

Ontologia da arte (de massa) dos quadrinhos*

ONTOLOGÍA DEL ARTE (DE MASAS) DE LAS HISTORIETAS

ONTOLOGY OF (MASS) ART OF COMICS

Fabio Mourilhe**

Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas
/ Volumen 12 - Número 2 / Julio - Diciembre de 2017
/ ISSN 1794-6670/ Bogotá, D.C., Colombia / pp. 261–273

Fecha de recepción: 10 de abril de 2016
Fecha de aceptación: 28 de agosto de 2016
Disponible en línea: 22 de junio de 2017
doi:10.11144/Javeriana.mavae12-2.oadm

* Artículo de reflexión.

** Bolsista de pós-doutorado e pesquisador no Programa de pós-graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da UFRJ. Doutor em filosofia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGF/IFCS). Fez doutorado-sanduíche com Richard Shusterman em 2013 na FAU (EUA). Mestre em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) (2006), Bacharel e licenciado em filosofia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Bacharel em Ciência da computação, Graduado em Web Design e formado em arranjo musical.



Resumen

Este trabajo tiene como objetivo describir el arte de masas dentro de la filosofía del arte y su especificidad en las historietas. Con el apoyo inicial de la obra de Noël Carroll en el arte de masas, a través de un método bibliográfico, se tienen en cuenta las condiciones necesarias y suficientes para caracterizar este arte, como ocurre en las historietas y más tarde frente a su condición ontológica. Como resultado, tenemos un trabajo que permite considerar de manera global las características que tienen relevancia en el establecimiento y el fundamento de la relación entre las historietas, el arte y la autenticidad. La principal contribución de este artículo es el apunte de las especificidades de las historietas con profundidad, para permitir una serie de desdoblamientos en torno a sus funciones e implicaciones. La denominación de arte de masas para las historietas puede ser corroborada en función de la presencia de ciertos aspectos como la recurrencia de un personaje principal y cuadros en una secuencia narrativa. Lo que permite su diseminación a gran escala y múltiples instancias son las tecnologías masivas asociadas a ellas. El arte (de masas) de las historietas en general es un arte popular, pero puede involucrar también aspectos del arte erudito que se popularizaron. En la discusión sobre el estatus ontológico de la obra de arte de masas, se intenta explicitar su carácter de unicidad. El original de las tiras e historietas por más que sea singular es reproducible y designado para ello, pero posee características atribuidas a la obra de arte y debe ser tratado como tal.

Palabras claves: filosofía del arte; ontología; arte de masas, historietas; Noël Carroll

Abstract

This work aims to study mass art within the philosophy of art and its specificity in comic books. With the initial support of the work of Noël Carroll on mass art, through a bibliographical method, we considered necessary and sufficient conditions to characterize this art as it happens in comics, and later deal with its ontological status. As a result, we have a work that allowed thinking comprehensively about the characteristics that have relevance in the establishment and foundation of the relations between comics, art and authenticity. The main contribution of this article is the description of comics' specificities as a way of leading to a series of developments of their functions and implications. The denomination of mass art for comics

can be justified with the presence of certain aspects as the recurrence of the main character and frames in a narrative sequence. Their dissemination in large scale is possible as a result of mass technologies application. Mass art of comics generally is a popular art, but may include aspects of high art that became popular. In the discussion about the ontological status of work of mass art, we try to explicit their character of unity, which also comes with the reproducible aspect and the possibility of multiplicity. The originals of comic strips and comic books are designed for such. Although the originals also have characteristics attributed to works of art.

Keywords: philosophy of art; ontology; mass art; comic books; Noël Carroll.

Resumo

Este trabalho tem como objetivo tratar a arte de massa no âmbito da filosofia da arte e em sua especificidade nas histórias em quadrinhos. Tendo como suporte inicial o trabalho de Noël Carroll sobre a arte de massa, através de um método bibliográfico, consideramos as condições necessárias e suficientes para caracterizar esta arte tal como ocorre nos quadrinhos e, posteriormente, tratamos de seu status ontológico. Como resultado, temos um trabalho que permite pensar de forma abrangente sobre as características que tem relevância no estabelecimento e fundamento das relações entre quadrinhos, arte e autenticidade. A principal contribuição deste artigo é o apontamento das especificidades dos quadrinhos com profundidade, de forma a permitir uma série de desdobramentos em torno de suas funções e implicações. A denominação de arte de massa para os quadrinhos pode ser corroborada em função da presença de certos aspectos como a recorrência de um personagem principal e quadros em uma sequência narrativa. O que permite sua disseminação em larga escala e múltiplas instâncias são as tecnologias de massa a eles associada. A arte (de massa) dos quadrinhos em geral é uma arte popular, mas pode envolver também aspectos da arte erudita que se popularizaram. Na discussão sobre o status ontológico da obra de arte de massa, tenta-se explicitar seu caráter de unicidade. O original das tiras e histórias em quadrinhos por mais que seja singular é reproduzível e designado para tal, porém possui características atribuídas à obra de arte e deve ser tratado como tal.

Palavras chave: filosofia da arte; ontologia; arte de massa; histórias em quadrinhos; Noël Carroll

INTRODUÇÃO

Devemos considerar inicialmente para este artigo as transformações pelas quais passam a mídia e as histórias em quadrinhos. Com suas tiragens reduzidas, a possibilidade de um alcance massivo exige o deslocamento do suporte e de todo processo de distribuição por outras mídias.

As tecnologias de massa, principalmente a impressão para as histórias em quadrinhos e a Internet para os *webcomics*, são seguramente importantes, no que tange a produção e a distribuição. A produção exige a presença destas tecnologias, mas a possibilidade de uma distribuição massiva parece que se direciona cada vez mais para as tecnologias associadas à Internet.

Como um aumento de “nossos poderes naturais”, “próteses que ampliam nossos poderes”, tal qual Noël Carroll (2013, 99) indica em seu artigo *A ontologia da arte de massa*, e também como uma extensão de nossos sentidos ou partes do corpo (McLuhan 1964), podemos pensar em tecnologias diversas que envolvem os quadrinhos, não apenas tecnologias de massa, mas também ferramentas básicas de desenho utilizadas em sua fase de confecção, tecnologias que podem envolver o uso do computador. Ao reproduzir originais e padrões, técnicas se portam como tecnologias e mídia de massa. Estas tecnologias, segundo Carroll (2013), seriam próteses de próteses, pois aumentam “o alcance de nossos já alargados poderes de produção e distribuição por meio da automatização de nossos recursos técnicos de primeira ordem”. Uma tecnologia auxilia na criação de um produto. Simultaneamente, tecnologias de massa também auxiliam na sua disseminação.

Os quadrinhos são uma arte de massa que é comercializada, produzida e distribuída com o auxílio das tecnologias de massa. Podemos considerar sua origem a partir de alguns aspectos distintos que parecem atestar seu papel como arte de massa, como a recorrência de um personagem principal e quadros em uma sequência narrativa. O que permite sua disseminação em larga escala e múltiplas instâncias são justamente estas tecnologias de massa.

A arte de massa prevalece no mundo industrializado. É a experiência estética da maioria. Contudo, na contramão da indústria, podemos perceber, com os fanzines e quadrinhos independentes ou *underground*, práticas artesanais sem distribuição em massa e sem grandes processos de produção, com uma concentração local. O que não impede que estas manifestações sejam absorvidas pelo *mainstream*, como se dá com o processo de incorporação de gêneros musicais marginais que são incorporados com as devidas “limpezas” no momento de sua entrada na indústria cultural de massa. Porém, em países como o Brasil onde uma indústria de quadrinhos de peso está centrada praticamente em apenas uma linha editorial – das produções de Maurício de Souza –, esta incorporação se mostra improvável. Um movimento possível, contudo, seria a absorção do artista pela indústria de quadrinhos americana, o que poderia levar, no limite, ao fim dos quadrinhos independentes, com sua absorção por uma segunda cultura.

A arte de massa deve ser estudada pela filosofia da arte dada a sua importância na sociedade atual. Aqui, tentaremos definir, de forma semelhante a Carroll, porém considerando a especificidade dos quadrinhos, as condições necessárias e suficientes para caracterizar a arte de massa tal como ocorre nos quadrinhos. Posteriormente, trataremos de seu status ontológico.

ARTE (DE MASSA) DOS QUADRINHOS

A arte (de massa) dos quadrinhos em geral é uma arte popular, mas pode envolver também aspectos da arte erudita que se popularizam. Traz características que indicam sua localização precisa na história. Carroll (2013, 101) indica uma diferença entre arte popular e arte de massa, onde a primeira é uma arte que está presente em todas as culturas e não está associada a um determinado período histórico. A segunda seria aquela que “surgiu no contexto da sociedade industrial moderna, sociedade de massa, e é expressamente destinada para uso desta sociedade,” como ocorreu com os quadrinhos – e também no cinema, na fotografia e na música massiva. Emprega tecnologias de massa, aqui como mídia, para disseminar esta arte entre os consumidores.

A arte de massa não se encontra em qualquer sociedade, mas especificamente na sociedade industrial. Tem por objetivo atender suas necessidades, o que inclui o controle e o direcionamento da massa conforme necessidades políticas (em países totalitários) e econômicas (em países capitalistas), ao mesmo tempo em que proporciona um entretenimento que pode ter características hipnóticas e alienantes. Segundo McLuhan (1964, 63), não seria possível para nós recusar a participar ou “fechar nossos sentidos”.

Considerando o que Hanna Arendt (1989, 360) apresenta como “massa” em *As origens do totalitarismo*, temos uma grande faixa da população numericamente relevante que se torna politicamente indiferente, ou seja, facilmente manipulável. Em Theodor Adorno (1986, 98), *Conceito de iluminismo*, temos a indústria cultural como aquela que “impede a formação de indivíduos autônomos, independentes, capazes de julgar e de decidir conscientemente”. Arendt (1989) mostra ainda que a massa seria capaz de se adaptar a situações extremas pela crença ou pelo terror. Fala-se sobre uma atitude de massa em oposição à individualização e à cultura, atitude resultante da morbidez e do niilismo da elite intelectual moderna.

Carroll (2013, 101) indica a emergência da sociedade de massa, tecnologias da informação de massa e da arte de massa em concomitância com a evolução do capitalismo, da urbanização e da industrialização.

Com o auxílio da imprensa, das editoras e hoje da Internet e da indústria cinematográfica, temos a popularização dos quadrinhos, arte de massa. A incorporação da informática à imprensa e aos quadrinhos fez com que ambos ganhassem outros suportes e ampliações em novos modos possíveis para sua linguagem, e se aproximassem da Internet. A chamada cultura *nerd*, por outro lado, abarca um amplo leque de artes de massa sobre uma única bandeira.

Histórias em quadrinhos, arte de massa, usufruídas simultaneamente por leitores de locais diversos e distantes, se destinam ao consumo em massa. Atualmente, este continua a ser seu perfil, porém com o deslocamento dos gibis vendidos em bancas de jornal para as *graphic novels* nas livrarias, temos uma diminuição da amplitude desta distribuição e um certo enfraquecimento da ideia de alcance massivo. Comparações semelhantes podiam ser realizadas também nas diferenças entre os gibis *mainstream* e o *underground*, com pontos de venda e alcances distintos.

Antes do surgimento dos quadrinhos na imprensa com Angelo Agostini ou Outcault no século XIX, tivemos a prática de venda de ilustrações avulsas na Europa entre os séculos XV e XVIII, e também da ocorrência de quadros em sequência em vitrais, pinturas e iluminuras. A venda de ilustrações avulsas (*broadsheets*) era uma prática popular que se utilizava da reprodução, exemplo remoto de prática de mídia de massa. Podemos considerar a introdução das ilustrações

e dos quadrinhos nos jornais como influência e herança da prática advinda desta comercialização de imagens. Uma prática popular que não tem o alcance de uma mídia de massa é aquela localizada e sem reprodução, como a pichação de um muro, grafite ou manifestações mais remotas, como as pinturas rupestres ou desenhos nos arredores do *Domus Aurea*.

Podem ser consideradas como práticas populares, por exemplo, os desenhos que não são reproduzidos em série por artistas *naïf*, que eventualmente podem ser colocados em uma série narrativa sem a intenção de serem reproduzidos em massa. Com a reprodução em massa da arte *naïf*, temos um exemplo de arte popular que passa a ser também arte de massa, com a possibilidade de reprodução e distribuição em larga escala.

Contudo, devemos considerar a sanitização da prática popular na passagem para a arte de massa, como vemos na adequação moral que se deu em *Yellow Kid*. Esta acomodação envolve repetição, homogeneização e simplificação. Na adaptação da arte erudita ou de vanguarda para a arte de massa caberia esta intenção, de retirar toda complexidade, tendo em vista o menor esforço para a apreensão e a experiência estética.

Conforme Carroll (2013, 103-104),

obras de vanguarda não se prestam para o acesso imediato ao público de massa. Supõe-se que elas desafiem ou transgridam a compreensão comum e as expectativas que esse tipo de público consumidor tem com relação às formas de arte relevantes. Isso não significa que uma obra de vanguarda não possa se tornar um sucesso editorial.

Contudo, o contato com uma obra de vanguarda talvez demande uma base cultural e teórica que a massa provavelmente não dispõe. Por outro lado, qualquer consumidor deve compreender e apreciar sem esforço a arte de massa, prontamente acessível a este público. Revistas em quadrinhos, por exemplo, se utilizam de imagens de fácil reconhecimento (que não exige nenhum treinamento especial do consumidor, uma “representação pictórica acessível pelo contato” (Carroll 2013, 106) para se comunicar. Por esta facilidade, assim como os filmes mudos, quadrinhos que trazem apenas imagens também poderiam ser considerados como “forma global de arte” (106).

Obras de vanguarda, por sua vez, “podem ser produzidas e distribuídas por tecnologias de massa, mas elas não são arte de massa, pois... tais obras não são estruturadas para assimilação e recepção imediata pelo público em geral... elas são designadas a frustrar uma fácil assimilação” (Carroll 2013, 104). Elaborada para ser difícil com desafios morais e estéticos, a arte de vanguarda talvez seja realmente a antítese da arte de massa.

A necessidade de simplificação não compromete a arte de massa e talvez seja na verdade a fonte de sua força. Kunzle (1973, 3) mostra que a particularidade das tiras de jornal e gibis, que os tornam influências culturais poderosas, é a distribuição em massa, graças às tecnologias industriais de massa, capazes de reproduzir “múltiplas instâncias” da “arte de massa até pontos de recepção distantes um do outro” (Carroll 2013, 102). As tiras em jornal e os suplementos ilustrados coloridos só foram viabilizados a partir da tecnologia de massa que surgiu no final do século XIX, as impressoras coloridas.

Além dos modernos processos digitais de impressão, devemos considerar alguns dos tradicionais sistemas de impressão como tecnologias de massa relevantes na produção dos jornais e revistas em quadrinhos. Conforme mostra Oliveira (1977, 266-268), para estes fins,

temos os sistemas: tipográfico, offset e roto-gravura. No primeiro caso, temos a utilização do clichê, placa de zinco que, como carimbo em relevo, atua sobre a área de impressão. No segundo caso, também conhecido como processo litográfico, é utilizada uma chapa de zinco ou de alumínio – porém sem relevo – em processo foto-mecânico. No terceiro caso, também foto-mecânico, é utilizado um cilindro de cobre para gravação da imagem.

Todos os processos acima descritos são executados, na prática, por velozes máquinas rotativas munidas de inúmeros equipamentos, que dão a revista já dobrada..., e de várias unidades impressoras, permitindo a impressão de todas as cores ao mesmo tempo. Nestas máquinas, a fim de conseguir a mais alta velocidade, o papel é fornecido em bobinas, ficando assim a impressão em uma mesma tira contínua que vai passando pelas múltiplas unidades até chegar na saída da máquina..., onde é retalhada a fim de formar os vários exemplares de que se compõe uma edição. (Oliveira 1977, 268)

Arte de massa envolve distribuição e produção, ou conforme Carroll (2013, 102-103) é uma forma de distribuir e produzir, graças às tecnologias e mídias de massa que estabelecem uma ponte com vastas audiências, uma pluralidade de receptores. Para Kunzle (1973, 3), a mídia de massa surge com a impressão e Gutenberg. Antes disso, não seria possível falar em mídia de massa. Mesmo os exemplos anteriores a Gutenberg que traziam a prática da propaganda direcionada para um grande número de pessoas – com a utilização de imagens e palavras para influenciar a opinião pública e os eventos políticos, como ocorreu com a Coluna de Trajano pelos romanos ou com a tapeçaria Bayeux pelos normandos – não podiam ser considerados mídia de massa.

Uma mídia de massa é móvel; viaja até o homem e não exige que o homem se desloque até ela. Apesar de ser dirigida ao público em larga escala, induz a sua obtenção por parte dos indivíduos. Um papel impresso, pendurado na parede de uma taverna, permite que o leitor se identifique com o seu conteúdo, de uma forma que não seria possível com as pinturas oficiais permanentemente visíveis em uma Igreja. Além disso, se um homem pode obter uma impressão, segurá-la com as mãos e passá-la para um amigo, sua participação no conteúdo aumenta correspondentemente. (Kunzle, 1973, 3)

As tiras em quadrinhos veiculadas na mídia jornalística têm o humor e a aventura como pautas características. Nas revistas em quadrinhos e *graphic novels* as possibilidades se multiplicam e diversas combinações de gêneros podem ali florescer. Carroll (2013, 105) mostra que os cenários de ação/aventura são especialmente apropriados aos propósitos da arte de massa “porque a competição física entre... forças... definidas” como “bem e mal é mais fácil para quase todos seguirem do que dramas psicológicos complexos, que podem exigir” outros *backgrounds* para a compreensão. Nos quadrinhos, esta polarização de forças pode ser percebida nos gibis de super-herói mais tradicionais e em outros gêneros, como os quadrinhos de crime. A sofisticação de certos títulos em quadrinhos recentes de autores como Alan Moore, Grant Morrison e Neil Gaiman, contudo, mostra que a complexidade talvez não comprometa tanto a aceitação dos gibis junto ao grande público.

ONTOLOGIA DA ARTE (DE MASSA) DOS QUADRINHOS

Antes da veiculação das histórias ou das tiras em quadrinhos no jornal e nos gibis, devemos considerar o processo pelo qual são desenvolvidas as artes originais utilizadas na montagem das sequências narrativas junto a textos descritivos e diálogos. Tradicionalmente, como fase inicial, temos a realização de esboços a lápis que ganharão arte-finalização com nanquim através do uso do pincel, pena ou caneta. Neste desenho finalizado, ainda poderá ser aplicada a retícula manualmente (no papel Crafting ou com retícula Letraset) ou então será apenas indicada para posterior inclusão durante os processos mecânicos, quando também serão introduzidas as cores, normalmente não incluídas no original. Estas artes, antes dos processos mecânicos, compõem pranchas originais, artes que servirão de modelo para a reprodução em massa das revistas. Estes desenhos, segundo Oliveira (1977, 261), só poderão ser vistos por muitos se forem mecanicamente distribuídos nos milhares de exemplares de uma revista.

Com o advento do computador e das técnicas digitais, e o envolvimento de equipes - grandes ou pequenas -, as fases de execução do processo de criação serão as mesmas, porém acrescidas e ampliadas com o auxílio dos recursos proporcionadas por *softwares* específicos. Os esboços originais podem ser realizados a lápis e escaneados posteriormente para receberem a arte-final no computador, em programas como o Adobe Illustrator, que também pode ser utilizado para a criação dos desenhos. O letreiramento e a colorização são fases que mudaram drasticamente com a era digital. Letreiramento manual foi substituído pelo uso de fontes, que podem ser criadas para o uso específico em determinado trabalho ou autor. A colorização digital pode ser realizada no Adobe Photoshop. Com a sofisticação e padronização das técnicas de colorização digital, temos um panorama onde os gibis, principalmente os Americanos, tendem a ser homogeneizados e perdem a individualidade, que antes era enfatizada com o traço do artista.

Com o processo digital centrado em um único artista, todas estas fases podem ser realizadas direto no computador. A arte criada através do processo digital sem o envolvimento de técnicas manuais não terá original, autenticidade, nem singularidade, apesar de poderem ocorrer variações nas cópias impressas, seus idênticos múltiplos.

As técnicas manuais permitem o desenvolvimento de artes originais e cópias reproduzidas massivamente. Técnicas manuais e digitais podem gerar artes que serão mediadas através das revistas em quadrinhos, padrões que se repetem. As artes originais carregam uma singularidade e unicidade que se perde se elas assumem seu papel de arte de massa, onde a multiplicidade é preponderante.

Adaptando o exemplo de Carroll (2013, 113) sobre uma ficção popular, podemos dizer que, se todas as cópias de um gibi forem queimadas, a obra ainda continuaria a existir. Talvez aqui possamos pensar em uma redução do status ontológico da obra de arte de massa. Ao perder a multiplicidade, resta a singularidade e se aproxima da obra de arte.

A presença do leitor como aquele que possui uma memória que guardará as imagens e textos de um gibi nos lembra de que este também realiza um novo processo de criação no contato com a reprodução. Ou seja, processos criativos se dão não apenas na fase de geração dos originais dos quadrinhos, mas também na prática de leitura diante da cópia. Segundo Klauck (2012, 50), o decifrar implica na “recriação por parte do leitor, que revive o momento da feitura do texto ao reatribuir sentido às palavras. O leitor recria-o”.

Esta recepção da obra original só é possível graças às cópias, uma “multiplicidade de instâncias de realização da mesma obra” (Carroll 2013, 114). A diferença apontada por Carroll (2013) entre as cópias e o original estaria no aspecto efêmero das primeiras.

As cópias geradas a partir do original podem ser pensadas, por outro lado, como novas instâncias, quando temos a possibilidade de diferenciação entre elas e o original graças à contingência dos fatores que sobre ela incidem. Assim, estas cópias também teriam uma singularidade.

Na discussão de Carroll (2013, 117) sobre o status ontológico da obra de arte de massa, tenta-se explicitar o caráter de unicidade da obra de arte - sua singularidade em relação à obra de arte de massa - que traz, contudo, um aspecto reproduzível e a possibilidade de multiplicidade. O original das tiras e histórias em quadrinhos por mais que seja singular é reproduzível e designado para tal. Porém, este original possui as características atribuídas à obra de arte e deve ser tratado como tal, uma designação que passou a ser atribuída aos quadrinhos com a valorização dos originais - antes descartados -, o que incluiu a realização de exposições, com maior frequência a partir da década de 1960. Um dos conceitos que pode ser utilizado como forma de diferenciação entre este original e suas múltiplas instâncias é a autenticidade, apontada por Walter Benjamim (1994, 167) em sua discussão sobre a obra de arte na era da reproduzibilidade.

Mesmo na reprodução mais perfeita, um elemento está ausente: o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra... envolve as transformações que ela sofreu, com a passagem do tempo, em sua estrutura física, como as relações de propriedade em que ela ingressou. Os vestígios das primeiras só podem ser investigados por análises químicas ou físicas, irrealizáveis na reprodução; os vestígios das segundas são o objeto de uma tradição, cuja reconstituição precisa partir do lugar em que se achava o original. O aqui e agora do original constitui o conteúdo da sua autenticidade, e nela se enraíza uma tradição que identifica esse objeto, até os nossos dias, como sendo aquele objeto, sempre igual e idêntico a si mesmo. A esfera da autenticidade, como um todo, escapa a reproduzibilidade técnica...

CONCLUSÃO

A concepção dos quadrinhos como arte de massa, algo que é inerente a esta manifestação cultural, parece indicar a exigência de grandes tiragens e um alcance massivo. Contudo, esquece-se que outros aspectos intrínsecos aos quadrinhos já são reflexos de tecnologias e mídias de massa, e de suas engrenagens. Estes aspectos incluem a padronização e a simplificação do conteúdo, o que ocorre com os personagens, com a estrutura dos quadros e da página, e com a narrativa.

As tecnologias e as mídias de massa parecem atuar não apenas como nossas extensões, mas como protocolos que exigem que tudo se adeque a sua própria imagem, tal qual ocorria na figura de semelhança conhecida como simpatia na Idade Média, conforme mostrou Foucault (2000, 31-34) em *As palavras e as coisas*.

Em um instante percorre os espaços mais vastos: do planeta ao homem que ela rege... Ela pode nascer... por um só contato... Mas é tal seu poder, que ela não se contenta em brotar de um único contato e em percorrer os espaços; suscita o movimento das coisas no mundo e provoca a aproximação das mais distantes. Ela é princípio de mobilidade...

A relação de semelhança apontada, muito próxima do funcionamento da mídia, em termos de alcance, facilidade de contágio pelo contato e mobilidade, também nos faz lembrar do mito de narciso apontado por McLuhan (1964, 59), na sua paixão desenfreada pela sua extensão, que se tornou ele mesmo.

Todo poder conferido à mídia talvez induza a pensá-la na verdade como extensões reversas onde nós e todas as manifestações artísticas e culturais se tornam próteses que ampliam o seu poder. Além da ideia de extensão reversa, temos também em McLuhan (1964, 63) a concepção de “autoamputação de nosso corpo”, que exige “novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo.

A ligação e extensão de dupla via não cessam nem com a possibilidade de desvencilhamento do consumidor do controle contínuo da mídia, quando conseguimos meios de modificar a tecnologia, resultando em híbridos intercâmbios (McLuhan 1964, 65), como os novos formatos e meios de comunicação possíveis para os quadrinhos, que acabam sendo absorvidos pelo *mainstream*; ou posicionamentos inusitados dos quadrinistas, resultando em “autêntica reação criativa às iniciativas oficiais” (McLuhan 1964, 191). McLuhan (1964) apresenta os quadrinhos, especificamente as tiras, não como uma arte de massa alienante, mas como um espaço crítico para o questionamento do conformismo, através da cultura popular e do humor. A arte popular é um palhaço que nos desperta para toda aquela vida e todas aquelas faculdades que deixamos de desenvolver na vida de todos os dias. Agindo como homem integral, ele se aventura a desempenhar tarefas especializadas da sociedade. Mas o homem integral é sempre um desastrado numa situação especializada. De qualquer modo, este é o caminho para se chegar à arte das histórias em quadrinhos e à arte do palhaço.

Mesmo com a diversidade e os muitos estímulos disponíveis, existem ligações múltiplas em atuação, graças à tecnologia e à mídia sempre presentes.

Outro ponto que deve ser salientado sobre os aspectos primordiais dos quadrinhos é que, com suas adaptações a novas mídias/suportes, eles continuam presentes, porém podem sofrer mudanças. Os personagens, por exemplo, como aqueles que trocam de papéis em comédias ou farsas, ou heróis e vilões da Marvel Comics, conseguem se adaptar a cenários de metamorfose contínua; as estruturas dos quadrinhos podem ser adequadas aos novos suportes, como se deu na passagem das grandes imagens sinópticas de *Yellow Kid* no final do século XIX para as tiras diárias, das tiras para as páginas dos gibis e das páginas de gibis para as páginas da Internet; e a narrativa pode ganhar novas possibilidades de opções múltiplas de percurso de leitura.

As mudanças contínuas de personagem e narrativa mostram que a ideia de uma limpeza da manifestação cultural ao se inserir na arte de massa seria algo relativo. Os cenários distintos em fluxo exigem posicionamentos sociais diversos e padrões, construções necessárias para a adaptação da arte de massa às novas mídias.

Neste cenário de mudanças, por outro lado, teríamos um espaço para os quadrinhos alternativos. A dispersão dos quadrinhos de grandes editoras por mídias distintas veio acompanhada por um enfraquecimento nas vendas do formato do gibi tradicional e com o direcionamento para a comercialização de encadernações. O espaço para o gibi tradicional se tornou então um nicho possível para publicações alternativas que, contudo, não competem necessariamente com os títulos das grandes editoras, pois utilizam uma distribuição alternativa. Nos casos onde os títulos independentes são publicados como encadernações e distribuídos em grandes redes de livrarias – cenário típico atual – podemos pensar em algum tipo de concorrência.

O direcionamento para o formato da encadernação e o espaço para publicações alternativas abre caminho para a introdução de artes mais sofisticadas e complexas. O produto final, contudo, não deixa de trazer características de arte popular e arte de massa.

Este novo formato com um conteúdo mais rebuscado, contudo, dificultaria uma ação política coordenada que vise alcançar um espectro amplo da população, pois não se trata mais de uma arte de massa estruturada nos moldes tradicionais. Como exemplo extremo, temos o novo trabalho de Chris Ware, *Building Stories*, que, apesar de trazer traços marcantes do autor, foi publicado em uma caixa com publicações internas em formatos variados.

Ware não chega a explorar outros modos de percepção além da visão e do tato, mas inclui neste seu último trabalho uma estrutura em placas de papelão grosso dobráveis que se assemelham a um tabuleiro de um jogo, o que resulta em um híbrido com regras e condições muito peculiares.

Com a popularização da informática a partir da segunda metade da década de 1980, foram criados *softwares* que utilizavam sons e animação para recriar as histórias em quadrinhos em novo ambiente. Estas experiências, posteriormente, continuaram a ser realizadas pela indústria cinematográfica, com tentativas de reproduzir fielmente, porém com a ampliação necessária, todo conteúdo dos quadrinhos, como se percebe em *Sin City*, adaptação de Frank Miller de seu próprio trabalho para o cinema ao lado de Robert Rodriguez e Quentin Tarantino.

O cinema, como arte de massa por excelência, passou a assumir a prática de subjetivação através da violência nas adaptações dos quadrinhos, como se deu em *300* de Frank Miller, para frisar a superioridade do Ocidente. Em outros casos, tivemos efeitos mais palpáveis e visíveis a partir de ícones e personagens famosos dos quadrinhos, que foram incorporados por movimentos insurgentes, como se deu com a máscara de Guy Fawkes de *V de vingança* para o Anonymous; e a *Lenda de kamui* (1964-1971) para atividades políticas dos estudantes como o Zengakuren e o movimento contra o AMPO no Japão na década de 1960, conforme mostram Paul Gravett (2006, 46) e Sharon Kinsella (2000).

Com estes últimos exemplos, percebe-se um fenômeno curioso, onde certos aspectos da arte de massa dão origem a manifestações marginais que dialogam com o poder em jogos de força. Envolve também a integração de outras tecnologias de massa, como no caso de Anonymous com o YouTube através da Internet. Em a *Lenda de Kamui*, por sua vez, os movimentos políticos populares parecem resgatar tecnologias mais antigas como a ilustração avulsa, na forma de panfletos e cartazes.

Neste caminho reverso de reapropriação da arte de massa em novos contextos talvez não seja possível falar em purificação e sim em uma readaptação ou distorção do conteúdo original conforme a necessidade do movimento. Transgridem o original sem serem artes de vanguarda. Como artes de massa, contudo, estes aspectos continuam a se pautar pela repetição e pela homogeneidade dos ícones utilizados, com o objetivo de atingir o maior número de pessoas possível.

As novas formas de distribuição em rede pela Internet passaram a ser as mais relevantes e potentes no cenário atual. Aqui, como nova reprodução ou reprodução em segundo nível de múltiplas instâncias, a máscara de Guy Fawkes se faz presente.

Nesta realocação, o discurso passa a tratar de forma mais direta e autoritária os problemas políticos cotidianos, em um viés semelhante aquele presente na ficção dos quadrinhos originais. Mas, em ambos os casos, temos ficções que cotejam a realidade.

Neste tipo de quadrinhos, o bem e o mal, tanto na adaptação do ícone, como na série original, são relativizados, se afastando da polarização que caracterizou os gibis de super-herói das décadas de 1940 e 1950.

Nestas décadas iniciais de emergência dos gibis americanos e posteriormente, um compromisso moral não existia em relação aos artistas e seus originais. Além de não receberem os direitos pela comercialização de suas histórias e seus personagens, os artistas perdiam o acesso aos seus originais, que podiam ser mal armazenados ou descartados.

Ronin Ro (2004, 126) narra a luta de Jack Kirby, Jim Steranko e outros para tentar reaver seus originais da Marvel Comics, enquanto este material ficava largado nas prateleiras sem nenhum tipo de proteção, após ter sido utilizado para impressão. Em outros casos, eram largados pelos chãos ou roubados e vendidos em convenções. A Marvelmania International, fã clube e editora autorizada pela Marvel entre 1969 e 1971, por exemplo, eventualmente pagava seus empregados com originais, como relata Mark Evanier (apud HOWE, 2013, 102). Alguns destes originais eram trabalhos de Jack Kirby, que Evanier retornou a Kirby.

O problema era comum. Ocorria desde a época da Timely Comics e durou, conforme os relatos apontados por Ro até a década de 1980.

Para diminuir a quantidade de furtos de originais, ainda na década de 1970, foi criada, segundo Ro (2004, 226), uma sala para alocar as artes que deveriam ser retornadas a seus autores. Também foi sugerido aos autores que enviassem seus trabalhos assinados.

O longo processo criativo que envolve o desenvolvimento dos quadrinhos deve ser valorizado assim como os originais e seus autores.

A singularidade destes originais é bem representativa. No cinema, contudo, terá singularidade a matriz original a ser copiada. Ela provavelmente nunca terá um valor diferenciado como a arte original dos quadrinhos, que pode ser exposta e comercializada individualmente. Apesar disto, o filme original serve de modelo para as cópias e demanda um cuidado especial com a conservação.

A singularidade das cópias das revistas em quadrinhos, concepção que soará estranha para alguns, só poderá ser pensada na relação com a experiência do leitor. Sob a ótica da tiragem e na relação com o original, a cópia é concebida em termos de multiplicidade, possibilitada graças à reprodutibilidade técnica.

Estes são alguns esboços que podem contribuir para pensarmos os quadrinhos e seus desdobramentos na atualidade. O objetivo aqui não é esgotar o assunto, mas pensar de forma abrangente sobre características que têm relevância no estabelecimento e fundamento das relações entre quadrinhos, arte e autenticidade, para indicar o que há de verdadeiramente único e autêntico na arte de massa. Posteriormente, pode ser problematizada a questão do controle da massa através da mídia na atualidade, em um contexto onde existe a opção e a preponderância da escolha personalizada de conteúdo.

NOTAS

- 1 “Toda extensão é uma ampliação de um órgão, de um sentido ou de uma função que inspira ao sistema nervoso central um gesto autoprotetor de entorpecimento da área prolongada” (McLuhan 1964, 197). A extensão é possível em direção à tecnologia e à mídia.
- 2 A introdução deste personagem poderia estar associada à criação do novo mito junto à nova mídia, conforme indicou McLuhan (1964, 283).
- 3 McLuhan (1964, 201) mostra que a uniformidade do material impresso estaria relacionada à “homogeneização de diversas zonas, graças à amplificação do poder, da energia e da agressão que costumamos associar aos novos nacionalismos”.
- 4 Repetição de padrões específicos que atingem o consumidor e que podem ser definidos a partir de pesquisas empíricas. Trata-se de estruturas simples que podem cativar o público.
- 5 Homogeneidade visa atrair, segundo Carroll (2013, 106), o que é comum entre enormes populações de consumidores. Este aspecto é um dos mais enfatizados pelos críticos que condenam a arte de massa.
- 6 Um estilo característico e bem realizado faz com que o desenhista se torne conhecido por seu traço e seguido por milhares de fãs que passam a consumir seu trabalho.
- 7 Recurso gráfico que permite introduzir sombreamento ou preenchimento com tonalidades de cinza ou cores. Reticula pode ser considerada como mídia que veicula e distribui diversos padrões e como tecnologia de massa que permite e auxilia na produção das artes de massa.
- 8 Chris Ware desenvolveu um trabalho que, aparentemente, se afasta de uma arte de massa e da demanda indicada por McLuhan (1964, 270) de que “a arte e os jogos precisam de regras, convenções e espectadores”.
- 9 Publicado na revista Garo. Trata da luta contra a pobreza e a opressão. Seu autor, Shirato Sanpei, se inspira nas guerras medievais e histórias de samurais para simbolizar as lutas sociais e políticas da época, o que já tinha sido prática em seu título anterior Ninja Bugeichô (1959-1962) (Suter 2009, 244).
- 10 Zengakuren é a abreviação de Zen Nihon Gakusei Jichikai So Rengo, todas as ligas japonesas de autogestão estudantil, movimento estudantil de extrema esquerda (Evans 1997, 226).
- 11 Tratado de cooperação e segurança mútuas entre Estados Unidos e Japão.
- 12 Apenas em 1987, Jack Kirby conseguiu reaver 2.100 originais da Marvel Comics, menos do que ele tinha desenhado apenas para o Quarteto Fantástico. Nesta época, conforme Howe (2013, 277), também foram retornados originais de Steve Ditko, Dick Ayres e Don Heck.
- 13 Ou mesmo um armazém em 1975, onde Irene Vartanoff começou a catalogar e organizar as páginas. Este material passou a ser guardado por Jim Shooter em seu escritório em 1978 (Ro 2004, 226).

REFERENCIAL

- Adorno, T. W. 1986. A indústria cultural. In: COHN, Gabriel (Org.). Theodor W. Adorno. Coleção Grandes Cientistas Sociais. São Paulo: Ática.
- Arendt, Hanna. 1989. *Origens do totalitarismo: Anti-semitismo, imperialismo, totalitarismo*. São Paulo: Companhia das letras.
- Benjamin, Walter. 1994. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- Carroll, Noël. 2013. "A ontologia da arte de massa." *Revista Redescrições* 4 (2).
- Evans, Toshie M. 1997. *A Dictionary of Japanese Loanwords*. London: Greenwood Press.
- Foucault, Michel. 2000. *As Palavras e as Coisas: Uma arqueologia das ciências humanas*. São Paulo: Martins Fontes.
- Gravett, Paul. 2006. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad.
- Howe, Sean. 2013. *Marvel Comics: The Untold Story*. New York: Harper Perennial.
- Kinsella, Sharon. 2000. *Adult Manga: Culture & Power in Contemporary Japanese Society*. Abingdon: Routledge Curzon.
- Klauck, Ana Paula. 2012. "Escrevendo literatura infantil – o comprometimento com o leitor." In: *A escrita criativa: pensar e escrever literatura / coord. Luiz Antonio de Assis Brasil; orgs. Camila Canali Dovali, Camila Gonzatto da Silva*. Porto Alegre: EDIPUCRS.
- Kunzle, David. 1973. *History of the comic strip volume I – The early comic strip: Narrative strips and picture stories in the European broadsheet from c. 1450 to 1825*. Los Angeles: University of California Press.
- McLuhan, Marshall. 1964. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Editora Cultrix.
- Oliveira, Reinaldo de. 1977. "Muito obrigado Sr. Johann Gutenberg." In: *Shazam! Org.: Álvaro de Moya*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Ro, Ronin. 2004. *Tales to astonish: Jack Kirby, Stan Lee, and the American comic book revolution*. New York: Bloomsbury.
- Suter, Rebecca. 2009. "From Jusuheru to Jannu: Girl knights and Christian witches in the work of Miuchi Suzue." In: *Mechademia 4. War/Time*. ed.: Frenchy Lunning. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Cómo citar este artículo:

Mourilhe, Fabio. 2017. "Ontologia da arte (de massa) dos quadrinhos". *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas* 12 (2): 261-273. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.mavae12-2.oadm>