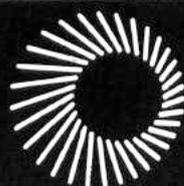


debates
debates
debates comunicação

álvaro de moya
SHAZAM!



EDITORA PERSPECTIVA

3ª edição
1977

Direitos reservados à
EDITORA PERSPECTIVA S.A.
Av. Brigadeiro Luís Antônio, 3025
01401 — São Paulo — Brasil
Telefone: 288-8388
1977

COLABO

NAUMIM

ENRIQUE
Arte
mun

HARON C
sôre

Azis ABE
(cap

JÔ SOARE

SÉRGIO A

LUÍS GAS
de n

JOSÉ A. C
dian

PAULO G.
de T

REINALDO

ÁLVARO I
autoi

DESDE A PRÉ-HISTÓRIA
ATÉ McLUHAN

Dr. JOSÉ A. GAIARSA

Os acadêmicos são muito chatos, muito sem imaginação e sem senso de humor. Eles dizem que os desenhos famosos das cavernas pré-históricas — que foram a primeira história em quadrinhos que já se fêz — eram “um ensaio de controlar mágicamente o mundo”, em particular, a caça.

Ora, acontece que êsses desenhos controlavam mesmo a realidade e eram mágicos — sem mais.

Vejamos como.

Para mim é claro que o desenho foi anterior à fala na história da humanidade.

A primeira abstração que o homem realizou foi um traço sobre areia ou sobre lama, feito com a ponta de um pau. Dêste traço nasceu e só dêle poderia ter nascido — aí falha a imaginação dos antropólogos acadêmicos — a primeira abstração humana, isto é, o primeiro lampejo da inteligência.

“Posso fazer um mundo em miniatura!” — esta a luminosa conclusão do troglodita quando riscou no chão um risco e disse (sem palavras!): “êste risco é igual ao pauzinho com que eu risquei a areia”.

Para mim é claro que o desenho formou a inteligência e assim gerou a capacidade humana de controlar o mundo. O primitivo, pois, não estava brincando em serviço quando riscou a areia.

A primeira forma de escrita conhecida — os hieróglifos do Egito — foi o segundo tipo de história em quadrinhos que a humanidade conheceu, quando as coisas ainda eram mais importantes do que seus nomes.

Subsistem até hoje sob a forma de cartas enigmáticas.

Depois, descontentes demais com as palavras, que são muito exatas e pobres, inspirando-se na poesia — tôda ela feita de imagens — os homens ensaiaram fazer a primeira história em quadrinhos mesmo, a fim de ver se conseguiam dar uma idéia da sucessão das coisas que fôsse menos pobre do que aquela dada pelas palavras. Em um desenho, como em um olhar, podemos ver em um instante coisas que, se postas em palavras, dariam para encher um pequeno volume.

A visão é simultânea e instantânea; a palavra é sucessiva.

O espaço é fruto da visão, o tempo da audição.

Coisas que vão acontecendo acontecem como quadrinhos de cinema, um quadrinho completo depois do outro, a série inteira contando uma estória.

Para descrever o que acontece em um filme é aquêle desespêro de quem tem amigo muito interessado em contar como foi a fita.

Os recursos de abstração dos desenhos são amplos. Podemos contar uma estória, em desenhos, do comêço para o fim ou do fim para o comêço; ainda,

indo e vindo jogando toda da estória — ência e jeito chamada de

Com as em um livro sordenadas por mais qu

As pal menos sent mais pobres riqueza de possíveis.

Na his podemos co focá-la de c que jamais senho, pois escrita. En próxima de de qualche mesmo que dizer da pa

Apesa poucos for isso o sens brecendo.

As pe em que ap

Pior em livros

Depo invasão le McLuhan. tir como j

O m diu-se cor lei, saber a fórmula

A es adolescent

indo e vindo como em um contraponto musical; enfim, jogando todos os "quadrinhos" — todos os momentos da estória — na mais completa desordem. Com paciência e jeito será sempre possível recompor a ordem chamada de natural.

Com as palavras não é assim. Se eu puser ao acaso em um livro tôdas as palavras que êle contém, mas desordenadas de todo, ninguém conseguirá "ler" a estória, por mais que o tente.

As palavras são mais exatas do que as figuras, têm menos sentidos possíveis; nesta mesma medida são mais pobres em significados, em poder de sugestão, em riqueza de possibilidades, em número de interpretações possíveis.

Na história em quadrinhos — como no cinema — podemos compor a figura como nos apraz e podemos focá-la de qualquer ângulo e de qualquer distância — o que jamais nos será dado fazer com a palavra. O desenho, pois, tem mais ângulos e variedades do que a escrita. Enfim, a figura desenhada está muito mais próxima do objeto do que a palavra. Qualquer cidadão de qualquer país reconhecerá um gato desenhado — mesmo que mal desenhado; o mesmo não se poderá dizer da palavra **gato, chat, cat**.

Apesar destas vantagens óbvias, os homens aos poucos foram se deixando engolir pelas palavras e com isso o senso de realidade da humanidade foi-se empobrecendo.

As pessoas desaprenderam de ver na medida exata em que aprendiam a falar.

Pior do que isso: as pessoas começaram a viver em livros o que antes se vivia de fato.

Depois surgiu Gutenberg e com êle começou a invasão letrada de que tão bem e tão mal nos fala McLuhan. A letra engoliu o homem que passou a existir como palavra.

O mundo se resumiu ao dicionário. Saber confundiu-se com saber falar, a justiça se confundiu com a lei, saber fazer acontecer se confundiu com encontrar a fórmula...

A esta luz, a atual "regressão" das crianças, dos adolescentes, dos moços, dos maduros e dos velhos, que

preferem ler quadrinhos a ler livros, é uma reação muito saudável, um verdadeiro retôrno à realidade.

A visão é muito mais inteligente do que a audição. Falamos de um homem "de visão" quando queremos dizer que êle foi inteligente; "teoria" como "intuição" significam, etimològicamente, "ver"; o ver não tem limites e entre o ver e o responder, com atos e atitudes, vigora um ciclo dialético interminável, no sentido de a visão gerar a ação e de a ação gerar a visão.

Já a palavra, mais apta como especialidade, joga com uns tantos sons em forma de combinações matemáticas, um a um, dois a dois, três a três etc. Com um número finito, na verdade, com um número relativamente pequeno de sons, e apenas vinte e cinco sinais gráficos em correspondência com êles, a palavra consegue "representar tôda a realidade". É um sistema simbólico muito apto para especialidades estritas — como a matemática e a lógica; mas péssima para usos variados e amplos como se vê na conversa comum, que nunca vai nem vem, e não chega para ninguém a parte nenhuma.

Ou a palavra é exata ou ela é inútil; palavras exatas só existem nas linguagens artificiais que o homem vem desenvolvendo pouco a pouco, a jurídica, a técnica, a religiosa, a matemática, a de computadores e outras. Dentro de cada universo verbal e de cada círculo de especialistas — como os citados — é possível algum entendimento; fora dêles não.

A palavra é o fim, não o comêço. Só depois de ver juntos muitas vêzes coisas parecidas poderemos falar sôbre elas um com o outro — e saber o que estamos dizendo.

Não é muito difícil provar que o desentendimento entre as pessoas, reinante em nosso mundo, se deve acima de tudo à incompreensão verbal tanto de quem fala como de quem ouve.

Não sabemos falar nem sabemos ouvir. Por isso, falar não adianta nada.

Vamos "ler" histórias em quadrinhos a fim de aprender a ver as coisas. É preciso não apenas reaprender a ver como é preciso — e muito mais — aprender que as leis da gramática não são leis naturais, nem da realidade nem do pensamento. A sintaxe verbal é apenas uma das linguagens humanas e apenas uma das

*Todo dese
seu herói
drake à su
mas Geor
cio em su
velhecendo
parecido c
de ser co
para fazer
seado nos*

formas c
homem,
e péssim
nos dize
outro. S
pre usar
bamos d
para os
ilha e
básico.

Va
como é
fadas sã
vras. Sã

Est
abstraçã
porque
direções
em uma
outra p
frase di

A
desenvo

É
A
Ag

uma reação
à realidade.
e a audição.
o queremos
"intuição"
não tem li-
e atitudes,
sentido de
isão.
dade, joga
ções mate-
etc. Com
nero rela-
cinco si-
a palavra
n sistema
stritas —
para usos
num, que
a parte

vras exa-
homem
técnica,
e outras.
culo de
l algum

s de ver
s falar
estamos

imento
e deve
quem

r isso,

m de
pren-
ender
m da
ape-
das

Todo desenhista se auto-retrata no seu herói (Phil Davis criou Mandrake à sua imagem e semelhança), mas George McManus criou Pafúncio em sua antevisão, pois foi envelhecendo e ficando cada vez mais parecido com sua criação a ponto de ser convidado pela Monogram para fazer no cinema um filme baseado nos seus personagens.



formas do pensamento humano; como tudo o mais no homem, êstes instrumentos são ótimos para certos fins e péssimos para outros. No entanto, na escola nunca nos dizem quando o caso é um e quando o caso é outro. Saímos da escola e vamos pela vida afora sempre usando o instrumento certo na hora errada. Acabamos descrentes e isolados e dizendo que é impossível para os homens a comunicação, que cada um é uma ilha e outras baboseiras derivadas do mesmo êrro básico.

Vamos aprender a ver nas histórias em quadrinhos como é o mundo; as miniaturas desenhadas ou fotografadas são mais semelhantes às coisas do que as palavras. São mais curtas e mais claras.

Estimulam mais a inteligência e a imaginação e a abstração; permitem um número maior de combinações porque se podem combinar no espaço e em tôdas as direções, ao passo que as palavras só podem se suceder em uma linha depois da outra, uma palavra dita após outra palavra dita, uma frase dita após uma outra frase dita.

A palavra é linear, a visão é espacial — pode-se desenvolver em tôdas as direções.

É preciso cultivar a visão.

A nossa é a era do espaço.

Agora não temos mais lei, pois tudo se fêz possível.

No pequeno como no grande: na astronáutica como na história em quadrinhos.

Mesmo os super-homens tão idiotas e mal desenhados não serão uma antecipação e um treinamento para nos acostumar a pensar em termos de uma humanidade bem diferente da que conhecemos?

A verdade é que a criança de hoje estranha muito pouco as idéias mais extravagantes — e está certa. A ciência está pondo tudo ao alcance do homem e é preciso que o homem se acostume a pensar assim.

A velha geração posta num foguete simplesmente entraria em pânico. O desenho, enfim, põe pessoas e caras dizendo coisas **com uma expressão**. Isto é muito importante. No diálogo cotidiano falamos e ouvimos uns aos outros controlando continuamente “o que eu disse” pelo que “êle disse”. Esquecemos de ver o outro e por isso o chateamos além de toda medida — sem desconfiar de nada. Se o chato clássico **olhasse** para sua vítima, êle deixaria de ser um chato. A expressão não-verbal intervém no diálogo complementarmente em relação à expressão verbal. Mas nós não percebemos. De cada dez desentendimentos humanos, a areia entrou no tom de voz, no olhar de viés, no esgar hostil, na atitude de briga — e não “no que êle disse”. Depois é um nunca acabar de explicações “porque minha intenção não era a que você pensou” — mas ninguém tem mais paciência para ouvir e o azedume vai-se adensando.

Na história em quadrinhos a posição das personagens, seus gestos e suas expressões faciais são desenhadas explicitamente e através dos desenhos poderemos reaprender a ver o outro.

Talvez assim diminua o desentendimento entre as pessoas.

As histórias em quadrinhos, pelo que vimos, podem salvar a humanidade. Que assim seja.