

# HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO INFORMAÇÃO IMAGÉTICA

Gazy Andraus<sup>1</sup>

FIG-UNIMESP – Centro Universitário Metropolitano de São Paulo

gazya@yahoo.com.br

## RESUMO

A história em quadrinhos (ou HQ) é uma arte literário-imagética, permitindo uma atuação e entendimento que incide como informação diferenciada nos hemisférios cerebrais. A imagem recai no hemisfério direito do cérebro, enquanto que a informação escrita fonética racional no esquerdo. Tais aspectos entram na mente como informação sistêmica, integrativa, considerando-se a interdisciplinaridade no ensino. Além disso, a HQ pode ser também autoral, distintamente daquela padronizada como fruto de uma equipe para finalidade comercial. Em ambos os casos, a história em quadrinhos deve receber o estatuto de arte, como quaisquer outras expressões humanas que são assim classificadas, tais como as artes visuais, plásticas, cinema e literatura.

**PALAVRAS-CHAVE:** Histórias em Quadrinhos; Informação Imagética; Arte.

## 1. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQ) E INFORMAÇÃO SISTÊMICA

As histórias em quadrinhos não servem apenas ao auxílio interdisciplinar ou às aulas de literatura, mas principalmente como agentes artísticos auto-suficientes literário-imagéticos apresentados de uma maneira própria, independentemente. Isto se dá, sobretudo, devido à relação intrínseca das HQ como uma literatura imagética e a importância delas como imprescindível e necessário objeto de estruturação cultural aos povos: objeto este que auxilia em uma melhor interface dos dois hemisférios cerebrais: esquerdo: racional (fonético) e direito: intuitivo (imagético).

Na realidade, os quadrinhos são mesmo uma linguagem independente com estrutura própria, como um hipergênero (Ramos, 2009) e somente agora estão se tornando melhor reconhecidas no mundo e principalmente no Brasil, ganhando espaço em setores de mídia impressa e televisiva, que lhes concede cada vez mais prestígio, haja vista que os quadrinhos estão migrando para formatos similares a livros e álbuns destinados a livrarias, bem como têm sido indicados ao ensino pelos PCNs (Parâmetros curriculares nacionais) e adquiridos pelo governo a fim de figurarem nas bibliotecas escolares.

---

<sup>1</sup> Coordenador do Curso de Artes da FIG-UNIMESP – Centro Universitário Metropolitano de São Paulo, Doutor em Ciências da Comunicação pela USP, mestre em Artes pela UNESP, pesquisador do Observatório de HQ da USP e autor independente de HQ fantástico-filosófica.  
gazya@yahoo.com.br; <http://tesegazy.blogspot.com/>

Porém, isto nem sempre foi assim, graças a um desconhecimento acerca do potencial relativo às artes, no auxílio mental à formação humana.

### **1.1 A EXPANSÃO NEUROPLÁSTICA**

Embora a história da humanidade pressuponha a manifestação expressiva gestual, sonora (gutural) e garatujada, a necessidade gregária de compartilhamento de informações foi o deflagrador de toda essa epopéia criativa, tanto artística, como científica. A escrita evoluiu da vontade de se registrar a informação, facilitando assim a comunicação, tornando-a fluida e mediadora para o entendimento prático, principalmente, apesar de abarcar possibilidades abstratas de pensamento. Mas isso não significa que os desenhos (que originaram a escrita ideográfica e fonética), sejam de somenos importância, ou que induzam a “erros”, múltiplas interpretações ou que sejam limitados. Nem que, se esses fossem os casos, os desenhos pudessem ser tidos como informação “infantilizada” e menos complexa nos quadrinhos, como parece ter sido assim percebido, inclusive pela ciência cartesiana.

Ao contrário: a manifestação do desenho como via direta de uma mente que elabora racional e criativamente, expressa os anseios, temores, alegrias e outros humores da pessoa que busca representar graficamente seus estados de ânimo. Morin (2000) já explicou que o ser humano é complexo, e não apenas um ser racional, pois sente, pensa, teme, se alegra, expressa, assim, manifestando uma complexidade de sentimentos que não se restringem a um padrão único e formatável. De Gregori (1999), com sua teoria do cérebro triuno argumenta que o cérebro humano contém todas as outras versões de cérebros anteriores, até a inteligência básica da vida. Assim, expõe que aliado aos dois hemisférios (direito e esquerdo), repousa internamente o cérebro central, réptil, que responde pelo pragmatismo (**fig. 1**)<sup>2</sup>. Dessa forma, De Gregori diz que deveria haver uma utilização proporcional entre esta porção central (ação decidida), o hemisfério esquerdo (racionalidade) e o direito (criatividade). Sem uma utilização comum proporcional a esses três módulos conjugados, o ser humano acaba por pender, ora mais para uma parte, ora para outra, desenvolvendo mais algumas áreas e menos outras. Ainda assim, ressalte-se que é de conhecimento científico que o funcionamento cerebral cognitivo resulta da atividade integrada dos hemisférios e em rede. Porém, tal desproporcionalidade apontada por De Gregori explicaria, em parte, porque o ensino

---

<sup>2</sup> As figuras estão no anexo após as referências bibliográficas deste trabalho.

cartesiano, cuja modalidade exclusivista e dominante atinente ao hemisfério esquerdo, deveria já estar totalmente reformulado, incluindo a inserção de modalidades novas de pensamento, como a atividade criadora (a criatividade, atinente ao hemisfério direito cerebral). A mudança de paradigma na ciência, por exemplo, da clássica para a quântica, teve uma repercussão total na relação entre sujeito e objeto: o cientista não poderia mais, agora na visão quântica, deixar de afetar sua pesquisa, ainda que fosse como uma espécie de “demiurgo”, cuja observação participante proporcionaria a medição e localização no tempo-espaço da micropartícula atômica. Pois, embora ele possa continuar suas medições, o fator “observação” altera a posição no tempo e espaço da micropartícula, que tanto poderia ser um corpúsculo material, como também uma possibilidade ondulatória que figurasse potencialmente em qualquer lugar, o qual se define mediante a escolha momentânea do físico (**fig. 2**). Neste último caso, coloca-se em pauta a possibilidade existencial no tempo-espaço da partícula, cuja posição que seria eleita dependeria realmente do fator, agora subjetivo, da ponderação do homem (do pesquisador). Capra (1999) alerta que os cientistas ainda não compreendem como uma partícula possa ser dual ao mesmo tempo (matéria/onda), porém, sua mente neuroplástica se “reformatou” como que para aceitar um estado natural da existência, que não condiz com o que a concepção da lógica linear anterior apontava, na visão de um mundo newtoniano em que todo o universo parecia ser uma máquina funcional, cuja manutenção independia do homem, em que este seria apenas um mero observador sem poder alterar algo. No entanto, na nova física que vai além do mero efeito ação/reação, culminaram os cientistas por aceitar a facticidade dual da micropartícula ser/estar e onda/matéria ao mesmo tempo, como real e plausível, a despeito de uma lógica simples e cartesiana não poder abarcar tal premissa. Além disso, devido a estudos atuais da neurociência, sabe-se que a mente é neuroplástica, bem como não cessa jamais de se ampliar (e regenerar), desde que seja estimulada para tal, e não com um ensino que contemple apenas a chamada inteligência racional, pois falho e manco, já que insuficiente para atuar nos hemisférios cerebrais de modo satisfatoriamente equilibrado. Experimentos com tomografias computadorizadas têm sido utilizados para ilustrar novas descobertas do funcionamento cerebral, que apontam para repensar tais questões. Constatou-se assim que

(...) experimentos de laboratório e estudos clínicos indicam claramente que a leitura do chinês requer, para a identificação de seus morfemas-caracteres, uma alocação de funções cerebrais, localizadas entre os hemisférios cerebrais direito e esquerdo, um tanto diferente daquela que os leitores da Europa Ocidental e os leitores de alfabetos fonéticos orientais usam para a identificação de palavras. (SAENGER, 1995).

Dessa maneira, à mesma forma que os ideogramas, os desenhos das histórias em quadrinhos podem incidir em áreas distintas do cérebro, ativando-as, diferentemente do que faz uma leitura da escrita cartesiana.

Como se percebe, ainda há muito que se pesquisar e deduzir, mas claro está que, longe de serem empecilhos à educação, os quadrinhos são potentes informações imagéticas que podem ser utilizadas como literatura diferenciada, aliada à literatura convencional escrita (e também aos textos acadêmicos) como forma de melhorar a interação dos hemisférios cerebrais, promovendo fontes de conhecimento e deflagrações criativas que auxiliariam na transformação do ensino em algo não somente sistêmico e informacional, como também indispensavelmente lúdico. Os quadrinhos, além de servirem informação imagética de forma diferenciada, também divertem, mas é de salientar a influência que podem trazer ao psiquismo humano (como os noticiários de televisão, os filmes etc). Esta influência, inclusive, foi pressentida e vivenciada (até de forma exagerada), na década de 1950, quando os Estados Unidos viviam uma crise, o que resultou em expressões artísticas de temáticas mais fortes e de tons “negativos”, como nas histórias de terror que pululavam nas revistas de HQ (*comics*). Infelizmente, isso bastou para que psiquiatras, psicólogos, pedagogos e educadores sem muita reflexão acusassem os quadrinhos como pérfidos à educação da juventude. O problema, realmente, é que muitas das histórias não eram para crianças, e faltou visualizar tal fato, como é feito atualmente nos cinemas, com classificações etárias. A mesma síndrome correu mundo afora e no Brasil. Seu resgate só veio a partir da década de 1960 e 1970, com o advento de teóricos europeus e de estudos culturais, percebendo o valor real dos quadrinhos, retirando-os aos poucos do limbo a que foram submetidos.

Aqui, conjecturo baseado em minha tese de doutorado (Andraus, 2006), que a razão principal de as HQ terem sido desvalorizadas no processo cultural foi realmente a performance da assim e então chamada “mente dominante” (hemisfério esquerdo), já que, por atuar de forma incisiva na conceituação racional, desvalorizou, como na ciência clássica, o subjetivismo, a expressão artística, pois que esta era (e é) entranhada e deflagrada mais pelo hemisfério direito. Dessa forma, tal cisão permitiu desconsiderar-se o valor da arte dos desenhos e dos quadrinhos por extensão, superestimando a escrita racional do pensamento estritamente cartesiano.

Assim, a questão de o fonema ter se sobressaído e soberanamente valorizado conquanto a seu conteúdo intrínseco, encontra eco e respaldo no que apontam as pesquisas com tomografias computadorizadas do cérebro. E aqui tem-se dois fatos, como exemplos,

comprobatórios dessa desatenção em relação à importância da informação imagética, logo, do desenho, e conseqüente supervalorização da escrita fonética:

1- Ao final da década de 1960 para início da de 1970, o artista norte-americano de histórias em quadrinhos, Jim Steranko, quando roteirizava e desenhava a revista Nick Fury para a editora Marvel Comics, introduziu uma história contendo suas três páginas iniciais completamente mudas (**fig. 3**), cuja tônica informacional se dava exclusivamente pelas imagens desenhadas, com total ausência de textos escritos (excetuando-se pelo título da história e do personagem como acontece em narrativas de filmes, em que, em muitos momentos desenrolam-se ações sem falas). Porém, o estigma no qual o texto descritivo fonético seria preponderante como elemento necessário às histórias em quadrinhos, e sua ausência nas páginas elaboradas pelo desenhista, causou estranheza ao editor Stan Lee, que temia que os jornalheiros pensassem se tratar de erro de impressão, e devolvessem a edição (Casey, 2004). Ao fim, o autor convenceu Lee a publicar a HQ;

2- Uma das razões de os japoneses gostarem de mangás e não terem quase preconceito com as HQ, pode estar no fato de eles aprenderem ideogramas na infância, além dos fonemas pertinentes à sua língua. Na página acerca da biografia em mangá de um dos maiores autores no Japão, Osamu Tezuka (**fig. 4**), o autor Toshio Ban se pergunta porque no ocidente não há essa naturalidade na leitura de HQ como no país do sol nascente. A resposta que ele dá é que não há como no Japão um “Osamu Tezuka”, supervalorizando a criatividade e influência que este “Walt Disney” nipônico tem feito por lá. Mas a justificativa mais abrangente pode residir noutro fato desconhecido por Ban e pelo público em geral: conforme se afirmou anteriormente nesse trabalho, Saenger (1995) expõe que pela tomografia computadorizada desvendou-se que a leitura dos ideogramas se dá em áreas hemisferiais distintas no cérebro, diferente do que a leitura dos fonemas causa aos leitores. Graças a essas e outras informações pude assim, em minha tese, definir que pelo sistema com os fonemas da linguagem ocidental, ampliou-se sobremaneira a importância da escrita, que é linear e responde mais pelo hemisfério esquerdo, desvalorizando-se a leitura das imagens e desenhos (Andraus, 2006)<sup>3</sup>. Assim, para os japoneses que leem ambos, a leitura dos quadrinhos é algo

---

<sup>3</sup> A tese de doutorado intitulada “As Histórias em Quadrinhos como Informação Imagética Integrada ao Ensino Universitário” foi premiada como melhor tese de 2006 sobre histórias em quadrinhos pelo Troféu HQ-MIX ocorrido em 2007. Esta premiação é o mais importante evento acerca das histórias em quadrinhos no Brasil, acontecendo anualmente, e premiando várias categorias nacionais e internacionais.

natural, como se verificou no exemplo dado, enquanto que a mente ocidental racional criou um estigma desvalorizando o desenho (a arte em si) devido à exacerbação do hemisfério esquerdo cerebral, causada principalmente por um exagero na valorização da leitura cartesiana dos fonemas, corroborando um sintomático analfabetismo icônico, já aventado por Groensteen (2004). O pesquisador francês reforça a questão de que as pessoas não sabem ler imagens, nem desenhos, tornando-se analfabetas em reconhecer tais artes, o que propicia uma padronização por parte das editoras, excluindo do rol de suas publicações trabalhos diferentes, vanguardistas.

Enfim, há de se preocupar e atentar com o que o pesquisador europeu diz, já que a teoria da neuroplasticidade cerebral, atualmente em voga com fundamentos científicos comprovados, explica que a inteligência humana se amplia se estimulada. Por esse prisma, caso os estímulos sejam padronizados e não requeiram esforços em novos reconhecimentos, há o perigo de um uso menos qualitativo do potencial mental. É fácil se compreender isso, quando se reporta à questão diferencial entre a física clássica e a quântica, conforme se comentou: atualmente, não há dúvidas entre os físicos que não se pode teorizar e nem praticar tal ciência apenas com a visão mecanicista, que pode e deve ser usada cotidianamente, mas necessita de apoio e ampliação com a física quântica, a qual propiciou os raios *lasers* e toda a tecnologia computacional e de chips da atualidade. O mesmo caminho e raciocínio pode ser transposto para as artes, e no caso, para o aceite dos quadrinhos.

## **2. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: CONCEITUAÇÕES E ARTE-AUTORAL LITERÁRIO-IMAGÉTICA**

As histórias em quadrinhos, assim, começaram desde a pintura rupestre, antes da escrita, e culminaram nas artes sacras medievais, difundindo-se e estruturando-se como linguagem graças à prensa de Gutemberg e aos jornais. Depois, impressas em revistas ganharam um novo nicho. Mister se faz lembrar que elas, as HQ, em seu início, realizado nos jornais, eram de humor, porém para o público adulto. Somente depois é que vieram as HQ de temática infantil. No Brasil, uma das revistas que passaram a publicar HQ foi intitulada de “Gibi” (meninote negro) e acabou sendo sinônimo de todas as outras que vieram depois.

As HQ têm várias outras denominações pelo orbe, como *Comics* nos EUA, *Fumetti* (alusão aos balões de fala e pensamento) na Itália, *Historieta* na Espanha e América latina, *Mangá* no Japão, *Bande Dessinéés* e *Bandas Desenhadas* na França e Portugal

respectivamente etc. Além disso, outras classificações importantes, mas pouco percebidas, são possíveis às histórias em quadrinhos:

- ◆ **HQ de autor (ou de arte):** Como qualquer outro veículo de expressão humana, seja a literatura convencional, o cinema, as artes em geral, as histórias em quadrinhos possuem autonomia própria e linguagem específica e nem sempre precisam ser lidas de forma linear, conforme se vê na HQ de Robert Crumb (**fig. 5**), carregando em sua forma a autoria, e não só o processo industrial. Há outros “diagnósticos” à *Literatura da Imagem* ou *Nona Arte* (como também são chamadas as histórias em quadrinhos na Europa), como se verifica a seguir:
- ◆ **quadrinho infantil, infanto/juvenil e adulto:** *Mafalda* ou *Asterix*, por exemplo, servem como leitura às três faixas etárias. Os super-heróis norte-americanos, em geral, são mais endereçados aos jovens adolescentes, enquanto personagens como *Magali* e *Mônica* têm como alvo crianças (excetuando-se o recente lançamento *Mônica Jovem* no estilo mangá, produzido pelos Estúdios Maurício de Sousa, para o público adolescente).
- ◆ Há diferenças entre **HQ, Charges e Cartuns e Caricaturas:** basicamente, as histórias em quadrinhos são formadas de imagens desenhadas que se seqüencializam, independente de seus temas serem ou não de humor. Já a caricatura tem como base o exagero na expressão gráfica (não somente no desenho, mas também nas imitações, nas atuações em filmes, por exemplo, que podem igualmente ser caricaturais). As charges e cartuns são quase sinônimos, embora no Brasil se diferenciem da seguinte maneira: charges são desenhos de humor geralmente políticos e temporais, enquanto os cartuns seriam desenhos engraçados de entendimento universal. Deve ser lembrado que a caricatura é um termo que provém do latim (*caricare*) e significa “exagero”, aplicando-se a quaisquer desenhos expressivos de humor, estejam nas charges, cartuns ou HQ. No exterior, em geral, o termo *caricature* é usado para as charges e até cartuns;
- ◆ **Gêneros literário-imagéticos:** neste ponto, assim como na literatura convencional existem diversos gêneros narrativos nas histórias em quadrinhos, como humor, ação/aventura, ficcional, terror, crítico social, romântico, poético, filosófico, erótico, super-herói, documental, underground etc;
- ◆ **estilos da Arte nos quadrinhos:** pode-se perceber na literatura imagética seqüencial uma gama estilística de desenhos e narrativas que se igualam ao existente na arte em

geral e no cinema: *Art Nouveau, Surrealismo, Realismo, Noir (cinema), Pop Art, Expressionismo, Grafite*.

- ◆ **Estudos de caso de autor:** Há muitos autores de HQ espalhados pelos países em geral. Apenas para se ter como referência o quão agigantado e versátil é seu universo autoral, tome-se como exemplo: **Winsor McKay**: criador de *Little Nemo*; **Alan Moore** e suas HQ poético-científicas, imbricando em conceitos de ecologia e ciência quântica; **Frank Miller** e a opressão psicológica do herói e sua dualidade psíquica; a série *clássicos ilustrados* nas HQ com **Bill Sienkewicz** e seus quadrinhos *expressionistas-nouveau* e as HQ de **Neil Gaiman**, com *Sandman* e o universo onírico visual; as HQ jornalísticas ou documentais como as de **Joe Sacco** com *Palestina*, ou *Maus* de **Art Spiegelman**; bem como artistas da HQ contemporâneos do Líbano e sua visão no meio da guerra, como no caso da autora **Lina**; **Will Eisner** e suas *Graphic Novels*<sup>4</sup> de estética pessoal e que exploram a sensibilidade humana dentro das cidades; *Passageiros do Vento* de **Bourgeon** mostrando a África na escravidão com uma pesquisa textual e visual apurada; **Caza** e suas HQ tendo várias referências literárias, como Dante Aleghieri e Gibran Khalil Gibran; a plasticidade na arte das HQ do personagem Surfista Prateado dos norte-americanos **Stan Lee** e **John Buscema** e suas HQ de cunho existencialista; **Feiffer** e seu quadrinho caricatural crítico e social; **Peter Kuper** demonstrando na HQ “grafitada” muda *O Sistema* como se dá a inter-relação no tecido; **Grant Morrison** com seus roteiros de ficção científica empregando física quântica e nanotecnologia; **Quino** e seus cartuns universais crítico-sociais; **Henfil** e seus traços soltos, e sua crítica ainda atual; autores de HQ Brasileiros do gênero terror, como **Flávio Colin** e **Shimamoto** e seus traços “nervosos”; **Edgar Franco** e sua arte bio-cibermística (fig. 6), discutindo os rumos futuros da humanidade e pós-humanidade, **Calazans** com esquetes filosóficas; **Gazy Andraus** e a arte fantástico-filosófica, **Antônio Amaral** e seus quadrinhos dadaístas etc.
- ◆ **Fanzines ou revistas alternativas:** Há ainda que mencionar tais produções artesanais e seu tremendo potencial criativo e de *design* e conteúdo vanguardista, promovendo a auto-editoração e confraternização (aproximação) social universal. Na verdade, fanzines (neologismo que aglutinam duas palavras inglesas: *fanatic* e *magazines*) se distinguem de revistas alternativas, conforme classificação feita por

---

<sup>4</sup> Outro nome para um formato melhor na publicação de quadrinhos.

Magalhães (1993): os primeiros trazem artigos de determinados assuntos, enquanto que os segundos trazem as próprias criações artísticas (HQ, poesias, contos etc), embora já seja habitual considerar ambos como fanzines. Em geral, os fanzines (ou simplesmente zines) são edições em que os autores amadores e/ou profissionais divulgam suas artes. Muitos zines são trabalhos ousados e de vanguarda que só enriquecem a criatividade da linguagem dos quadrinhos (**fig. 7**);

- ◆ A literatura imagética dos quadrinhos também alcançou a Internet, tornando-se uma nova linguagem híbrida, pois alia som e movimento, tendo sido rebatizada no Brasil como **HQtrônicas** pelo artista e pesquisador Edgar Franco (2004). Nesse caso, a Internet se configura às HQ como um novo rumo ainda pleno de estudo e descoberta, mas que, como qualquer outra mídia, não deve ser pré-julgada sem uma análise pormenorizada, para que não se incorra no mesmo erro que houve aos quadrinhos.

Como se vê, há uma gama de classificações dentro do universo artístico das histórias em quadrinhos, que somente na atualidade está sendo verificado de forma ampla. A questão da linguagem quadrinhística também ter uma qualidade intrínseca de arte deve ser mais apuradamente pesquisada e notificada. Pois a própria área das artes se contaminou com a racionalização em excesso, tornando-se igualmente preconceituosa, excluindo outras manifestações e expressões humanas artísticas, de seu próprio conjunto, perdendo inclusive seu significado essencial, como se verá a seguir.

### **3. A ARTE EM DÚVIDA**

O paradoxo da expressão artística nomeada de *História em Quadrinhos* é que esta se instaura, não apenas como uma manifestação humana possível, mas sim como uma necessidade premente de fornecer narrativas imagéticas e simbólicas. Para Cristina Costa (2002, p. 9) elaborar narrativas e assim, expressões artísticas, se torna condição *sine qua non* para a existência humana. E os quadrinhos, como possibilidades criativas aliadas à premência do imagético, se tornam veículos pelos quais o ser humano possibilita tais realizações e compartilhamentos, apesar de todo o preconceito que grassou acerca de sua importância social e cultural.

Outro motivo, e mais específico, para um não reconhecimento dos quadrinhos como arte, embora não perceptível facilmente, pode estar vinculado a todo o envolvimento que o ser humano teve com o despertar do racionalismo cartesiano e a diminuição do valor dado às imagens desenhadas, como já se mencionou. Mas, além disso, uma

elitização da vida burguesa, buscando distanciar-se da plebe, como asseverou Costa (2002, p. 43-44), pode ter motivado tal preconceito, num processo iniciado no Renascimento e que se estendeu até a Modernidade, aproximando-se das maneiras da nobreza. Nesse sentido, Costa (2002, p. 19) reflete que a Modernidade expôs a burguesia a uma forma de ser e pensar calcada essencialmente na escrita individual e silenciosa, tornando o racionalismo a prática mais aceita e legitimada, que era acessível apenas aos que desfrutavam de uma posição social que permitia a educação letrada, excluindo-se artesãos, camponeses, comerciantes e mulheres, que continuavam numa cultura oral e proletária, vivenciando as crenças, fábulas, lendas e demais narrativas ficcionais. Por tudo isso, é provável que as histórias em quadrinhos, apesar de na atualidade estarem no Brasil sendo em igual monta editadas em formatos de livros para o mercado livreiro, por estarem muito próximas da cultura popular em forma e conteúdo com revistas impressas em tiragens grandes e de valor acessível, configuraram-se num prato cheio para a desculpa “burguesa” de que são materiais de qualidade baixa. Também o estabelecimento de uma arte atrelada apenas ao fazer artístico, ou apenas ao que se institucionalizou chamar de belas-artes, como bem advertiu Shusterman (1998), além de limitar os conteúdos, impediu que outras formas de expressão mais recentes pudessem ser vistas como arte, como no caso das histórias em quadrinhos autorais. Shusterman adverte que a estética e a fruição são igualmente encontradas em várias atividades, tais como nos esportes, nos rituais, na ornamentação doméstica e corporal, na decoração, na mídia popular e que os argumentos em defesa de uma arte *per se*, cuja estética está limitada às convenções artísticas, preza que a experiência estética não seria possível sem a prática artística. Assim, Shusterman crê que o termo “estética” - de raiz grega - foi concebido no século XVIII como parte da diferenciação cultural entre ciência, práxis e arte, originando o conceito moderno de arte apenas atrelado às belas-artes. Porém, segundo o mesmo autor, é uma proposição falsa, pois, a fruição e a estética preexistem a uma questão prática e também a um conceito, já que havia a estética nos sentimentos humanos antes que se tenha sido criado o próprio termo “estética”. Assim, não se pode limitar e definir a arte apenas atrelada ao conceito de belas-artes: separar a arte dos outros envolvimento e concepções não ligadas diretamente ao que se convencionou como belas-artes e ainda pretender que os artistas elaborem obras fora de um contexto da realidade intrínseca da vida, foi uma falha do processo fragmentário da ilusão cartesiana (racional), que serviu apenas para isolar a arte da ação social e política do cidadão que faz parte de uma *polis* (cidade), e que nela

influi em todos os sentidos. Shusterman (1998, p. 234), assim, define que o papel da arte é oferecer uma expressão integrada às dimensões corporais e intelectuais humanas que foram separadas durante a condensação do racionalismo fragmentário (hemisfério esquerdo dominando o direito). Isto faz refletir acerca de uma fruição artística em que a estética seja parte integrante e natural do processo. Ademais, os símbolos usados pela arte afetam a alma humana diretamente, tocando-a e comovendo-a, enquanto as expressões racionais não têm participação tão ampla nesse processo, conforme alerta Grassi (1978, p.167). Neste ponto, a reintegração da arte também vem ao encontro desta reformulação paradigmática de uma mente sistêmica, já explicada por De Gregori (1999) acerca do cérebro triádico (ou triuno), a uma melhor culturalização e crescimento ético e estético do homem.

E pensar as histórias em quadrinhos como informação e arte, é resgatar esta qualidade que lhe foi erroneamente relegada banindo-a do rol das artes e da educação.

## **CONSIDERAÇÕES**

A arte, portanto, tem sido colocada como uma forma de expressão separada do fazer científico e social. Além disso, ainda se estabeleceram diferenças entre arte popular e erudita, bem como gêneros que seriam artísticos e outros não. Todas estas divisões remetem a um pensar fragmentário, retomando De Gregori (1999) e seu conceito de cérebro triuno, em que a mente central se divide da racional, que igualmente confronta, ou obscurece, a criativo/intuitiva. Em outras palavras, a ciência isolou a arte; e esta, empregando esse processo racional de pensamento reducionista, em si mesma, isolou seus conteúdos, principalmente imagéticos desenhados, mantendo alguns e expulsando outros (como fez às histórias em quadrinhos). O que se percebe são atitudes entronizadas por uma mente cindida, fragmentária e que não consegue operar de modo sistêmico, conforme atuava durante o predomínio de um pensamento embasado em leis físicas clássicas, ou newtonianas. Apenas com a mudança paradigmática advinda da descoberta da física quântica, em que as estruturas microatômicas se apresentam dualmente (como partícula corpuscular e/ou onda intangível), tem sido possível uma reorientação mental, diminuição de preconceitos e até ruptura com uma maneira retrógrada de se pensar. Além disso, novas teorias cognitivas, embasadas pela neuroplasticidade cerebral e seus hemisférios, propõem que a educação deve ser ampla, unindo à ciência as artes, para um proficuo elaborar neuroplástico e amplo, considerando a informação noutras modalidades, como o desenho, e então as HQ.

Este quadro pode estar contribuindo para uma mudança decisiva na aceitação deste tipo de leitura panvisual, principalmente por parte de teóricos que anteriormente jamais viram nas histórias em quadrinhos qualquer valor informacional, e por artistas que sequer lembravam-se da arte dos quadrinhos; ou quando o faziam, ignoravam-nos quase que totalmente, como um subproduto minimamente indigno de reflexão.

Portanto, tal literatura imagética, longe de ser apenas um adendo ou anexo da literatura escrita, é, ao contrário, a base e essência dessa última, graças à informação imagética contida em sua estrutura, e uma arte autoral própria, com estrutura e linguagem específicas, que auxilia na melhora performática do cérebro neuroplástico, no que concerne ao hemisfério direito (criativo), num salutar equilíbrio com o esquerdo (racional), operacionalizado pela porção central (pragmática), contribuindo largamente à formação artística cultural e educacional humana, de forma íntegra e sistêmica.

#### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ANDRAUS, Gazy. **As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário**. Tese de doutorado. São Paulo: ECA-USP, 2006.

BAN, Toshio & Tezuka Productions. **Osamu Tezuka: uma biografia mangá**. São Paulo: Conrad, 2003.

CAPRA, Fritjof. **O Tao da Física**. São Paulo: Cultrix, 1990.

CASEY, Todd. O Homem misterioso. **Wizard Brasil**. Ano 2, n. 13. outubro de 2004, p. 12-18.

COSTA, Maria Cristina Castilho Cristina. **Ficção, Comunicação e mídias**. São Paulo: Senac, 2002.

DE GREGORI, WALDEMAR. **Os poderes dos seus três cérebros**. São Paulo: Pancast, 1999.

FACURE, Núbor Orlando. **O cérebro e a mente**. São Paulo: FE Editora Jornalística Ltda, 2003.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQTrônicas: do suporte de papel à rede Internet**. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2004.

GRASSI, Ernesto. **Poder da imagem, impotência da palavra racional: em defesa da retórica**. São Paulo: Duas Cidades, 1978.

GROENSTEEN, Thierry. **História em Quadrinhos: essa desconhecida arte popular**. Col. Quiosque 1. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Brasília/São Paulo: Unesco/Cortez editora, 2000.

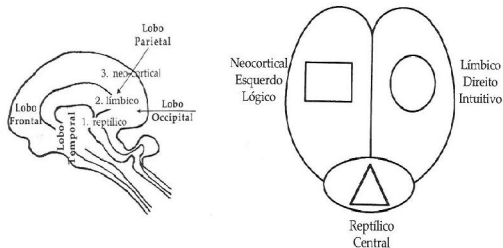
RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

SAENGER, PAUL. A separação entre palavras e a fisiologia da leitura . In David R. OLSON e Nancy TORRANCE. **Cultura Escrita e Oralidade**. São Paulo, Ática, 1995.

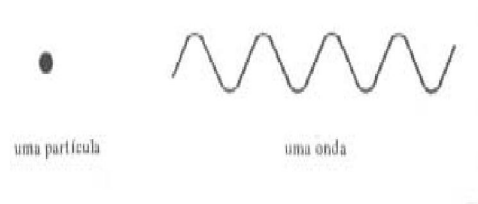
SHUSTERMAN, Richard. Vivendo a arte: o pensamento pragmatista e a estética popular. São Paulo: editora 34, 1998.

STERANKO, Jim. “Quem será Scorpio” - Nick Fury, Agente da Shield. **Heróis da TV**. N. 17, nov. 1980, p. 3-24.

## ANEXO (figuras)



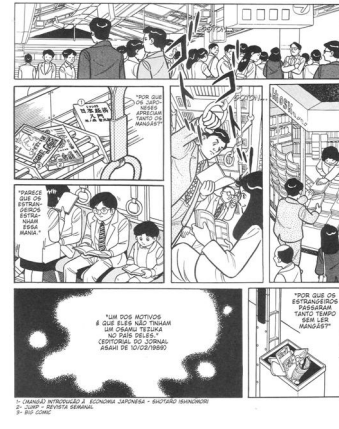
**Fig. 1:** Cérebro triuno de De Gregori (1999-p. 19 e 24).



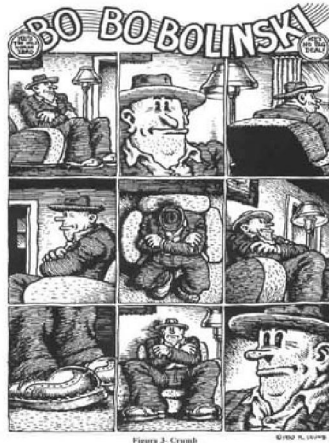
**Fig 2:** Capra (1990, p. 79): micropartícula como onda.



**Fig. 3:** Páginas mudas 2 e 3 da HQ “Quem será Scorpio” com Nick Fury, de Jim Steranko.



**Fig. 4:** Biografia em mangá de Tezuka, em que se questiona porque o ocidente não consome tanta HQ como no Japão.



**Fig. 5:** Página de HQ não linear de Robert Crumb.



**Fig. 6:** Capa do álbum “BioCyberdrama” de Edgar Franco e Mozart Couto



**Fig. 7:** Fanzines: profusão criativa de formatos e conteúdos imagético-textuais.