

Watterson e os mecanismos de defesa a uma Cultura do Consumo – Arte e Resistência em Calvin e Haroldo.¹

Rafael Sampei da Silva²

Miriam C. C. Silva³

Universidade de Sorocaba – UNISO, Sorocaba, SP

Resumo

Este trabalho pretende discutir o conceito de aparelho de Vilém Flusser no âmbito das Histórias em Quadrinhos publicadas através dos *Syndicates*, empresas responsáveis pela distribuição e agenciamento de quadrinistas. Levantaremos, através da obra de Bill Watterson, uma discussão sobre a inferência dos *Syndicates* no processo criativo do artista, que lutou durante os dez anos de publicação das tiras intituladas “Calvin e Haroldo” para que sua obra fosse reconhecida e apreciada como produto de características artísticas. Através da semiótica da cultura pretendemos lançar uma discussão sobre os processos que levaram Watterson a obter sucesso nessa empreitada.

Palavras-chave

Watterson; Semiótica da Cultura; Flusser; Quadrinhos; *Syndicates*.

Introdução

Neste artigo colocaremos como objeto de estudo as Tiras em Quadrinhos⁴ intituladas Calvin e Haroldo, que tiveram sua primeira publicação em 1985. Watterson sempre teve uma visão otimista em relação ao que deveria ser este tipo de produto. Ainda que um produto dos meios de comunicação de massa, Watterson visualizava nas tiras um potencial artístico sem limites, pois as Histórias em Quadrinhos eram capazes de unir desenhos ao texto, o que para ele, era um meio excelente de discursar sobre suas ideias.

Buscamos entender, na obra de Bill Watterson, os mecanismos utilizados como alicerce de resistência à cultura de consumo que se estabeleceu sobre o produto de conteúdo artístico, neste caso, as tiras em quadrinhos. Para isto traçaremos alguns paralelos entre os

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Mídias e Liberdade de Expressão, Grupo de Estudos Interdisciplinares do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando no Programa de Pós em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba.

³ Orientadora do trabalho e professora do curso de Mestrado em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba

⁴ Tiras em Quadrinhos é um dos termos utilizados para determinar as histórias em quadrinhos que eram publicada em jornais, geralmente sob um padrão de três a quatro quadros em sequência lado a lado, formando literalmente uma tira de quadros na página do jornal.

conceitos de Aparelho e Instrumento de Vilém Flusser e os conceitos de linguagem e códigos da Semiótica da Cultura.

Nosso posicionamento diante das ideias de Watterson deve, portanto, seguir os conceitos de Flusser em relação ao estudo da Comunicação, que acredita que uma coisa quando explicada se torna “natureza” e quando interpretada “espírito”. Este posicionamento interfere neste trabalho na medida em que não nos propomos a explicar as obras e motivações do autor de Calvin e Haroldo, mas sim, interpretá-las.

Parece que uma coisa se torna “Natureza” na medida em que é explicada, e se torna “espírito” na medida em que alguém decide interpretá-la. Depois, para um Cristão, tudo seria “arte” (A arte obra de Deus) e para um filósofo esclarecido do século XVIII tudo seria “Natureza” (ou seja em princípio, explicável). A diferença entre ciência natural e “ciência do espírito” não seria conferida pela coisa, mas pelo posicionamento do pesquisador (FLUSSER, 2007, p.92).

É um pensamento que pode inclusive ser levado para a esfera da discussão acerca da narrativa de sua obra, que seria também analisada sob a luz da Semiótica da Cultura. Afinal se tomássemos a posição de explicar sua obra, traríamos a ela característica de natureza, findando as possibilidades de interpretação em relação a mesma, enquanto que como “espírito”, podemos buscar interpretar todos os seus possíveis significados, além disto contrariaríamos a posição do próprio Watterson, que lutou durante anos para que sua obra fosse compreendida como produto de produção artística.

Calvin e Haroldo a linguagem da arte na comunicação de massa

Provavelmente um dos fatores que mais colaboram para que a obra de Watterson seja efetivamente reconhecida como produto de comunicação de massa, dotado de linguagem artística é sua narrativa. O texto e desenho recebiam um tratamento tal qual uma pintura a óleo, e todo aprimoramento técnico era feito em função da narrativa. Sempre focando em como seria a melhor forma de transmitir a mensagem. Watterson não perdia de vista que suas tiras seriam vistas tanto por crianças como por adultos, aprimorou suas técnicas de desenho e texto (por vezes a ausência do texto dizia tanto quanto parágrafos inteiros), para que estas em sua simplicidade, fossem complexas o suficiente para serem apreciadas pelo seu diversificado público.

Perguntar-se quantos macacos precisariam fazer estalar as máquinas de escrever, e por quanto tempo, para que a “Divina Comédia” fosse “necessariamente” datilografada, consiste portanto, em algo sem sentido. A obra de Dante não deve ser explicada a partir de suas causas, mas a partir de suas intenções (FLUSSER, 2007, p.95).

Lotman nos traz uma luz na tentativa de compreender como a obra de Watterson pode ser além de um produto de comunicação de massa, também, uma produção de características artísticas. Em uma publicação, que foi traduzida para o português pela pesquisadora Sarhan em sua dissertação de mestrado, Lotman (1978, p.8) inicia o texto com a seguinte afirmação: “A arte é um dos meios de comunicação. Ela realiza, sem dúvida, uma ligação entre um emissor e um receptor [...]” e ainda que “todo sistema que serve à finalidade da comunicação entre dois ou mais indivíduos pode ser definidos como linguagem”. A obra que segundo Flusser (2007), não deve ser explicada a partir de suas causas, mas sim pela sua intenção, parte segundo Lotman (1978) da intenção de quem produz para encontrar no receptor a complexidade do código necessária para interpretar o texto artístico nele contido.

Sendo assim, um produto feito para uma mídia de comunicação em massa, apesar de atingir o grande público, encontra em alguns leitores os códigos necessários para que determinadas informações sejam interpretadas. Como obra de códigos complexos, o que segundo Lotman é necessário para constituir uma obra de arte, as tiras de Watterson encontram nos leitores aqueles que compreendem as piadas, os que compreendem as referências de uma infância genérica ou até mesmo os que se aproximam da compreensão da obra como um todo, ou seja aqueles que compreendem o código complexo dos textos artísticos que pode carregar a obra.

A complexidade da estrutura se apresenta numa dependência diretamente proporcional à complexidade da informação transmitida. A complexidade do caráter da informação conduz inevitavelmente à complexidade do sistema semiótico utilizado para sua transmissão (LOTMAN apud Sarhan, 1978, p.12).

Afirmamos aqui, portanto, que a complexidade do código deve se encontrar tanto no emissor que ao criar faz uso dessa complexidade para transmitir a mensagem que deseja, quanto no receptor que deseja interpretar a mensagem em suas inúmeras facetas, concordamos novamente com Lotman (1978, p.16) quando este diz que “a língua aparece como um código mediante o qual o receptor decifra o significado da comunicação que lhe interessa” e que (p.16) “para receber uma informação transmitida pelos meios da arte, é

preciso dominar sua linguagem”. Os conjuntos destes códigos constituem a linguagem da arte. Porém vale ressaltar que nem todas as Histórias em Quadrinhos podem ser consideradas uma obra de arte, já que a estrutura que determina uma obra de arte pode não ser encontrada em todas as produções deste meio.

Entretanto ressaltamos que a linguagem da arte como ressalta Lotman (1978) é modelizante, e levar esta linguagem aos leitores era uma maneira de ensinar a linguagem da arte aos que não a possuíam.

A seguir buscaremos entender como as atitudes de Watterson ajudavam a formar esta linguagem da arte em seus quadrinhos e como os *Syndicates* acabavam por tentar limitá-lo.

Os *Syndicates* como aparelhos devoradores de mundo

Marcia Tiburi elabora em seu artigo “A Máquina de mundo: uma análise do conceito de aparelho em Vilém Flusser”, reflexões acerca de como o humano tem aos poucos perdido seu lugar no mundo em detrimento dos aparelhos, tornando-se mero funcionário destes.

Aparelho é algo que está dentro do mundo, e como tal é produtor de mundo. O aparelho tem uma função positiva, mas é também o próprio princípio destrutivo que reduz violentamente algo que possamos chamar mundo – totalidade do que há – às suas próprias possibilidades. Tal é a contradição, que, a meu ver, interessa a Flusser. Sustentar essa ideia implica dizer que o princípio destrutivo do mundo está contido nele e como que auto-poeticamente sempre gerando a si mesmo numa problemática autonomia em relação ao mundo que o criou (TIBURI, 2007, p. 5).

Como seres humanos criamos Instrumentos, que nos conceitos de Flusser seriam extensões de nossos corpos para modificar o mundo. Todo Instrumento carrega em si o potencial para se tornar aparelho e como aparelho, este cria mundo ao redor de si, mas é também potencialmente capaz de destruí-lo e devorá-lo. Nota-se também que à medida em que algo se torna aparelho e pode ser explicado, pode tornar-se natural, e se afastar da poética e da arte.

Quando falamos de aparelhos não estamos lidando mais apenas com aparatos tecnológicos, mas de toda criação fruto da cultura, como as instituições e organizações. No caso das tiras em quadrinhos, temos como um dos objetos analisados neste artigo, os

Syndicates, empresas criadas para ajudar os quadrinistas a distribuir suas Tiras a um número maior de jornais ao redor do mundo. Porém esta organização que fora criada com a intenção de Instrumento (numa suposição utópica, já que a verdadeira intencionalidade da criação de uma empresa em uma sociedade capitalista pode ser apenas a possibilidade de lucro), como uma extensão das habilidades de negociação do quadrinista, torna-se aparelho (torna-se se já não criada com a intenção única de ser aparelho), que cria mundo ao redor de si, modificando a produção destes mesmos quadrinistas.

Os *Syndicates* transformaram as tiras em um grande negócio: Nos primórdios, os quadrinistas eram contratados pelos próprios jornais, para produzir suas tiras em regime de exclusividade. Hoje em dia, os quadrinistas trabalham para os *Syndicates*, que vendem suas produções para jornais do mundo todo. Isso significa que, para fazer sucesso, as tiras precisam ter um apelo muito forte. Os quadrinistas de outros tempos tinham liberdade para experimentar, criar e interromper tiras à medida que iam se inteirando dos gostos do público local, enquanto o esquema de distribuição dos *Syndicates* os incentiva a repisar caminhos já seguidos e capitalizar em cima dos interesses específicos de determinadas faixas de público. A comercialização em massa das tiras de quadrinhos faz com que seu conteúdo seja conservador, facilmente classificável e repetitivo em relação a sucessos anteriores. Dessa maneira, os quadrinhos puderam atingir um número imenso de leitores e se transformar em um negócio lucrativo, mas ao custo da perda da criatividade que existia nos primórdios (WATTERSON, 2013, p.8).

Temos nesta fala de Watterson, por exemplo, um dos problemas que o aparelho infere nas tiras, a perda da criatividade. As tiras ainda que tenham seu status de obra de arte questionadas por alguns, são fruto de um trabalho artístico, existem enquanto mensagem portanto, segundo a Semiótica da Cultura, na esfera da segunda realidade e carregam em si códigos terciários, nos quais segundo Bystrina (1995, p.6) “a informação binária dos códigos secundários significam muito mais”. A segunda realidade é uma realidade necessária para a sobrevivência psíquica do ser, criada primeiramente como maneira de vencer a assimetria primeira da vida, a morte. Na segunda realidade encontramos os textos imaginativos e criativos (BYSTRINA, 1995), os signos e os textos artísticos.

Esta transformação pelo aparelho *Syndicate* pode transformar a própria tira em aparelho, já que as tiras mais populares fazem escola entre os novos quadrinistas. Cada vez menos experimentais, as tiras podem apenas trazer mais do mesmo e o quadrinista acaba por se transformar em funcionário dos *Syndicates* e de suas próprias tiras, formatadas e alienadas de seus conceitos originais. O instrumento elaborado então para ajudar na divulgação destas produções artísticas, os *Syndicates*, ao ganharem as qualidades de

aparelho, ganha também a capacidade de acabar com a linguagem da arte dentro deste meio em função de uma massificação da produção, reafirmando a condição de que todo aparelho carrega em si o potencial a causar o paradoxo das intenções de sua criação.



Imagem retirada do livro “Calvin e Haroldo – O Livro do Décimo Aniversário”

Na maior parte das tiras, existe um elemento de previsibilidade, já que certos acontecimentos e situações acabam se repetindo com frequência, com algumas pequenas variações. Na maior parte das tiras, as histórias terminam e os personagens começam tudo de novo como se nada tivesse acontecido. Na maior parte das tiras, o elenco de personagens quase nunca muda. As tiras de quadrinhos são como um pequeno oásis de estabilidade em um mundo turbulento e sempre em mutação. (WATTERSON, 2013, p.7)

Os elementos de previsibilidade citados por Watterson não podem ser confundidos com a falta de criatividade de alguns autores. Os elementos de previsibilidade ajudam a situar o leitor em tão poucos quadros, para que a narrativa flua naturalmente. A tira acima é justamente uma crítica à quando estes elementos de previsibilidade tornam-se meros paradigmas a serem seguidos, dentro de um espaço que vinha diminuindo através dos tempos dentro dos jornais, meios onde eram publicadas as tiras.

Watterson é um artista, que utiliza a tiras em quadrinhos como meio de dar vazão a sua criatividade e encontra nos *Syndicates* as paredes que confinam seus ideais. Dentro das narrativas de Calvin e Haroldo, sua obra máxima, encontramos diversas vezes, um discurso subversivo, no qual por muitas vezes, até mesmo o jornal, suporte de publicação de suas tiras, é criticado. Ainda que Watterson possa não ter tido nenhum contato com os conceitos de Flusser, é nítido que as críticas feitas são ao estado de Aparelho atingido pelos mais diversos instrumentos, incluindo as próprias tiras. Seu personagem Calvin constantemente indaga sobre o sistema em que se encontra inserido, ouvindo de seu amigo tigre Haroldo, muitas vezes respostas pessimistas em relação ao comportamento humano e seus resultados.

Estabelece-se então um jogo entre Autor e Leitor, onde a segunda realidade criada por um pode ser interpretada e vivida por outro, através da identificação, aversão, empatia e outra interpretação qualquer possível dos signos constituintes da tira.

Estas críticas dentro da narrativa podem ser tomadas como uma das ferramentas de Watterson na tentativa de reprogramar o aparelho, em que ele estabelece um novo jogo, com novos jogadores, o jogo se estabelece então entre Autor, Leitor e *Syndicate*. Na medida em que este novo jogo se dá, Watterson altera as regras e começa reprogramando suas tiras (as tiras dominicais são um exemplo da resistência de Watterson a formatos pré-definidos), estabelecendo novas relações de interesse e desconstruindo paradigmas relacionados às tiras em quadrinhos.

Apesar desse contratempo, esse novo formato possibilitou que eu desenhasse tiras que no padrão antigo jamais seriam viáveis. Em algumas tiras dominicais, eu pude criar quadros gigantes, ou então mais de vinte quadros pequenos, o que me abriu novos horizontes narrativos. Em certas tiras foi possível, inclusive, abrir mão dos diálogos, porque os desenhos puderam, enfim, falar por si sós. Acho que isso tornou o mundo de Calvin mais vívido, mais interessante visualmente. E não se trata de um interesse restrito à minha pessoa: é esse tipo de coisa que torna os quadrinhos tão divertidos (WATTERSON, 2013, p. 16).

A alteração de formato das tiras dominicais proposta por Watterson não foi bem aceita pelos editores dos jornais, houveram diversas reclamações e até desistência da publicação por parte de alguns. Foi chamado de inescrupuloso e acusado de causar o cancelamento de outras tiras devido ao formato que ocupava espaço demais na página. Porém, a grande maioria precisou ceder, devido à popularidade dos personagens criados pelo autor.

Até hoje acredito que esta reação foi destemperada e nem um pouco racional. Minha intenção não era ditar aos editores o que fazer com seus jornais. Eu só estava estabelecendo as condições segundo as quais meu trabalho seria vendido, da mesma maneira como é definida a questão do preço. Caso um editor considerasse minhas condições inaceitáveis, poderia perfeitamente cancelar minha tira e publicar outra coisa. Se havia alguma pressão pela publicação de Calvin e Haroldo, era por parte dos leitores, minha única parcela de culpa nesse caso era oferecer aos jornais uma tira bem aceita pelo público (WATTERSON, 2013, p.15).

Reafirmando ideais, que antes não havia levado em consideração, como o controle criativo sobre sua obra e o controle sobre licenciamento de seus personagens, as mensagens nas tiras incitavam questionamentos e apoio por parte dos leitores (que reagiam inclusive

por meio de cartas e mensagens enviadas aos *Syndicates* segundo o próprio Watterson), que recebiam em troca uma História em Quadrinhos de qualidade. Todos os jogadores do jogo estabelecido por Watterson tinham então grande influência. Watterson brigava por liberdade criativa, apresentava tiras de grande qualidade artística, seus leitores pediam por mais e isso pressionava os *Syndicates* a ceder mais liberdade. Watterson encontra no texto artístico a maneira de reprogramar a máquina administrativa que eram os *Syndicates*, ainda que este jogo o tenha desgastado demasiadamente ao final do processo, provocando períodos sabáticos na produção de suas tiras.

Além da briga pela liberdade criativa sobre o material publicado, paralelamente existia a pressão pelo licenciamento de seus personagens, mas Watterson era enfático neste aspecto e acreditava que a exposição de seus personagens pela publicidade só causaria desgaste a imagem destes. Este esforço se dá por que assim o autor de Calvin e Haroldo acreditava conseguir manter as características de obra de arte de seus quadrinhos e os conceitos fundamentais das mensagens da narrativa de sua obra.

Tenho uma série de restrições a respeito do licenciamento. A primeira é que esse processo costuma desvalorizar o personagem como criação artística. Quando personagens de quadrinhos começam a aparecer em tudo quanto é tipo de produtos, o público inevitavelmente acaba enjoando deles, diminuindo o apelo e o valor da obra original. Nada é capaz de prejudicar mais o impacto da novidade de uma tira inteligente do que a saturação de sua imagem no mercado (WATTERSON, 2013, p.10)

Esta exposição exacerbada da obra de arte ou de conteúdo artístico, causa justamente a destruição do mundo criado pelo Aparelho, pelo próprio Aparelho. O Signo ao tornar-se aparelho, pode perder as características de significação, que o tornam inerente à segunda realidade, a obra de arte, que outrora causava questionamentos e interpretações imaginativas, passam a fazer parte de um cotidiano material. A forma volta a ser matéria e deixa de significar. Códigos terciários voltam a habitar o campo dos códigos secundários, pois todo signo é dotado de informação, mas nem toda informação é um signo (BYSTRINA, 1995).

Conclusão

Ao entender que a ideia é mais forte que a matéria, Watterson conserva Calvin e Haroldo como obra de conteúdo artístico ou mesmo de obra de arte, sem que se perca a

força do discurso de suas narrativas, do peso de seus questionamentos e da importância de sua subversão a um sistema opressor à figura do artista.

Retomemos a oposição original “matéria-forma”, isto é, “conteúdo-contidente”. A ideia básica é esta: se vejo alguma coisa, uma mesa, por exemplo, o que vejo é a madeira em forma de mesa. É verdade que essa madeira é dura (eu tropeço nela), mas sei que perecerá (será queimada e decomposta em cinzas amorfas). Apesar disso, a forma “mesa” é eterna, pois posso imaginar quando e onde eu estiver (posso coloca-la ante minha visão teórica). Por isso a forma “mesa” (a madeira) é apenas aparente. Isso mostra, na verdade, o que os carpinteiros fazem: pegam uma forma de mesa (a ideia de uma mesa) e a impõem em uma peça amorfa de madeira. Há uma totalidade nesse ato: os carpinteiros não apenas informam a madeira (quando impõem a forma de mesa), mas também deformam a ideia de mesa (quando a distorcem na madeira). A fatalidade consiste também na impossibilidade de se fazer uma mesa ideal (FLUSSER, 2007, p. 26).

É a ideia sobre seus personagens e sobre sua narrativa que permanece, não a matéria deformada que deles poderia resultar através do licenciamento, ou das limitações impostas pelos *Syndicates*, pois este seria o caminho inverso, a deformação da ideia ao informar. Lotman enfatiza que:

O conteúdo cognitivo da obra é a estrutura. A ideia, na arte é sempre um modelo, já que ela recria uma imagem na realidade. Conseqüentemente, a ideia artística é inconcebível fora da estrutura. O dualismo da forma e do conteúdo deve ser substituído pelo conceito da ideia que se realiza numa estrutura adequada, e que não existe fora desta. (LOTMAN apud Sarhan, 1978, p.14).

Waterson publica a última tira inédita de Calvin e Haroldo em 1995, e hoje seus álbuns e coletâneas ainda recebem reedições e possuem um público considerável até mesmo de material distribuído ilegalmente pela internet através de blogs e redes sociais. A discussão sobre os *Syndicates* não está mais no contexto de uma republicação, mas as características que fizeram de suas tiras material de conteúdo artístico e poético é justamente o que permite sobreviver a este material.

A comunicação artística cria o modelo artístico de um fenômeno concreto qualquer – a linguagem artística modeliza o universal em suas categorias mais gerais, que, representando o conteúdo mais geral do mundo, aparecem como uma forma de existência das coisas e dos fenômenos concretos. Portanto, o estudo da linguagem artística das obras de arte nos fornece não apenas certa norma individual de relação estética, mas também reproduz um modelo do mundo em seu traços mais gerais. (LOTMAN apud Sarhan, 1978, p.21).

Mas acima de tudo, a arte de Watterson foi o Aparelho, e o Aparelho *Syndicate* foi funcionário; as tiras de Calvin e Haroldo são o fenômeno concreto, que explicitam e se tornam símbolo da resistência do artista e do produto artístico inserido nos meios de comunicação de massa, um exemplo de como através da arte, se pode gerar mais arte.

Bibliografia

BYSTRINA, Ivan. **Tópicos da Semiotica da Cultura**. São Paulo. CISC, 1995.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo. Cosac Naify, 2007.

TIBURI, Márcia. **A Máquina de mundo: uma análise do conceito de aparelho de Vilém Flusser**. Revista Ghrebh. V.1, n.11, 2008. Disponível em:
<http://revista.cisc.org.br/ghrebh/index.php?journal=ghrebh&page=article&op=viewArticle>. Acesso em: 28 de mai. 2016

WATERSON, Bill. **Calvin e Haroldo – O livro do décimo aniversário**. São Paulo. Editora Conrad, 2013.

SARHAN, Jasna Paravich. **A Estrutura do Texto Artístico: Iuri Lotman – Tradução do original russo. Introdução, crítica e notas**. São Paulo. USP, 1978, tese datilografada.