

NIQUEL NÁUSEA: A NARRATIVA DAS HQ's COMO DOCUMENTO HISTÓRICO

Erica Simões Castelão¹
Robérico Celso Gomes dos Santos²
UEFS – Universidade Estadual de Feira de Santana
ericastelao@gmail.com, robericocelso@gmail.com

RESUMO

Este artigo enfoca uma pesquisa em andamento que tem como objetivo discutir a narrativa gráfica dos quadrinhos enquanto documento histórico. A partir do exame da tira Níquel Náusea, de autoria do brasileiro Fernando Gonsales, procuramos investigar o uso da narrativa visual como ferramenta de representação do contexto social brasileiro na década de 1980, e de que maneira ela atua na produção de discursos e memórias sociais.

Palavras-chave: Narrativa gráfica, Níquel Náusea, história, representações sociais, memória.

ABSTRACT

This article focuses a research in progress that has as objective to debate the graphic storytelling of the comic while historical document. From the examination of the strip comic Nickel Nausea, of authorship of the Brazilian Fernando Gonsales, we look for investigate the use of the visual storytelling like a tool of social representation of the Brazilian social context in the eighties, and how it acts in the production of social speeches and memories.

Words-key: Graphic storytelling, Níquel Náusea, history, social representation, memory.

¹ Discente do curso de Especialização em Desenho

² Professor orientador do curso de Especialização em Desenho

1 Introdução

O presente artigo tem por meta apresentar uma pesquisa em andamento que visa discutir a narrativa gráfica dos quadrinhos enquanto documento histórico. Nosso objeto de estudo é a tira³ Níquel Náusea, produção de Fernando Gonsales publicada na Folha de São Paulo desde 1985⁴. O recorte temporal contempla algumas tiras da década de 80 reunidas no livro **Níquel Náusea em: Mickey é a vovozinha** (1991), onde procuramos investigar o seu caráter de evidência histórica do contexto sócio-político brasileiro, bem como o uso da narrativa visual das HQ's como ferramenta para representação gráfica.

Na Historiografia, até o início do século XX, a noção de documento histórico possuía um sentido de prova jurídica, era evidência de uma verdade histórica, prova de eventos do passado. Entretanto, ainda na primeira metade desse mesmo século, a Nova História questionou as formas de se produzir história e a noção de documento. Essa nova corrente historiográfica defendia que o conhecimento histórico deveria ser produzido *“com tudo aquilo que, pertencendo ao homem, depende do homem, serve ao homem, exprime o homem, significa a presença, a atividade, os gestos e as maneiras de ser do homem.”* (FEBVRE, s/d, P.249), recusando a noção anterior de documento a qual priorizava registros oficiais, e predominantemente verbais.

Dessa forma, paisagens, instituições, crenças, pinturas, desenhos, etc., passaram a ser considerados objetos de exame do historiador. Em conformidade com esse pensamento, nossa problemática é: como as histórias em quadrinhos podem ser consideradas registros do passado?

2 A Estrutura Formal das HQs

As HQs são consideradas como narrativas gráficas⁵ e, em relação a outros tipos de narrativas, possuem uma linguagem específica. Dentre suas características, podemos destacar a produção de ilusões de som, movimento, espaço, tempo, pensamento, etc. dentro de um processo que conjuga texto e imagem gráfica. As HQ's articulam elementos como a justaposição de quadros, diversas formas de letramento, perspectiva, linhas e traços, entre outros, em função da história que queiram contar. Cabe salientar a participação fundamental do receptor nesse processo, pois ele deve exercer suas capacidades intelectivas e perceptivas para que os efeitos das ilusões referidas sejam apreendidos. Por isso, a narrativa gráfica dos quadrinhos necessita de uma cooperação entre autor e leitor, cuja ligação deve ser efetuada através de dados compartilhados por ambos, derivados de uma experiência comum.

³ Narrativa curta de 2 a 4 quadros, publicada junto com outras na mesma página e circula geralmente em jornais.

⁴ Fernando Gonsales, até então formado em medicina Veterinária e Zootecnia(1983), consegue ingressar nesse jornal quando vence um concurso.

⁵ Entendida segundo o conceito de Eisner(2005) que, de maneira geral, corresponde a qualquer narração que

Para que se efetue o diálogo, o autor utiliza uma padronização de elementos comuns de uma determinada cultura, durante a construção de uma idéia ou personagem num quadrinho uma vez que o receptor deve reconhecer facilmente a mensagem, através da rememoração de experiências sociais comuns. Usa-se, então, o recurso da imagem estereotipada, a qual se caracteriza por desenhos simplificados e carrega consigo um conjunto de símbolos; isso permite que tal comunicação se efetue de forma rápida e eficiente. Por isso, o desenhador recorre aos visuais padronizados, configurados em tipos comuns: o protótipo do vilão, do herói, da mocinha, do atleta, etc. "A imagem ou caricatura tem de defini-lo instantaneamente." (Eisner, 2005, p. 22) - vale lembrar, entretanto, a possibilidade de abandono de tais padronizações, se for conveniente à estória e ao desenhador. Na tira Níquel Náusea, podemos observar várias dessas características ao examinarmos a estrutura formal na qual Gonsales configura seus personagens. Abaixo, notamos uma ocasião em que o autor apresenta o personagem que dá nome à tira:



(Figura 1: Apresentação do personagem Níquel Náusea)

Níquel Náusea, personagem principal, é um rato que vive no esgoto de uma grande cidade e, como tal, enfrenta grandes dificuldades para sobreviver, desde disputas acirradas por comida, entre a população de sua espécie, até subnutrição e fome. Além disso, outros aspectos contribuem para que a vida dele se torne "nauseante", como a impossibilidade de elevar seu status social, e a freqüência em que é comparado a certo camundongo famoso e próspero chamado Mickey Mouse. Junto a ele outros personagens participam da tira, como a barata Fliti, a rata Gatinha, o Sábio do Buraco, o rato Ruter, o Mickey da Disney, personagens humanos (sempre postos de maneira ridicularizada), e animais que não fazem parte do núcleo de personagens centrais. Em geral, Gonsales expõe um enredo de pessimismo e alheamento social. Analisando a figura 2, poderemos perceber alguns elementos gráficos articulados para compor essa trama:

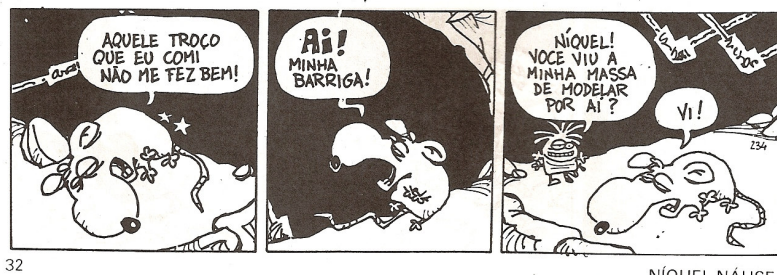


Figura 2: Exemplo da articulação de elementos narrativos na tira Níquel Náusea

Na figura 2 existem três requadros justapostos em ordem seqüencial, e cada um deles segrega quatro unidades principais: balão de fala, a figura de um rato estilizado, o solo abaixo deste, e um fundo sombreado, compondo dessa forma a ambientação territorial e emocional da narrativa. No último requadro há ainda a presença de um elemento surpresa compondo a seqüência de imagens: uma barata estilizada em posição caminhante.

Movimento e espaço são percebidos através do deslocamento entre os planos onde a alteração da perspectiva amplia a visão frontal de cada requadro efetivando a sensação de movimento e passagem de tempo, esta reforçada pela conclusão da chegada do segundo personagem. As nuances de posições do rato entre horizontal e vertical se traduzem numa transitoriedade a qual expressa o sentimento de desconforto desse personagem, enquanto a preposição “Ai”, em negrito, expressa efeito de som e reforça a sensação de dor passada pela imagem.

Em geral, é recorrente nos personagens sensações como cólicas estomacais, dores por pancadas, vertigens, fome ou melancolia e são expressos não somente pelo posicionamento na tira, como demonstramos na análise da figura anterior, mas também através do traço usado pelo desenhador caracterizado por uma simplificação: seus traços simples delineiam corpos estilizados e desproporcionais produzindo um efeito de desequilíbrio e tensão, que unidos a outros elementos como o sombreamento, compõem uma atmosfera peculiar.

É possível observar uma segregação rígida entre homens e bichos, como dois mundos diferentes, opostos e intransponíveis. Tal diferenciação cria um clima de conflito, pois Gonsales se abastece de repertórios sociais que sugerem a presença de ratos como ameaça a existência humana. Este fato sugere sentimentos de nojo, raiva, desprezo, incompreensão e permanente estado de guerra.

Entretanto, nosso autor faz uma inversão dessa perspectiva nutrindo-se desses repertórios para pensar a posição de opressão dos animais na luta pela sobrevivência frente à ação humana de excluir, rejeitar e violentar, e assim elaborar situações de riso pautadas nas desventuras de cada personagem.



Figura 3: Exemplo de inversão: os bichos analisam os homens.

3 O uso de tipos sociais

Para Berger e Luckman (1996), os processos de formação do conhecimento da realidade da vida cotidiana são conjuntos de fenômenos independentes da nossa vontade. A

produção de conhecimento, seja ele científico, seja do senso comum, são elaborações interpretativas desta realidade para dotar o mundo de sentidos que guiem as condutas da vida cotidiana. Outrossim, essa realidade “é um mundo que se origina no pensamento e na ação dos homens comuns, sendo afirmado como real por eles” (Ibid., p.36), através dos fenômenos de objetivação⁶ dos processos subjetivos que, por sua vez, constroem o mundo intersubjetivo do senso comum.

Porém, antecedendo essas construções intersubjetivas, há uma realidade, tomada como realidade por excelência, que está ordenada numa disposição de padrões, independente da apreensão que delas o indivíduo tenha. E, nesse sentido, a linguagem age como instrumento que fornece, em esquemas tipificadores, as objetivações institucionalizadas as quais abastecem a orientação das condutas do indivíduo de sentidos e significados, em seu contato com o “outro”. Os esquemas tipificadores formam-se na interação social. Eles são conjuntos de termos que direcionam a maneira como os “outros” são apreendidos, e como podemos lidar com eles em encontros face a face.

Compreendendo, dessa forma, como as padronizações visuais usadas nos quadrinhos podem ser construídas, é possível concluir, num primeiro momento, que Gonsales, ao se utilizar de ratos, baratas etc., articula tipificações instituídas num meio urbano, ligadas à associação desses animais ao problema de proliferação de zoonoses. Na figura 4, observamos um exemplo dessa relação:



Figura 4: A presença incômoda da barata Fliti explorada de forma risível.

No entanto, para elaborar perfis, falas, gestos e ações, nosso autor personifica tais seres, dota-os de elementos humanos que, por sua vez, são também tipificações de diferentes indivíduos que se relacionam num cotidiano urbano. Vale ressaltar as maneiras de pensar tipicamente humanas desses personagens como motivo pelo qual o universo do Níquel Náusea pode ser considerado como uma representação do excluído⁷ urbano, situado no contexto em que as tiras foram produzidas. A Figura 5 permite estabelecer um paralelo entre o tema da tira e idéia do jeitinho brasileiro de encarar a vida diante das dificuldades impostas pela estrutura sociopolítica:

⁶ É a materialização de abstrações, como por exemplo produzir uma imagem para reproduzir um conceito.

⁷ Excluídos de cidadania conforme as teorizações de Roberto DaMatta (1997)

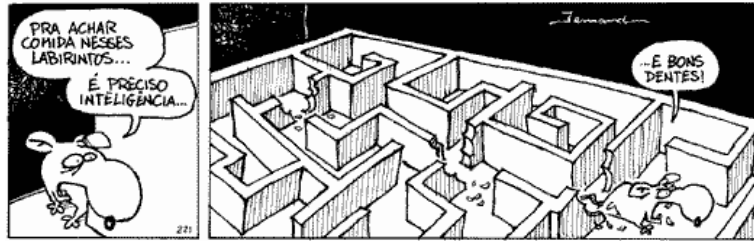


Figura 5: Níquel Náusea e suas maneiras de driblar dificuldades.

Moscovici(2005) admite as representações sociais como fenômenos que exercem um papel de intermediárias entre o sistema cognitivo e a realidade social, onde o conhecimento não é representação, e sim, uma construção de um agir e pensar individualmente e coletivamente, circunscrito a determinada realidade histórica. É uma elaboração simbólica individual, quando o sujeito apreende o seu ambiente, num contexto de valores, idéias e regras socialmente impostas; e também social, porque se apresenta como um conjunto de conceitos, explicações e afirmações originadas no cotidiano da vida, num universo consensual, e no curso de comunicações interindividuais, assumindo diferentes formas:

“Elas ocupam, com efeito, uma posição curiosa, em algum ponto entre conceitos, que têm como objetivo abstrair sentido do mundo e introduzir nele ordens e percepções, que -reproduzam o mundo de uma forma significativa. Elas sempre possuem duas faces que são interdependentes, como duas faces de uma folha: a face icônica e a face simbólica. Nós sabemos que: representação= imagem/significação; em outras palavras, a representação iguala toda imagem a uma idéia e toda idéia a uma imagem.” (MOSCOVICI, 2005, p.46)

Para esse teórico, as representações sociais devem ser consideradas como “teorias” do senso comum que instrumentam a interpretação e a construção das realidades sociais. Elas se originam do processo de comunicação e tal raciocínio parte da idéia de que os indivíduos operam para formar seus conhecimentos, elaborando imagens mentais através da sua percepção do real, dos conhecimentos socialmente instituídos e das práticas discursivas, para assim dotar o mundo de sentidos que orientem suas vivências. Nesse sentido, a linguagem é entendida como prática social e desempenha o papel de facilitar as associações de idéias, valores, conceitos e ideologias em função da interação. Segundo esse conceito, o trabalho de Gonsales é um cruzamento entre percepção e experiência do mundo real e as formas lingüísticas empregadas para comunicação.

4 Como uma HQ pode registrar o passado

Para Bakhtin (1986)), a linguagem é um fato social que se fundamenta na necessidade humana de comunicação. Este teórico afirma a natureza social e não individual da

enunciação a qual está ligada às estruturas sociais. A palavra seria campo de disputa de valores sociais onde as variações de língua refletiriam variações sociais, cujos signos apresentariam caráter dialético, dinâmico, vivo e mutável. Em sua teorias, Bakhtin elabora os conceitos de *enunciado*, *polifonia*, *dialogismo* e *gêneros discursivos*.

Encarando a linguagem como uma prática social, o conceito de *enunciado* está associado ao conceito de *vozes*, pois quando define o primeiro, se refere às expressões (palavras ou sentenças) que resultam da atividade humana durante o ato de conversação entre duas ou mais pessoas. As *vozes* são as palavras de “outros” que antecedem os enunciados e interferem na composição deles. O processo de assimilação das vozes dos “outros” para a reestruturação e elaboração de um novo enunciado é chamado de *polifonia* (um discurso de vários discursos).

O *dialogismo* é o diálogo entre as diferentes *vozes*, e a partir desse processo se tem a formação de valores, crenças e formas de pensamento. Um gênero de discurso é parte de um repertório de formas de enunciados disponíveis no movimento de linguagem e comunicação de uma sociedade. Desse modo, está circunscrito à sociedade que o utiliza. Os diferentes formatos de enunciados podem ser compreendidos como diferentes discursos. Os gêneros discursivos se dividem em: primários, tidos como gêneros simples para a comunicação discursiva imediata (uma carta, bilhete, o dialogo cotidiano); e secundários, que são aqueles gêneros dotados de maior complexidade pois agregam dois ou mais gêneros discursivos formando um (romance, teatro, discursos científicos).

Se aplicarmos as proposições bakhitinianas à tira Níquel Náusea, entenderemos a HQ como um gênero secundário pois combina vários enunciados—o textual, o gestual, onomatopéias, etc.—acreditando que essa linguagem atua também de forma dialógica, formando discursos que estão circunscritos a uma dada realidade histórica. Como tal, o discurso em questão carrega em si uma coletividade de dizeres, que conjugados pelo desenhador, produz sentidos. Sentido é história, no momento em que o simbólico participa do real, como nos aponta Orlandi (2005, p. 47):

“O sentido é assim uma relação determinada do sujeito – afetado pela língua – com a história. É o gesto de interpretação que realiza essa relação do sujeito com a língua, com a história, com os sentidos. Esta é a marca da subjetivação e, ao mesmo tempo, o traço da relação da língua com a exterioridade: não há discurso sem sujeito. E não há sujeito sem ideologia “

5 Conclusão: O Desenho Registro nas HQs

A concepção de Desenho Registro elaborado por Oliveira e Trinchão (1998), reflete a conexão Desenho-História e as implicações do Desenho como formulador de memórias, cabendo aqui salientar duas de características: tal conceito encara o desenho como fenômeno fruto da ação mental e plástica produzida a partir de uma interpretação da

realidade constituída como ato circunscrito num tempo, registrando-o; é um fenômeno que produz um diálogo interpretativo entre passado e presente, isto é, produz várias interpretações e leituras por parte das gerações seguintes, agindo dessa forma, como produtor de memórias..

Em conformidade com esse conceito, acreditamos que para pensar a tira Níquel Náusea como um documento histórico é necessário, além de considerá-la como uma representação social, perceber como ela funciona enquanto produtora de memórias. Para isso, precisamos analisá-la enquanto linguagem e examinar seu(s) discurso(s).

Para Orlandi (op. cit., p. 9) discurso é a prática da linguagem, o movimento de produção de sentido com a linguagem em uso. Segundo essa autora, estamos sempre lidando com signos, sempre interpretando e produzindo sentidos na nossa interação com o mundo físico, de forma que *“a entrada no simbólico é irremediável e permanente: estamos comprometidos com os sentidos e o político”* e é sempre uma prática entre locutores.

A memória, dessa forma, é entendida como uma memória discursiva, e se refere ao já-dito, ao interdiscurso, cujos elementos são indispensáveis para a elaboração de qualquer discurso:

“... o saber discursivo que torna possível todo dizer e que retorna sob a forma do pré-construído, o já dito que está na base do dizível, sustentando cada tomada de palavra. O interdiscurso disponibiliza dizeres que afeta o modo como o sujeito significa em uma situação discursiva dada” (Orlandi, op. cit., p. 31).

Assim, o dizer não é propriedade particular de um individual isolado, porque só podemos dizer (desenhar) algo quando nos colocamos na perspectiva do dizível (memória, interdiscurso) e da atualidade (a formulação, a intencionalidade e a interpretação), de forma que nos filiamos em redes de sentidos.

A HQ pode ser entendida como um acontecimento que nasce a partir de memórias, e estabelece um diálogo que produz tantas outras memórias. Entendemos que cada indivíduo tem uma atitude responsiva diante de um discurso proferido, pois *“O enunciado está voltado não só para o seu objeto mas também para os discursos do outro sobre ele”* (Bakhtin, 2003, p. 300).

Embora algumas das teorias apresentadas se refiram ao texto verbal e à fala, acreditamos que o Desenho, e mais especificamente, o desenho em quadrinhos, pode ser refletido nessa perspectiva pois é um fenômeno estritamente ligado a realidade concreta e aos sistemas simbólicos, é produzido por e para a interação social. Dessa forma, a tira Níquel Náusea, enquanto documento do passado, não deve ser entendida como uma imagem objetiva de uma realidade, é pela análise de sua linguagem que se torna possível entender os significados engendrados pela expressão gráfica, e as maneiras como essa leitura é mediada.

Por fim, salientamos que a intenção deste trabalho é comunicar a importância do quadrinho e do desenho em geral, enquanto produção cultural que assume um caráter de representação de vivências, memórias, e posicionamentos diante da vida. Segundo

Nietzsche, “O inventor de sinais é ao mesmo tempo um homem que não cessa de se tornar cada vez mais consciente dele próprio: foi somente como animal social que o homem aprendeu a tornar-se consciente de si.”⁸. Estudar o Desenho é observar as formas como o homem pensa, transforma o mundo, e constrói imagens de si e de sua cultura.

Referências

- [1] BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1986.
- [2] _____. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- [3]
- [4] BERGER, Peter L. & LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade: Tratado de Sociologia do Conhecimento**. Petrópolis: Vozes, 1996.
- [5] BRAGA, Flávio & PATATI, Carlos. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- [6] BURKE, Peter. **Testemunha Ocular: História e Imagem**. Bauru, São Paulo: EDUSC, 2004.
- [7] CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- [8] DAMATTA, Roberto. **Carnavais, Malandros e Heróis: para uma sociologia do dilema brasileiros**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
- [9] EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- [10] _____. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.
- [11] FEBVRE, Lucien. **Combates pela História**. Trad. Lisboa: Presença, s/d.
- [12] GOMES, Luiz Vidal Negreiros. **Trabalhando para o desenhismo**. In: **Desenhismo**. Santa Maria: Ed. UFSM, 1996. Pg 99-109.
- [13] LE GOFF, Jacques (Org.). **A História Nova**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- [14] LUYTEN, Sônia M. Bibe (Org.) **História em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Edições Paulinas, 1984.
- [15] MASSIRONI, Manfredo. **Ver pelo Desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos**. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1982.
- [16] McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.
- [17] MOSCOVICI, Serge. **Representações Sociais: investigações em Psicologia Social**. Petrópolis: Vozes, 2005.
- [18] ORLANDI, Eni P. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. Campinas, São Paulo: Pontes, 2005.
- [19] RODRIGUES, Marly. **A Década de 80. Brasil: quando a multidão voltou às praças**. São Paulo: Ática, 2001.
- [20] SPINK, Mary Jane (org.) **O conhecimento no cotidiano: As representações sociais na perspectiva da psicologia social**. São Paulo: Brasiliense, 2004.

⁸ Nietzsche. **A Gaia Ciência**. São Paulo: Martin Claret, 2003 p.195-196

[21] TRINCHÃO, Gláucia M. Costa & OLIVEIRA, Lysie Reis. A História contada a partir do desenho. In: Anais do Gráfica 98: Congresso Internacional de Engenharia Gráfica nas Artes e no Desenho & 12 Simpósio Nacional de Geometria Descritiva e Desenho Técnico. P.35-43. Feira de Santana: UEFS/ABPGDDT, 1998.