

Infografia e Quadrinhos: distâncias e parentescos. Ou: um início de pesquisa¹

Ricardo Jorge de Lucena Lucas²

Universidade Federal do Ceará (docente) / Universidade de São Paulo (pós-doutorando)

RESUMO

O fruto trabalho faz algumas primeiras aproximações entre obras visuais que podemos classificar como “prototípicas” tanto para o campo das infografias quanto para o campo dos quadrinhos. Para tal início de pesquisa, detemo-nos em noções de “superfície” (Moles, 1991) e de “esquema” (Berthelot, s.d.) para fazer aproximações conceituais entre ambas as linguagens, a partir de exemplos históricos, como as práticas dos Bänkelsangers (Alemanha, século XVIII) e algumas imagens extraídas de dois volumes do *Hokusai Manga* (Japão, XIX). Em ambos os casos, encontramos elementos que apontam para estratégias adotadas contemporaneamente nas infografias.

PALAVRAS-CHAVE: Infografia; quadrinhos; linguagens gráficas

CORPO DO TEXTO

O presente trabalho é fruto paralelo da pesquisa de pós-doutoramento que está tendo início junto à Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). À proporção que vou realizando minha pesquisa, e tendo acesso a diferentes tipos de quadrinhos a serem analisados, vou tomando contato também com diferentes exemplos de obras que ficam no limite (ou na junção) entre as infografias e os quadrinhos.

Nossa proposta é realizar uma breve discussão teórica sobre as duas formas de linguagem gráfica, na medida em que consideramos ambas as formas como próximas de visualização de informação. Para isso, iremos apontar alguns autores que ponderam sobre a proximidade entre ambos.

Além disso, é preciso ancorar nossa proposta de pesquisa num campo teórico que dê conta de dois objetos que parecem obedecer a questões epistemológicas bastante particulares. Para isso, vamos nos deter na proposta que estamos adotando para fins de nossa pesquisa de pós-doutoramento: a noção de *esquemas de superficialidade*.

Em livro dedicado às “imagens didáticas” (gráficos estatísticos, esquemas, desenhos técnicos etc.), Moles aponta para um aspecto constitutivo de tais produções, ao afirmar que “la página compaginada, la imagen, el esquema son, por su esencia, *superficies*” (Moles, in Costa & Moles, 1991: 30. Grifo no original). Mais adiante, ele avança na sua proposição, afirmando que podemos pensar em linha (por influência direta de Gutenberg)

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho GTNE10 - Design da Informação e Infografia no Jornalismo, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Professor do Curso de Jornalismo e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (UFC) e pós-doutorando em Informação e Cultura da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), email: ricardojorge@ufc.br.

ou em superfície, conforme proposto pelas imagens retóricas ou pelos esquemas técnicos (Moles, in Costa & Moles, 1991: 30).

Isso significa que, diante de um espaço em branco, devemos pensar em como ocupar aquela superfície, com linhas de texto verbal, imagens, símbolos gráficos, cores etc. Porém, se o texto verbal tende a ser linear (mas sempre há exceções, como a poesia concreta), o texto gráfico-visual tende a ser espacial, superficial. Consequentemente, é preciso adotar outra forma de raciocínio, que não seja apenas o linear e sequencial (muito comum para textos literários, mas também para grande parte das formas de expressão sequenciais, incluindo-se assim os formatos sonoros e audiovisuais), mas também um raciocínio *articulatório*, cuja imposição ou pregnância da forma se dão não somente sobre o cérebro, mas sim (e inicialmente) sobre os olhos.

Sabemos que a expressão “esquema”, bem como seus derivados, parecem algo formal e sisudo (ainda que o termo “esquema” seja adotado, por exemplo, por Barbieri, em sua discussão sobre a gráfica, 1993). Porém, é a palavra adotada por Berthelot (a partir da acepção de Kant) quando fala de esquemas de inteligibilidade (ou esquemas explicativos, por “comodidade linguística”, como diz ele; s.d., p. 20) ao analisar como se dão os processos de conhecimento nas ciências (em particular, as sociais). No cerne da proposição do termo “inteligibilidade”, ele reconhece o eco da clássica distinção filosófica “inteligível x sensível”; neste caso, segundo ele, o inteligível é “o local de elaboração e produção dos conceitos que permitem que os dados sensíveis cheguem a um sentido, e exprime a intenção fundamental de qualquer discurso de conhecimento: explicar, dar sentido, expor a razão de, inscrever numa racionalidade” (s.d., p. 15).

O que iremos ponderar nesta proposta de pesquisa são os possíveis esquemas de superficialidade presentes em imagens históricas que podem ser consideradas tanto protoinfografias quanto protoquadrinhos, uma vez que as fronteiras semióticas entre ambas não são bem definidas, tampouco ambas estavam já estabelecidas em campos próprios (como o do Jornalismo e o da Arte – ainda que alguns possam fazer ressalvas em relação a isso...).

Apesar de tais ponderações, cumpre lembrar que infografias e quadrinhos podem se influenciar em determinadas situações; não é raro vermos quadrinizações do estilo passo a passo em certas infografias, assim como é comum vermos esquematizações em vários quadrinhos (a planta do edifício Baxter do Quarteto Fantástico, os esquemas da Batcaverna).

Dito isto, fica extremamente difícil não fazer a associação entre quadrinhos e infografias (ao menos, visualmente falando) quando nos detemos diante dos vários exemplos propostos por Sullivan (1987; particularmente nas páginas 55 e 117). Além disso, conforme lembram Wildbur e Burke (1998, pp. 13-16), os meios temporais (filmes, sistemas multimedia etc.) apresentam grande dificuldade de recriação numa eventual passagem para uma página impressa; neste caso, os roteiros gráficos (adotados desde os quadrinhos até manuais de montagem e de instruções) parecem ser ainda o caminho mais usual para tal transposição. Por ora, nos deteremos apenas em alguns poucos exemplos históricos iniciais e que podemos definir como prototípicos.

UM INÍCIO DE *CORPUS*

Nossa primeira parada é no século XVIII, na Alemanha (mas poderia ser na Itália, China, Índia ou Espanha, no mínimo), com os tradicionais Bänkelsängers, conforme sugere Campos: “a história dos quadrinhos, do cinema e talvez a do jornalismo moderno poderia começar com os Bankelsangers, que vagueavam pelo que hoje é a Alemanha desde pelo menos o século XIV, apresentando seu teatro sem atores.... Uma história em quadrinhos para o público analfabeto” (Campos, 2015, p.24). Os Bänkelsängers (algo como “cantores de baladas”) apresentavam as imagens (factuais e ficcionais) desenhadas para o público, enquanto um músico (conhecido como Straßenmusikanten) sonorizava a apresentação. Aqui, temos uma verdadeira mobilização dita multimodal, envolvendo textos verbo-orais, imagens e sons musicais. Sob uma certa ótica, o Bänkelsänger antecipava o apresentador de TV, mas também o narrador dos recordatórios nos quadrinhos, que articula diferentes etapas de uma ação ou de um fato.

Aqui, temos uma articulação lógica entre as imagens, obviamente; porém, tal lógica só aparecia a partir da intervenção do Bänkelsänger, pois elas eram dispostas fora da ordem cronológica. Assim, era esse narrador quem dava sequencialidade ou progressividade a elas. Assim, a preocupação era como ocupar tal espaço e, ao mesmo tempo, manter um certo suspense, a fim de não deixar explicitado para o público qual era a ordem correta das imagens.

Porém, por conta da quantidade reduzida de imagens, podemos inferir que tais imagens não eram necessariamente sequenciais, e sim provavelmente progressivas, tal como sugere Smolderen em relação a uma obra de lógica bastante similar, mas na Inglaterra: as seis pranchas de *A Harlot's Progress*, de William Hogarth. Porém, ao mesmo tempo em que as pranchas solicitam uma articulação lógica entre elas, é possível explorar em detalhes cada uma das pranchas isoladamente; cada uma delas é cheia de objetos desenhados, cujo significado pode parecer “obscuro” ou “estranho” aos olhares de alguém do século XXI (desde que eles sejam percebidos), e, portanto, parecem solicitar também uma pesquisa iconológica (nos termos propostos por Panofsky) ou semiótica (nos termos propostos por Peirce) para melhor compreensão dos elementos presentes – vide um sino, um ganso morto e uma pilha de panelas se desequilibrando, na prancha 1. Tais elementos conferem a essas pranchas um caráter de *readable images*, de *images qui se lisent*, conforme sugere Smolderen (2014, p. 3). Para Smolderen, cumpre lembrar, a sequencialidade propriamente dita, e próxima a como a entendemos contemporaneamente, irá se suceder à progressividade apenas a partir do advento das técnicas fotográficas, em fins do século XIX, e do trabalho de pessoas como AB Frost e Phil May (2014, p. 119).

Mas, curiosamente, alguns exemplos muito similares a recursos próprios das infografias contemporâneas podem ser encontradas em alguns dos 14 volumes da obra *Hokusai Manga* (1814-1878), de Katsushika Hokusai. Citemos aqui apenas dois exemplos: a sequência de técnicas de autodefesa que aparece no volume 6, e os detalhes internos de um conjunto de ilustrações de uma arma de fogo que constam do volume 11, ambos supostamente de 1878). Um olhar mais detalhado em ambas as ilustrações mostra como elas parecem extremamente contemporâneas, de um tal modo que poderiam estar

presentes em quaisquer veículos jornalísticos dos dias de hoje. Na primeira, temos um verdadeiro passo a passo (recurso típico dos quadrinhos também); no segundo, temos desenhos de corte e de partes das armas, a fim de visualizarem o interior de tais peças.

CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Nos exemplos aqui brevemente apresentados, temos o aspecto pertinente sobre o qual nos debruçamos: o caráter superficial dessas peças. Chamam a atenção, particularmente falando, as estratégias dos Bänkelsängers, que dispunham imagens de modo superficial em um suporte de madeira; e, mais especificamente ainda, as imagens encontradas nos *Hokusai Manga*: se a imagem das táticas de autodefesa segue uma ordem bastante próxima à dos quadrinhos (em zigzag, de cima a baixo), já as imagens das armas de fogo parecem não obedecer a uma disposição sequencial, mas apenas superficial. Nos casos específicos dos exemplos dos *Hokusai Manga*, cumpre destacar a necessidade de distribuição dessas imagens pela superfície do papel (aqui, não entraremos em detalhes sobre o papel do espaço vazio na cultura japonesa).

Assim, de um lado, temos a apresentação visual de fatos e situações através de estratégias progressivas que se alinham à lógica de grande parte dos quadrinhos contemporâneos (nos casos dos Bänkelsängers e das técnicas de autodefesa do *Hokusai Manga*; de outro lado, temos as imagens em cortes e detalhes de armas de fogo, cuja preocupação maior é com a ocupação superficial do espaço a elas destinadas. Em todos os casos, a preocupação maior (mas não a única, obviamente) é com a espacialização das imagens. Progressão, de um lado; ocupação, de outro. Haveria outras formas de esquematização espacial de tais informações nessas situações-limite entre quadrinhos e infografias? A ampliação de nosso *corpus* irá nos mostrar para onde nossa pesquisa poderá nos levar.

REFERÊNCIAS

“BÄNKELGESÄNG”. In: **Wiener Volksliedwerk**. Disponível em <https://www.wienervolksliedwerk.at/VMAW/VMAW/Singen/baenkelgesang.htm>. Acesso em 04.05.2025.

BARBIERI, D. **Los Lenguajes del Comic**. Barcelona: Paidós, 1993.

BERTHELOT, J-M. **A Inteligência do Social**. Porto: Rés, s.d.

CAMPOS, R. **Imageria**: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015.

COSTA, J. & MOLES, A. (org.). **Imagen Didáctica**. Barcelona: CEAC, 1991.

HOKUSAI, K. **Hokusai Manga (the sketchbooks of Hokusai)** – volume 6. Nagoya: Eirakuya Tōshirō, 1868. Disponível em: <https://archive.org/details/hokusaimangathes06kats/page/30/mode/2up>.

HOKUSAI, K. **Hokusai Manga (the sketchbooks of Hokusai)** – volume 11. Nagoya: Eirakuya Tōshirō, 1868. Disponível em: <https://archive.org/details/hokusaimangathes11kats/page/44/mode/2up>.

SMOLDEREN, T. **The Origins of Comics**: from William Hogarth to Winsor McCay. Jackson: The University Press of Mississippi, 2014.

SULLIVAN, P. **Newspaper Graphics**. Darmstadt: IFRA, 1987.

WILDBUR, P. & BURKE, M. **Infográfica**: soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo. Barcelona: Gustavo Gili, 1998.