 6: Impressão Xilográfica de São Cristovão, 1423.

Disponível em: <http://dazibao.cc/textos/o-caveleiro-e-o-canteiro-sobre-o-livro-de-sergio-ferro-artes-plasticas-e-trabalho-livre-2015/>. Acesso em: 15 de dezembro de 2017.

3.2 Revolução impressa – conceito domina a magia

A criação da prensa tipográfica marca o segundo evento fundamental do período histórico (FLUSSER, 1986), e a impressão da Bíblia de 42 linhas, realizada por Johann Gutenberg em 1450, tem um importante papel na revolução que se originaria a partir deste ponto.

A escrita possibilitou que a informação fosse passada adiante através dos séculos. A prensa, por outro lado, aliada ao papel, possibilitou que esta informação fosse disseminada a um número muito maior de pessoas; dessa forma,

democratizou a informação e possibilitou que esta alcançasse aos poucos a burguesia.

Falar da impressão gráfica como agente de mudança é dar muita ênfase ao meio de comunicação, em detrimento de escritores, impressores e leitores que usaram a nova tecnologia, cada qual segundo seus próprios e diferentes objetivos. Talvez seja mais realista ver a nova técnica — como aconteceu com outros meios de comunicação em séculos posteriores (a televisão, por exemplo) — como um catalisador, mais ajudando as mudanças sociais do que as originando (BRIGGS; BURKE, 2009, p. 30).

O papel e a prensa baratearam o custo de uma Bíblia impressa com velino, que poderia anteriormente custar o valor de até uma fazenda inteira. Assim, a Bíblia passou a ser adquirida pela Burguesia, deixando a exclusividade das bibliotecas dos mosteiros de lado e habitando então a casa do indivíduo comum.

A chegada da prensa, porém, não acontece sem resistência, o que parece ser um movimento comum do ser humano: toda nova tecnologia capaz de ameaçar posições de privilégio de uma determinada classe é questionada. Entretanto, sua chegada pode ser considerada um evento que resulta na revolução industrial no século XVIII, pois era a primeira vez na história que uma atividade manual era mecanizada e automatizada.

No entanto, alguns comentaristas desejaram que a nova época jamais tivesse chegado. As loas triunfais da invenção foram contrariadas pelo que se pode chamar de narrativas catastróficas. Os escribas, cujo negócio era ameaçado pela nova tecnologia, deploraram desde o início a chegada da impressão gráfica. Para os homens da Igreja, o problema básico era que os impressos permitiam aos leitores que ocupavam uma posição baixa na hierarquia social e cultural estudar os textos religiosos por conta própria, em vez de confiar no que as autoridades contavam. Para os governos, essas consequências mencionadas por Hartlib não deviam ser celebradas (BRIGGS; BURKE, 2009, p. 30).

Como percebemos até aqui, nossa religiosidade é de extrema importância na realização de nossa cultura. A invenção da prensa é um novo marco nessa religiosidade, mas tal tecnologia só triunfa no fracasso da era pré-impressão.

O cristianismo enrijece-se em seus dogmas, a religião impede que a religiosidade habite o campo da dúvida como haveria de ser, e alguns sacerdotes veem este movimento com maus olhos.

As constantes publicações das Bíblias nos anos que se seguiram à criação da prensa possibilitaram o seu estudo por aqueles que não faziam parte do clero, e as pessoas, pouco a pouco, formularam suas próprias interpretações em relação a seu conteúdo. Isto resulta diretamente na Reforma Protestante organizada por Martinho

Lutero, que inicialmente questiona as indulgências emitidas pelo papado de Leão X. Tais indulgências concediam perdão aos pecados dos fiéis e eram moeda de troca para doações realizadas para a Igreja.

Depois que Martinho Lutero (c. 1483 – 1546) afixou suas noventa e cinco teses para debate na porta da igreja do castelo em Wittenberg, na Saxônia, Alemanha, em 31 de outubro de 1517, seus amigos passaram cópias para as gráficas. Em dezembro sua proclamação havia se espalhado por toda Europa Central. No prazo de alguns meses, milhares das pessoas de toda Europa conheciam suas opiniões. Sem a tipografia, é duvidoso que o movimento protestante da era da Reforma tivesse acontecido. Tanto Lutero como o Papa Leão X usaram prospectos e tratados impressos numa disputa teológica perante um público massificado por todo o continente (MEGGS, 2009, p. 106).

Se neste período a imprensa possibilita o trunfo de Lutero sobre a Igreja Católica, é após a cisão com a Igreja Católica que a Reforma protestante faz dela ferramenta verdadeiramente útil, pois cria interesse pela leitura.

O crescimento de uma sociedade com tecnologia de impressão é muitas vezes associado ao desenvolvimento das línguas vernáculas da Europa, em contraste com uma sociedade medieval pré-impressão, na qual a comunicação escrita era predominantemente em latim, e a oral fazia-se no dialeto local. O crescimento do emprego de vernáculos para propósitos literários foi acompanhado por sua padronização e codificação, processo ajudado pela nova técnica. A tradução da Bíblia para o alemão por Martinho Lutero é citada muitas vezes como um exemplo da nova tendência, importante por si mesmo e também modelo para outras traduções, como a Bíblia de Tyndale (ver p.89), a Bíblia tcheca de 1579-94 (a Bíblia de Kralice) e a inglesa, de 1611 (a versão autorizada) (BRIGGS, BURKE, 2009, p. 42).

E além do exposto acima, a imprensa possibilita o aprendizado da leitura por aqueles que, em outras circunstâncias, jamais teriam acesso a estes textos, aproximando a informação e tornando-a acessível ao indivíduo comum.

O contexto religioso do letramento é visível principalmente na Europa protestante, nos séculos XVII e XVIII. Um exemplo clássico é o da Suécia luterana, onde a igreja fazia exames anuais em toda casa para avaliar a leitura de cada membro da família, seu conhecimento do catecismo etc. Os resultados eram registrados sistematicamente, distinguindo níveis de habilidade, como "começando a ler", "lendo um pouco" e assim por diante. Os registros eram conservados com cuidado e tornaram-se uma rica fonte para o estudo do início do letramento moderno. Entre outras coisas, revelam que a disseminação do ensino da leitura, extensível às mulheres e às crianças na área rural, foi resultado de uma maciça campanha entre 1620 e 1720. No entanto, no conjunto, o início da era moderna europeia constituía uma sociedade pouco letrada, em que somente uma minoria da população (especialmente homens, moradores de cidades e protestantes) sabia ler e menos ainda escrever (BRIGGS, BURKE, 2009, p. 39).

A Alemanha torna-se então berço da revolução impressa da Europa. Meggs (2009) aponta que 30 anos após a criação da prensa por Gutenberg, “23 cidades do

norte da Europa, 31 cidades italianas, sete cidades francesas, seis cidades espanholas e portuguesas e uma cidade inglesa tinham gráficas” (p. 107); ao mesmo tempo, apesar dos impressores de xilogravuras e gravadores enxergarem a impressão tipográfica como grande ameaça, o livro ilustrado ganha força e passa a ser amplamente produzido.

Começam a surgir, então, exemplares que contrastam com os trabalhos teológicos e eruditos que dominavam as impressões da época, como o exemplar de *Der Ackerman aus Böhmen*⁶, de Johannes von Tepl, impresso por Albrecht Pfister em 1460, o que demanda um aumento nas ilustrações em xilogravura e melhora o status dos ilustradores gráficos (ibidem).

Os inovadores do Renascimento alteraram a percepção de informações pela criação de dois sistemas visuais. A pintura evocou ilusões do mundo natural em superfícies planas por meios como a fonte única de luz e a modelagem de claro e escuro, o ponto de vista fixo e a perspectiva linear, e a perspectiva aérea. A tipografia criou um ordenamento sequencial e repetível de informações e espaço. Ela levou as pessoas rumo ao pensamento linear e à lógica e a uma categorização e compartimentalização de informações que constituíram a base para a investigação científica empírica. Fomentou o individualismo, um aspecto dominante da sociedade ocidental a partir do Renascimento (MEGGS, 2009, p. 106).

Neste período, é válido ressaltar os esforços de Albrecht Dürer na disseminação do conhecimento, durante o florescer do renascimento alemão. Dürer reconhece a inferioridade artística da Alemanha perante seus colegas italianos e elabora uma quantidade muito grande de material didático, visando capacitar seus compatriotas. Publica, então, alguns estudos relacionados à arte e ao design. Alguns destes são de vital importância na evolução dos estudos sobre o design de alfabetos. Dürer realiza também uma grande quantidade de xilogravuras e ilustrações para livros, tornando-se artista de renome já aos vinte e sete anos. Em 1511, publica sua versão da Paixão de Cristo (FIG. 7), que a exemplo da via sacra que presenciamos hoje nos interiores das igrejas, como alerta Álvaro de Moya, já configurava as histórias em quadrinhos de então.

⁶ Em português, traduzido para: A morte e o lavrador.



Figura 7: Albrecht Dürer - Paixão de Cristo.
Fonte: Moya (1977, p. 29).

É deste período do renascimento alemão também a possível origem do jornal impresso: *Relation aller Fürnemmen und gedenckwürdigen Historien* foi impresso a partir de 1605, por Johann Carolus, em Estrasburgo.

A prensa tipográfica mantém-se sem muitas modificações até o século XVIII, quando novos experimentos na indústria gráfica começam a ser elaborados; o começo do século XIX fomenta uma série de mudanças que culminam no produto que hoje conhecemos como histórias em quadrinhos, tanto do ponto de vista comercial/tecnológico quanto do ponto de vista artístico/narrativo. E paralela aos experimentos no campo da narrativa imagética, seguia a revolução industrial e sua influência na transformação tecnológica do mercado de impressos.

A indústria gráfica demandava um número cada vez maior de impressos, e seu alto custo impulsionou uma série de pesquisas na tentativa de automatizar os processos manuais que envolviam a atividade da imprensa.

Primeiro, vieram as prensas de impressão a vapor, com aprimoramentos da prensa de Gutenberg, que como citamos, nos 400 anos seguintes à sua criação, pouco havia apresentado em termos de evolução técnica e mecânica, seguindo basicamente o mesmo desenho de 1450.

Friedrich Koenig trabalha em duas impressoras a vapor a pedido do jornal Times de Londres, e às seis horas da manhã de 29 de novembro de 1814 estava pronta a primeira edição do Times impressa a vapor.

As novas impressoras produziam 1100 folhas por hora, em contraste com as 250 folhas por hora do processo manual. Em 1815, William Cowper desenvolve novas impressoras, capazes de produzir 2400 folhas por hora, ou 1200 folhas impressas na frente e no verso.

O jornal Times então encomenda, em 1827, novas impressoras à Cowper. Estas eram capazes de imprimir 4 mil folhas por hora, em frente e verso (MEGGS, 2009). Em pouco mais de 13 anos, a capacidade de impressão de folhas por hora era 32 vezes maior.

A invenção da *impressão*, e a alfabetização geral pela *escola obrigatória*, modificam tal dialética dramaticamente. Textos se tornaram baratos e acessíveis, primeiro à burguesia, depois ao proletariado. A consciência histórica tornou-se acessível à sociedade ocidental toda. E sobrepõe-se à consciência mágica. As imagens foram expulsas da vida cotidiana para o ghetto das “belas artes”. As mensagens históricas, sobretudo as científicas, iam-se tornando-se inimagináveis. Os textos passavam a ser “puramente conceptuais”. Destarte os textos passavam a trair a intenção, pela qual foram inventados: deixavam de explicar imagens, des-mitizá-las. Deixavam de ser des-alienantes, e passavam a obedecer à sua dinâmica interna, que é a da linearidade do discurso (FLUSSER, 2007, p. 100).

As imagens iam, pouco a pouco, sendo direcionadas a características meramente ilustrativas e totalmente dependentes dos textos, mas seguindo a evolução dos livros ilustrados, surge Rudolph Töpffer, considerado um dos maiores ilustradores do mundo. Reconhecido escritor literário, publica, em 1846-47, uma série de histórias intituladas *Histoires en Estampes*, conhecidas como “literatura em estampas”. Esta publicação, marca do início dos experimentos gráficos mais recentes que culminam nos padrões estéticos atuais dos quadrinhos, foi elogiada até mesmo por Goethe. Töpffer misturava suas gravuras com duas a três linhas de texto

que se complementavam harmonicamente, ao contrário do livro ilustrado comum, no qual um funciona sem o outro, pois são redundantes em informação: “[...]os desenhos, sem este texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem o desenho, nada significaria [...]” (TÖPFFER apud MOYA, 1994, p. 13). Toda uma escola, então, surge daí.

Os desenhos de literatos não tinham o mesmo prestígio que têm hoje. Gravadores profissionais, desrespeitosamente, copiavam desenhos de artistas para ilustrar livros que imprimiam, trazendo desenhos de viagens de outros países. Já existia no século XIX uma estandarização dos estilos como hoje, nos quadrinhos, com seus códigos próprios. Uma “constante” de imagens industriais e de “imperativos comerciais”. Os limites da propriedade artística eram sempre confundidos com o comércio de imagens populares. Não só os gravadores, mas os próprios artistas de outros países, imitavam os seus ídolos, tornando as imagens de Töpffer as imagens características de toda uma época (MOYA, 1994, p. 14).

A primeira “literatura em estampa” de Töpffer, *M. Vieux-Bois*, data de 1827, um ano depois do surgimento da primeira fotografia da qual se tem registro.

Em fins do século XIX, na Europa, artistas como Caran D’Ache (França), Rudolph Topfer (Suíça), Wilhelm Busch e Cristophe (Alemanha) já haviam estabelecido os cânones básicos da ilustração de imprensa, e mesmo de uma narrativa visual sequenciada, que ainda não tinha balões para indicar falas e suas fontes de emissão (BRAGA; PATATI, 2006, p. 20).

Estes artistas aparecem como um último respiro das imagens durante o final do período histórico, já dominado pela linearidade do texto; por meio de suas “literatura em estampas”, confluem para aquele que viria a ser o primeiro produto midiático do período da pós-história, como veremos no próximo capítulo, influência esta devida à capacidade de não se render à linearidade então imposta. Estes poucos artistas são os religiosos do período Histórico.

Os textos, agora não mais impedidos por imagens, podiam doravante avançar com aceleração crescente, ao longo de suas linhas, e a consequência são a ciência pura e aplicada. E outros textos, libertos do impedimento imaginístico, podiam doravante substituir-se as imagens: textolatria em vez de idolatria. A consequência foi o domínio de ideologias, (de textos que obrigam a circunstância a adaptar-se ao escrito), e ainda sofremos do poder assassino de tal consciência histórica barata, inflada e “democratizada” (FLUSSER, 1986, p. 3).

Este período acaba, desta forma, firmando nossa fé nos textos, que é fé que demarca nossa consciência histórica, ainda que as imagens mágicas não tenham sido eliminadas, mas incorporadas à linearidade deste período. “Isto é: a superfície da imagem vai ser transposta sobre linha, afim que seu conteúdo seja contado um por um, seja calculado, ‘explicado’” (FLUSSER, 1986, p. 2).

Esta fé responde à pergunta que marca o período, “por quê?”, pois é fé na razão, nos motivos que circundam a aura de tal dúvida; assim, torna a natureza religião pagã e reserva o sagrado para nossa racionalidade.

A revolução industrial e a modernidade iniciam também adoração aos instrumentos, obras que opõem homem e mundo, permitindo ao homem encarar o mundo. Este pensamento é inaugurado já no renascimento e coloca o mundo como objeto do homem (FLUSSER, 1967), de modo que sacraliza o homem e sua lógica perante o mundo, o que permite este movimento que observamos da sobreposição dos textos sobre a decadência da imagem. Modificamos os conceitos, logo modificamos a realidade lógica, correndo o risco, no entanto, de nos afogarmos em discursos vazios, que se modificam, totalmente alheios às circunstâncias.

4 PÓS-HISTÓRIA

Caminhamos após a revolução industrial para novo modelo de religiosidade: “o que parte da fotografia rumo a aventura poderá ser chamado ‘pós-história’” (FLUSSER, 1986, p. 1). Esta aventura apresenta quantidade relevante de novos elementos, que causam também espanto e atualizam nossa fé.

A fotografia rompe com séculos de uma evolução progressiva em relação ao uso da imagem pelos meios de comunicação, sendo o que Flusser chamaria de quarto evento crucial da história ocidental.

Meggs também aponta para essa transformação e sua importância:

Na chegada do século XX, a fotografia estava se tornando uma ferramenta de reprodução cada vez mais importante. Novas tecnologias alteraram radicalmente as existentes e tanto as técnicas de impressão como a ilustração foram drasticamente transformadas. À medida que a reprodução fotomecânica substituiu as lâminas feitas à mão, os ilustradores ganhavam nova liberdade de expressão. Pouco a pouco, a fotografia monopolizou a documentação factual e impeliu o ilustrador para a fantasia e a ficção. As propriedades textuais e tonais da imagem reticulada mudaram a aparência da página impressa (MEGGS, 2009, p. 194).

Nossa dúvida muda do “por quê?”, que marca o período histórico, para o “para quê?”, que não incita de imediato a respostas conceituais e científicas, mas alude a características existenciais e filosóficas, uma pergunta que busca significado, não consequências lógicas, realizando nossa religiosidade em território inexplorado.

Mas de uma coisa estou convencido: Se é significativo perguntar “por quê?”, é igualmente significativo o “para quê?”, embora talvez ambas essas perguntas sejam absurdas. A prepotência dos que pretendem limitar a conversação ao “por quê?” me parece patente. A decisão por uma das duas perguntas, ou por ambas, ou por nenhuma das duas, é, a meu ver, um aspecto da decisão fundamental, da decisão existencial que devemos tomar para realizar o projeto que nos lançou para cá e rumo à morte (FLUSSER, 1967, p. 22).

Desse modo, se o período anterior pecava literalmente pelo excesso de discursos, heresia que contradizia o sagrado captado pela linearidade da palavra, mas que deveria, pela natureza própria do sacro, partir da dúvida, este novo momento, pós-histórico, busca justamente questionar o discurso.

Diante destes novos acontecimentos, alguns indivíduos ainda insistem em espantar-se com velhos elementos, portanto, não é um momento que elimina as velhas características da fé, mas que as atualiza. Nosso posicionamento em relação à dúvida é que define em que momento estamos vivendo, ou como estamos vivenciando este momento, pois é característica de nosso tempo que a nova religiosidade não tenha eliminado as anteriores. Podemos, portanto, nos posicionar por vezes pré-historicamente, historicamente, ou pós-historicamente diante dos fenômenos que se apresentam.

A procura de significado é sinônimo de “dúvida”, e a dúvida é portanto o declive do discurso. É a força que propõe o discurso. O significado parcial é a superação parcial da dúvida, e o significado total inalcançável é a garantia de ser a dúvida inesgotável. É a garantia da continuidade do discurso. Ao discorrer, propelo pela dúvida, o discurso se ramifica e amplia. O campo do intelecto se amplia. O número dos significados parciais alcançados cresce. Podemos portanto resumir o resultado até aqui alcançado: O

intelecto é o campo crescente da dúvida em discurso (FLUSSER, 1967, p. 43).

Nossa religiosidade é fundamentalmente existencial (FLUSSER, 1967) e nossa fé anseia por milagres, anseia pelo espanto da novidade. Na pós-história, o espanto se volta não para novas circunstâncias da natureza, antes inexplicáveis, tampouco para nossa lógica egocêntrica, mas para os fenômenos que possam justificar nossa existência através de seu valor simbólico.

Existir porque vencemos a morte mediante a imaginação ou por meio da ciência é pouco diante da nova dúvida. A pós-história exige nova imaginação (FLUSSER, 1967), uma imaginação além da mera binariedade vida/morte dos códigos terciários, que precisa ser significativa e ambivalente, precisa mediar nossa fé, para assim ser a realidade entre nossa capacidade de acreditar e o mundo.

Se antes o mundo nos espantava, passamos a encará-lo e o tornamos objeto da cultura; após explicá-lo, cabe agora significá-lo, encontrar nele não novas circunstâncias, mas circunstâncias significativas, pois na dúvida se desenvolverá nosso intelecto.

Disse que a reflexão metódica, a filosofia, portanto, deve conduzir-nos até perto das nossas origens, em profundidades portanto que caracterizei pelo mito da expulsão do paraíso. Esse mito nos conta, conforme creio, em sua linguagem densa e poética, que caracteriza todo mito, o mistério do surgir do pensamento. Conta-nos esse mito que fomos expulsos e lançados para cá porque comemos do fruto proibido da distinção entre bem e o mal, do fruto da divisão e da dúvida, portanto. Modernizando um pouco, poderei chamar esse fruto de 'antimescalina'. A expulsão do paraíso, o qual pode ser descrito como o estado da não-divisão e da não dúvida, a expulsão para cá, que pode ser descrito como o estado da divisão e da dúvida, não é um acontecimento de um passado histórico remoto, mas é um acontecimento mítico, isto é, um acontecimento que a todos nós aconteceu e sempre acontece de novo. Aliás, duvidar é sinônimo de distinguir e de estar expulso, já que etimologicamente parente de dividir e de dois. Em alemão isto se torna ainda mais claro, já que 'zweifeln' (duvidar) conduz ao 'verzweifeln' (perduvidar), isto é, ao desespero. A nossa expulsão desesperada do paraíso é portanto a própria dúvida, que é por sua vez um distinguir, um dividir, um ordenar portanto (FLUSSER, 1967, p. 33).

A pós-história se lança rumo ao desconhecido; é o período ainda por vivenciar, pois o que a caracteriza neste momento, portanto, não são as respostas, mas este novo jeito de duvidar; o "para quê?" responde à própria dúvida e cabe talvez perguntar: "para que duvidamos?".

A dúvida é polivalente. Significa o fim de uma certeza. Significa a procura de certeza. Significa ainda, se levada ao extremo, "ceticismo", isto é, certeza invertida. Em doses moderadas estimula o pensamento. Em doses excessivas paralisa o intelecto. Como experiência intelectual é um dos

prazeres puros. Como experiência moral é tortura. O ponto de partida da dúvida é a fé. A fé como aceitação ingênua dos dados (“Wahrnehmen”) é o estado intelectual primordial e primitivo. A dúvida destrói essa ingenuidade de forma irrevogável (FLUSSER, 1967, p. 39).

Diante disso, ao vivenciar a dúvida como método, corremos o risco de vivenciar o oposto daquilo que devora o período histórico rumo à decadência: no lugar de excesso de discursos, arriscamo-nos ao excesso de diálogos. Flusser ressalta que “a dúvida é um método que procura criar certezas inautênticas pela destruição de certezas genuínas” (1967, p. 39) e que “o intelecto é o campo crescente da dúvida em discurso” (1967, p. 43). A dúvida é característica essencial, portanto, no desenvolvimento do nosso intelecto, mas deve ser dosada e direcionada a fim de proporcionar este desenvolvimento e evitar a paralisação do mesmo.

O momento pós-histórico apresenta um retorno à imagem, à imagem técnica, e de acordo ainda com Flusser, traz nova imaginação ao homem ocidental; a consciência histórica, linear e calculadora cede à consciência bidimensional, imaginativa e computadora. E assim como a expulsão do paraíso que caracteriza a dúvida, estamos fadados aos perigos que duvidar pode atrair.

É importante distinguirmos entre a imaginação pré-histórica e a imaginação nova. Durante a produção das imagens tradicionais o homem recua da circunstância, afim de abarcá-la com sua vista. Durante a produção das imagens técnicas o homem recua dos seus conceitos para imaginá-los. A imaginação pré-histórica e a capacidade de abstrair os conceitos zerodimensionais a partir da linearidade dos textos, e imaginá-los sobre planos. Exemplo impressionante de tal capacidade é imagem computada de equações fractais, tal qual aparece nos monitores de computadores. Ora, tal imaginação nova exige atitude nova perante o mundo, e perante a existência no mundo. Embora assumamos tal atitude com frequência crescente, ainda não conseguimos concebê-la (FLUSSER, 1986, p. 4).

A afirmação de que, com frequência, ainda não conseguimos conceber esta imaginação nova que exige a pós-história norteia a análise do nosso objeto. E de que imaginação nova falamos? Seguiremos adiante, como a exemplo dos capítulos anteriores, analisando os resultados da nova fé, para então entendermos o que de sacro se consolida neste momento pós-histórico e que tipo de imaginação esta nova fé estabelece.

A coincidência entre pensamento lógico e “realidade” é incrível. Não pode ser acreditada. A nossa vivência do mundo a desmente a todo passo. No entanto, a nossa fé aceita essa coincidência como fato indubitável. É uma fé autêntica, porque crê “quia absurdum”. Mas ao dizer que a coincidência é incrível, coloquei o presente argumento em terreno estranho à fé da

atualidade. A “nossa” fé não é a fé do presente argumento. Como consegui essa ironia? Evidentemente porque a nossa fé permite, em seu estágio atual, que seja abandonada. Abriu fendas. Por uma dessas fendas escapou-lhe o presente argumento. Uma fé que abre fendas é uma moradia incômoda e perigosa. É incômoda, porque ventos gélidos invadem os seus aposentos e fazem tremer os que nela se abrigam. E é perigosa, porque ameaça ruir e soterrar os habitantes em sua ruína. Duas são as possibilidades que uma situação dessas oferece: procurar fechar as fendas, ou procurar construir uma fé nova (FLUSSER, 1967, p. 25).

Assim, na pós-história, estamos sedentos de nova fé, mas, neste intuito, corremos o risco de nos perder. Na ânsia por respostas, podemos remendar as fendas da antiga fé para viver razoavelmente numa vida pouco significativa, sobrevivendo. A pós-história pode apresentar tempos difíceis para os religiosos; as fendas que se abrem sobre a fé vigente serão remendadas pelos falsos religiosos, na tentativa de encobrir a aventura que a fenda revela diante da fé ultrapassada; os de religiosidade reprimida tentarão reprimir os que possuem a verdadeira religiosidade, a fim de que não deixem os religiosos ruírem seu mundo já estabelecido; a resposta da fé é imediata, a da dúvida é incerta, mas sem a dúvida, a fé se perde em idolatria cega, faz ruir o mundo lentamente pelo desgaste do discurso, sem que se faça perceber, e na tentativa de mantê-lo é que o condenam.

4.1 Da Fotografia à História em Quadrinhos

Inflacionada pela sua propagação invasiva, as imagens vão ocupando cada vez mais espaço em nosso cotidiano, não mais ilustrando os textos, mas se propondo como textos, culminando na expansão dos processos da visualidade e da visibilidade imagética (BAITELLO JR., 2002, p. 10).

A invenção da fotografia tem sua autoria questionada, pois é guiada de maneira independente e simultânea por ao menos três pessoas, Joseph Nicéphore Niépce, Louis Jacques Daguerre e Hercules Florence. Para nós, neste trabalho, no entanto, o que interessa é o desencadeamento no qual este evento resulta. Nesta etapa, abordaremos a evolução da fotografia até o cinema e, paralelamente, a evolução tecnológica que culmina no auge da imprensa e a criação das Histórias em Quadrinhos.

Eadweard Muybridge, famoso fotógrafo aventureiro, é contatado pelo governador da Califórnia, Leland Stanford, para resolver uma aposta de 25 mil dólares. Sua missão era provar que um cavalo a trote teria suas 4 patas suspensas ao mesmo tempo em algum momento. Para tirar a prova, Eadweard prepara, em 1878, uma bateria de 24 câmeras posicionadas estrategicamente para que, ao tocar

do cavalo em fios ligados a elas, estas disparassem uma sequência de *flashes*, captando assim, cada uma, poses do movimento em pequenos espaços de tempo e distância (FIG. 8).

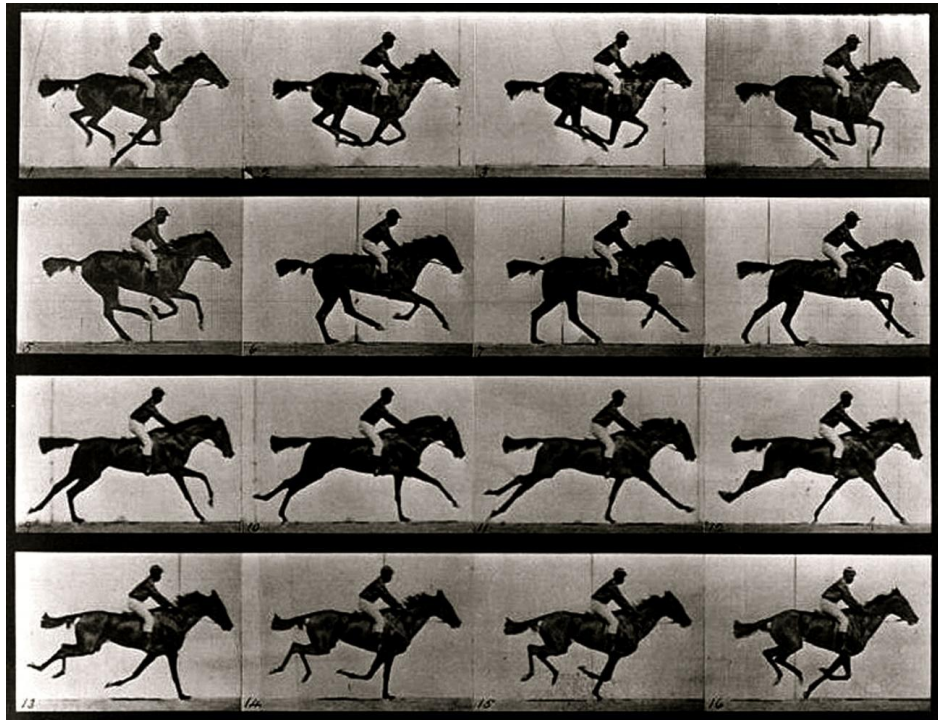


Figura 8: Experimento de Eadweard Muybridge.

Disponível em: <https://vickielester.com/2014/01/29/eadweard-muybridge-one-of-the-fathers-of-the-motion-picture/>. Acesso em: 01 de setembro de 2017.

O resultado registra a vitória de Stanford na aposta e resulta em diversos experimentos que se aproveitam do efeito de movimento ocasionado pela foto. Ao se perceber que as fotos sequenciadas poderiam causar o efeito de imagem em movimento, diversos aparatos de projeção surgem.

Os últimos vinte anos do século XVIII reservaram uma série de acontecimentos paralelos e muito significativos na transformação do antigo uso da imagem a seu uso moderno, tanto nas mídias impressas quanto nas decorrentes do processo industrial/autômato, que resultam na imagem em movimento.

Em 1880, os jornais de Nova York ofereciam mais de meio milhão de dólares a quem otimizasse em 25 a 30 por cento o tempo de trabalho do tipógrafo. O processo de composição tipográfica manual passava a ser automatizado através da *Linotype*, criada em 1886, fazendo o jornal cair de três centavos para um, ao passo que desempregava milhares de trabalhadores da indústria gráfica, já que uma máquina fazia o trabalho de 7 a 8 tipógrafos. Enquanto isso, um francês chamado

Emyle Reynaud exhibe, em 1892, com a ajuda de um aparelho chamado Praxynoscópio, que projetava numa tela desenhos feitos em uma fita transparente, a primeira animação do mundo, com mais de 600 desenhos.

A *Linotype* ocasiona, ao contrário do que os tipógrafos imaginavam, um *boom* na indústria gráfica, criando milhares de empregos em função da demanda de novos impressos que o processo mecanizado gerou.

Novos periódicos surgem, e a concorrência entre estes fica mais acirrada. Os quadrinhos surgem nesta revolução impressa, como trunfo dos periódicos para impulsionar as vendas.

Num movimento semelhante ao ocorrido durante a reforma protestante de Martinho Lutero, com a alfabetização dos menos favorecidos pela escola obrigatória, no caso, a alfabetização do proletariado, em função das exigências da Revolução Industrial, criava um novo público leitor, e a otimização dos processos industriais dos produtos impressos acirrava a competição mercadológica, enquanto as histórias em quadrinhos serviam como chamariz aos produtos desta indústria, utilizando uma linguagem visual vernacular, que aproximava o produto de seu público, características que posteriormente se voltariam contra as histórias em quadrinhos como crítica a sua ausência de complexidade. “O jornal é uma janela para o mundo, não só por seu formato, analogicamente similar ao da janela, como também no sentido metafórico de colocar o mundo aos nossos pés” (SILVA, 2007, p. 111). O jornal apresentaria a partir de então, através dos quadrinhos, não só o mundo relatado pelas notícias, fatos em prosa linear, mas também mundos imaginados, impossíveis na realidade paradigmática do indivíduo, porém totalmente possível na sua realidade narrativa; se torna, assim, não uma janela para um único mundo, mas para vários.

De qualquer modo, seja oral, escrita ou compartilhada pelas redes sociais, a narrativa segue, operando como ponte entre sujeitos que se confraternizam, fornecendo parte da realidade, criticando-a e criando outros mundos possíveis (SANTOS; SILVA, 2015, p.13).

Os quadrinhos chegam em um momento em que finalmente a consciência histórica era acessível para os indivíduos além da burguesia, porém, a história em quadrinhos é um produto da pós-história, pois unia desde o princípio a linearidade da palavra à bidimensionalidade da imagem, e a narrativa era linear em cada tira, mas fragmentada como obra completa, ou seja, seriada. As histórias em quadrinhos

Disponível em: <https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/1897/1897.htm>. Acesso em 21 de dezembro de 2017

Dizem que, quando o World instalou uma impressora em cores, em 1893, um dos técnicos do jornal, Benjamin Bem-day, se encaminhou à prancheta do ilustrador e pediu para testar a cor amarela naquele camisolão. Nesse momento histórico, nasciam duas coisas importantes: os **comics** como os concebemos hoje, com personagens periódicos e seriados; e o termo “jornalismo amarelo” para designar a imprensa sensacionalista, em busca do sucesso fácil com o grande público. Na verdade, tratava-se, nada mais nada menos, do que uma reação de conservadores que temiam a divulgação dos fatos de maneira massiva, através de uma imprensa cada vez mais popular, cada vez mais ao alcance de todos (MOYA, 1977, p. 36).

Talvez também pela proximidade das datas de criação, além do campo comum da experimentação estética da imagem, as histórias em quadrinhos e o cinema tiveram, no que diz respeito à linguagem visual, muitas similaridades, complementações e até apropriações. Porém, na singularidade dos cruzamentos únicos de linguagens distintas a que cada mídia se dispôs é que surgem as características que as definem. O cinema teve o acréscimo do som, por exemplo, enquanto os quadrinhos não se limitavam ao que a câmera era capaz de captar, tampouco se limitava ao formato e tamanho do filme fotográfico. Cada mídia seguiu no curso da evolução tecnológica de seu campo, e a linguagem se adaptou aos novos meios. Porém, ainda hoje, ao compararmos um roteiro de quadrinhos e um roteiro de cinema, notamos, por exemplo, o uso de termos semelhantes ou mesmo idênticos, referentes à projeção da imagem, seja ela filmada ou desenhada, incluindo também as técnicas de enquadramento, recurso que é característico da fotografia e é utilizado no cinema como ferramenta narrativa e serve aos quadrinhos pela mesma finalidade, ainda que, nos quadrinhos, o enquadramento não fique limitado pelos recursos técnicos da câmera fotográfica. As linguagens se definiam individualmente, mas o processo de convergência as fazia semelhantes novamente.

Neste ambiente da alvorada das histórias em quadrinhos, 90 anos após *The Yellow Kid*, surge *Calvin and Hobbes*, e o que há entre eles em termos de criação e experimentação no campo das histórias em quadrinhos serve diretamente de influência a Bill Watterson, como veremos a seguir.

4.2 Calvin and Hobbes — uma narrativa complexa

Bystrina (1995) defende que um objeto possui uma estrutura interna e uma estrutura externa, com base na Teoria Geral dos Sistemas. Para o autor, a estrutura interna é necessária para garantir a própria existência do objeto, e só ela pode

definir que tipo de objeto ele é. A estrutura externa diz respeito ao mundo no qual o objeto está inserido, e “para conhecer o objeto em sua completude temos que investigar ambas as estruturas” (BYSTRINA, p. 36, 1995). A respeito da linguagem poética e da história em quadrinhos como produto de propriedades artísticas, buscamos neste trabalho abordá-la pelos seguintes pontos de vista:

- Em primeiro lugar, extrair da arte o que a assemelha a qualquer linguagem e tentar descrever os seus aspectos por meio dos termos gerais da teoria dos sistemas de signos.
- Em segundo lugar, referindo-se à primeira descrição, extrair da arte o que lhe é próprio enquanto linguagem particular e o que a diferencia dos outros sistemas deste tipo (LOTMAN, 1978, p. 35).

Assim, nos capítulos anteriores tratamos de todas as estruturas externas a nosso objeto, e a partir daqui relacionaremos o que o estrutura internamente, para finalmente, no próximo tópico, estabelecermos um diálogo mais profundo entre as duas estruturas.

Calvin and Hobbes é uma história em quadrinhos criada por Bill Watterson, licenciada pelo *Universal Press Syndicate*⁷, que teve sua primeira tira publicada no dia 18 de novembro de 1985, em modestos 35 jornais, contrastando bastante com os números de seu auge, quando foi publicada em aproximadamente 2.400 jornais.

A história em quadrinhos de Watterson, que teve mais de 3.000 tiras publicadas ao longo de sua existência (CAMPANELLI, 2010), traz como protagonista o garoto de seis anos chamado Calvin e seu inseparável tigre de pelúcia, Hobbes.

Analisaremos ao longo do capítulo as tiras de *Calvin and Hobbes*, fazendo por vezes uma ligação imediata a seus referenciais equivalentes dentro do mundo das histórias em quadrinhos, buscando nas ideias de Italo Calvino e de Flusser o conceito de que toda grande obra se referencia em outros clássicos e é, portanto, potencialmente capaz de influenciar os clássicos que virão depois dela.

Dizia Calvino que “um clássico é um livro que vem antes de outros clássicos; mas quem leu antes os outros e depois lê aquele, reconhece logo o seu lugar na genealogia” (1993, p. 14).

Ao mesmo tempo, tentaremos apresentar os personagens que atuam nas narrativas que Watterson construiu ao longo dos dez anos de publicação da tira,

⁷ Syndicates são empresas focadas em licenciar e distribuir material de entretenimento para os jornais e revistas. Desde sua fundação, os Syndicates normatizam e filtram o conteúdo que chega aos jornais. A King Features Syndicate é uma das mais antigas empresas do ramo, fundada em 1915 por Randolph Hearst.

além de um pouco sobre as primeiras intenções do autor (como se pode observar parcialmente na tira inaugural, nas figuras 10 e 11).

Lembro-me de olhar para quadrinhos nos jornais e pensar: 'eu poderia escrever e desenhar tão bem quanto eles. Devia tentar fazer uma tira em quadrinhos'. Depois que lançaram Calvin and Hobbes, eu meio que modifiquei. 'Bem, eu poderia escrever e desenhar tão bem quanto a maioria desses caras' (AMEND⁸, 2013).



Figura 10: Primeira Tira de Calvin and Hobbes.

Disponível em: <<http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/1985/11/18>>. Acesso em: 01 de setembro de 2017.



Figura 11: Versão publicada em português da tira da figura 10.

Fonte: Watterson (2007, p. 6).

Watterson sempre visualizou nas tiras uma possibilidade de trabalhar algo além do produto história em quadrinhos, pois achava que a junção de imagem e palavras deveria ultrapassar a função de divertir o leitor por alguns minutos e que a pressão mercadológica não deveria se sobrepor à integridade artística e social que as histórias em quadrinhos deveriam ter.

Sua visão radical em relação ao que deveria ser uma boa história em quadrinhos lhe causou diversos problemas e resistência por parte dos seus editores.

⁸ Bill Amend é criador da história em quadrinhos FoxTrot.

Já ouvi dizer que os leitores de hoje não têm mais paciência para enredos elaborados e arte sofisticada na página de quadrinhos dos jornais. Pesquisas de opinião são citadas para mostrar que as tiras vão muito bem da maneira como estão. Eu discordo e considero um equívoco subestimar o desejo do leitor por um trabalho de qualidade. As tiras de quadrinhos podem ser muito mais do que são. Tiras melhores poderiam atrair um público mais amplo, o que ajudaria os jornais. O potencial dos quadrinhos – tanto para vender jornais quanto como forma de arte – é imenso, desde que os quadrinistas aceitem o desafio de criar uma obra acima da média, e desde que o negócio em que estão inseridos crie condições para isso (WATTERSON, 2013, p. 9).

Watterson foi um autor recluso em relação aos holofotes que a fama lhe trouxe. Disse pouco e em pouquíssimas ocasiões. Suas entrevistas são raras e bem limitadas ao seu trabalho. Achava que sua vida pessoal não deveria ser exposta demasiadamente, pois o que deveria realmente importar era a obra e não o artista.

Alguns pesquisadores empreenderam grandes esforços na tentativa de construir uma figura mais pública do autor, que se recusou sistematicamente a participar de tais empreitadas. Apoiamo-nos em alguns destes estudos, mas respeitamos, no entanto, o posicionamento do autor, que ao fazer questão de sua não exposição, reserva para o intelecto de seus leitores e de seus estudiosos a responsabilidade pela transmissão das mensagens que a obra ainda realiza.

O autor de *Calvin and Hobbes* cita três grandes influências em seu trabalho: Peanuts, de Charles Schultz (FIG. 12, 13 e 14); Pogo, de Walt Kelly; e Krazy Kat, de George Herriman, esta última, assumidamente sua maior referência. Em Peanuts, Watterson aponta para seu primeiro deslumbramento diante de uma história em quadrinhos.

Estabeleci uma relação imediata com aqueles desenhos simples e diretos, com a veracidade da insegurança demonstrada pelas crianças, e com o mundo exclusivo e bizarro em que Snoopy vivia. Naquela época, eu não era capaz de entender a inovação que aquilo tudo representava – só sabia que havia ali um tipo de humor e sinceridade que as outras tiras não tinham. Hoje quando releio esses livros, fico impressionado com a melancolia existente nesses quadrinhos da década de 1960 (WATTERSON, 2013, p. 17).



Figura 12: Peanuts de Charles Schultz.

Disponível em: <<https://www.kotaku.com.au/2017/12/how-peanuts-used-peppermint-patty-to-talk-about-politics/>>. Acesso em: 20 de janeiro de 2017.



Figura 13: Referência em Peanuts.

Disponível em: <<http://tl.fanpop.com/clubs/calvin-and-hobbes/images/2509596/title/calvin-hobbes-comic-strips-photo>>. Acesso em: 03 de dezembro de 2017.



Figura 14: Versão publicada em português da tira da figura 13.

Fonte: Watterson (1990, p. 20).

Schultz, é claro um importante cartunista e é ótimo que qualquer tira em quadrinhos que começou após o início dos anos 50 foi influenciada por ele. A escala das histórias que contava, a intimidade da tira, das configurações, as observações da vida de crianças... tudo, eu acho, pode ser visto como influências em Calvin e Haroldo. Só a ideia do mundo do ponto de vista de uma criança foi algo que Schultz pegou, enquanto outros artistas fizeram coisas semelhantes antes, Schultz foi muito melhor e tinha tanta influência, que, mais uma vez, vemos isso em Calvin e Haroldo (SOLOMON⁹, 2013).

Peanuts, também conhecida no Brasil como Minduim, foi publicada e desenhada por Charles Schultz por aproximadamente cinquenta anos e contava a história de Charlie Brown, um garoto extremamente azarado, uma espécie de personificação de um grande perdedor, e seu cachorro, Snoopy.

A obra foi um grande, senão o maior, sucesso de uma tira de história em quadrinhos diária, sendo publicada em mais de 2.600 jornais e traduzida para mais de 40 línguas, resultando ainda em uma série de longas-metragens e se tornando o maior fenômeno de licenciamento das histórias em quadrinhos, movimentando e estampando uma infinidade de produtos, jogos, brinquedos e até mesmo alimentos.

Recentemente, os direitos de licenciamento da marca Peanuts foram colocados à venda. A Iconix, detentora dos direitos de licenciamento na época da venda, revelou que lucrava mais de 30 milhões de dólares anualmente com os direitos sobre Peanuts.

Como veremos mais à frente, este modelo de comercialização se tornaria o pesadelo de Watterson.

A autotortura de Charlie Brown diante do fracasso é divertida, mas com um toque de amargura e tristeza irreparável. Acho que a coisa mais importante que aprendi com Peanuts foi que uma tira de quadrinhos pode ser emotiva e dialogar a respeito de aspectos fundamentais da existência humana com sensibilidade e inteligência (WATTERSON, 2013, p. 17).

Peanuts traz uma série de reflexões e situações que foram mantidas em *Calvin and Hobbes*, mas desta vez sob a ótica de Calvin, um garoto travesso, e não mais do depressivo Charlie Brown. Watterson e Schultz são reconhecidos por muitos quadrinistas como os grandes nomes de seu tempo, e podemos ver sua influência em muitos autores, como é o caso do argentino Liniers (FIG. 15), ou do norte-americano Jeff Mallett. Andrew Farago¹⁰ (2013) ressalta que “é meio difícil citar um artista que apareceu nos anos 90 ou depois... um artista de quadrinhos, que não foi influenciado de certa forma por Calvin e Haroldo”.

⁹ Charles Solomon é crítico e historiador das animações e histórias em quadrinhos.

¹⁰ Curador do Cartoon Art Museum.



Figura 15: Liniers segue o legado de Watterson e Schultz.

Disponível em: <<http://macanudodeliniers.tumblr.com/post/162103114677>>. Acesso em: 21 de setembro de 2017.

Recebo muita atenção por uma semelhança com Calvin and Hobbes, E parte disso foi lisonjeador e parte foi menos lisonjeador e outra parte totalmente má. Eu tentei não levar para o lado pessoal. Às pessoas que ficaram horrorizadas que meu quadrinho talvez guarde alguma semelhança do Calvin and Hobbes, acho que foi feito mais por uma paixão por Calvin and Hobbes. Tudo que você escreve será autobiográfico no fundo. Mesmo com Frazz. Sabe Frazz sou eu. Ele é mais legal que eu porque posso fazê-lo assim. Mas ele sou eu. E também, se aprendi um monte de Calvin and Hobbes de Bill Watterson, não vou cobrir isso. Honestamente seria falta de educação tentar dizer: 'ah não, eu fiz tudo só, foi tudo eu, não aprendi com ninguém'. Não. Estamos todos nos ombros de gigantes (MALLETT¹¹, 2013).

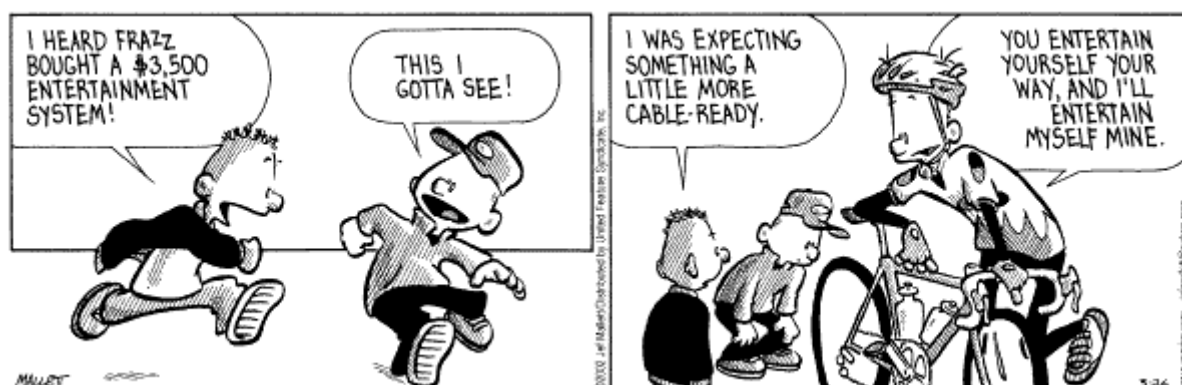


Figura 16: Frazz revela uma influência direta de Watterson em sua narrativa.

Disponível em: <<http://notanothercyclingforum.net/bikereader/contributors/mallett/frazz.html>>. Acesso em: 15 de janeiro 2018.

Sobre Pogo, Watterson assume a influência do traço mais trabalhado, que contrasta com a arte econômica de Peanuts, e talvez seja esta a referência mais direta ao estilo que marca algumas de suas tiras dominicais, coloridas e de ritmo mais frenético (FIG. 18 e 19).

¹¹ Jeff Mallett é criador da história em quadrinhos Frazz (FIG. 16).

Pogo (FIG. 17) é uma história em quadrinhos criada por Walt Kelly em 1943 e percorre um caminho inusitado para a época, pois surge em uma revista, chamada *Animal Comics*, editada pela *Dell Comics*.

Esta mesma década de criação da Pogo marca um boom dos quadrinhos cômicos, que deixavam a exclusividade do jornal para ganhar as publicações em revistas.

Os desenhos eram lindos e cheios de vida, e as histórias costumavam se perder no meio do caminho e tomar rumos totalmente inesperados. Os animais retratados por Kelly satirizavam a vida política de sua época em uma era em que a maioria dos quadrinistas fazia de tudo para evitar temas controversos. Por trás do caos e do tumulto que reinavam em seus quadros, a tira demonstrava uma louvável dose de fé na humanidade e um otimismo irrefreável. Pogo tinha um ritmo e uma atmosfera que, provavelmente, jamais serão alcançadas por outra tira. É um exemplo valioso do universo complexo e cheio de vida que os quadrinhos são capazes de produzir (WATTERSON, 2013, p. 17).

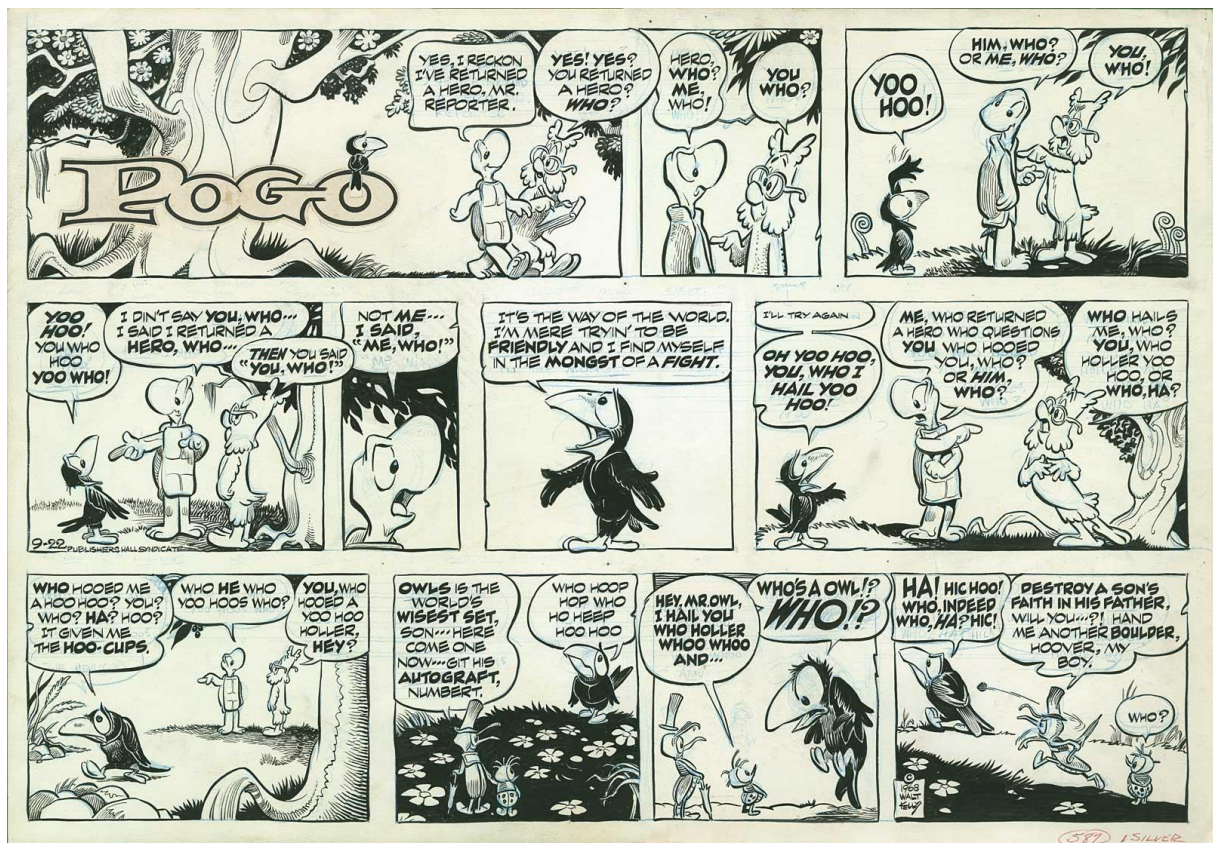


Figura 17: Pogo de Walt Kelly.

Disponível em: <<http://www.propositto.com.br/wordpress/2013/12/portfolios-absurdos-walt-kelly/>>.

Acesso em: 13 de setembro de 2017.

Minha impressão quando os vi (Calvin and Hobbes) foi: 'o cara está dificultando as coisas para o resto de nós'. Ele estabeleceu um padrão

ridículo de excelência que não era visto desde os anos de Pogo nos quadrinhos (BREATHED¹², 2013).

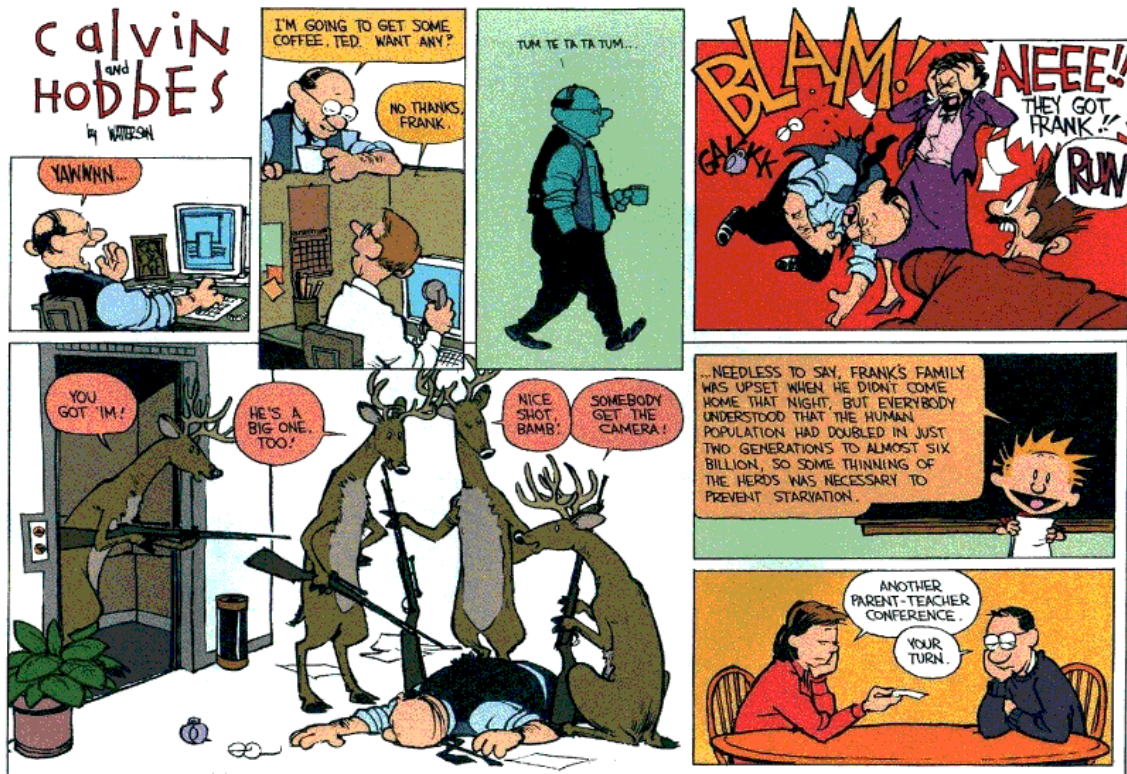


Figura 18: Complexidade visual de Calvin and Hobbes é diretamente referenciada em Pogo. Disponível em: <<https://www.progressiveboink.com/2012/4/21/2912173/calvinhobbes>>. Acesso em: 18 de dezembro de 2017.

¹² Berkley Breathed é criador das tiras *Bloom County*, *Outland* e *Opus*.



Figura 19: Versão publicada em português da tira da figura 18.

Fonte: Watterson (1996, p. 158).

Watterson certamente nos deixou um legado, de grandes ideias, grandes desenhos, ótimos, ótimos quadrinhos. Mas ele era o último de uma longa fila de desenhistas do século XX. Desde a verdadeira explosão da tira em quadrinhos. E ele valorizou muito o trabalho de Walt Kelly, um dos cartunistas que eu adorava ler quando era criança. Se olharem Pogo, podem ver que ele influenciou fortemente não só Bill Watterson, como Jeff Smith que fez Bone. Pogo era este mundo parecido com o que Watterson criou onde havia esses animais e esses personagens e falavam sobre coisas maiores que o pântano onde viviam. Eram gambás, e jacarés, e pintinhos e todas essas coisas, mas eram políticos e filósofos e eles comentavam fortemente sobre a sociedade. Imagino porque Watterson achou Pogo fascinante ao olhar (ELIOT¹³, 2013).

¹³ Jen Eliot é criadora da história em quadrinhos *Stone Soup*.

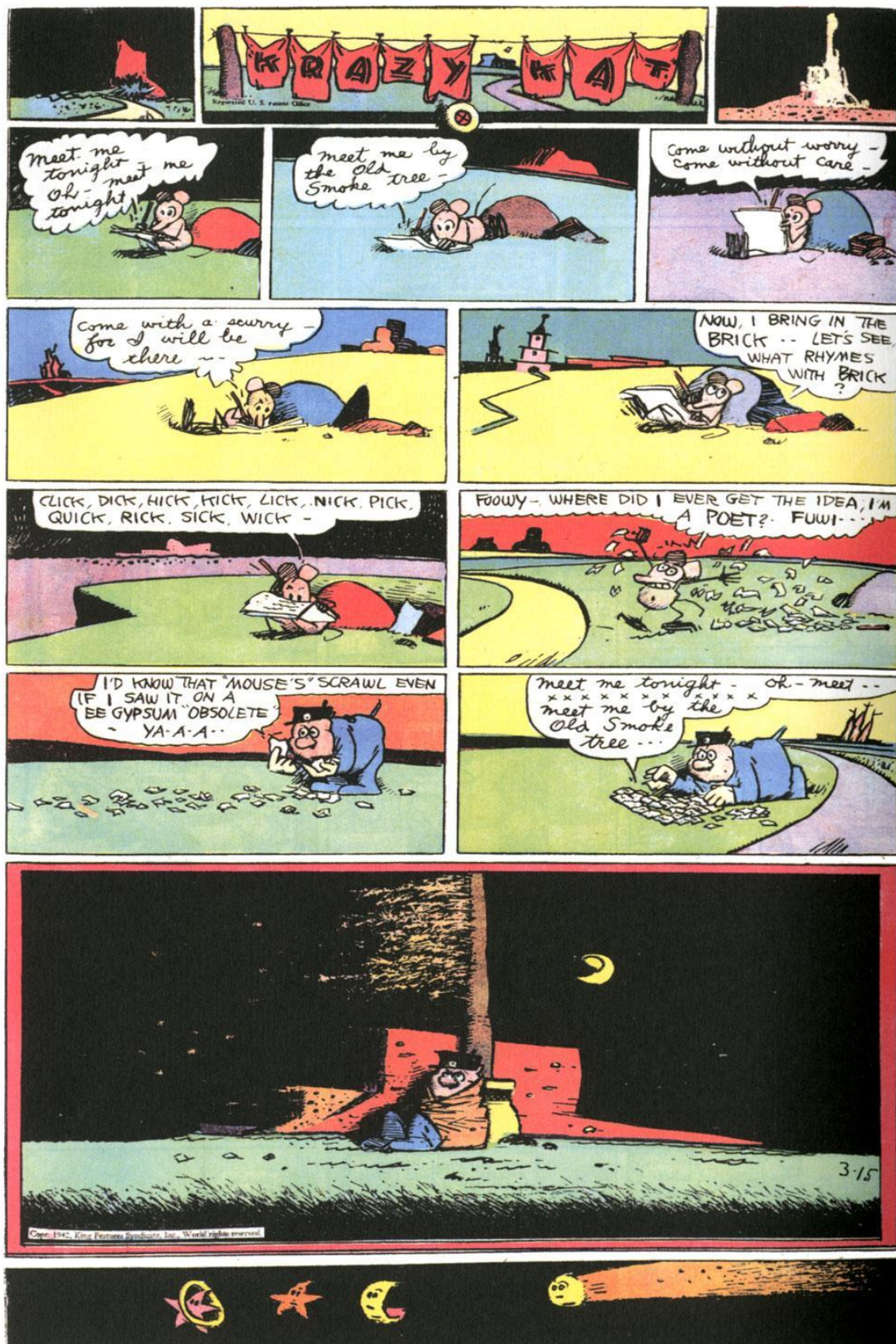


Figura 20: Krazy Kat de George Herriman.

Disponível em: <<http://www.tcj.com/reviews/krazy-george-herriman-a-life-in-black-and-white-2/>>.

Acesso em: 13 de janeiro de 2018.

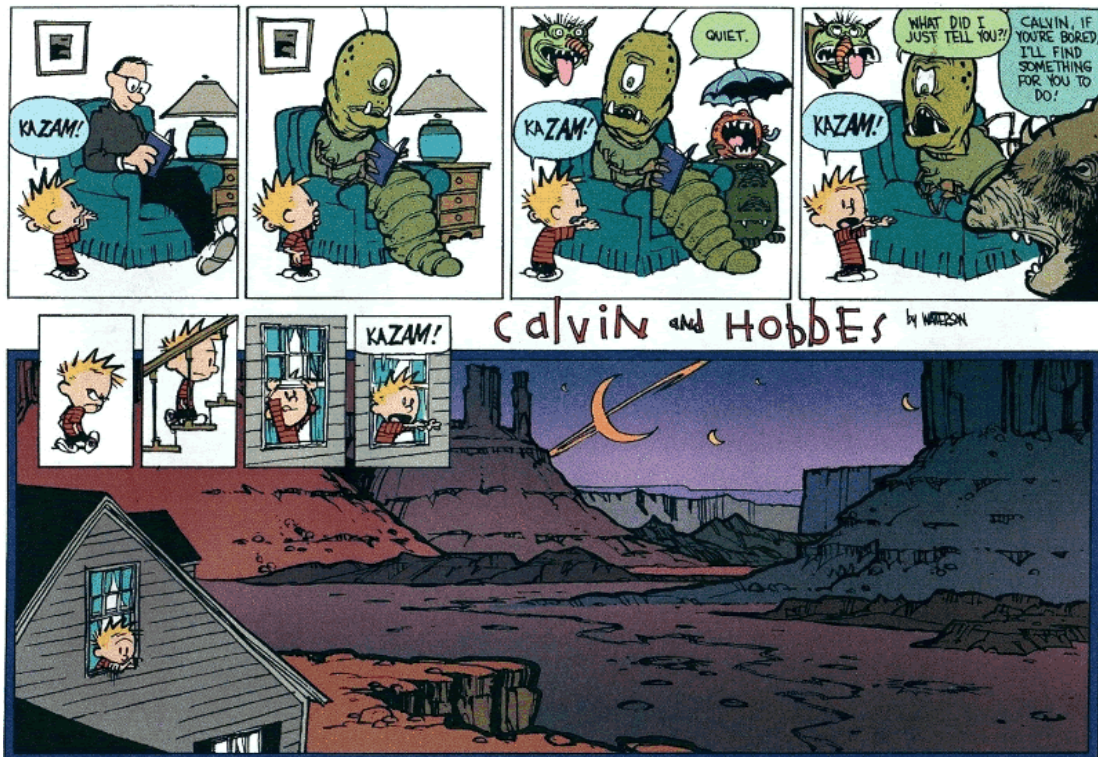


Figura 21: Zelo visual e técnicas narrativas de Calvin and Hobbes são assumidamente inspiradas em Krazy Kat.

Disponível em: <<http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/1993/02/28/>>. Acesso em: 15 de janeiro de 2018.

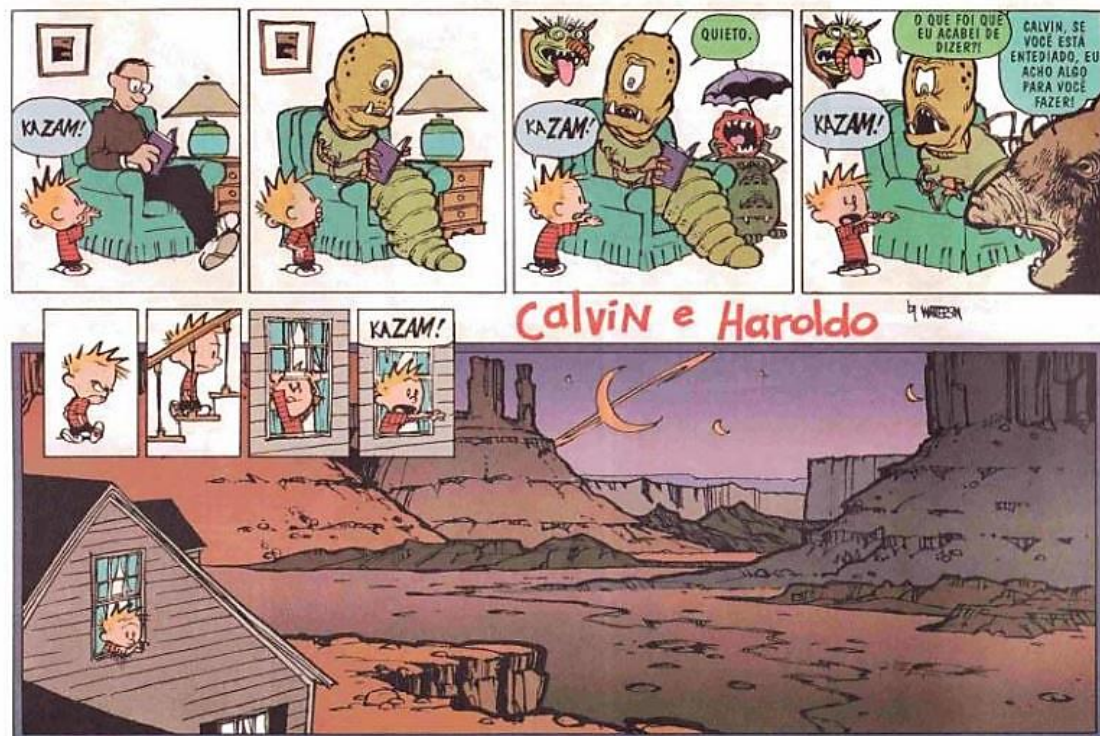


Figura 22: Versão publicada em português da tira da figura 21.

Fonte: Watterson (1996, p. 75).

Não conheço Bill Watterson, não quero falar sobre os motivos dele, mas me parece ao ler seus textos, e ao ver suas entrevistas sobre Krazy Kat, que

Krazy Kat definiu um padrão sobre o qual ele julgava seu próprio trabalho e não ficaria satisfeito com seu trabalho se não fosse tão idiossincrático, tão criativo, tão pessoal quanto Krazy Kat. Watterson em seu hiato, começou a prestar mais atenção no que Herriman fazia naquelas páginas inteiras, quando a página do jornal era um quadro branco e podia ter forma, ser movida pelo conteúdo ao invés do contrário. Em vez de dizer ‘tem oito painéis’. Sabe, isso vai ser sua narrativa. Em vez disso ele poderia usar tudo, fazer os painéis não serem painéis. Sabe, fazer a aventura o fluxo da narrativa, seguir o curso, artisticamente, que ele quisesse. Tudo que Herriman deu licença a si mesmo para fazer está ali na página. Acho que para um cartunista, representou a liberdade. Representou liberdade pessoal, artística e visionária. Acho que ele viu isso, viu que era o que ele poderia fazer (TISSERAND¹⁴, 2013).

Krazy Kat (FIG. 20), série de tiras criada por George Herriman em 1910, não foi exatamente o que podemos chamar de uma série popular, mas chamaria na época atenção de leitores ilustres como Woodrow Wilson, presidente dos Estados Unidos da América, e. e. Cummings, Pablo Picasso e Wilhelm de Kooning, por exemplo (LEITE, 1989; BRAGA; PATATI, 2006).

Sua linguagem singular não era de fácil consumo. Extremamente metafórica, a história em quadrinhos de *Krazy Kat* gerou pouco lucro, mas ainda assim foi publicada diariamente até 1944, quando Herriman falece.

Existe uma série de jogos e situações específicas que se estabelecem durante a série, a exemplo do tradicional tijolo que Ignatz arremessa na nuca de Krazy, que espera por este tijolo e vê como uma mensagem de carinho. Este ritual inusitado ganha “conotação erótica para Krazy” (LEITE, 1989, p. 34).

Watterson absorve esta inversão de valores e até ausência de lógica (FIG. 21 e 22), aparente em muitos momentos em *Calvin and Hobbes*, como seguiremos a ver adiante.

Dentre todas as tiras no entanto, é *Krazy Kat* que mais me causa admiração hoje em dia. Os Quadrinhos de *Krazy Kat* são mais poéticos do que divertidos e têm um charme impossível de descrever. Tudo naquelas tiras é idiossincrático e peculiar – os belíssimos desenhos, a diagramação ousada e o uso arrojado das cores nas tiras dominicais, as paisagens excêntricas e austeras do Arizona, a mistura bizarra de gírias, dialetos, referências literárias, palavras em espanhol e reproduções da linguagem oral que compõe seus diálogos e também o enredo circular, que pode ser interpretado (e talvez extrapolado) como uma alegoria entre o bem e o mal, o amor, o ódio, a sociedade e o indivíduo... ou então simplesmente admirado por sua engenhosidade lunática. Para mim, a magia da tira não está na mensagem que ela transmite e, sim, em como essa mensagem é transmitida. Com sua visão de mundo singular e sem concessões, além de sua estranha e peculiaríssima beleza, *Krazy Kat* é incomparável (WATTERSON, 2013, p. 18).

¹⁴ Michael Tisserand é biógrafo de George Herriman, criador de *Krazy Kat*.

As histórias de Watterson trazem um time bem delimitado de personagens, recorrentes, e que ajudam a construir o universo de *Calvin and Hobbes*. Ainda que no começo, segundo o próprio autor, tenha cometido alguns erros durante o processo de construção de seus personagens, como é o caso da tira a seguir (nas versões em inglês e em português, nas figuras 23 e 24), na qual Calvin é retratado como um escoteiro e podemos ver, em um momento raro na obra completa, um personagem aleatório e desconhecido em um dos quadros.

A ideia, que foi logo abandonada por Watterson, contradizia a natureza de Calvin, que não era o tipo de personagem que faria parte de um grupo. Este isolamento de Calvin em relação a outras crianças e mesmo aos outros adultos faria parte de sua personalidade e apoiaria seus questionamentos junto a seu amigo de pelúcia, Hobbes.



Figura 23: Primeiro personagem aleatório a interagir com Calvin.

Disponível em: <<http://garretthicks.oucreate.com/books/extended-stories-in-calvin-hobbes-part-1/>>.

Acesso em: 11 de janeiro de 2018.



Figura 24: Versão publicada em português da tira da figura 23.

Fonte: Watterson (2007, p. 88).

Outro erro assumido foi a criação do tio Max (FIG. 25 e 26), para o qual Watterson (2013) atribui um caráter desnecessário na narrativa.



Figura 25: Tio Max.

Disponível em:

<https://www.reddit.com/r/calvinandhobbes/comments/7dck10/bought_a_used_calvin_and_hobbes_book_for_my/>. Acesso em: 11 de janeiro de 2018.



Figura 26: Versão publicada em português da tira da figura 25.

Fonte: Watterson (2008, p. 109).

Temos, portanto, como protagonistas da tira, Calvin e seu tigre de pelúcia Hobbes, único personagem que teve seu nome traduzido no Brasil, recebendo o, no mínimo, inusitado nome de Haroldo¹⁵. Calvin “tem esse nome por causa de Calvino, um teólogo do século XVI que acreditava em predestinação” (WATTERSON, 2013, p. 21) e segue como uma representação dos questionamentos de Watterson em relação ao mundo e, ao contrário da visão popular em relação ao personagem, ele não é uma idealização da infância do autor, mas sim de seu lado adulto que se recusa a envelhecer e amadurecer, ou seja, os questionamentos presentes em Calvin dizem respeito ao que o autor pensava e às suas próprias inquietações na época de produção da tira. Calvino foi um importante personagem da Reforma Protestante, iconoclasta, o que define uma ironia pelo olhar que lançamos sobre as

¹⁵ Durante todo o trabalho, optamos por preservar o nome original.

tiras, que partem do princípio de serem produtos da era pós-histórica em essência, ou seja, remetem a todo tempo à magia da imagem técnica pela natureza de sua estrutura.

Watterson (2013) diz sobre Hobbes que ele “tem esse nome por causa de um filósofo do século XVII que tinha uma visão pessimista da natureza humana e possui a dignidade, a paciência e o bom senso da maioria dos animais que conheci” (p. 22). Eis que a tradução do nome de Hobbes, como citamos anteriormente, implica também em nova ironia, desta vez, não proposital e nem mesmo ligada às vontades de Watterson. Traduzir o nome parece, à primeira vista, uma subestimação da capacidade intelectual do público que viria a consumir a tira em relação a sua origem, e subestimar seu público era movimento que Watterson deixa claro ser contra, o que veremos de maneira mais aprofundada adiante.

Hobbes (FIG. 27 e 28) representa quem de mais humano terá contato com Calvin. O grande trunfo do autor fica por conta da maneira como Hobbes é visto por Calvin e pelos outros personagens, pois enquanto, ao lado de Calvin, Hobbes é um tigre antropomorfizado, vivo e questionador, na presença dos outros personagens é apenas um animal de pelúcia.

Não vejo Haroldo como um boneco que milagrosamente ganha vida quando Calvin está por perto. E também não considero que ele seja um produto da imaginação de Calvin. A verdadeira natureza de Haroldo na verdade não me interessa, e nas histórias existe sempre uma maneira de contornar este problema. Calvin vê Haroldo de uma forma e as demais pessoas de outra. Acho que é assim que as coisas funcionam na vida. Nenhum de nós enxerga as coisas exatamente da mesma maneira, e eu retrato isto de modo bastante literal nos quadrinhos. Na verdade, Haroldo é muito mais uma referência ao caráter subjetivo da realidade do que um boneco que ganha vida (WATTERSON, 2013, p. 22).

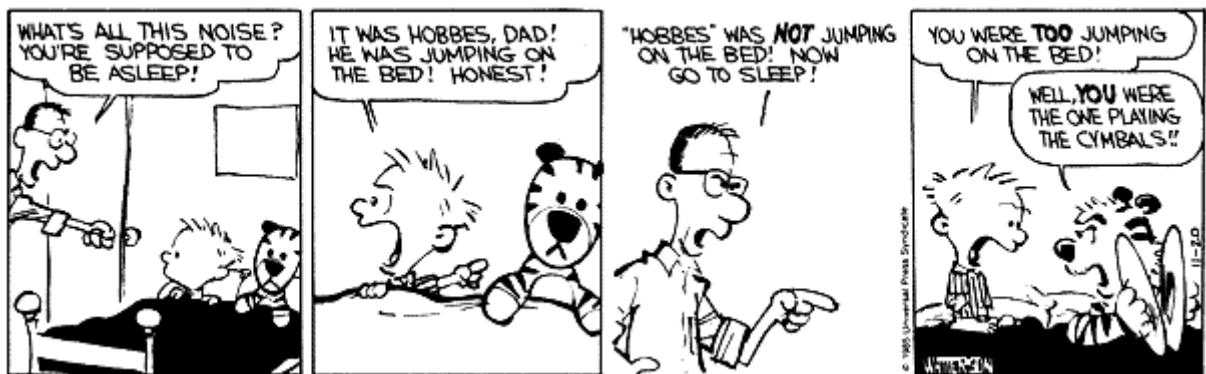


Figura 27: Hobbes e suas duas realidades.

Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/459930180680447616/>>. Acesso em: 12 de janeiro de 2018.



Figura 28: Versão publicada em português da tira da figura 27.
Fonte: Watterson (2007, p. 6).

A começar pela origem dos nomes dos personagens principais, podemos já notar uma preocupação do autor em situar seu trabalho, realizado em um meio de comunicação de massa, nos caminhos da filosofia, entregando de antemão o tom no qual firmou os alicerces de suas histórias. No entanto, limitar a complexidade destes personagens unicamente pelos pensamentos destes dois pensadores seria um erro diante do nosso objetivo, visto que o discurso de Watterson traz uma complexidade muito maior de assuntos e questionamentos, que não se limitam a um determinado filósofo ou não, mas que buscam contextos mais universais.

Sua abordagem em filosofia e representando a condição humana era algo que era mais do que um mero quadrinho. As conversas possuíam tantas camadas de significados. E se eu pudesse chegar perto daquilo eu ficaria encantada (ELIOT, 2013).

Alguns personagens vieram a somar, para que Calvin pudesse viver aventuras mais dinâmicas. Seus pais (FIG. 29 e 30) são constantemente participativos nas tiras e não possuem nomes, pois são “importantes apenas pelos papéis que executam” (WATTERSON, 2013, p. 23).

Responsáveis por manterem um tom mais realista nas tiras, eles quase sempre são vistos reagindo às travessuras de Calvin, impacientes e pouco amorosos, mas em alguns raros momentos mostram o quanto são realmente preocupados com o filho.



Figura 29: Pai e Mãe.

Figura 29: Disponível em: <<https://calvinandhobbesagain.wordpress.com/2009/05/05/everyone-wants-a-dachshund/>>. Acesso em: 01 de fevereiro de 2018.



Figura 30: Versão publicada em português da tira da figura 29.

Fonte: Watterson (2007, p. 82).

Baseado no pai de Watterson, o pai de Calvin tem sempre uma lição de moral e jeitos ortodoxos de construir caráter, como ele costuma dizer. No entanto, em algumas tiras, é possível notar a mente sonhadora e inventiva que possui, o que o aproxima mais de Calvin na relação pai e filho. Por outro lado, na maior parte do tempo, o pai parece ser um Calvin amargurado, a criança imaginativa que cresceu e que precisou aprender lições a duras penas durante a vida (FIG. 31 e 32).

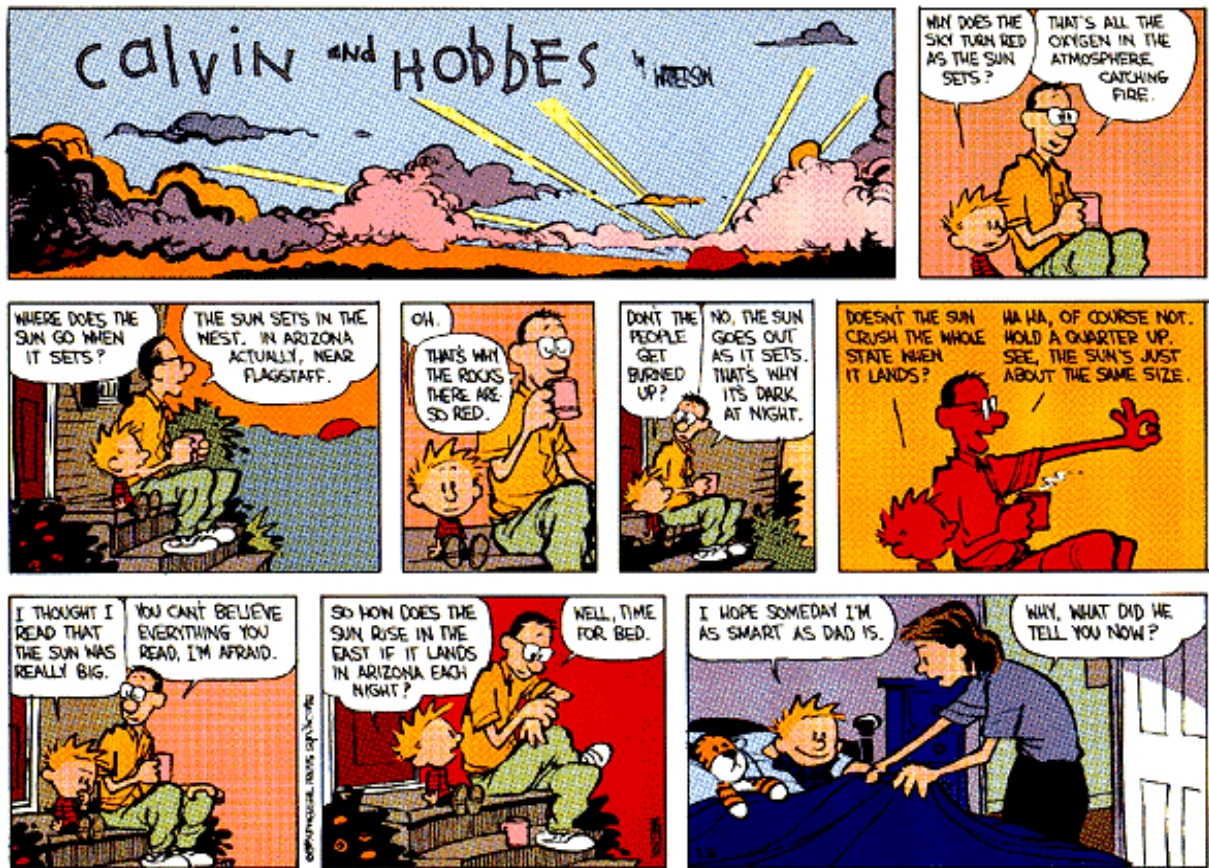


Figura 31: Imaginação do pai de Calvin.

Disponível em: <<http://calvin-and-hobbes-comic-strips.blogspot.com.br/2011/09/calvin-and-dad.html>>. Acesso em: 01 de fevereiro de 2018.

Na relação de amor e ódio entre os dois, Watterson constrói, de certa maneira, uma metáfora aos relacionamentos adultos. E é justamente nesta relação que vemos algumas das maiores referências a Ignatz e Krazy (FIG. 33, 34 e 35).



Figura 33: Referência direta a Krazy Kat.

Disponível em: <<https://pastorchrisjordan.wordpress.com/2016/02/12/the-weekend-funnies-a-valentines-day-special/>>. Acesso em: 02 de fevereiro de 2018.



Figura 34: Versão publicada em português da tira da figura 33.

Fonte: Watterson (2007, p. 45).

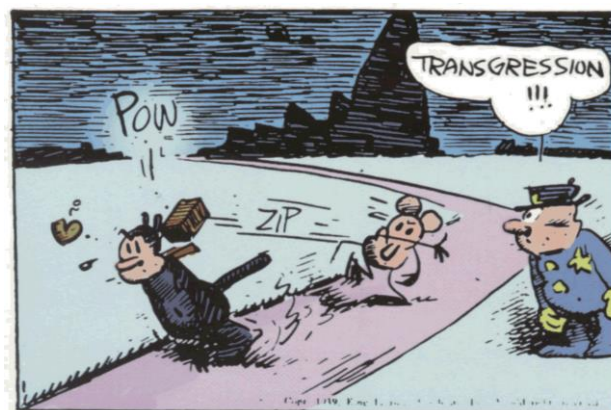


Figura 35: Relação sistemática em Krazy Kat.

Disponível em: <<http://asleiturasdopedro.blogspot.com.br/2013/10/krazy-kat-100-anos-pletos-de-loucura.html>>. Acesso em: 14 de dezembro de 2017.

Senhora Wormwood (FIG. 36 e 37) é a professora de Calvin, “prestes a se aposentar, fuma demais e toma uma porção de remédios” (WATTERSON, 2013, p. 25). Ela acredita no poder da educação, mas seus métodos não são os mais interessantes para Calvin, que sempre traz uma pergunta ou observação pouco otimista em relação à obrigatoriedade do ensino escolar, isso quando não está simplesmente perdido em aventuras em sua própria imaginação durante a aula.

As tiras que se passam na escola seguem como uma crítica ao período escolar de Watterson, que não entendia como as pessoas conseguiam fantasiar a ideia idílica de que a escola foi um período de paz e harmonia.

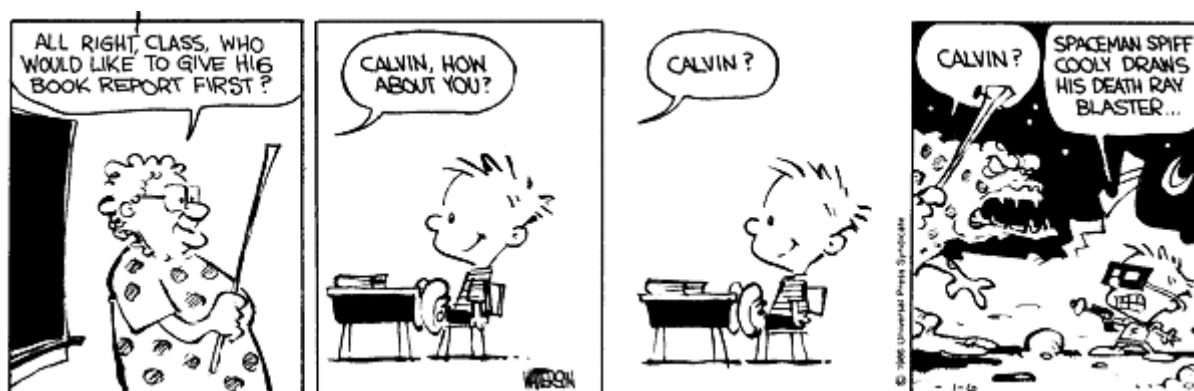


Figura 36: Senhora Wormwood.

Disponível em: <<https://rajooda.wordpress.com/2009/05/30/198606-calvin-and-hobbes-space-man-spiff-coolly-draws-his-death-ray-blaster/>>. Acesso em: 15 de janeiro de 2018.



Figura 37: Versão publicada em português da tira da figura 35.

Fonte: Watterson (2007, p. 28).

Rosalyn é a babá, única personagem de quem Calvin tem um medo real. Foi criada para uma única tira, mas em razão da maneira como se deu a dinâmica entre os personagens, pela situação inusitada do medo de Calvin, Watterson a transformou em uma personagem mais frequente.

Rosalyn, apesar de ser uma rival à altura de Calvin, protagoniza um dos poucos momentos em que Calvin se encontra em uma interação de igual para igual com um adulto. Ao entrar no jogo criado por Calvin, o 'Calvinbol' (FIG. 38, 39, 40 e 41), uma relação afetiva os aproxima (RIBEIRO JUNIOR, 2011) e mostra o ponto de criticidade de Watterson que, durante o decorrer dos anos, mostra Calvin como uma criança em seu próprio mundo, mas que apresenta uma possibilidade de interação entre adulto e criança, quando não são os adultos impositores de uma realidade dogmática e desinteressante sobre o mundo imaginativo do personagem principal.



Figura 38: Rosalyn joga Calvinbol I.

Figura 38: Disponível em:

<https://www.reddit.com/r/calvinandhobbes/comments/5rrkh8/seeing_calvin_and_rosalyn_finally_get_along_was/>. Acesso em: 10 janeiro de 2018.



Figura 39: Versão publicada em português da tira da figura 38.

Fonte: Watterson (2007, p. 101).



Figura 40: Rosalyn joga Calvinbol II.

Disponível em: <<http://calvinandhobbes.wikia.com/wiki/Rosalyn>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2018.



Figura 41: Versão publicada em português da tira da figura 40.

Fonte: Watterson (2007, p. 102).

Moe surge como o valentão da escola e a dinâmica com Calvin serve para mostrar sua impotência diante de um evento no qual há a inversão da situação, pois o personagem principal não é o causador do embaraço.

Moe é praticamente uma representação e crítica à nossa impotência de agir diante de determinados eventos. A dinâmica entre os personagens se mostra interessante ao vermos alguém capaz de deixar Calvin entregue a esta inevitável condição: enquanto com Rosalyn, Calvin, apesar do medo, a desafia; com Moe, a situação é de completa entrega (FIG. 42 e 43); por este motivo, talvez, o personagem funcionou frequentemente como válvula de escape para que Watterson criticasse seus editores.



Figura 42: Moe.

Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/313633561522319376/>>. Acesso em: 15 de janeiro de 2018.



Figura 43: Versão publicada em português da tira da figura 42.

Fonte: Watterson (2007, p. 39).

As histórias de *Calvin and Hobbes* mostram, ao longo de sua existência, uma evolução técnica do autor em relação à narrativa, e pequenos, mas significativos eventos e mudanças que foram ocorrendo para que a narrativa pudesse dizer tudo o que tinha a dizer, como nos exemplo a seguir, onde é possível perceber uma evolução progressiva no traço de Watterson (FIG. 44 a 47).

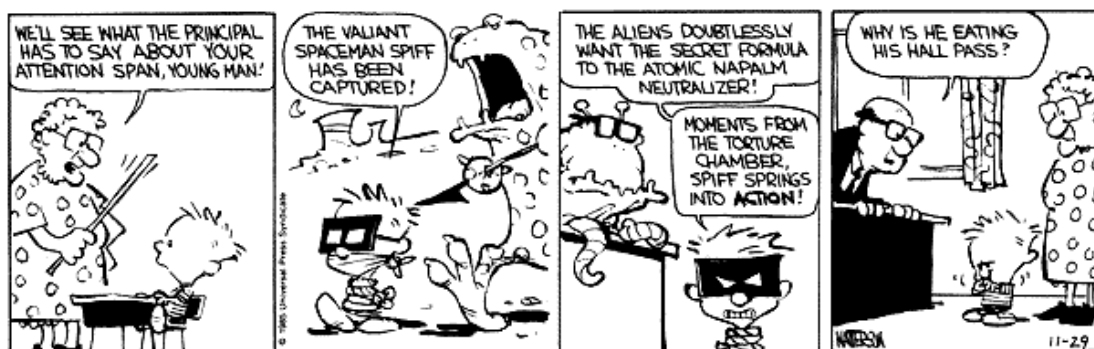


Figura 44: Realidade x Imaginação.

Disponível em: <<http://www.rabbittooth.com/calvinspiff.htm>>. Acesso em: 11 de janeiro de 2018.



Figura 45: Versão publicada em português da tira da figura 44.
Fonte: Watterson (2007, p. 10).



Figura 46: Evolução do traço.
Disponível em: <<http://www.picpak.net/calvin/specialstrips>>. Acesso em: 11 de janeiro de 2018.



Figura 47: Versão publicada em português da tira da figura 46.
Fonte: Watterson (1996, p. 112).

Estas representações da imaginação referenciavam ainda inúmeras obras e momentos da História das histórias em quadrinhos. As tiras dominicais foram um grande veículo para que Watterson referenciasse os grandes clássicos e os produtos diversos da cultura popular, como o cinema e os programas de televisão, por exemplo. Destarte esta intertextualidade presente em Calvin and Hobbes, a

metalinguagem é também recurso recorrente. A seguir (FIG. 48 a 55), deixamos algumas referências a alguns quadrinhos clássicos que precederam *Calvin and Hobbes*, mas que não são necessariamente referências de seu posicionamento artístico, mas de características da imaginação de Calvin, como se fosse Calvin um leitor destes quadrinhos aos quais a obra de Watterson se referencia.



Figura 48: Safari Al.

Disponível em: <<http://www.picpak.net/calvin/alteregos>>. Acesso em: 19 de fevereiro de 2018.



Figura 49: Versão publicada em português da tira da figura 48.

Fonte: Watterson (2007, p. 67).



Figura 50: Homem Estupendo.

Disponível em: <<http://www.rabbittooth.com/calvinsm.htm>>. Acesso em: 21 de janeiro de 2018.



Figura 51: Versão publicada em português da tira da figura 50.

Fonte: Watterson (2010, p. 87).

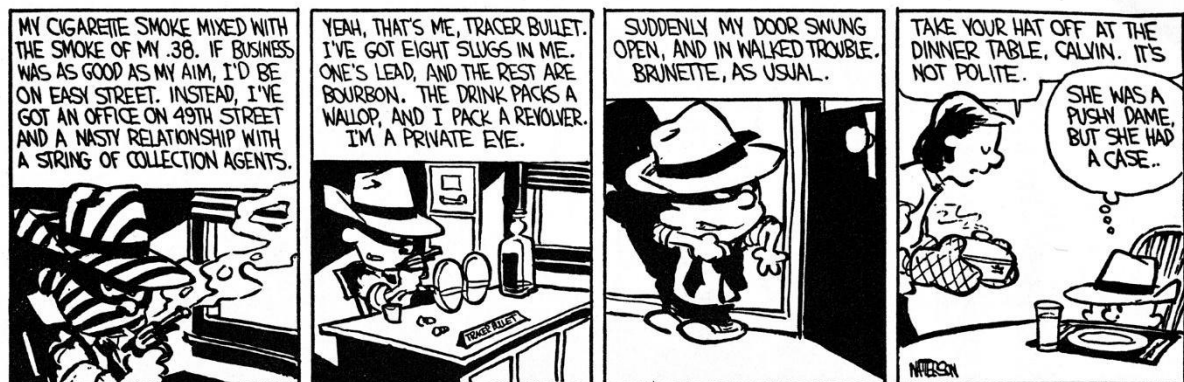


Figura 52: Tracer Bullet.

Disponível em: < <http://currentsurroundings.com/random-calvin-hobbes>>. Acesso em: 19 de fevereiro de 2018.



Figura 53: Versão publicada em português da tira da figura 52.

Fonte: Watterson (1988, p. 125).

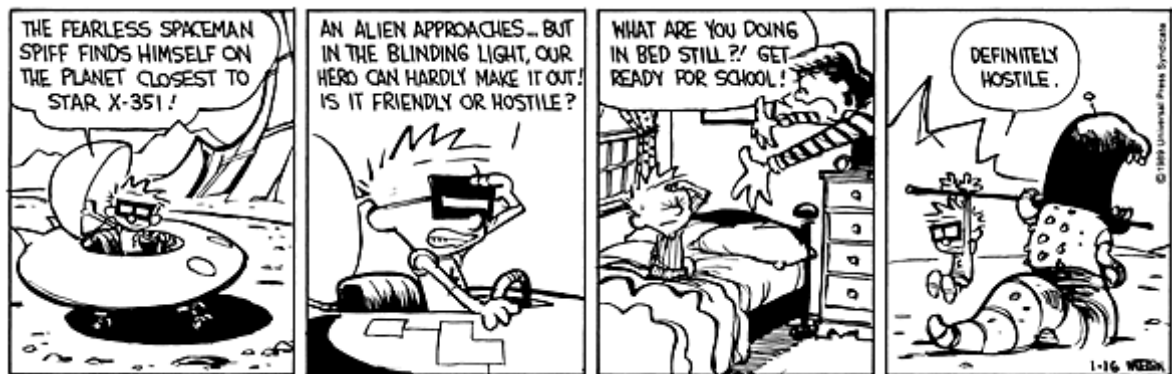


Figura 54: Astronauta Spiff.

Disponível em: <<http://calvin-and-hobbes-comic-strips.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 13 de janeiro de 2017.



Figura 55: Versão publicada em português da tira da figura 54.

Fonte: Watterson (2010, p. 26).

O astronauta Spiff merece uma atenção maior, pois foi criado muito antes de Calvin and Hobbes. Durante uma aula de alemão, no colégio, Watterson utilizou o personagem em uma história simples para aplicar seu alemão rudimentar. Spiff foi considerado, posteriormente, sua primeira tentativa de publicar um personagem através de um Syndicate.

Mais ou menos um ano depois de me formar, o recém-batizado “Astronauta Spiff” foi minha primeira tentativa de emplacar uma tira em um syndicate. Spiff era um baixinho linguarudo, não muito diferente de Calvin nesse sentido, com um bigode à la Chaplin, óculos de aviador e um charuto na boca. Ele tinha um assistente paspalhão chamado Fargle, com quem voava pelo espaço em um dirigível. Por motivos óbvios, os syndicates rejeitaram a tira. Muito tempo depois, quando criei Calvin, enfim tive a chance de ressuscitar Spiff (WATTERSON, 2013, p. 68).

Depois de compormos este panorama geral do que é a obra de Bill Watterson, seguiremos pela tentativa de identificar sua construção sob a luz do signo poético.

4.2.1 Signo Poético

Partimos do preceito de que a história em quadrinhos tem potencial poético e é capaz de conter em si conteúdo poético. Neste contexto, classificamos *Calvin and Hobbes* como um destes casos em que a obra é, além de tudo, obra de signos poéticos. Assim, fugimos à nada produtiva discussão sobre se quadrinhos são ou não obras de arte, mas nos concentramos no que de poético os quadrinhos trazem (FIG. 56 e 57).



Figura 56: Arte ou não?

Disponível em: <https://www.reddit.com/r/calvinandhobbes/comments/6xy022/high_artlow_art/>.

Acesso em: 11 de janeiro de 2018.



Figura 57: Versão publicada em português da tira da figura 56.

Fonte: Watterson (1996, p. 62).

As características da poesia e da arte não são exclusivas do período pós-histórico. Como acompanhamos anteriormente, toda a nossa relação com a comunicação, desde a pré-história, revela que por muitas vezes a poesia é fator determinante na grande estrutura que compõe nossa cultura.

Porém, nesta pesquisa, nos deparamos com a necessidade de entender um objeto de estudo que é próprio da pós-história. Optamos, portanto, por situar nosso entendimento de poesia neste período, pois entendemos que em cada momento da história da civilização ocidental, o poético toma diferentes formas e estruturas.

Apresentamos ao longo do trabalho, no entanto, ainda que não nos referindo diretamente à ideia de poético, diversos exemplos de suas manifestações, como são os casos das pinturas rupestres, das gravuras e dos manuscritos ilustrados, dentre outros; cada um destes exemplos poderia tranquilamente demandar, se já não o fizeram, uma nova pesquisa de pós-graduação. Assim sendo, atemo-nos, então, aos aspectos mais fundamentais e gerais nos itens anteriores, para que neste momento nos aprofundássemos nesta questão através do objeto que nos propomos a analisar.

Partindo das discussões de Flusser, é possível conceber que a força do poético pode estar, também, em sua capacidade de proporcionar o diálogo, por exigir tempo, múltiplas leituras, uma experiência com todos os sentidos e uma vivência que passa pelo corpo, e que levará à reflexão, mas a uma reflexão aberta, que não chegará a uma conclusão única. Por não se limitar à representação, mas por propor um novo modelo de mundo, o poético é capaz de mobilizar os sentidos e proporcionar uma experiência para além da interpretação verbal e romper fronteiras temporais e espaciais, constituindo-se como uma espécie de artifício expandido, pois se a linguagem é artificial, o poético, como artifício da linguagem, alarga a possibilidade de experimentação com a própria linguagem e com os sentidos do fruidor que a percebe e vivencia (PICHIGUELLI; SILVA, 2017, p. 7).

Dessa forma, seguimos o paralelo que Flusser traça com as artes como religião, e apontamos para a crise das artes em paralelo com a crise das religiões tradicionais. Entendemos como arte tradicional formatos já consolidados de manifestações artísticas no período anterior, ou seja, na consciência histórica, assim como Flusser se refere à religião como os formatos definidos no período histórico. Na crise mencionada, apontamos o advento da fotografia como um dos fatores mais importantes, pois inaugura uma revolução no campo das artes. Uma revolução para Flusser é “subversão da ordem da sociedade em todos os níveis, desde o econômico, passando pelo tecnológico, social, político, científico, artístico, cultural, normativo, filosófico até religioso” (apud Hanke, 1974, p. 1). A fotografia inaugura a revolução atual em relação às mídias, pois rompe, como vimos anteriormente, com os paradigmas impostos pela palavra escrita, alterando portanto nossa concepção de poético.

Ela não foi percebida, durante muito tempo, nem sequer no século XX, quando o cinema se desenvolveu. Muito se escreveu, no passado, de modo tão sutil como estéril, sobre a questão do saber se a fotografia era ou não uma arte, sem que se colocasse sequer a questão prévia de saber se a invenção da fotografia não havia alterado a própria natureza da arte (BENJAMIN, 1996, p. 177).

Encarar, dessa maneira, este período pela ótica da comunicação, pela análise das narrativas poéticas e pela complexidade das estruturas que as compõem, é ainda um recorte que aponta para um panorama muito mais amplo.

Escolhemos, assim, o viés da religiosidade para guiar o trabalho até aqui, e agora traçaremos um diálogo entre este aspecto inerente do ser humano e alguns de seus frutos, como é a arte, a poesia e os produtos midiáticos, entendendo que estes frutos da religiosidade são, fundamentalmente, pilares formadores desta nova era que rumo ao desconhecido, a pós-história, assim como os frutos desta mesma religiosidade foram pilares das eras anteriores.

Se nos relacionamos religiosamente com o mundo biofísico, como mostra a pré-história, e nossa religiosidade é condição permanente e indissolúvel do ser humano, talvez nos relacionemos religiosamente com os mundos que criamos narrativamente. Levando em consideração que mundo é a totalidade dos fenômenos que o contemplam, teremos, tanto na primeira realidade como na segunda (BYSTRINA, 1995), mundos que se apresentam diante de nós. Cada um destes mundos, numa esfera mais ampla, gera mundos menores, mais particulares; por isso, talvez na comunicação, e em seus mundos derivados, como é a história em quadrinhos, é o signo poético ao menos um de seus elementos sacros, visível aos sentidos atentos dos religiosos.

As nossas religiões tradicionais são o ambiente dentro do qual a nossa religiosidade funciona. Para voltar ao paralelo com a música, são as religiões tradicionais as organizações que nos fornecem as orquestras e as salas de concerto, e os seus sacerdotes são os nossos grandes virtuosos. Mas seria insincera a tentativa de negar que as religiões tradicionais estão em crise. Não satisfazem mais a nossa religiosidade. A crise das religiões não é resultado dos ataques empreendidos pelos soít-disant “materialistas ateus”, mas os materialistas ateus são resultado da crise das religiões do Ocidente. Os esforços ecumênicos, que são tentativas de formar uma única religião ocidental para enfrentar a irreligiosidade, são, portanto, a meu ver, contraproducentes. A união das religiões só pode ser conseguida pela diluição da religiosidade, e essa diluição apressará a decadência das religiões, já que deixará ainda mais insatisfeita a nossa religiosidade. O presente momento pode ser portanto concretizado pela tentativa, consciente ou não, de darmos novo campo à nossa religiosidade. Como indivíduos e como sociedade estamos à procura de um veículo novo para substituir as religiões tradicionais e abrir campo à nossa religiosidade latente. (FLUSSER, 1967, p. 15).

Antes dos processos que desencadearam na reprodução técnica da imagem e do texto, os processos artísticos tinham sua produção e apreciação elitizada, destinada a um pequeno círculo de privilegiados. A arte tradicional era nossa religião tradicional, que entra, como aponta Flusser, em uma crise. No entanto, esta arte se

apresenta em diversos suportes nos dias de hoje e foi, aos poucos, incorporada pelas outras mídias, graças, entre tantos fatores, ao advento das mídias digitais e da proliferação e baixo custo dos aparatos tecnológicos, capazes de produzir os diferentes produtos dos media. Flusser aponta para uma arte da “elite” e para uma arte da “massa”, que entendemos se encaixar, como veículos das antigas tradições da arte, a “elite”, e como os novos produtos midiáticos, a “massa”. O autor aponta, logo em seguida, para a crise da arte, que ligamos justamente à crise das religiões tradicionais:

A pergunta: “Há crise na arte?” deve ser colocada em tal contexto mais amplo. O primeiro fato a constatar é, obviamente, que não existe uma arte, mas duas artes na atualidade: a da “elite”, e a da “massa”. A arte da massa é um conjunto relativamente pobre mas facilmente substituível de modelos de vivência emitidos pela “elite” através os canais de comunicação de massa, (programas de TV, cinema, histórias em quadrinhos, vitrines de lojas, moda pré-fabricada, conjunto de apartamentos, músicas em discos, cartazes). Tal arte certamente não está em crise, já que funciona bem e sempre melhor para a sua finalidade: sustentar o comportamento de consumo. (Embora tal arte não esteja em crise, pode ser, no entanto, perfeitamente duvidada a justificação da sua finalidade). A arte da “elite” é um conjunto extremamente rico e rapidamente progressivo de modelos de vivência emitidos pela elite através canais de comunicação tradicionais e acessíveis a poucos, (galerias, teatros, salas de concertos, livros de poesia). Tal arte está em crise estrutural e social, e tende a decair em esterilidade, (“morte da arte”) (FLUSSER, s.d., p. 3)¹⁶.

A arte de “elite” determina modelos, um conjunto de invariantes que normatizam as técnicas e estilos, mas está em crise; a arte da “massa” é marginal em relação a estes modelos, mas se a compreendermos como veículo de maior alcance, notaremos, como a solução que Flusser aponta, que é o veículo mais apropriado para carregar nossa religiosidade adiante.

A arte de ‘elite’ está em crise porque está isolada em canais de comunicação ‘superados’, mas poderá, se recorrer aos canais de comunicação de massa, influir decisivamente na arte da massa, e portanto, na cultura de massa em sua totalidade. Destarte poderá superar sua própria crise e evitar a vitória da sociedade de consumo, introduzindo nela sucessivamente fortes ruídos perturbadores (FLUSSER, s.d., p. 3).

Flusser indica que, talvez, na arte de “elite”, aquilo que se mostra como sacro esteja mais evidente, a poeticidade é mais latente, e na arte da “massa”, as características sejam mais prosaicas. No entanto, quando a arte da “massa” incorporar a arte da “elite”, será capaz de se apresentar verdadeiramente como

¹⁶ Este texto faz parte de um acervo não publicado de ensaios realizados por Flusser, organizado por Gustavo Bernardo e disponível no endereço eletrônico <<http://www.flusserbrasil.com/art200.pdf>>, no qual não constam os anos de criação.

veículo de nossa religiosidade latente. A arte como elemento sacro se apresentará talvez diluída nos diversos produtos, mas não menos impactante, pois não será mais privilégio de poucos, mas benefício de muitos. Como veremos à frente, estas possibilidades de inserção se farão possíveis através do signo poético.

Aqui, interessa agora definir o que seria arte, ou este signo poético ao qual nos referimos e que intitula esta parte do trabalho, definindo ainda o que é poesia dentro do que chamamos de histórias em quadrinhos e demonstrando porque *Calvin and Hobbes* é uma obra poética, ainda que seja um produto midiático direcionado às massas, pois para Watterson, “não é o meio, mas como e o que está sendo retratado que determina a relevância de uma obra de arte” (2013, p. 202).

Nessa direção, após definir a arte dentro do contexto da religiosidade, retornamos à semiótica da cultura, para a definirmos como linguagem:

No entanto, depois de ter definido a arte como uma linguagem, emitimos por isso determinadas ideias quanto à sua organização. Qualquer linguagem utiliza signos, que constituem o seu <<dicionário>> (fala-se por vezes de <<alfabeto>>; para uma teoria geral dos sistemas de signos, estes conceitos são equivalentes), qualquer linguagem possui regras definidas de combinação desses signos, qualquer linguagem representa uma determinada estrutura, e essa estrutura possui a sua própria hierarquia. (LOTMAN, 1978, p. 34).

Segundo Lotman, a obra artística é uma estrutura complexa, ou seja, se apoia na complexidade de sua linguagem, na qual todos os elementos são elementos de sentido e na qual a forma está indissolivelmente atrelada ao conteúdo: “o complexo é aquilo que não está fechado em si mesmo, mas se completa em alteridade permanente” (SILVA, 2010, p. 274).

Lotman define que a linguagem geral da arte abarca em si linguagens mais específicas, como o teatro, o cinema e a literatura, por exemplo. Sendo assim, o texto artístico é um entre outros tantos textos inerentes às linguagens específicas da arte e compõe, em medida mais ampla, o grande texto que é a cultura. “Assim, a arte pode ser descrita como uma linguagem secundária, e a obra de arte, como um texto nessa linguagem” (LOTMAN, 1978, p. 38).

Como definimos antes, a linguagem é um conjunto de signos estruturados em uma ordem específica. Esta ordem, além dos códigos inerentes a ela, é o que faz com que uma linguagem se diferencie da outra. A estrutura da linguagem da arte é complexa, modelizante; não existe, nesta linguagem, complexidade injustificada ou supérflua; e sua ideia não acontece separada de sua estrutura (LOTMAN, 1978).

Enquanto percebemos, anteriormente, como a tecnologia e o aprimoramento técnico definem uma linguagem, neste momento, veremos, pelos apontamentos de Uspenskii e Lotman, como a transgressão da técnica pela variante é dispositivo que transcende a linguagem e a modifica, movimento no qual a complexidade das linguagens da comunicação se mostra através do signo poético, numa aproximação de um conceito de comunicação plena.

Silva parte da ideia de texto artístico para a de signo poético, definindo-o da seguinte maneira:

A este texto artístico, proposto por Lotman, preferimos denominar como signo poético, por entendermos que não se trata de uma linguagem restrita ao campo das artes, mas no constante intercâmbio entre os diversos textos da cultura, entre os quais estão os media (SILVA, 2010, p. 280).

O signo poético é signo que se apresenta em outras linguagens, ainda que estas não pertençam à linguagem geral da arte; é qualidade e pode ser estrutura dentro de diversas outras estruturas; é condição de significar poeticamente, ainda que inserido em um objeto não criado inicialmente para ser poético. Pode se apresentar, portanto, nos “textos mediáticos, na publicidade, no jornalismo, nas novelas e séries, nos quadrinhos e na internet” (SILVA, 2010, p. 281). O signo poético se concretiza como superação da polarização do que Bystrina (1995) chama de “binariedade” máxima do ser humano, a superação sobre a vida e a morte, sendo mediador ambivalente em todas as polarizações que se originam desta primeira.

É claro que todo mediador é ambivalente porque a sua função é conduzir, simbolicamente, algo ou alguém de um polo a outro. Na 1ª. Realidade esses polos não poderiam ser unidos porque não haveria um mediador. Os membros intermediários, nos encadeamentos binários, funcionam como elementos de ligação dos elos da corrente. Eles podem ser entendidos como mediador muito embora não possuam essa intenção ou determinação (BYSTRINA, 1995, p. 12).

Temos, na sequência de tiras que vêm a seguir (FIG. 58 a 63), um claro exemplo de como a discussão filosófica em *Calvin and Hobbes* desestrutura nossa polarização natural das binariedades, principalmente em relação a esta primordial, vida e morte. A morte serve como ponto de partida da discussão sobre a própria vida, e o polo normalmente tido como positivo também é colocado em xeque em relação a seu valor. Afinal, seria a vida realmente positiva a todo tempo?

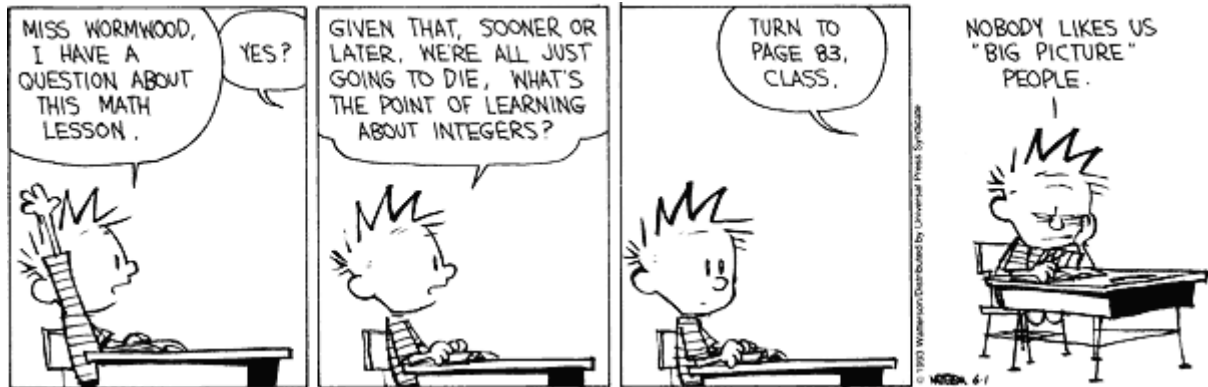


Figura 58: Reflexões sobre a morte I.

Disponível em: <<https://www.ranker.com/list/things-you-missed-in-calvin-and-hobbes/genevieve-carlton>>. Acesso em: 23 de janeiro de 2018.



Figura 59: Versão publicada em português da tira da figura 58.

Fonte: Watterson (1996, p. 34).



Figura 60: Reflexões sobre a morte II.

Disponível em: <<https://www.geckoandfly.com/20845/death-goodbye-quotes/>>. Acesso em: 11 de fevereiro de 2018.



Figura 61: Versão publicada em português da tira da figura 60.
Fonte: Watterson (1988, p. 96).

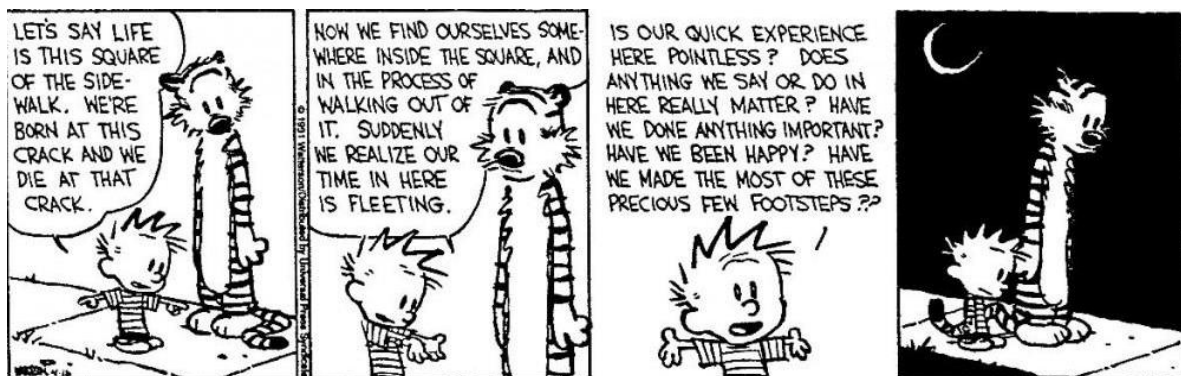


Figura 62: Reflexões sobre a morte III.
Disponível em: <<https://ahs2014grendelproject.wordpress.com/2014/09/18/calvin-and-hobbes/>>.
Acesso em: 18 de janeiro de 2018.



Figura 63: Versão publicada em português da tira da figura 62.
Fonte: Watterson (1995, p. 7).

Estes questionamentos filosóficos são recorrentes na obra de Watterson, como veremos mais à frente. Voltamos, agora, à compreensão de como se organiza o signo poético e de como ele possibilita que estas polaridades se invertam, se neutralizem e se confrontem, pois aquilo que é, também não o é, já que o signo poético apresenta-se em camadas, como um palimpsesto: “a poesia, sobretudo, diz uma coisa para fazer entender outra. É uma forma de comunicação que se dá pelas

entrelinhas do discurso, pois (des)vela para (re)velar, por seu caráter polissêmico” (SILVA, 2012, p. 125) e, dessa forma, num processo infinito de sobreposição de camadas sógnicas (SILVA, 2010), é constante equilíbrio de extremos.

O signo poético de Silva (2010) é equivalente ao sacro de Flusser (1967), que se materializa nos diferentes meios e produtos: é a essência da poesia que não se prende a formatos e estruturas, é a ideia do poético que se manifesta pelo sagrado. O signo poético apresenta-se como mediador entre sujeito e fenômeno, entre homem e mundo, mas acima de tudo, como fenômeno, o signo poético apresenta novo mundo através do modelo que cria.

A obra de arte, composta de linguagem e mensagem, é mensagem na medida em que se estrutura por uma linguagem específica, promotora de significados não aleatórios, mas condicionados à linguagem que a compõe. A linguagem do texto artístico é reflexo de um determinado modelo artístico de mundo, ao mesmo tempo em que cria um novo modelo, ao representar, artisticamente, um fenômeno concreto. Arriscamos dizer, agora, em termos peirceanos, que a linguagem artística é representação; mas, vai além dela, é quase objeto na medida em que cria outra realidade (SILVA, 2010, p. 279).

Octavio Paz faz uma análise entre Poesia e Poema, na qual, na tentativa de discernir um do outro, apresenta conceitos sobre a linguagem e como esta é transformada pela técnica e pelo poético, resultando em um utensílio ou poema/obra poética. Para o autor:

Técnica e criação, utensílio e poema são realidades distintas. A técnica é procedimento e vale na medida de sua eficácia, isto é, na medida em que é um procedimento suscetível de aplicação repetida: seu valor dura até que surja um novo processo (PAZ, 1982, p. 20).

Temos, então, a técnica como um dos processos que definem a linguagem, mas que não necessariamente carrega em si o poético. Entendemos que o poético se constrói sobre uma linguagem determinada, lembrando, com Paz, que existem poemas sem poesia e poesias sem poemas; poema é a obra, concepção material de uma ideia, mas que não necessariamente está atrelada à técnica poética: pode apenas se tratar de métricas e regras.

À luz deste entendimento, Paz trata como poema somente a obra construída sob as leis da métrica e tocada pela poesia. O autor também alerta que “o caráter irrepetível e único do poema é compartilhado por outras obras: quadros, esculturas, sonatas, danças, monumentos” (1982, p. 21) e que, como acompanharemos mais à frente, a estrutura poética pode se mostrar também nos mais diversos produtos midiáticos, como a história em quadrinhos, por exemplo.

Aqui, tentamos entender como a transgressão dessas técnicas faz modificar a própria linguagem, alcançando, através de alguns dispositivos, a poesia de Paz (1982), ou o signo poético de Silva (2010), salientando a distinção entre aprimoramento técnico e criação poética, sendo que para Paz a criação poética é fenômeno único, que se utiliza da técnica poética para se estruturar:

A técnica é repetição que se aperfeiçoa ou se degrada: é herança e mudança – o fuzil substitui o arco. A Eneida não substitui a Odisséia. Cada poema é um objeto único, criado por uma ‘técnica’ que morre no instante mesmo da criação. A chamada ‘técnica poética’ não é transmissível porque não é feita de receitas, mas de invenções que só servem para seu criador (PAZ, 1982, p. 20).

A poesia, ou signo poético, desde que entendido em seus aspectos poéticos, apresenta-se, como já mencionado, como fenômeno único, circunstância nova, e apresenta-se, neste sentido, para a nossa religiosidade como um novo “milagre”. O signo poético torna os discursos dialógicos: é o domínio técnico em ponto de transgressão. Adiante, seguimos no intento de entender e apontar para algumas possibilidades de elementos que desencadeiam o signo poético em *Calvin and Hobbes* e quais são as técnicas poéticas de Watterson.

Lotman (1978) atenta para as estruturas variantes e invariantes da cultura, na qual podemos entender como invariante todo elemento comum a um determinado grupo de variantes. As variantes são elementos que se estruturam sobre determinado conjunto de invariantes, e determinam comportamentos divergentes e dissonantes dos já pré-estabelecidos pelo conjunto de invariantes. Um conjunto de informações, para se citar um caso, pode se apresentar como uma estrutura invariante. Bystrina (1995) aponta para um exemplo:

Vamos repetir os processos associados e dissociados da informação. Quando cai uma pedra na cabeça de uma pessoa nós temos uma informação dissociada, desvinculada. Quando a pessoa recebe a informação da pedra que está caindo, a estrutura do seu comportamento é diferente. Ela pode desviar ou se defender da pedra ou ainda atirar na pedra. Há um conjunto de variantes do comportamento, mas todos estão vinculados à informação. Mas se a pessoa não vê, ou não ouve, não tem nenhuma escolha: seu comportamento não se vinculará à informação (p. 38).

Temos, então, além do exemplo ilustrativo de como as relações entre as estruturas variantes e invariantes podem se dar dentro da nossa realidade biofísica, o entendimento das relações entre estruturas variantes e invariantes dentro das

estruturas da cultura, onde temos, talvez, as linguagens e as estruturas que modelizam a cultura como maior exemplo de invariantes.

É fácil notar que as diferenças sobrevirão devido à natureza da materialização deste ou daquele signo ou do seu elemento e as semelhanças, como o resultado de uma situação semelhante no sistema. O elemento comum de diferentes variantes mutuamente equivalentes pôr-se-á como o seu invariante (LOTMAN, 1978, p. 42).

Sendo assim, as variantes de uma linguagem sígnica apresentam-se sob determinado conjunto de invariantes desta linguagem. Estas invariantes possibilitam a codificação da mensagem pelos seus elementos comuns.

No entanto, se imaginarmos a linguagem como um sistema definido de elementos invariantes e de regras para sua correlação, então torna-se perfeitamente evidente a legitimidade da proposta de Jakobson e de outros sábios, segundo a qual, no processo de transmissão da informação, se utiliza de facto, não um só, mas dois códigos: um código que nota a informação e um outro que a decifra (ibidem, p. 43).

Uspenskii reforça a ideia de Lotman de que a variante, em oposição à invariante, possui papel importante, pois é o dispositivo que faz eclodir o poético; entretanto, são as invariantes que possibilitam a compreensão e estabelecem nexos entre a informação e sua significação e, assim, neste processo, o desvio da norma já estabelecida se apresenta como o dispositivo.

Em definitivo, o desenvolvimento da arte é análogo ao da linguagem. A partir de uma perspectiva temporal (diacrônica), a arte, tal como a linguagem, pode ser concebida com um sistema que tende continuamente para uma situação de estabilidade. Quer a arte quer a linguagem são caracterizadas em cada momento dado pela sua tendência para se ajustarem a uma norma determinada, juntamente com as variações da mesma norma; quando estas variações se tornam frequentes dão lugar por si mesmas a uma norma (neste sentido existe uma analogia com os sistemas auto-reprodutores). A norma é determinada pela previsibilidade deste ou daquele fenómeno (com base nos fenómenos precedentes ou em informações anteriormente recebidas). Essa norma indica a existência de nexos já constituídos entre símbolo e conteúdo (por exemplo, a chuva vista através dos vidros de uma janela como símbolo do estado de espírito melancólico do herói), mas pode manifestar-se como limitações impostas à expressão (por exemplo, a medida de um verso) ou ao conteúdo (neste tipo podem enquadrar-se, por exemplo, os princípios morais basicamente aceites pela sociedade no período em que se produz a obra de arte). Os desvios parciais da norma já estabelecida, dado que são dificilmente previsíveis, trazem uma informação estética e constituem a arte. Portanto o signo estético é-o somente em referência a uma norma dada, i. e., representa uma relação com um significado, não com o facto denotado (o símbolo na arte, como signo de um signo de um signo...) (USPENSKII, 1981, p. 32).

Como linguagem secundária, entendemos uma linguagem que se constrói sobre as línguas naturais, ou seja, um sistema modelizante secundário que se constrói sobre uma linguagem paradigmática. A arte utiliza a língua natural como material de sua estrutura, levando em consideração a influência que as línguas naturais exercem sobre linguagens não verbais; é uma linguagem modelizante secundária e apresenta, como parte de sua estrutura invariante, a necessidade de variantes, para que se faça dela linguagem verdadeiramente artística. A variante é dispositivo que faz eclodir o poético, pois evoca, através de relações idiossincráticas de autor e de leitor, relações que fogem à norma padrão da linguagem. Neste sentido, se justifica nosso estudo até este ponto, em relação à construção e concepção das estruturas das histórias em quadrinhos, pois os eventos denotados nas etapas anteriores dizem respeito à linguagem e a como se conceberam as estruturas invariantes que constituem as histórias em quadrinhos.

A seguir, buscaremos apresentar quais são, em que medida e como algumas variantes poéticas em Calvin and Hobbes se apresentam, compreendendo que as invariantes se referem, em Calvin and Hobbes, à linguagem geral das histórias em quadrinhos e, também, à linguagem específica do próprio autor, Bill Watterson, em sua obra; ou seja, sobre a linguagem geral das histórias em quadrinhos, Watterson precisa estruturar um conjunto de invariantes de sua própria obra, que possibilitam a compreensão dos códigos das variantes propostas.

Assim, caberá ao leitor do texto artístico, descrito por Lotman, o domínio de um código comum de linguagem, proposto pelo artista-emissor. E ao artista cabe o reconhecimento de que, ainda segundo Lotman, no processo de comunicação, que é troca, a complexidade do texto artístico conduzirá o leitor por caminhos diversos: o leitor recodificará o texto, reconstruindo-o a seu modo; o receptor procurará assimilar o texto pelo método de ensaio e erro, superando as dificuldades, não sem ruídos, mas em um esforço de reconhecimento e decodificação; o receptor entrará em conflito com a linguagem do emissor e não a tomará como parte do repertório de estruturas invariantes de que lançará mão em novas leituras; o emissor imporá sua linguagem ao leitor, que dela se apropriará como estrutura modelizadora do olhar. A partir dessa assimilação, o leitor já não será o mesmo, mas também não será mesma a linguagem do emissor, deformada, no processo de assimilação, no contato com o arsenal da consciência do leitor (SILVA, 2010, p. 279).

Abaixo, temos um exemplo de uma tira (FIG. 64) em que a variante dependia, para sua compreensão, de uma familiaridade com um conjunto de estruturas invariantes da narrativa de Watterson.

A seguir temos outra história de Calvin e sua caixa de papelão. Ao contrário da maioria das histórias que escrevo, essa começa com um certo nível de suspense, apresentando a situação ao leitor sem dar nenhuma explicação daquilo que de fato está acontecendo. A graça da história depende da familiaridade do leitor com a personalidade de Calvin, então só pude fazer isso depois que a tira já tinha se tornado bastante conhecida. A atividade criativa se torna bem mais divertida quando os leitores já se sentem à vontade com as particularidades do universo da tira (WATTERSON, 2013, p. 152).



Figura 64: Tira possível pela familiaridade do leitor com a narrativa estabelecida previamente. Disponível em: <<https://imgur.com/gallery/8cHHh>>. Acesso em: 11 de fevereiro de 2018.



Figura 65: Versão publicada em português da tira da figura 64. Fonte: Watterson (2013, p. 152).

As variantes são elementos que causam espanto, incômodo, ou mesmo incredulidade, pois é dissonante das estruturas invariantes já firmadas e comuns a emissor e receptor da mensagem. As variantes das estruturas artísticas são dispositivos que alertam para o sacro e provocam nossa religiosidade. Para aqueles que possuem todos os códigos capazes de decifrar o elemento variante, o sacro se revela, ainda que talvez não em sua totalidade, pois é o sacro polissêmico por natureza, e a religiosidade que o identifica é característica idiossincrática, reforçando a ideia de Silva de que cada tradução do signo poético significaria “criar outra vez” (2010, p. 278), pois a interpretação das características simbólicas do signo poético se mostra atividade única e irreplicável.

A próxima variante à qual nos atentamos é o traço do desenho de Watterson e como suas variações de estilo dentro da mesma tira evocam o poético. Na tira a seguir (FIG. 66 e 67), veremos como um desenho mais realista funciona na narrativa.

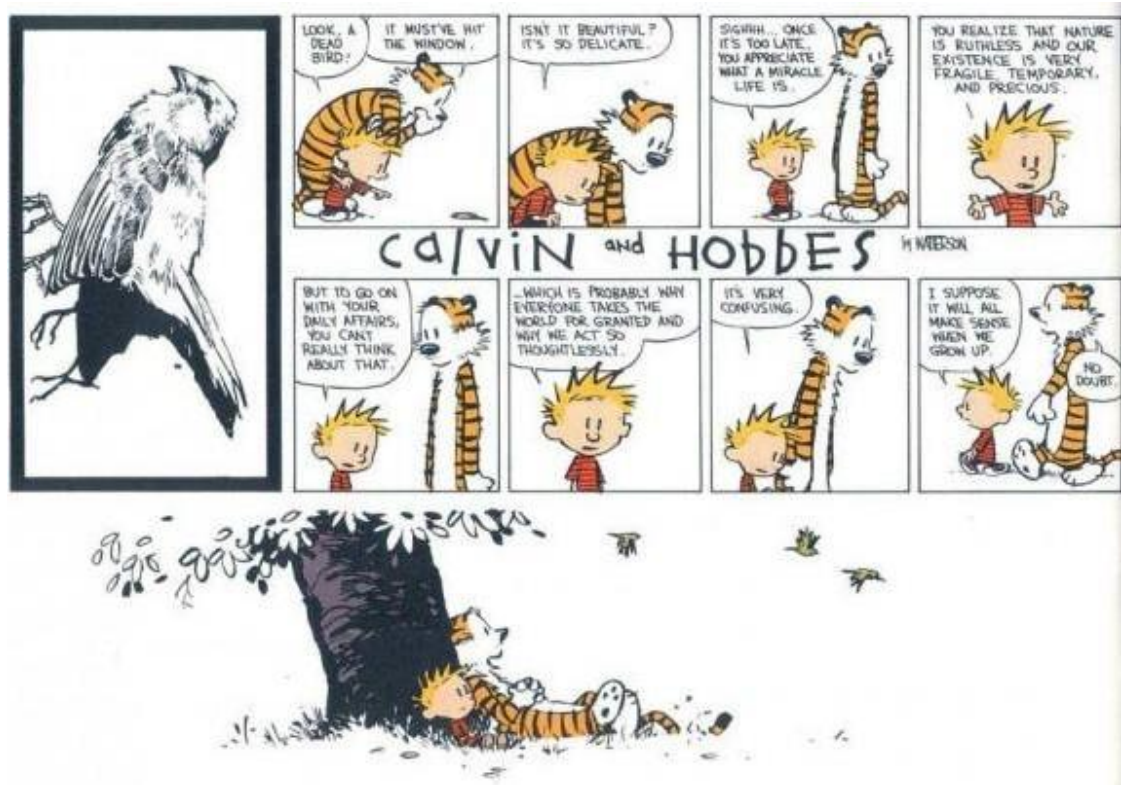


Figura 66: Traço realista como dispositivo variante.

Disponível em: <https://www.reddit.com/r/calvinandhobbes/comments/1bxc4m/dead_bird_profound/>.
Acesso em: 10 de janeiro de 2018.

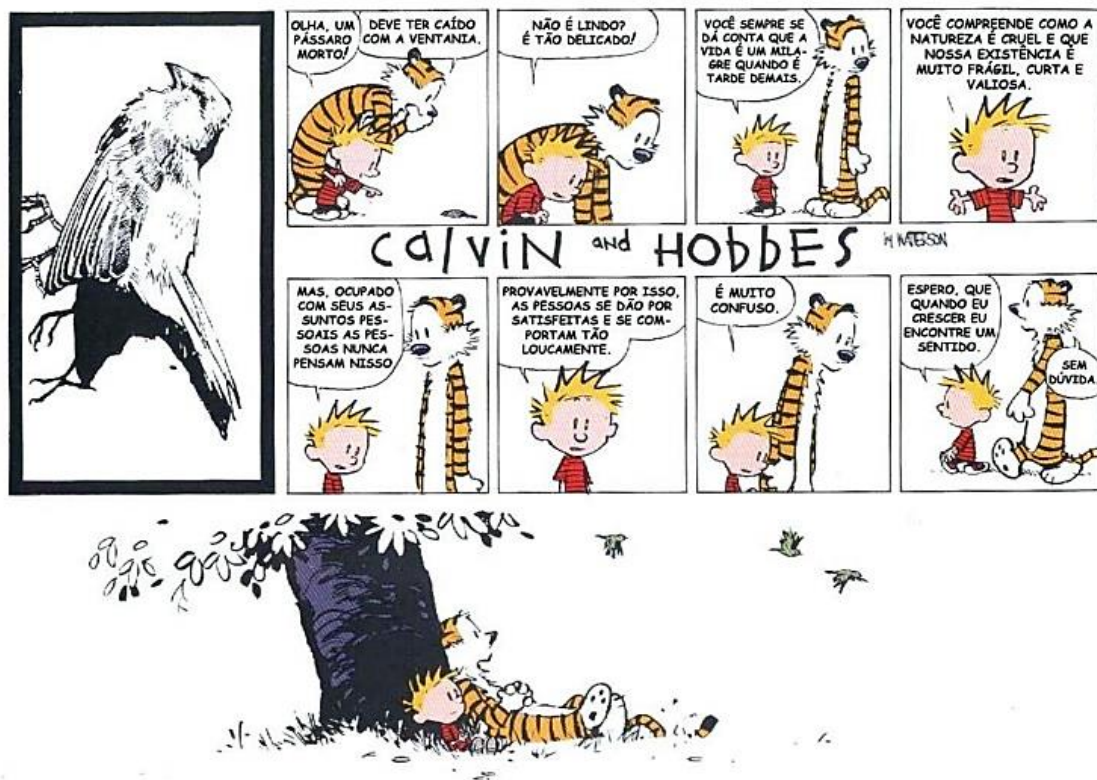


Figura 67: Versão publicada em português da tira da figura 66.
Fonte: Watterson (1996, p. 16).

Ao abrir mão do humor clássico das tiras dominicais, lançando logo no primeiro quadro um desenho que foge tanto ao estilo quanto à narrativa usual, Watterson abre o espaço para uma reflexão maior e constrói um signo de complexidade mais densa, que ainda assim foi e pode ser decodificada em diversos níveis, como o próprio autor ressalta:

Desenhar, para mim, é uma forma de refletir sobre a natureza das coisas, e quando fiz esse passarinho morto me peguei pensando da mesma maneira que Calvin. Não é sempre que uma tira dominical traz uma imagem como essa, e fiquei com medo de que os leitores a considerassem ofensiva. No fim, recebi dezenas de cartas de gente que tinha sofrido uma perda e por isso entendia perfeitamente o significado dessa tira. Eu sempre fico impressionado com a capacidade das pessoas de compartilhar suas histórias (2013, p. 199).

Neste caso, a técnica de desenho inusitada para as tiras é que evoca o primeiro espanto, que se concretiza com a discussão filosófica que segue e, assim, causa o tremor religioso. As discussões filosóficas em Calvin and Hobbes são recorrentes, portanto, muitas vezes, são estes elementos variantes referentes às técnicas do traço de Watterson que antecipam e preparam o leitor para a discussão que está por vir: a subversão da linguagem visual previamente estabelecida é elemento que baixa as guardas do leitor e desestabiliza sua fé naquilo que esperava

de antemão. A tira abaixo (FIG. 68) é um exemplo de como a técnica de desenho e a intertextualidade desestabilizam o consciente do leitor, que segue por signos e elementos estranhos, mas que encontra, no primeiro e no último quadro, alguns elementos comuns que o trazem de volta ao universo de Calvin and Hobbes. Texto e imagem convidam à reflexão; há um fechamento de ideias, mas ainda há uma abertura para novos olhares. A poesia não é algo que se fecha em si mesma, não se permite confinar. No entanto, nem toda tira necessariamente busca uma reflexão filosófica tão densa quanto a tira acima; por vezes, estas mudanças nos traços de Watterson buscam somente a metalinguagem e a metáfora, uma espécie de refúgio da criatividade de Watterson.

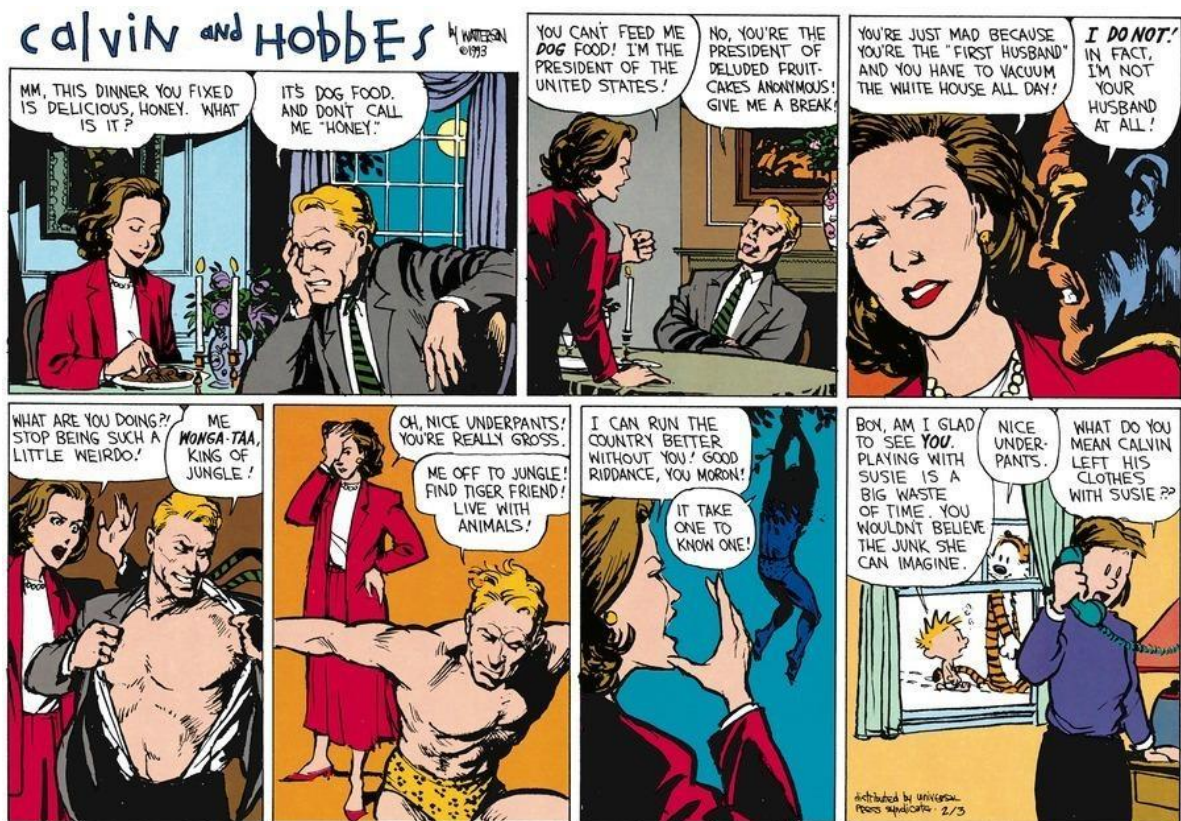


Figura 68: Metalinguagem como dispositivo variante.

Disponível em: < <https://scans-daily.dreamwidth.org/5520689.html>>. Acesso em: 20 de janeiro de 2017.



Figura 69: Versão publicada em português da tira da figura 68.
Fonte: Watterson (1996, p. 56).

A tira acima é referência direta aos padrões de novelas televisivas e contrasta de maneira bem humorada entre o traço realista e a conversa surreal de duas crianças brincando. O último quadro faz um fechamento da narrativa, esta que talvez seja menos reflexiva do que a anterior, mas não menos complexa como linguagem.

A metalinguagem, por muitas vezes, é uma maneira de Watterson se apropriar de características de outras formas de arte, como na tira abaixo (FIG. 70 e 71), que lembra os antigos manuscritos iluminados católicos. Ao mesmo tempo que apela para uma linguagem visual inusitada novamente, fica uma discussão crítica ao comportamento humano, seja ele na esfera religiosa ou não. Watterson faz uso não só de um traço mais realista, mas de uma tipografia que se assemelha aos antigos alfabetos góticos, além de cores mais escuras para acessar uma atmosfera mais sombria, poucas vezes vista nas tiras de *Calvin and Hobbes*.

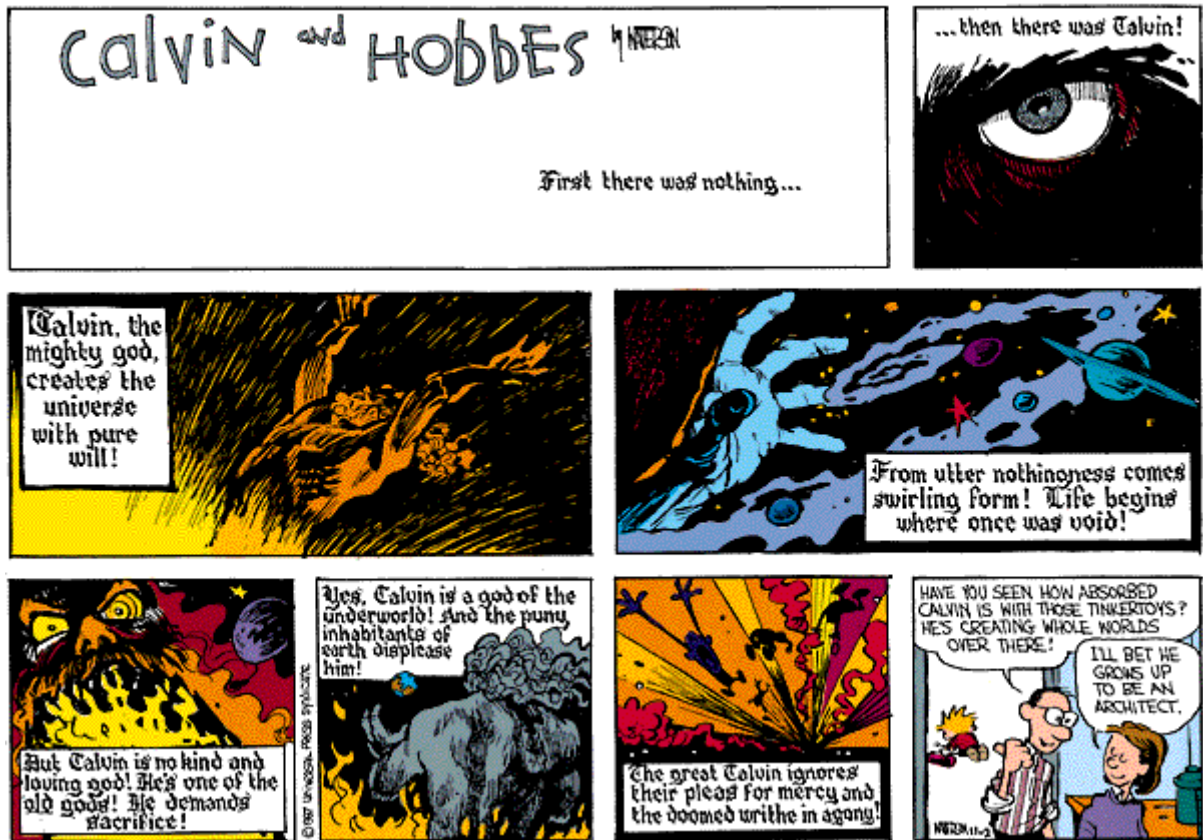


Figura 70: Referência aos manuscritos iluminados.

Disponível em: <<https://www.theodysseyonline.com/10-best-calvin-and-hobbes-comic-strips>>. Acesso em: 20 de janeiro de 2018.



Figura 71: Versão publicada em português da tira da figura 70.
Fonte: Watterson (1991, p. 33).

Existe, também, um jogo estabelecido por Watterson nesta variação de traços, pois constantemente vemos os mundos imaginados de Calvin desenhados de maneira mais realista, buscando atingir uma semelhança estética com o que enxergamos no mundo biofísico (como é possível observar na figura 72). Neste jogo, o leitor pode, consciente ou inconscientemente, dar mais peso para esta realidade

imaginada do personagem: é tudo parte de uma realidade narrativa na obra de Watterson, mas a imaginação de Calvin é uma realidade imaginada dentro de outra, um mundo dentro de outro, que se pode tomar, graças aos esforços artísticos de Watterson, como mundos mais reais e palpáveis.

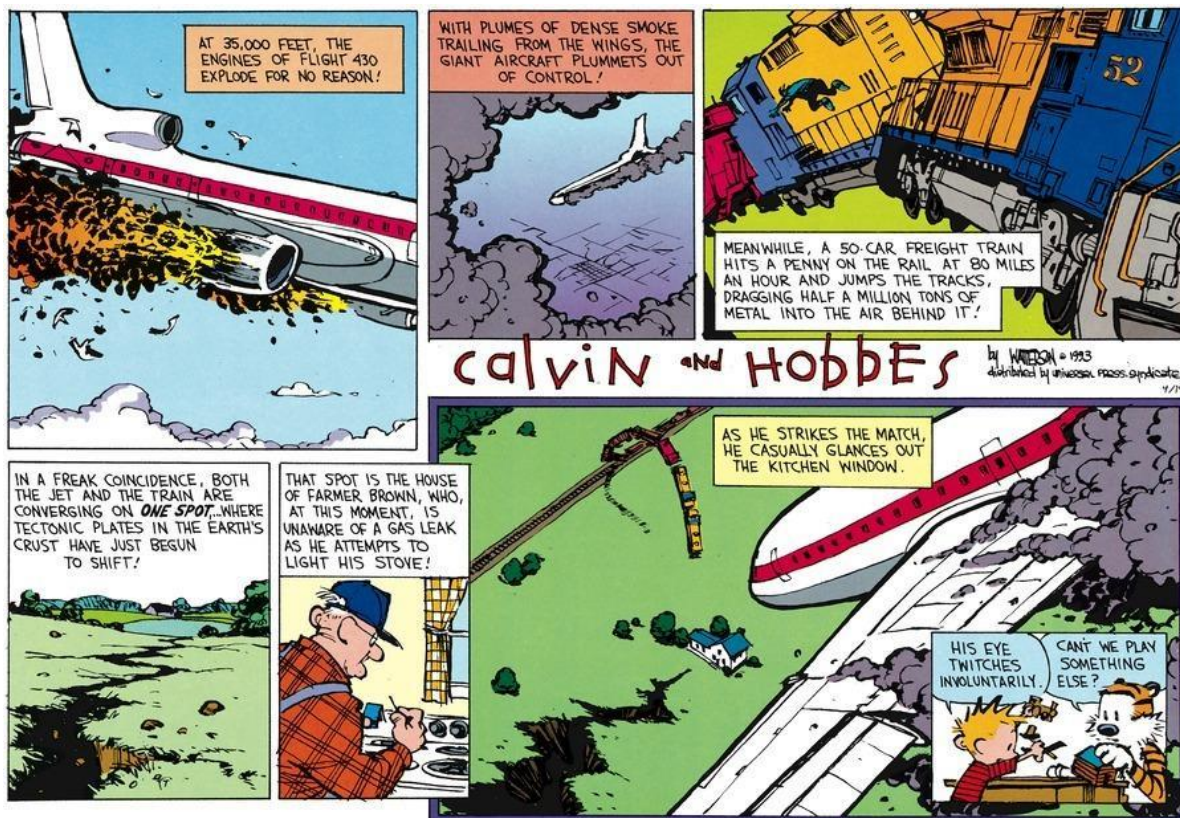


Figura 72: Semelhança com a realidade biofísica como dispositivo variante.

Disponível em: <<https://thecomictinija.files.wordpress.com/2013/04/calvin-and-hobbes-playtime-large.jpg>>. Acesso em: 20 de janeiro de 2017.

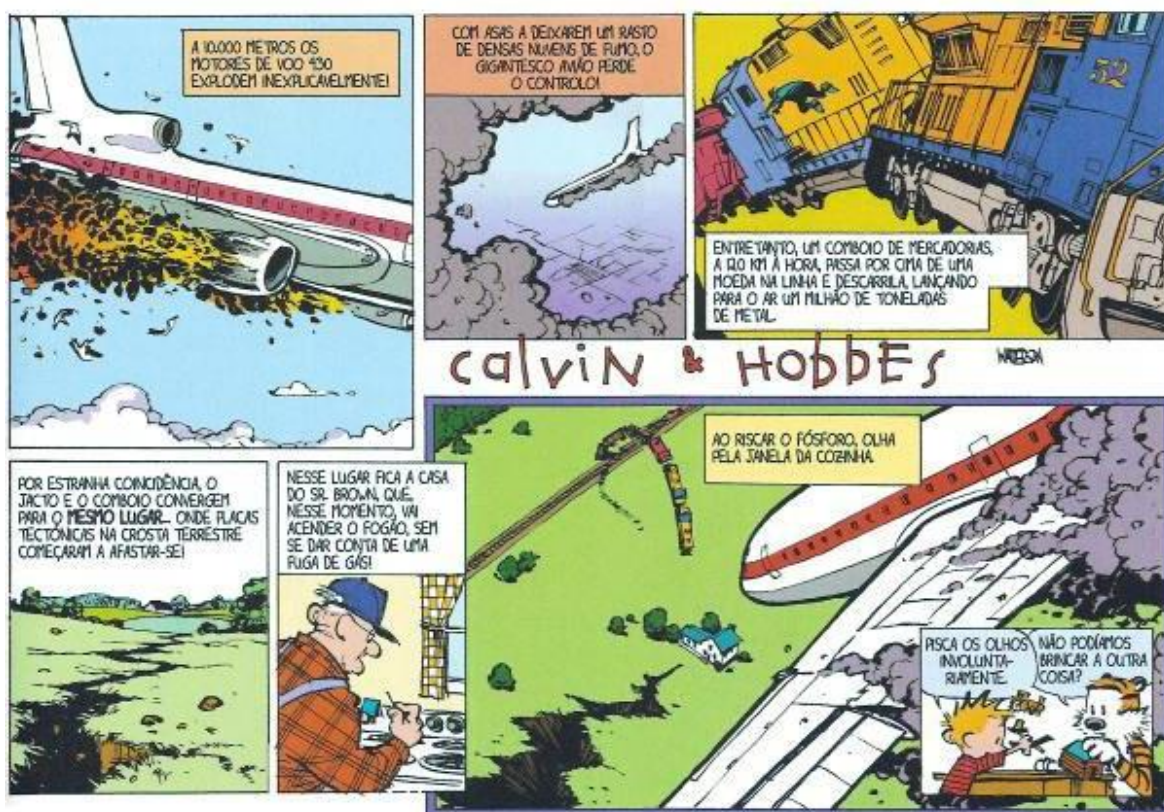


Figura 73: Versão publicada em português da tira da figura 72.

Fonte: Watterson (2001, p. 69).

Se o signo poético é polissêmico por natureza e evoca nossa religiosidade, também o são os assuntos que permeiam as histórias criadas por Watterson. Ao tratar de temas universais da filosofia ocidental, Watterson traz à tona a religiosidade latente do indivíduo, que espera estabelecer nova fé. Sabendo das características variadas de seus leitores, Watterson aborda por muitas vezes o mesmo assunto em diversos níveis de compreensão.

A obra de Watterson, assim como outras obras, é uma construção narrativa que surge como mediação de suas próprias experiências. É a inferência de seus valores no ato da criação dessa narrativa que reformula o cotidiano e apresenta novas interpretações e críticas sobre os fenômenos. O leitor nem sempre tem a consciência dessas características tão particulares do autor e pode lançar então novo olhar. Umberto Eco se refere à narrativa de ficção como um passeio por um bosque que reserva um número indeterminado de escolhas a quem se propõe a caminhar: o autor propõe o caminho, mas quem decide por qual lado das bifurcações andar é o leitor.

Qualquer narrativa de ficção é necessária e fatalmente rápida porque, ao construir um mundo que inclui uma multiplicidade de acontecimentos e de

personagens, não pode dizer tudo sobre esse mundo. Alude a ele e pede ao leitor que preencha uma série de lacunas (ECO, 2009, p. 9).

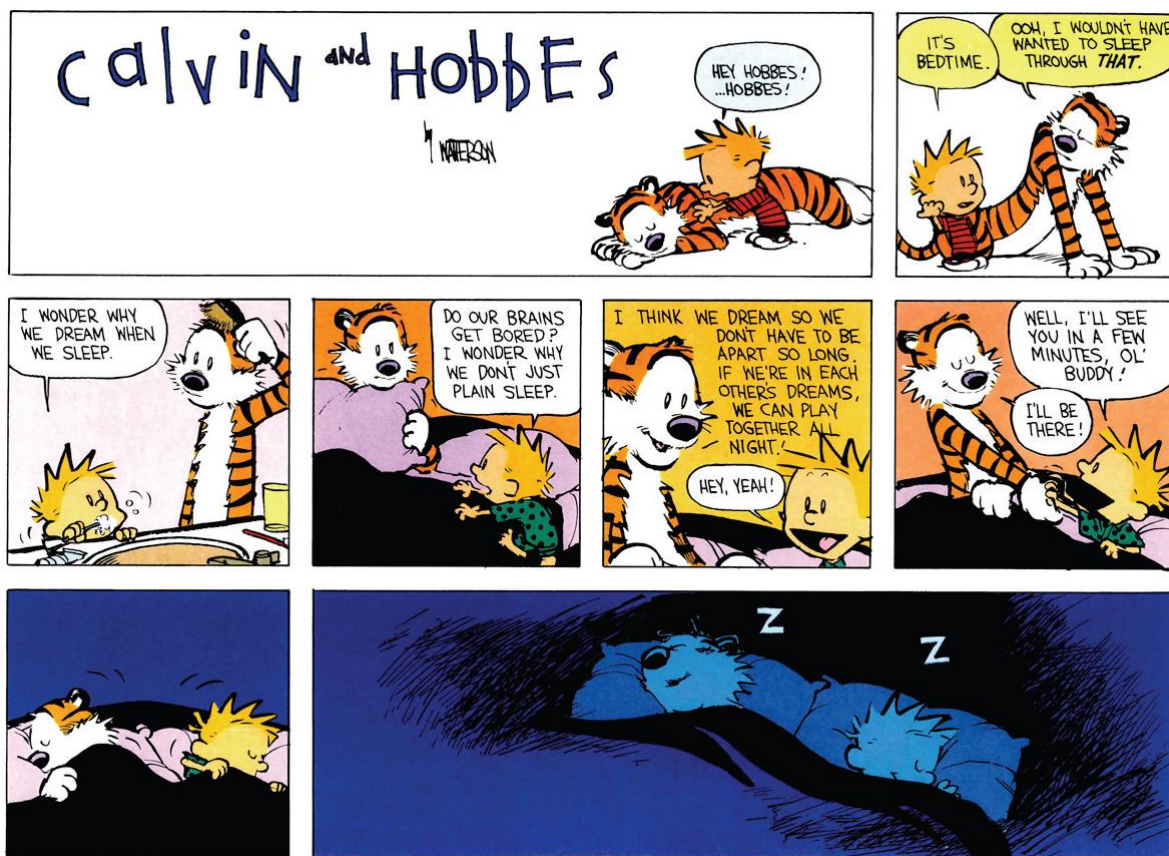


Figura 74: Experiências pessoais mediadas pela produção artística.
Disponível em: < <http://static.tumblr.com/ixe61fb/Uern5s7z6/01-13-91.png> > . Acesso em: 20 de janeiro de 2017.



Figura 75: Versão publicada em português da tira da figura 74.
Fonte: Watterson (2013, p. 148).

Sobre a tira acima (FIG. 74 e 75, Watterson (2013) comenta: “Desenhei essa tira quando morre nossa gata Sprite, que serviu de modelo para Haroldo tanto em termos de visual como de personalidade. Nós sempre podemos nos encontrar de novo nos sonhos” (p. 149). Conhecer o autor e suas motivações só acrescentam uma camada nesse palimpsesto sógnico, mas não se faz necessário sempre, porque a obra se mostra significativa de muitas outras maneiras.

Comportamentos e crenças eram também assuntos frequentes nas tiras (FIG. 76 a 79). A relação com Hobbes era sempre em clima de existencialismo: a ingenuidade de uma criança era confrontada pelo realismo de um mundo paradigmático, e suas experiências eram mediadas pela sabedoria, de certa maneira, singela e sincera de Hobbes. Se admitirmos ainda a possibilidade de que Hobbes seja um personagem fruto da imaginação de Calvin, a introspecção se mostra ainda mais existencialista, pois assume, indubitavelmente, que para o mesmo pensamento sempre existirá mais de uma maneira de encará-lo.



Figura 76: Reflexões sobre predestinação I.

Disponível em: <<https://biblioklept.org/2014/10/19/fate-calvin-and-hobbes/>>. Acesso em: 20 de janeiro de 2018.



Figura 77: Versão publicada em português da tira da figura 76.

Fonte: Watterson (2007, p. 10).



Figura 78: Reflexões sobre predestinação II.

Disponível em: <<http://www.intellectualltakeout.org/blog/12-times-calvin-and-hobbes-taught-us-about-philosophy-religion>>. Acesso em: 11 de fevereiro de 2018.



Figura 79: Versão publicada em português da tira da figura 78.
Fonte: Watterson (1996, p. 6).

Se, por vezes, a tira esbarrava no intento de ficar adulta demais, Watterson trazia as características da inocência e da capacidade dos personagens de se espantarem com o inusitado, assim como uma criança comum (FIG. 80 e 81). Ainda que estas tiras nem sempre se sobressaíssem pelas características poéticas, ajudavam a construir a personalidade de seus personagens e os aproximava do público pela afetividade e identificação.

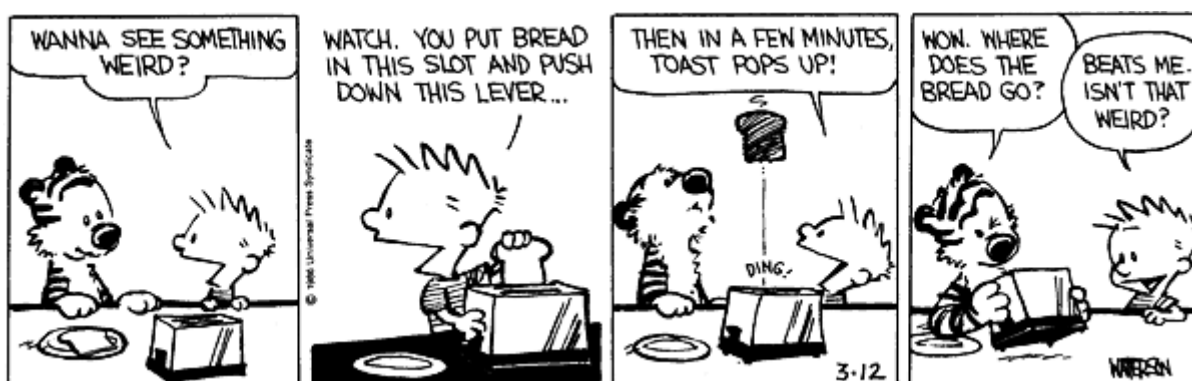


Figura 80: Espanto e inocência.
Disponível em: <<http://calvinandhobbes.wikia.com/wiki/Toaster>>. Acesso em: 11 de fevereiro de 2018.



Figura 81: Versão publicada em português da tira da figura 80.
Fonte: Watterson (2007, p. 57).

Joel Allen Schroeder, diretor do documentário *Dear Mr. Watterson*, indica a tira que vem a seguir como sua favorita (FIG. 82), pois acredita que ela prenuncia a aposentadoria de Watterson. Devemos ressaltar que *Calvin and Hobbes* se aproxima do poético pela sua intenção. Bystrina (1995) defende que o que separa um signo de um pré-signo é a intenção de significar. Watterson cria *Calvin and Hobbes* com a intenção de significar poeticamente, pois encontra no mundo que o rodeia elementos sagrados e os materializa em obra; é o tratar a obra como obra de arte que ajuda a situar a tira na esfera do signo poético.

Acho que os melhores quadrinhos (assim como os melhores romances, as melhores pinturas etc) são obras pessoais e idiossincráticas, reflexos de uma sensibilidade de caráter exclusivamente individual. Para atrair e manter um público, a arte precisa proporcionar entretenimento, mas sua verdadeira relevância está na capacidade de expressar verdades, de revelar e interpretar nosso mundo. As tiras de quadrinhos, à sua própria e singela maneira, também são capazes de fazer isso (WATTERSON, 2013, p. 207).

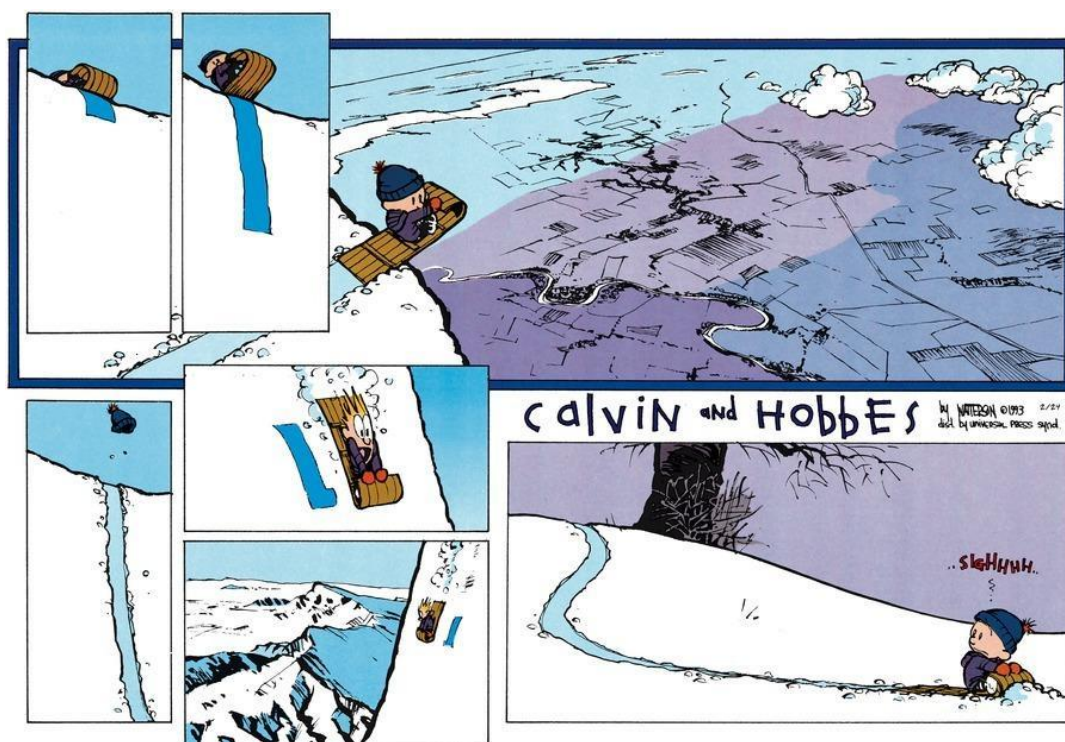


Figura 82: Síntese da linguagem poética em *Calvin and Hobbes*.
Fonte: Watterson (1996, p. 68).

Esta tira, publicada em um domingo de 1993, é basicamente uma síntese de todos os nossos conceitos de poético vistos até aqui, aplicados de uma única vez. A técnica artística e narrativa de Watterson se encontra aqui em seu auge; através de seus desenhos complexos, Watterson evoca pela metáfora toda a polissemia do signo poético: talvez a tira fale da profissão de Watterson, dos caminhos que ele

observou sua obra percorrer, de sua própria carreira, ou talvez seja apenas uma referência às agruras de um garoto de seis anos perante à magnitude do mundo; talvez a tira seja tudo isto e mais um pouco, ou nada disto; talvez seja aquilo que o leitor conseguir referenciar à própria vivência ou a seu próprio mundo. A tira é metonímica, se refere ora ao autor e ora ao leitor, é uma presença insinuada. O silêncio é indiciado pela ausência de balões de fala e pelo poder de significação das cores (GUIMARÃES, 2002), que tem no azul e suas cores análogas um convite à reflexão, pois “o azul é a mais profunda das cores – o olhar o penetra sem encontrar obstáculo e se perde no infinito. É a própria cor do infinito e dos mistérios da alma” (PEDROSA, 1982, p. 114). Já o branco evoca o vazio, na sensação do menino, nos sentimentos de Watterson e na consciência do leitor; olhamos o vazio da tira como quem olha para dentro de si, para o próprio vazio e para o próprio silêncio, porque o signopoético estabelece um diálogo, realiza-se pelo afeto e empatia. A tira ainda reserva sua dose de humor, para o religioso que o identifique: não é preciso a piada escancarada, apenas um indício; ela não evoca a gargalhada, mas o sorriso de quem entende a ironia, o sarcasmo, a absurdidade do evento. É a polissemia do signo poético que permite que o leitor preencha as lacunas e reconstrua a obra sob sua ótica. Essa polissemia media a relação do leitor com o mundo imaginado de Watterson, do leitor com o mundo que o rodeia e de Watterson com o mundo que o rodeia e diretamente com seu leitor. Nessa tira, Watterson identifica o sacro no silêncio, na magnitude do mundo, na impotência do homem diante dos novos obstáculos, na insignificância destes obstáculos após serem transpostos, no desânimo diante da descoberta já revelada, no medo, na decepção. Para cada significado que se desvela, uma camada nova se revela, tornando impossível a tarefa de esgotar seus significados. Como aponta Silva:

Assim como um poema, sempre procura, dúvida, concretização da nossa incompletude, viagem, a análise poética deve ser, consciente de todas as suas limitações, uma espécie de busca paralela e erotizada, encontro com o poeta, breve estar no outro, um comungar sensações com o universo, proporcionado pelos processos que fazem do poema uma linguagem que, sem deixar de ser verbal, ultrapassa seus limites (2010, p. 169).

A obra de signos poéticos é obra inteligente, não porque o intelecto do autor se mostra acima da média, mas porque convida o intelecto do leitor a participar. A obra poética não tem interesse em apresentar respostas, mas sim em estabelecer

um diálogo, lançando mão de dúvidas e lacunas, desestabilizando a fé vigente em busca de novas certezas. Bernardo aponta para a importância de proteger a dúvida:

Se buscamos o que se encontra escondido “no fundo” dos acontecimentos, das pessoas e dos textos, caímos na histeria da interpretação de tudo, duvidando do fenômeno para, como Descartes, acabar com todas as dúvidas. Ao contrário, a filosofia precisa antes de mais nada proteger a dúvida e preservar o enigma, mantendo-nos na superfície do mistério, portanto, mantendo-nos em condições de nos maravilharmos e de nos espantarmos (BERNARDO, 2011, p. 18).

A importância do território da dúvida é, portanto, indissolúvel na sobrevivência da própria filosofia, do saber, da cultura, do espírito e do próprio homem enquanto ser social. Se Baitello Jr. define a comunicação como a ponte que transpõe um abismo entre um indivíduo e outro, é a explicação demasiada quem faz ruir a ponte, aumenta o abismo e a distância entre os indivíduos, sobrepondo a realidade da natureza sobre a realidade do espírito. Se o espírito triunfa em seus questionamentos sobre a natureza, o sacro triunfa sobre o mundo, nossa transcendência triunfa sobre a morte, nossa dúvida triunfa sobre a fé e a fé sobre a dúvida.

Muitas seriam as maneiras de encarar o signo poético a fim de explicá-lo, compreendê-lo e reproduzi-lo, mas nenhuma seria capaz de findar a discussão aqui presente. Encerramos, portanto, temporariamente, esta discussão inacabada por natureza, para buscar entender, agora, como este signo poético serviu a Watterson em seus propósitos.

4.2.2 Resistência pelo poético

Épocas e sociedades religiosamente pobres, como a época que está para encerrar-se e a sociedade tecnológica, reprimem e abafam a capacidade individual para a religiosidade. (...) Outra consequência dessa repressão é o desvio do ardor religioso da dimensão sacra para a profanidade chata do mundo e resulta em pseudoreligiosidades como o endeusamento ao dinheiro e Estado. Estas deformações e perversões da capacidade religiosa marcam a cena da atualidade e dificultam, portanto, a contemplação do fenômeno da religiosidade (FLUSSER, 1967, p. 13).

Se a religião desenvolve-se em torno daquilo que identificamos como sacro, é possível afirmar até aqui que os processos artísticos são nossa capacidade perceptiva para o sacro em seu auge, e as obras de arte, o sacro materializado, sendo as instituições que regulamentam e normatizam as artes e suas

manifestações o equivalente às religiões das artes, instituições que se organizam em torno do elemento sacro.

Abordaremos aqui, nesta etapa, a relação institucional em torno das manifestações artísticas, especificamente no caso das histórias em quadrinhos, e como o signo poético é maneira de resistir à imposição dos “dogmas” destas religiões que se organizam em torno da arte e de suas manifestações.

A capacidade religiosa torna portanto obscura a visão antes clara do mundo, como a contemplação da paisagem torna obscura a visão clara do mapa. O pintor (aquele que procura captar a visão da paisagem) é portanto um obscurantista do ponto de vista do cartógrafo (aquele que reduz a paisagem à sua clareza plana e chata). E o homem religioso é um obscurantista do ponto de vista daquele que não é incomodado pela dimensão sacra do mundo. Como a clareza é desejável, há pessoas que abafam dentro de si a voz da religiosidade e vivem como que com óculos escuros para ver mais claramente. Mas como a clareza é chata, há pessoas que fingem um sentimento religioso para o qual não tem capacidade, e vivem enganando-se a si mesmos. Estas duas inautenticidades opostas complicam o fenômeno da religiosidade (FLUSSER, 1967, p. 12).

Se temos a religiosidade como característica inerente do ser humano, Watterson é o artista obscurantista de seu tempo, o religioso que se apresenta, pronto para criar uma era de religiosidade efervescente. Watterson esperava transmitir, com suas histórias em quadrinhos, mais do que a indústria que se firmou ao redor da nona arte era capaz de imaginar. Na ferramenta comunicacional, potencialmente poética, Watterson enxergou um instrumento para transformar seus leitores. O autor entendia que a arte educa para a arte e que servir unicamente a fins mercadológicos era a morte do poético, assim como confirma Silva:

Colocar o leitor em contato com o poético é colocá-lo diante de uma linguagem complexa, que oferece outros modos de se perceber a realidade e a própria linguagem. Em um mundo cada vez mais carregado de complexidade, é fundamental educar para esta complexidade (SILVA, 2012, p. 132).

Ao longo deste trabalho, tentamos trazer à luz o potencial instrumental que as histórias em quadrinhos têm sobre a cultura, como ferramenta comunicacional, ainda que todo instrumento criado pelo homem tenha, em seu cerne, potencial para tornar-se aparelho (FLUSSER, 1983). A importância da obra literária para a qual aponta Flusser pode ser transposta e atualizada para o âmbito das histórias em quadrinhos.

Uma obra literária é a articulação de um intelecto. É a forma linguística na qual um intelecto se realiza. Realizando-se, o intelecto participa da conversação geral. Uma obra literária é, portanto, um elo da cadeia da grande conversação que podemos, grosso modo, chamar de “civilização”.

Como parte integrante da conversação tem a obra literária dois aspectos básicos. Encerra a conversação que lhe precede. E origina a conversação que lhe sucede (FLUSSER, 1967, p. 59).

Se sua linguagem poética comprova essa capacidade comunicacional e justifica sua existência como fruto da religiosidade, é na luta que apresentaremos a seguir que poderemos situar, pelo exemplo, as histórias em quadrinhos em seu lugar na genealogia da história ocidental. Devemos, portanto, distinguir aqui aparelho de aparato, pois não nos referimos com a palavra Aparelho aos aparatos da tecnologia, mas a uma condição à qual se postam os objetos da cultura.

Aparelho é algo que está dentro do mundo, e como tal é produtor de mundo. O aparelho tem uma função positiva, mas é também o próprio princípio destrutivo que reduz violentamente algo que possamos chamar mundo – totalidade do que há – às suas próprias possibilidades. Tal é a contradição, que, a meu ver, interessa a Flusser. Sustentar essa ideia implica dizer que o princípio destrutivo do mundo está contido nele e como que auto-poeticamente sempre gerando a si mesmo numa problemática autonomia em relação ao mundo que o criou (TIBURI, 2008, p. 5).

Aparelho é um instrumento criado pelo homem, que se autonomiza a ponto de eliminar os fatores humanos nos processos que o envolvem. O aparelho surge como instrumento da cultura, mas, ao eliminar a necessidade do homem nesta cadeia, destrói cultura; é um elemento pós-histórico que não deixa vestígios daquilo a que veio. O que antes ajudava a criar mundo, o destrói num movimento paradoxal.

Porém, a condição híbrida – notem que a palavra é “híbrida” e não “dialética” – possui uma tradução histórica que, a meu ver, pode ser de utilidade nesta análise: trata-se de uma “monstruosidade”. O aparelho é - do ponto de vista de sua condição epistemológica – um monstro e age como tal. Neste caso, ainda dentro do mundo, tanto carrega a potência de sua destruição como pode simplesmente ser uma estranheza com a qual se pode conviver (TIBURI, 2008, p. 6).

Enquanto o instrumento nos serve em função de seu objetivo, o aparelho nos obriga a operar em função de seu mundo; somos meros funcionários, fadados à manutenção do mundo criado por ele. Ele já não transforma o mundo, mas vivemos pelo mundo que surge a partir dele. Propositamente, Flusser traça as diretrizes de um aparelho a partir do funcionamento de uma câmera fotográfica, objeto que inaugura o momento pós-histórico.

Diz-se do aparelho que funcionamos em função dele e limitados às suas funções; que ao não podermos extrapolar suas funcionalidades, estamos fadados a repetir as ações ao longo do tempo, e pelas características do ser humano de automatizar seus instrumentos, eliminamos a necessidade do fator humano nos

processos que constituem o aparelho; passamos assim a eliminar a função do instrumento que criamos, que era servir ao propósito humano, em função do mundo que o próprio aparelho criou; paradoxalmente, eliminamos cultura pelas características da cultura que criamos.

Mas o que conta é a conscientização que, estratégias são aplicáveis apenas quando há regras de jogos. E que regras, são convenções que ordenam a manipulação dos símbolos. Que tanto regras como símbolos exigem consenso. E que portanto toda ontologia que assume como real o mundo codificado deve assumir, como fonte do real, o consenso. Que a realidade radical, para tal ontologia, necessariamente, é a *intersubjetividade humana*. Quando isto for plenamente conscientizado (e há sintomas que isto está de fato ocorrendo), tornara-se concebível que a sociedade pós-industrial não será necessariamente o totalitarismo aparelhístico, mas possivelmente sociedade que elabora programas em função de consenso. Mas por certo: tal visão utópica de uma sociedade dialógica esbarra contra as experiências que temos com os aparelhos. Por enquanto são eles que nos programam para o consenso (FLUSSER, 1983, p. 39).

Os aparelhos dizem respeito, portanto, a toda criação do homem, desde simples ferramentas maquinárias a instituições organizacionais, sendo a própria cultura um grande aparelho que gera aparelhos a partir de si.

É a partir disso que podemos entender os *Syndicates* como o potencial aparelho que condicionava e devorava o mundo ao qual Watterson insistia em transformar. *Syndicates* são empresas criadas para auxiliar os quadrinistas a distribuírem suas tiras a um número maior de jornais e veículos de comunicação, cuidando do licenciamento de produtos e da comercialização dos mesmos. Surgem no começo do século XX, porém, estas organizações, que foram criadas com a intenção de instrumentos do homem (numa suposição utópica, já que a verdadeira intencionalidade da criação de uma empresa em uma sociedade capitalista pode ser apenas a possibilidade de lucro), como extensões das habilidades de negociação do quadrinista, tornam-se (se já não criadas com esta intenção única) um aparelho, que cria mundo ao redor de si, modificando a produção destes mesmos quadrinistas.

Podemos relacionar ao Syndicate também as condições que constituem uma religião institucional, pois se organiza similarmente como tal. Assim que surgem as histórias em quadrinhos, os Syndicates organizam-se em torno e em função daquele novo “milagre”: a nova maneira de produzir narrativas causa “espanto” e admiração. No entanto, aquilo que deveria servir para criar mundo ao redor de tal milagre passa a condicioná-lo a seu próprio mundo, ao impor suas regras deliberadamente, criar

dogmas e servir a uma lógica capitalista tal qual uma instituição religiosa que cede às condições de aparelho.

Esta condição de aparelho é o que agrava provavelmente a crise das religiões tradicionais à qual Flusser se referia, e nos serve de grande exemplo. Os *Syndicates* agiam como desprovidos de religiosidade, ou dotados de falsa religiosidade, por uma lógica deturpada que não levava em consideração nem mais o elemento sacro, tampouco a capacidade para a religiosidade dos que ainda enxergavam o sacro do mundo. Os *Syndicates* subestimavam a capacidade dos leitores, tratando-os como desprovidos de senso crítico, buscando oferecer mais do mesmo, a fim de vender mais, como se os leitores fossem incapazes de compreender e absorver as particularidades de um produto mais elaborado. Thompson alerta para este consenso geral que se formou sobre a ideia de “massa”:

Há outro aspecto em que o termo “massa” pode enganar. Ele sugere que os destinatários dos produtos da mídia se compõem de um vasto mar de passivos e indiferenciados indivíduos. Esta é uma imagem associada a algumas das primeiras críticas à “cultura de massa” e à “sociedade de massa”, críticas que geralmente pressupunham que o desenvolvimento da comunicação de massa tinha um grande impacto negativo na vida social moderna, criando um tipo de cultura homogênea e branda, que diverte sem desafiar, que prende a atenção sem ocupar as faculdades críticas, que proporciona gratificação imediata sem questionar os fundamentos dessa gratificação (THOMPSON, 1998, p. 30).

As histórias em quadrinhos que possuíam potencial para agir como um texto sagrado, que ilumina a dúvida e aguça os sentidos que nos marcam como existenciais (FLUSSER, 1967), tornariam-se quase que um folheto institucional, mero manual de regras e de situações previsíveis.

Os *Syndicates* transformaram as tiras em um grande negócio: Nos primórdios, os quadrinistas eram contratados pelos próprios jornais, para produzir suas tiras em regime de exclusividade. Hoje em dia, os quadrinistas trabalham para os *Syndicates*, que vendem suas produções para jornais do mundo todo. Isso significa que, para fazer sucesso, as tiras precisam ter um apelo muito forte. Os quadrinistas de outros tempos tinham liberdade para experimentar, criar e interromper tiras à medida que iam se inteirando dos gostos do público local, enquanto o esquema de distribuição dos *Syndicates* os incentiva a repisar caminhos já seguidos e capitalizar em cima dos interesses específicos de determinadas faixas de público. A comercialização em massa das tiras de quadrinhos faz com que seu conteúdo seja conservador, facilmente classificável e repetitivo em relação a sucessos anteriores. Dessa maneira, os quadrinhos puderam atingir um número imenso de leitores e se transformar em um negócio lucrativo, mas ao custo da perda da criatividade que existia nos primórdios (WATTERSON, 2013, p. 8).

Temos nesta fala de Watterson, por exemplo, um dos problemas que o aparelho *Syndicate* incide nas tiras: a perda da criatividade em função do mercado e do lucro. Por diversas vezes nas histórias criadas por Watterson, o diálogo de Calvin com seus pais se mostrava um discurso subversivo e as ações refletiam um pouco de sua realidade. Metaforicamente, Watterson se mostrava contrário ao sistema que envolvia sua obra e seu trabalho (FIG. 83) e os resultados nem sempre favoráveis de suas atitudes.



Figura 83: Metáfora ao sistema imposto pelos Syndicates.

Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/313633561523588026/>>. Acesso em: 09 de janeiro de 2018.

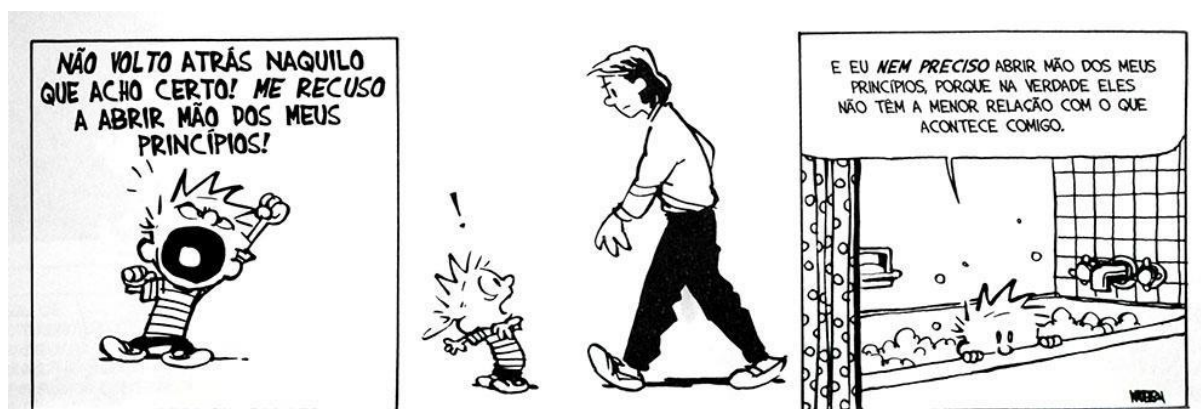


Figura 84: Versão publicada em português da tira da figura 83.

Fonte: Watterson (2013, p. 147).

As tiras, ainda que tenham seu status de obra de arte questionado por alguns, podem ser fruto de um trabalho artístico, como mostramos anteriormente, materializações do signo poético em um produto de massa; existem enquanto mensagem, portanto, segundo a semiótica da cultura, existem na esfera da segunda realidade, na qual a condição de espírito do homem se firma contra a condição paradigmática da primeira realidade. Através de sua obra, Watterson supera os

paradigmas dos Syndicates; enquanto a empresa impunha seus dogmas, Watterson estabelecia nova fé, solicitava de seus leitores uma leitura pela religiosidade latente.

Criar um produto de características poéticas é transgredir a existência física, proporcionar a superação da morte como ideal pulsante da cultura e causar também uma transgressão da técnica, libertando a obra de sua condição única de utensílio (PAZ, 1982) e atingindo, pelo processo da comunicação plena, a transcendência do próprio ser que cria tal processo comunicacional. O aparelho, no entanto, busca horizontalizar nossa visão neste processo, a fim de nos manter presos à condição terrena de ceder à morte e à eliminação dos fatores humanos. Retornando a Flusser e a sua ideia de paraíso, a dúvida nos expulsa do Éden, mas a vivência terrena nos faz imaginar novos paraísos, novas possibilidades. O aparelho, por sua vez, nos confina a esta existência terrena e nos nega a ideia de novos paraísos; reprime a ideia de sagrado, mas nossa religiosidade é capaz de nos libertar dessa condição imposta. Miklos atenta para o movimento voluntário da modernidade que afasta o homem de sua religiosidade:

Nas sociedades pré-modernas, o religare era parte integrante de cada um, da mesma maneira como o sexo, a cor da pele, os membros, a linguagem. Na modernidade desencantada, fruto do capitalismo e impulsionada pelo pensamento iluminista, o mundo religioso foi sendo fragmentado, afastando o homem da natureza e da realidade cósmica, em que tudo passou a ser explicado, medido, cotejado, relegando ao homem o desamparo, em sua eterna busca pela realização mítica (MIKLOS, 2010, p. 25).

Ao afastar-se do sagrado, o homem e suas criações aproximam-se da condição de aparelho; o grande perigo é que esta imposição do *Syndicate* como aparelho pode transformar a própria tira em aparelho, já que as tiras mais populares fazem escola entre os novos quadrinistas. Cada vez menos experimentais, as tiras podem apenas trazer mais do mesmo, e o quadrinista pode acabar por se transformar em funcionário dos *Syndicates* e de suas próprias tiras, formatadas e alienadas de seus conceitos originais.

O instrumento elaborado, então, para ajudar na divulgação destas produções artísticas, o *Syndicate*, ao ganhar as qualidades de aparelho, ganha também a capacidade de acabar com a ideia do signo poético dentro deste meio, em função de uma massificação da produção, reafirmando a condição de que todo aparelho carrega em si o potencial para causar o paradoxo das intenções de sua criação.

O indivíduo que pensa (re)programar o aparelho, a fim de criar algo novo, pode não perceber que fora programado a programar, induzindo-se num ciclo

autodevorativo, sem se dar conta da ontologia que o sustenta (FLUSSER, 1983). O aparelho reafirma a ideia de que tempos de menor religiosidade produzem indivíduos menos religiosos.

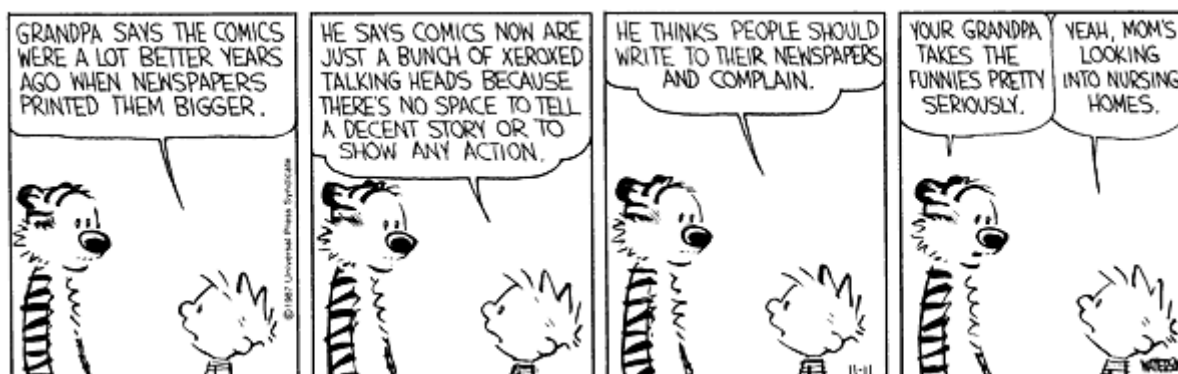


Figura 85: Repetição e previsibilidade.

Disponível em: <<https://www.pinterest.nz/pin/313633561523400102/>>. Acesso em: 08 de janeiro de 2018.



Figura 86: Versão publicada em português da tira da figura 85.

Fonte: Watterson (2008, p. 79).

Na maior parte das tiras, existe um elemento de previsibilidade, já que certos acontecimentos e situações acabam se repetindo com frequência, com algumas pequenas variações. Na maior parte das tiras, as histórias terminam e os personagens começam tudo de novo como se nada tivesse acontecido. Na maior parte das tiras, o elenco de personagens quase nunca muda. As tiras de quadrinhos são como um pequeno oásis de estabilidade em um mundo turbulento e sempre em mutação (WATTERSON, 2013, p. 7).

Os elementos de previsibilidade citados por Watterson não podem ser confundidos com a falta de criatividade de alguns autores. Os elementos de previsibilidade ajudam a situar o leitor em tão poucos quadros, para que a narrativa flua. A tira acima (FIG. 85 e 86) é justamente uma crítica à quando estes elementos de previsibilidade tornam-se meros paradigmas a serem seguidos, em um espaço que vinha diminuindo através dos tempos dentro dos jornais impressos, meios nos

quais eram publicadas as tiras. Um espaço, que poderia ser de provocação a questionamentos mais amplos, torna-se puramente informacional.

Os *Syndicates*, enquanto aparelhos, reservam características históricas. Lineares em suas motivações, visam apenas o lucro certo baseado em fórmulas prontas. Por consequência, estão sempre evitando o território das dúvidas, impondo seus discursos demasiadamente. Como aponta Flusser (1983), se temos apenas discursos, sem diálogos, não temos efetivamente comunicação e, nas tiras, os diálogos se estabelecem através do signo poético.

Watterson é um artista que utilizava as tiras em quadrinhos como meio de dar vazão à sua criatividade, e encontrou nos *Syndicates* as paredes que confinavam seus ideais. Dentro das narrativas de *Calvin and Hobbes*, sua obra máxima, encontramos diversas vezes um discurso subversivo, no qual até mesmo o jornal, suporte de publicação de suas tiras, é criticado (FIG. 87 e 88).



Figura 87: Crítica aos meios.

Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/263179171948759279/>>. Acesso em: 11 de fevereiro de 2018.



Figura 88: Versão publicada em português da tira da figura 87.

Fonte: Watterson (1996, p. 107).

Ainda que Watterson possa não ter tido contato algum com os conceitos de Flusser, é nítido que as críticas feitas são ao estado de aparelho atingido pelos mais diversos instrumentos, incluindo as próprias tiras e seus meios de divulgação. Calvin

é um personagem que constantemente indaga sobre o sistema em que se encontra inserido, ouvindo de seu amigo tigre, Hobbes, muitas vezes, respostas nada otimistas em relação ao comportamento humano e seus resultados. A tira constitui uma metacrítica, uma relação de amor e ódio com o próprio fazer quadrinhos e com os meios que o publicam, criticando os próprios meios de críticas (FIG. 89 e 90).

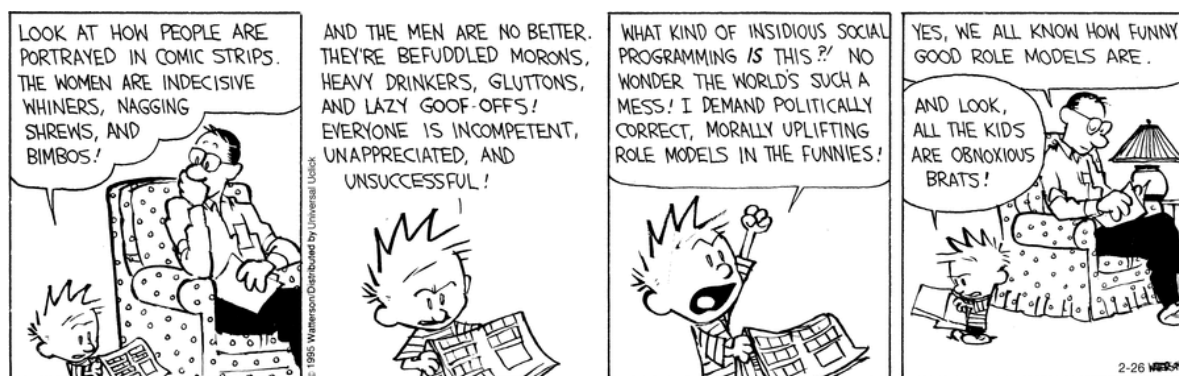


Figura 89: Metacrítica.

Disponível em: <<https://www.gaiaonline.com/guilds/viewtopic.php?t=20644811>>. Acesso em: 08 de janeiro de 2018.

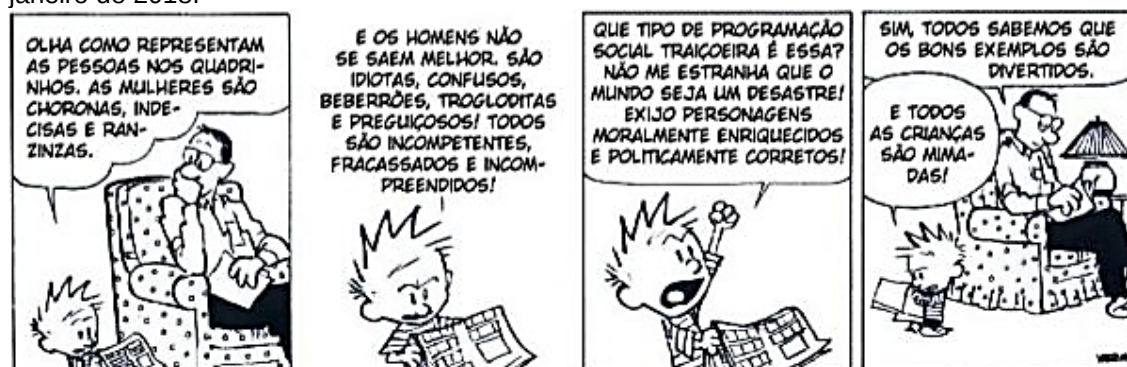


Figura 90: Versão publicada em português da tira da figura 89.

Fonte: Watterson (1956, p. 156).

Estabelece-se, então, um jogo entre autor e leitor, no qual a segunda realidade criada por um pode ser interpretada e vivida por outro, através da identificação, aversão, empatia ou de outra interpretação qualquer dos signos, possível através do afeto. Estas críticas dentro da narrativa podem ser tomadas como uma das ferramentas de Watterson na tentativa de reprogramar o aparelho, em que ele estabelece um novo jogo, com novos jogadores. O jogo se dá, assim, entre autor, leitor e *Syndicate*, em detrimento do jogo duplo do qual Watterson era obrigado a participar, no qual o primeiro se dava entre autor/*Syndicate* e o segundo entre autor/leitor. Na medida em que este novo jogo se compõe entre os três elementos, Watterson altera as regras e começa reprogramando suas tiras,

buscando definir novas relações de interesse e desconstruindo antigos paradigmas relacionados às tiras em quadrinhos. O próprio jogo estabelecido por Watterson desconstrói dialogicamente os discursos impostos pelo aparelho.

Apesar desse contratempo, esse novo formato possibilitou que eu desenhasse tiras que no padrão antigo jamais seriam viáveis. Em algumas tiras dominicais, eu pude criar quadros gigantes, ou então mais de vinte quadros pequenos, o que me abriu novos horizontes narrativos. Em certas tiras foi possível, inclusive, abrir mão dos diálogos, porque os desenhos puderam, enfim, falar por si sós. Acho que isso tornou o mundo de Calvin mais vívido, mais interessante visualmente. E não se trata de um interesse restrito à minha pessoa: é esse tipo de coisa que torna os quadrinhos tão divertidos (WATTERSON, 2013, p. 16).

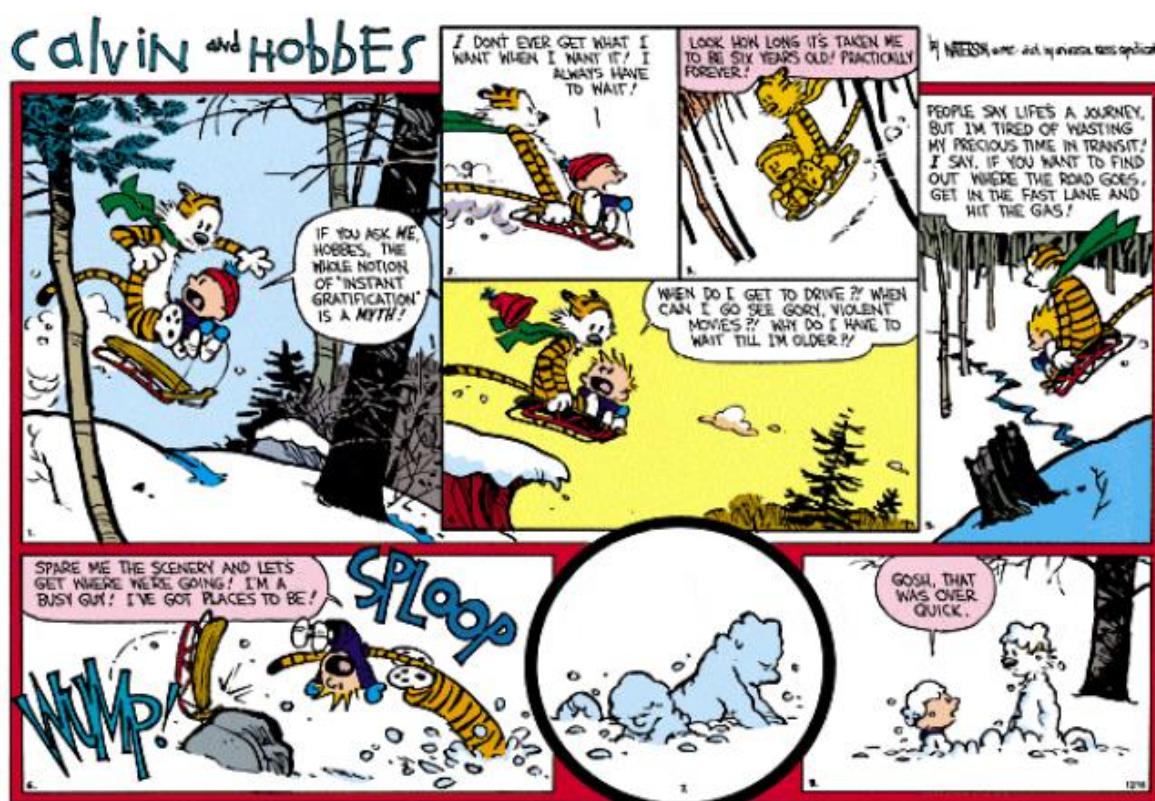


Figura 91: Primeira tira dominical no novo formato.
Fonte: Ribeiro Junior (2011, p.50)

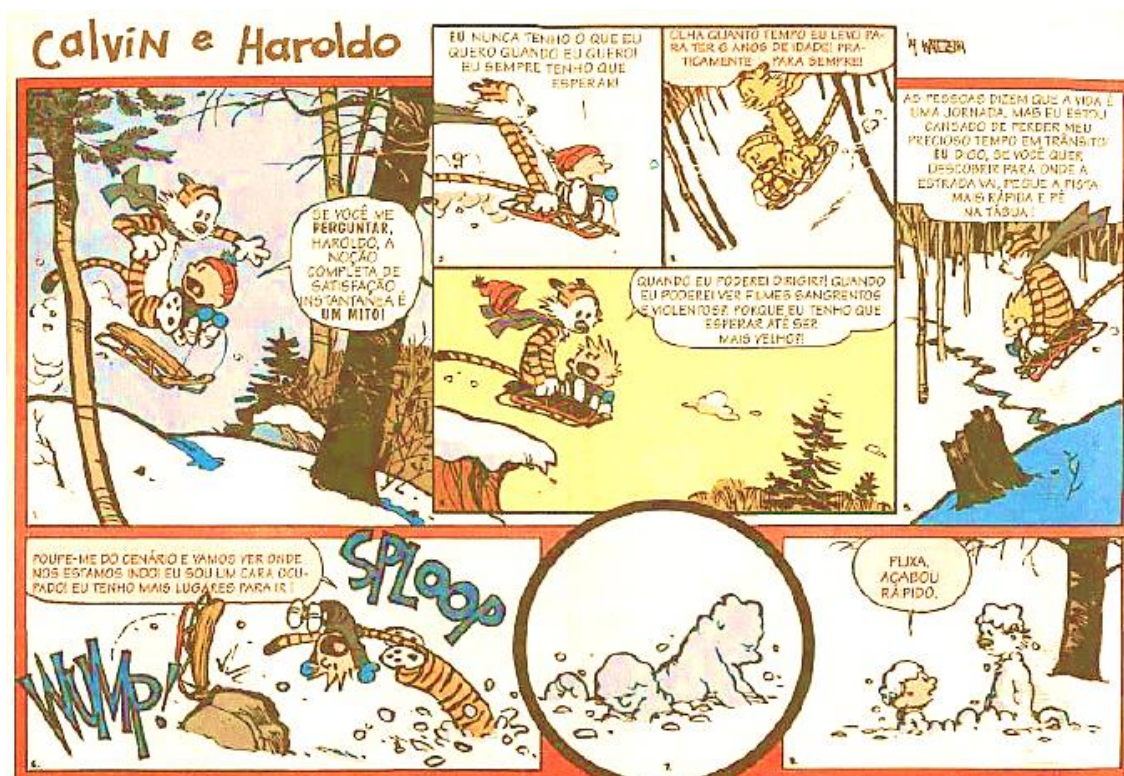


Figura 92: Versão publicada em português da tira da figura 91.
Fonte: Watterson (1995, p. 35).

A alteração de formato das tiras dominicais (FIG. 91 e 92) proposta por Watterson não foi bem aceita pelos editores dos jornais. Houve diversas reclamações e até desistência da publicação por parte de alguns. Foi chamado de inescrupuloso e acusado de causar o cancelamento de outras tiras devido ao formato que ocupava espaço demais na página: o aparelho relutava em perder sua autonomia. Porém, a grande maioria precisou ceder, devido à popularidade dos personagens criados pelo autor.

Até hoje acredito que esta reação foi destemperada e nem um pouco racional. Minha intenção não era ditar aos editores o que fazer com seus jornais. Eu só estava estabelecendo as condições segundo as quais meu trabalho seria vendido, da mesma maneira como é definida a questão do preço. Caso um editor considerasse minhas condições inaceitáveis, poderia perfeitamente cancelar minha tira e publicar outra coisa. Se havia alguma pressão pela publicação de Calvin e Haroldo, era por parte dos leitores, minha única parcela de culpa nesse caso era oferecer aos jornais uma tira bem aceita pelo público (WATTERSON, 2013, p. 15).

Reafirmando ideais que antes não havia levado em consideração, como o controle criativo sobre sua obra e o controle sobre o licenciamento de seus personagens, as mensagens nas tiras incitavam questionamentos e apoio por parte dos leitores, que reagiam inclusive por meio de cartas e mensagens enviadas aos

Syndicates, segundo o próprio Watterson, e recebiam em troca uma história em quadrinhos de qualidade.

Devemos abandonar a ideia de que os destinatários dos produtos da mídia são espectadores passivos cujos sentidos foram permanentemente embotados pela contínua recepção de mensagens similares. Devemos também descartar a suposição de que a recepção em si mesma seja um processo sem problemas, acrítico, e que os produtos são absorvidos pelos indivíduos como uma esponja absorve água. Suposições deste tipo têm muito pouco a ver com o verdadeiro caráter das atividades de recepção e com as maneiras complexas pelas quais os produtos da mídia são recebidos pelos indivíduos, interpretados por eles e incorporados em suas vidas (THOMPSON, 1998, p. 30).

Watterson não subestimou seus leitores e estes apresentavam retorno a seus estímulos. Seu processo criativo era, portanto, exaustivo e sistemático, pois gerava uma cobrança cada vez maior de um público cada vez mais instruído pela linguagem que se apresentava diante deles. Todos os jogadores do jogo estabelecido por Watterson tinham então grande influência. Watterson brigava por liberdade criativa, apresentava tiras de grande qualidade artística, seus leitores pediam por mais e isso pressionava os *Syndicates* a ceder mais liberdade, se quisessem continuar a vender.



Figura 93: Visão em preto e branco.

Disponível em: < http://calvinandhobbes.wikia.com/wiki/Calvin_in_Black-and-White_Form>. Acesso em: 18 de dezembro de 2017.

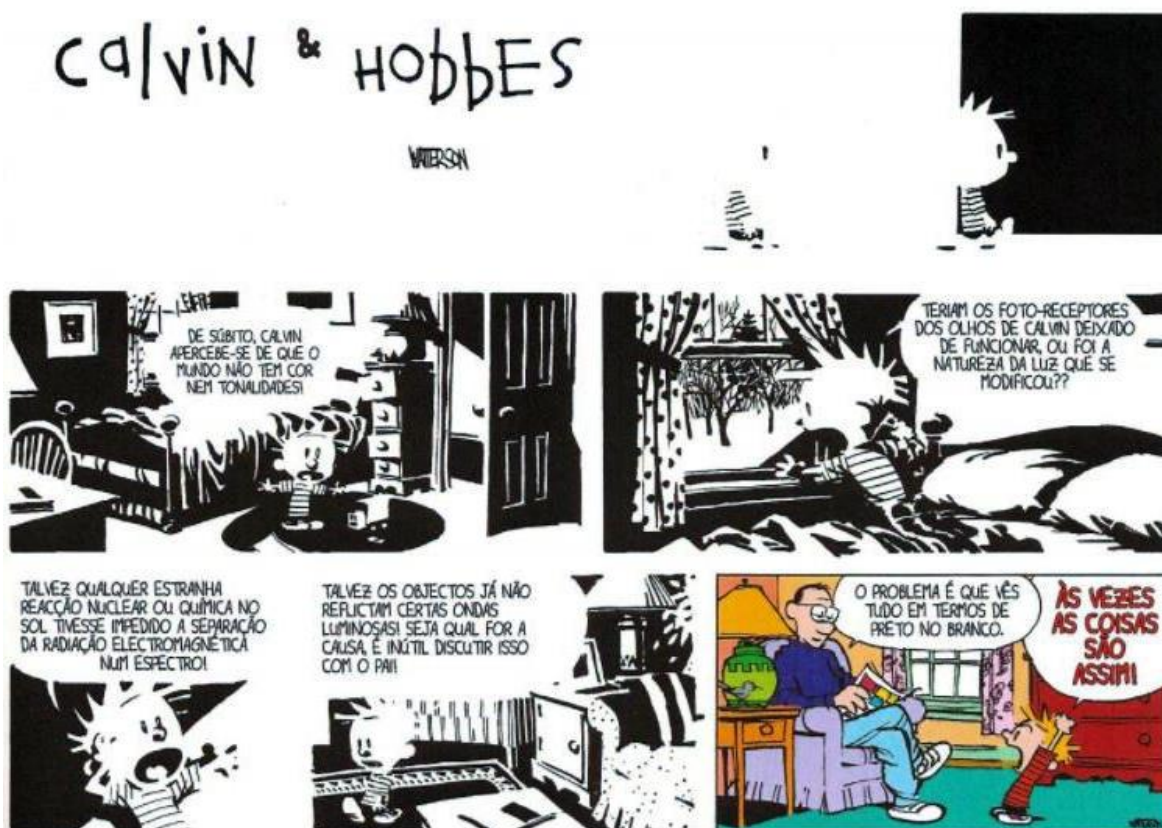


Figura 94: Versão publicada em português da tira da figura 93.
Fonte: Watterson (2001, p. 57).

Durante a disputa pelo licenciamento, eu muitas vezes fui acusado de enxergar tudo em preto e branco, e illustrei isso de maneira bem literal nessa tira. A resposta de Calvin foi a mesma que eu dei. Foi um desafio manter os objetos reconhecíveis abrindo mão dos contornos. E o melhor de tudo foi que eu só precisei colorir um quadro (WATTERSON, 2013, p. 148).

Watterson encontra no signo poético (FIG. 93) a maneira de reprogramar a máquina administrativa que os *Syndicates* formavam, ainda que este jogo o tenha desgastado demasiadamente ao final do processo, provocando períodos sabáticos na produção de suas tiras. Por este processo, observamos que Watterson organiza a verdadeira religião, em torno daquilo que era de fato “sagrado”; seus críticos leitores, também capacitados religiosamente, não prestam adoração cega, mas identificam o sacro que se apresenta em cada tira. Talvez por este motivo Watterson se abstém posteriormente de uma exposição exacerbada de sua figura: era a maneira de manter o legado da criticidade com seus leitores e não com o criador. *Calvin and Hobbes* é a herança que Watterson deixa ao mundo, pois era a obra, e não sua figura pessoal, o “veículo novo para substituir as religiões tradicionais e abrir campo a nossa religiosidade latente” (FLUSSER, 1967, p. 15).

Lembramos que a reprogramação, em alguns momentos, se apresenta como uma grande armadilha ao aparelho. Contudo, é necessário estar atento para que a (re)programação não seja apenas parte dos processos autônomos do aparelho. Neste caso, a armadilha é para o programador e não ao aparelho, pois alguns programadores são apenas programados a programar. Mais uma vez, são as intenções que definem a obra, não suas causas. Watterson era um jogador extremamente consciente neste jogo.

Além da briga pela liberdade criativa sobre o material publicado, paralelamente, existia a pressão pelo licenciamento de seus personagens, mas Watterson era enfático neste aspecto e acreditava que a exposição de seus personagens pela publicidade só causaria desgaste à imagem destes. O quadrinista se mostrava avesso às políticas da sociedade de consumo e por diversas vezes explicitou isso nos quadrinhos (FIG. 95 e 96). Esse esforço se deu porque, assim, o autor de *Calvin and Hobbes* acreditava conseguir manter as características de obra de arte de seus quadrinhos e os conceitos fundamentais das mensagens da narrativa de sua obra.



Figura 95: Sociedade de Consumo.

Disponível em: <<http://www.mcha.nl/tag/calvin-hobbes/>>. Acesso em: 07 de janeiro de 2018.



Figura 96: Versão publicada em português da tira da figura 95.
Fonte: Watterson (1995, p. 63).

Tenho uma série de restrições a respeito do licenciamento. A primeira é que esse processo costuma desvalorizar o personagem como criação artística. Quando personagens de quadrinhos começam a aparecer em tudo quanto é tipo de produtos, o público inevitavelmente acaba enjoando deles, diminuindo o apelo e o valor da obra original. Nada é capaz de prejudicar mais o impacto da novidade de uma tira inteligente do que a saturação de sua imagem no mercado (WATTERSON, 2013, p. 10).

Essa exposição exacerbada do signo poético causaria justamente a destruição do mundo criado por um aparelho, pelo próprio aparelho. O signo, ao tornar-se aparelho, pode perder as características de significação, que o tornam inerente à segunda realidade. A religião que Watterson custou a firmar poderia, pelas imposições do licenciamento, causar a sua própria crise, profanando seus elementos sagrados em benefício de uma falsa religiosidade. A obra de conteúdo poético, sacra, que outrora habitava o território da dúvida e causava questionamentos e interpretações imaginativas, poderia passar a fazer parte de um ciclo autodevorativo voltado para o consumo, e a busca por uma significação na esfera do “para quê?” se encerraria. Códigos terciários voltariam a habitar o campo dos códigos secundários, pois todo signo é dotado de informação, mas nem toda informação é um signo (BYSTRINA, 1995). É a naturalização do artístico que o torna banal. Aceitar o licenciamento, para Watterson, era aceitar o fim de um mundo, fim da imaginação nova: aquilo que fora criado significativamente seria explicado por uma sociedade de consumo.

Ao entender que a ideia é mais forte que a matéria, Watterson conserva *Calvin and Hobbes* como obra de signo poético, sem que se perca a força do discurso de suas narrativas, do peso de seus questionamentos e da importância de sua subversão a um sistema opressor à figura do artista.

Retomemos a oposição original “matéria-forma”, isto é, “conteúdo continente”. A ideia básica é esta: se vejo alguma coisa, uma mesa, por exemplo, o que vejo é a madeira em forma de mesa. É verdade que essa madeira é dura (eu tropeço nela), mas sei que perecerá (será queimada e decomposta em cinzas amorfas). Apesar disso, a forma “mesa” é eterna, pois posso imaginar quando e onde eu estiver (posso colocá-la ante minha visão teórica). Por isso a forma “mesa” (a madeira) é apenas aparente. Isso mostra, na verdade, o que os carpinteiros fazem: pegam uma forma de mesa (a ideia de uma mesa) e a impõem em uma peça amorfa de madeira. Há uma totalidade nesse ato: os carpinteiros não apenas informam a madeira (quando impõem a forma de mesa), mas também deformam a ideia de mesa (quando a distorcem na madeira). A fatalidade consiste também na impossibilidade de se fazer uma mesa ideal (FLUSSER, 2007, p. 26).

É a ideia sobre seus personagens e sobre sua narrativa que permanece, não a matéria deformada que deles poderia resultar através do licenciamento ou das limitações impostas pelos *Syndicates*, pois este seria o caminho inverso: a deformação da ideia ao informar. Watterson era enfático quando assumia que a única forma para *Calvin and Hobbes* era a tira e que qualquer manifestação fora destas iria contradizer seus significados. Lotman enfatiza que:

O conteúdo cognitivo da obra é a estrutura. A ideia, na arte é sempre um modelo, já que ela recria uma imagem na realidade. Consequentemente, a ideia artística é inconcebível fora da estrutura. O dualismo da forma e do conteúdo deve ser substituído pelo conceito da ideia que se realiza numa estrutura adequada, e que não existe fora desta (LOTMAN apud SARHAN, 1978, p. 14).

Watterson publica a última tira inédita de *Calvin and Hobbes* em 1995 e hoje seus álbuns e coletâneas ainda recebem reedições e possuem um público considerável, até mesmo de material distribuído ilegalmente pela internet através de blogs e redes sociais. A discussão sobre os *Syndicates* não está mais no contexto de uma republicação, mas as características que fizeram de suas tiras material de conteúdo poético são justamente as que permitem sobrevida a este material.

A comunicação artística cria o modelo artístico de um fenômeno concreto qualquer – a linguagem artística modeliza o universal em suas categorias mais gerais, que, representando o conteúdo mais geral do mundo, aparecem como uma forma de existência das coisas e dos fenômenos concretos. Portanto, o estudo da linguagem artística das obras de arte nos fornece não apenas certa norma individual de relação estética, mas também reproduz um modelo do mundo em seus traços mais gerais. (LOTMAN apud SARHAN, 1978, p. 21).

Acima de tudo, a arte de Watterson foi o “aparelho”, e o aparelho *Syndicate* foi funcionário. As tiras de *Calvin and Hobbes* são o fenômeno concreto que explicita a opressão e se levanta como símbolo da resistência do artista e do fazer artístico inserido nos meios de comunicação de massa, um exemplo de como, através da

arte, do signo poético, se pode resistir à imposição dogmática da crise que nos assola. Mesmo o editor que trabalhou diretamente com Watterson, e que foi muitas vezes o alvo de suas críticas, reconhece o valor do posicionamento do autor de *Calvin and Hobbes*.

Sabe, tive a sorte de trabalhar com cartunistas maravilhosos, e certamente no topo da lista está Bill, porque ele era tão diferente, tão exigente. Ele nos fez, como uma empresa, e eu, como pessoa, repensar a maneira como lidamos com cartunistas. E, sabe, que nosso papel era ajudando-os a levar o trabalho deles para o público. Sua criatividade e o resultado de seus esforços foram, lá em cima com as duas ou três melhores tirinhas de todos os tempos. Acho que Calvin é algo que vai durar. E Deus me livre, se os jornais desaparecessem amanhã e livros não fossem mais publicados, as pessoas achariam uma maneira de encontrar seu trabalho e ler de novo, porque acho que é muito forte e duradouro e aquela coisa especial (SALEM, 2013)¹⁷.

Se entendermos as tiras de Watterson como algo que parte de uma intenção, não buscando necessariamente uma causa, ou uma finalidade específica, temos um fenômeno que se apresenta novo a cada momento, uma narrativa diferente a cada olhar, no que compete à complexidade dos signos poéticos. Se não somos os mesmos ao ler a tira novamente, não será a mesma tira que iremos ler: os códigos do autor estão lá, são os mesmos, mas os de quem decodifica a mensagem mudaram, novos foram incorporados e um novo olhar se lança a quem se dispôs a olhar novamente a obra; de novos diálogos se constituíram novos discursos e, destes discursos, hoje se fazem novos diálogos. Watterson não aceita o fim de mundo proposto pelo aparelho: ele próprio devora o mundo e o devolve novo, vivo e livre.

¹⁷ Lee Salem é atualmente presidente da Universal Uclick, divisão que cuida dos interesses digitais da Universal Press Syndicate.

5 CONCLUSÃO

Nosso objetivo principal neste trabalho foi analisar a complexidade das estruturas que formam um produto midiático como é a história em quadrinho, verificando em *Calvin and Hobbes* suas características poéticas, antropológicas e filosóficas no intuito de compreender qual a importância para uma sociedade pós-histórica de um produto elaborado com este cuidado.

No percurso desta pesquisa percebemos, então, que pensar as relações entre o signo poético e a religiosidade para analisar um produto midiático vai muito além do objeto de pesquisa. A história em quadrinhos de Bill Watterson serviu muito mais como a bússola que direciona o olhar para novo horizonte, através do qual compreendemos mais sobre nossa própria ontologia.

Calvin and Hobbes serve também como um ponto de convergência que nos guia e a nossos aportes teóricos, a seu encontro, mas ao mesmo tempo nos repele, como quem aponta para novos “milagres”, indicando a paraísos que nos libertam das condições da mera existência terrena. Compreender essas relações complexas entre os meios e os conceitos que estudamos foi maneira de nos compreendermos enquanto seres que participam deste período de pós-história.

Toda pesquisa deveria demandar uma característica empírica, quando o pesquisador levanta os olhos para além das teorias e percebe o mundo sob nova ótica, pois toda dúvida respondida deveria gerar novas dúvidas.

Das pinturas rupestres da pré-história à escrita da história, voltamos no período pós-histórico às imagens, num movimento em que aceitamos, portanto, novamente a adoração à imagem, sobrepondo as línguas naturais, que nos permitiram registrar todos os eventos e transmitir os conhecimentos que nos foram caros durante o processo de civilização. Flusser já alertava que a cultura necessita de um equilíbrio entre discursos e diálogos para sua existência, e a pós-história ora é imposição, nada dialógica, ratificada por um aparelho, ora é situação ausente de discursos pela natureza não linear da nova lógica.

O momento pós-histórico abre caminho para nova maneira de duvidar, e a exemplo de períodos anteriores, a dúvida precede a fé, pois identifica no mundo o que de sacro há nele; espantamo-nos com as respostas, e por vezes consolidamos a fé naquilo que admiramos ou tememos.

Na pré-história, questionamos como sobreviver, e partimos de uma fé nas circunstâncias para a fé nas imagens, correndo o risco da idolatria por substituir as circunstâncias pelas imagens que criamos. A idolatria marca a fé cega na imagem. Já no período da consciência histórica, questionamos por que sobreviver, e nossa fé se volta ao texto, aos conceitos, e pela sede de conhecimento e histeria causada pela curiosidade somada aos processos tecnológicos que aproximaram o indivíduo comum da verdade dos textos, corremos o risco da textolatria, movimento no qual o conceito elimina a imagem, e a nossa fé se volta à linearidade da palavra.

Flusser aponta em 1967 a filosofia que antecede a pergunta “para quê?”. Entendemos que esta é a pergunta que guia o momento pós-histórico que vivemos, e na tentativa de respondermos para que sobrevivemos é que este trabalho se situa, pois a pergunta “para quê?” busca significados para nossa existência e para a dos fenômenos. Uma vida significativa necessita estar rodeada de elementos significativos, transcender a morte apenas pela superação da morte enquanto evento físico não é mais satisfatório, nossa existência precisa ser existência significativa. *Calvin and Hobbes* nos mostra como, tanto para o autor que produz como para o leitor que consome as histórias em quadrinhos, as mídias podem se apresentar como um destes elementos significativos que nos são necessários. O poético aguça nossa religiosidade, tanto para percebermos melhor o poético nos quadrinhos e em outras mídias como para percebermos o poético em todos os mundos que se apresentam a nós. Nossa religiosidade latente nos faz desejar viver religiosamente o período atual, e a poesia nos aponta caminhos possíveis nesta intenção.

Entendemos que uma obra de conteúdo poético pode ser nova resposta à crise que vivem os meios tradicionais de arte, ou seja, os meios que se firmaram durante o período de consciência histórica. Percebemos que a revolução se anuncia, mas em cada setor da nossa cultura ocidental ela poderá acontecer de uma maneira única, e sobre cada um destes setores cabe uma nova análise. Nossa religiosidade aponta para diversas camadas dos mundos que se apresentam na pós-história, e em cada mundo, a religiosidade permite identificar novos elementos sagrados, sendo, na Comunicação, o signo poético. Este momento pós-histórico é invasivo, somos abordados pelas mídias e produtos midiáticos o tempo todo e, querendo ou não, nossas vidas são reguladas e processadas por este movimento. Ao mesmo tempo que a imagem se torna nulodimensional, também o faz nossa realidade, mas

aquilo que aponta para nenhuma dimensão, aponta para todas; as possibilidades se tornam infinitas e caminhamos ainda sem conseguir definir o que de verdade marca este período; somos fenômenos em movimento, devir. Talvez seja pela poesia que nos ancoremos na dúvida, mas não basta duvidar, é preciso saber duvidar, saber a hora de manter o discurso e a hora de dialogar com ele. Um futuro que aponta para todas as direções pode facilmente nos fazer perder a direção, andar em círculos ou mesmo estacionar em desespero.

Notamos que a morte tem características determinantes em todos os processos culturais, seja na criação destes processos, nas suas narrativas ou em suas análises, e talvez seja este um fator a ser constantemente revisitado, pois como condição inevitável, nossa relação com este fenômeno pode revelar muito sobre o que nos reserva o futuro. A morte, ou melhor, a consciência de sua existência, nos lança rumo à aventura desconhecida de tempos em tempos.

As mídias têm papel fundamental no desenvolvimento do ser humano e da história da cultura ocidental, e percebemos que torna-se difícil traçar pesquisas no âmbito da comunicação e da cultura que fiquem totalmente alheias a estas características da nossa relação com os produtos midiáticos: na pré-história, eram as pinturas, as inscrições em pedras, e seguimos sucessivamente pela escrita, gravura, entalhe, manuscritos, ilustrações, prensa, imagens técnicas, e mais uma infinidade de produtos culturais capazes de atualizar nossos conceitos de mídia e de como nos comunicamos.

As histórias em quadrinhos surgem como uma pequena manifestação, um pequeno fio da trama neste grande tecido que é a cultura. Percebemos que os produtos midiáticos organizam nossa vida social e alteram nossas percepções em relação ao mundo que nos cerca. Os produtos de nossa segunda realidade passam a ditar nossa percepção sobre a primeira, atualizando nossa concepção da segunda; se estamos presos e fadados a tal destino de futuro inconcebível, mesmo pequenas manifestações poéticas que surjam em um produto para as massas podem ser capazes de iniciar nova revolução que nos salve de tal tragédia, pois a menor das faíscas pode gerar um grande incêndio.

Nesta pesquisa, verificamos que as histórias em quadrinhos possuem uma complexidade tal qual qualquer outra mídia, mas que reserva ainda suas qualidades únicas; neste contexto, a linguagem poética pode lhe conferir características polissêmicas e salvar-lhe da iminente condição de tornar-se aparelho. Percebemos

também que os produtos da comunicação de massa possuem possibilidades fantásticas se trabalhadas da maneira correta, ao entendermos, assim como Thompson, que a massa não é um amontoado de pessoas amorfas e acríticas.

Desse modo, se assim como Watterson, compreendermos os consumidores de mídia como indivíduos críticos, ou ao menos como indivíduos capazes de aprender tal criticidade, estaremos, pela crise das religiões tradicionais, nos levantando contra as condições do grande aparelho que tem se tornado a cultura.

Nesta pesquisa, procuramos debater e entender a hipótese de que, se vivemos em um mundo regido por mídias que se apresentam por vezes como aparelhos, os quais possuem por característica imanente a capacidade de criar mundo ao redor de si, ao vivermos neste mundo artificial que é o mundo das mídias, seríamos capazes de evitar nossa própria “morte” neste mundo através da poesia; se nossa admiração ao sagrado que se apresenta neste mundo regido pelas mídias não vier a se tornar submissão dogmática a seus efeitos, nossa capacidade de transcender às limitações de tal mundo serão conservadas.

Entendemos que nossa religiosidade tem papel fundamental na nossa relação com o mundo e com o que criamos nele. Ao redor das mídias nos organizamos, tal como faz a religião em torno do sagrado, e se entendemos que a religião carrega grande potencial para se tornar aparelho, pois que sejamos capazes de compreender que a maneira como nos organizamos ao redor dos produtos midiáticos também carrega tal característica; que a partir dessa compreensão, possamos ser capazes de reprogramar o aparelho, enxergando no signo poético um dispositivo que possibilita este ato, e que saibamos identificar e diferenciar o aparelho que nos libera para a transcendência e o que nos condena à eliminação dos fatores humanos.

Aqueles que vivem os fenômenos pela lógica linear do momento histórico pecam pelo excesso de discursos, enquanto aqueles que vivem pela lógica pós-histórica pecam pelo excesso de diálogos. Nas duas situações, não constroem informação nova: ou repetem discursos sistematicamente ou se abstém completamente de tais discursos.

É função, portanto, do artista, identificar e apresentar o sacro do mundo, em uma obra dialógica, apesar das características idiossincráticas de sua criação; o sacro pressupõe fé e diálogo, pois habita o território da dúvida.

Ao contrário das religiões institucionais, que comumente se caracterizam como aparelhos, a religiosidade atualiza a fé constantemente. As religiões, pelo seu antigo modelo, tendem a profanar o sagrado com a imposição autoritária de discursos engessados. A nova religiosidade precisa impor, portanto, nova religião.

O artista não é aquele que vê no sacro uma ausência de norte moral e ético, mas que entende que um dia, ao acordar, pode ser que as estrelas tenham simplesmente se reorganizado sem a sua vontade, que apontem talvez para outro norte além daquele que perseguia, ou que o norte talvez ainda não tenha sido revelado; ou seja, artista é aquele que identifica o sacro primeiramente na dúvida, antes de seus atributos secundários.

Em uma última observação, compreendemos que em determinado momento o pesquisador percebe a pesquisa como Calvin percebe um dia de verão: prevalece a sensação de ter-se feito pouco em relação ao que se pretendia, mas sem dar-se conta de que essa sensação talvez ofusque tudo o que realmente foi feito até ali.

Neste ponto, talvez, fique o verdadeiro significado de uma pesquisa científica, na qual prevalece o caminhar, prevalece a jornada que se trilhou até o fim do dia, e cada novo objetivo alcançado aponta para mais outros tantos.

Sem desculpas que justifiquem a ausência de um resultado ou outro, a verdade é que, no intento de encontrar respostas, encontramos sempre mais dúvidas.



Figura 97: Dias de verão.

Disponível em:

<https://www.reddit.com/r/calvinandhobbes/comments/7wk3t4/missing_summer_days/>. Acesso em: 11 de fevereiro de 2018.



Figura 98: Versão publicada em português da tira da figura 97.

Fonte: Watterson (2001, p. 73).

REFERÊNCIAS

AMEND, Bill. In: **Dear Mr. Watterson**. Entrevistado por Joel Allen Schroeder. [USA]: Youtube, 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WdTgo5wf9mA>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

BAITELLO JUNIOR, Norval. **O animal que parou os relógios** – ensaios sobre comunicação, cultura e mídia. 2. ed. São Paulo: Annablume, 1999.

_____. **A cor e o sequestro do olhar**. In: GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. Editora Annablume: São Paulo, 2002.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**. 6. Ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BERNARDO, Gustavo. O naturalmente? In: FLUSSER, Vilém. **Natural:mente**. São Paulo: Annablume, 2011.

BRAGA, Flávio; PATATI, Carlos. **Almanaque dos quadrinhos** – 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

BREATHED, Berkley. In: **Dear Mr. Watterson**. Entrevistado por Joel Allen Schroeder. [USA]: Youtube, 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WdTgo5wf9mA>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia** – de Gutenberg à internet. Tradução: Maria Carmelita Pádua Dias. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

BYSTRINA, Ivan. **Tópicos da Semiótica da Cultura**. São Paulo. CISC, 1995.

CALVINO, Italo. **Porque ler os clássicos**. Tradução: Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

CAMPANELLI, John. **‘Calvin and Hobbes’ fans still pine 15 years after its exit**. Cleveland, 2010. Disponível em: <http://www.cleveland.com/living/index.ssf/2010/02/fans_still_pine_for_calvin_and.html>. Acesso em: 15 dez. 2017.

DANNER, Alexandre; MAZUR, Dan. **Quadrinhos. História moderna de uma arte global -de 1968 até os dias de hoje**. Tradução: Marilena Moraes. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

ECO, Umberto. **Seis Passeios pelos Bosques da Ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução: Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ELIOT, Jen. In: **Dear Mr. Watterson**. Entrevistado por Joel Allen Schroeder. [USA]: Youtube, 2013. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=WdTgo5wf9mA>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

EUSÉBIO, Maria F. **A apropriação cristã da iconografia greco-latina: o tema do Bom Pastor**, in: Máthesis, n. 14, p. 9-28. Viseu, 2005. Disponível em:
<http://z3950.crb.ucp.pt/biblioteca/Mathesis/Mat14/Mathesis14_9.pdf>. Acesso em 16 de janeiro de 2018.

FARAGO, Andrew. In: **Dear Mr. Watterson**. Entrevistado por Joel Allen Schroeder. [USA]: Youtube, 2013. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=WdTgo5wf9mA>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Tradução: Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

_____. **Da Religiosidade**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado – Serviço de Artes Gráficas, 1967.

_____. **Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar**. São Paulo: Duas Cidades, 1983.

_____. Texto/imagem enquanto dinâmica do ocidente. **Cadernos Rioarte**, Ms., p.6, 1986 (Publicado em Cadernos Rioarte, ano II, n. 5, p. 64-68. Manuscrito Arquivo Flusser, Berlim).

_____. **Crise em Arte?**. Online, s.d. Disponível em:
<www.flusserbrasil.com/art2000.pdf>. Acesso em: 20 de jan. 2018.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores**. Editora Annablume: São Paulo, 2002.

HANKE, Michael M. Pós-História e Pós-Modernidade. Dois conceitos-chave da filosofia da cultura crítica de Vilém Flusser e sua análise contemporânea da mídia e das imagens técnicas. In: **Galáxia**, n. 29, p. 96 - 109. São Paulo: Online, jun. 2015.

LEITE, Sebastião U. **Konhecimento de Krazy Kat**. Rio de Janeiro: 34 Literatura S/C LTDA, 1989.

LOTMAN, Iuri. **A estrutura do texto artístico**. Tradução: Maria do Carmo Vieira Raposo e Alberto Raposo. Lisboa: Estampa, 1978.

MALLET, Jeff. In: **Dear Mr. Watterson**. Entrevistado por Joel Allen Schroeder. [USA]: Youtube, 2013. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=WdTgo5wf9mA>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

MEGGS, Philip Baxter. **História do design gráfico**. Tradução: Cid Knipel. 4. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MIKLOS, Jorge. **A construção de vínculos religiosos na cibercultura: a ciber-religião**. 2010. 145 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade

Católica de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em:
<<https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/4251/1/Jorge%20Miklos.pdf>>. Acesso em 10 de dezembro de 2017.

MORIN, Edgar. **O Homem e a Morte**. Tradução: Cleone Augusto Rodrigues. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

MOYA, Álvaro. **História da História em quadrinho**. SP: Brasiliense, 1994.

_____. **SHAZAM!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

PASOLINI, Pier Paolo. **Empirismo herege**. Tradução: Miguel Serras Pereira. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.

PAZ, Octavio. **O arco e a lira**. Tradução: Olga Savary. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

PEDROSA, Israel. **Da cor a cor inexistente**. Editora Senac: São Paulo, 1982.

PICHIGUELLI, Isabella Reis; SILVA, Míriam Cristina Carlos. **Comunicação, Poesia e Religião**. In: INTERCOM - 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2017, Curitiba-PR. Anais Intercom 2017. São Paulo: Intercom, 2017. v. 40. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2017/resumos/R12-1742-1.pdf>>. Acesso em: 03 de janeiro de 2018.

RIBEIRO JÚNIOR, Josaiás C. **Calvin e Hobbes contra o mundo: reflexões sobre a obra de Bill Watterson**. Brasília: UnB, 2011. Disponível em: <http://www.repositorio.unb.br/bitstream/10482/7871/1/2011_JosaiasCardosoRibeiroJunior.pdf>. Acesso em: 30 set. 2017.

ROBB, Jenny. In: **Dear Mr. Watterson**. Entrevistado por Joel Allen Schroeder. [USA]: Youtube, 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WdTgo5wf9mA>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

SALEM, Lee. In: **Dear Mr. Watterson**. Entrevistado por Joel Allen Schroeder. [USA]: Youtube, 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WdTgo5wf9mA>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

SANTOS, Tarciane Cajueiro; SILVA, Miriam Cristina Carlos. Peregrinação, experiência e sentidos: Uma leitura de narrativas sobre o Caminho de Santiago de Compostela. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | ECompós**, Brasília, v.18, n.2, maio/Ago. 2015. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/1198/846>>. Acesso em: 15 ago. 2017.

SILVA, Míriam Cristina Carlos. **Comunicação e cultura antropofágicas**. Mídia, corpo e paisagem na erótico-poética oswaldiana. Porto Alegre: Sulina, Sorocaba: EDUNISO, 2007.

_____. Contribuições de Iuri Lotman para a comunicação: sobre a complexidade do signo poético. In: **Teorias da comunicação: Trajetórias investigativas**. Org. Giovandro Marcus Ferreira, Antonio Hohlfeldt, Luiz C. Martino, Osvando J. De Moraes. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010.

_____. A comunicação como artifício: Uma leitura sobre Vilém Flusser. In: **Teorias dos meios de comunicação no Brasil e no Canadá**. Org. Giovandro Marcus Ferreira, Antonio Hohlfeldt, Luiz C. Martino, Osvando J. De Moraes. Salvador: EDUFBA, 2012. Disponível em:
<https://www.academia.edu/8899154/Teoria_dos_meios_de_comunica%C3%A7%C3%A3o_Brasil-Canad%C3%A1_v.1>. Acesso em: 10 jul. 2017.

_____. Sobre o Poético e o Hipertexto: Por uma linguagem da complexidade em sala de aula. In: **Cotidiano Escolar e Tecnologias: Tendências e Perspectivas**. Org. Eliana Maria do Sacramento Soares, Leandro Petarnella. Campinas: Alínea, 2012.

SIQUEIRA, Silvia Márcia Alves. As efígies femininas em catacumbas romanas: Uma análise da figuração paleocristã. In: **Gênero, religião e poder na antiguidade: contribuições interdisciplinares** / Leni Ribeiro Leite... [et al], organizadores. – Vitória: GM Editora, 2012.

SOLOMON, Charles. In: **Dear Mr. Watterson**. Entrevistado por Joel Allen Schroeder. [USA]: Youtube, 2013. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=WdTgo5wf9mA>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

THOMPSON, John B. **A mídia e a Modernidade: Uma teoria social da mídia**. Tradução: Wagner de Oliveira Brandão. Petrópolis: Vozes, 1999

TIBURI, Márcia. A Máquina de mundo: uma análise do conceito de aparelho de Vilém Flusser. **Revista Ghrebh**. V.1, n.11, 2008. Disponível em:
<http://revista.cisc.org.br/ghrebh/index.php?journal=ghrebh&page=article&op=viewArticle>.

TISSERAND, Michael. In: **Dear Mr. Watterson**. Entrevistado por Joel Allen Schroeder. [USA]: Youtube, 2013. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=WdTgo5wf9mA>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

USPENSKII, Boris. Sobre a Semiótica da Arte. In: **Ensaio de Semiótica Soviética**. Org. Iuri Lotman, Boris Uspenskii, V. Ivanov. Tradução: Victória Navas, Salvato Teles de Menezes. Lisboa: Livros Horizonte, 1981.

WATTERSON, Bill. **Calvin e Haroldo: O Livro do Décimo Aniversário**. Tradução: Alexandre Boide. São Paulo: Conrad, 2013.

_____. **A hora da vingança**. Tradução: Adriana Schwartz. São Paulo: Conrad, 2010.

_____. **Algo babando embaixo da cama**. Tradução: Cleide Tavares. Rio de Janeiro: Cedibra, 1988.

_____. **E foi assim que tudo começou.** Tradução: Luciano Machado e Adriana Schwartz. São Paulo: Conrad, 2007.

_____. **Existem tesouros em todo lugar.** Tradução: Alexandre Boide. São Paulo: Conrad, 2013.

_____. **Estranhos seres de outro planeta.** Tradução: Marina Rossetti. Rio de Janeiro: Cedibra, 1990.

_____. **Felino selvagem psicopata homicida.** Tradução: Marcelo de Castro Bastos. São Paulo: Best Expressão Social, 1996.

_____. **Felino selvagem psicopata homicida vol II.** Tradução: Marcelo de Castro Bastos. São Paulo: Best Expressão Social, 1996.

_____. **O mundo é mágico.** Tradução: Luciano Vieira Machado. São Paulo: Conrad, 2007.

_____. **O progresso científico deu tilt vol II.** Tradução: Anthony R. L. Seadon. São Paulo: Best Expressão Social, 1991.

_____. **Os dias estão simplesmente lotados.** Tradução: Sueli de Jesus Lopes e Anthony R. L. Seadon. São Paulo: Best Expressão Social, 1995.

_____. **Os dias estão simplesmente lotados vol II.** Tradução: Sueli de Jesus Lopes e Anthony R. L. Seadon. São Paulo: Best Expressão Social, 1995.

_____. **Páginas de domingo.** Tradução: Helena Gubernatis e Ana Falcão Bastos. Lisboa: Gradiva, 2001.

_____. **Yukon ho!.** Tradução: André Conti. São Paulo: Conrad, 2008.