

CADERNO TEOLÓGICO

Religião, democracia e direitos humanos

periodicos.pucpr.br/cadernoteologico



O vitral religioso medieval na gênese das histórias em quadrinhos

The medieval religious stained glass in the genesis of comics

Ed Marcos Sarro 

Curitiba, UF, Brasil

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Campus Curitiba, Departamento Acadêmico de Desenho Industrial - DADIN

Como citar: SARRO, E. O vitral religioso medieval na gênese das histórias em quadrinhos. Caderno Teológico, Religião Democracia e Direitos Humanos, Curitiba: Editora PUCPRESS, v. 08, n. 01, p. 47-00, jan./jun, 2023. DOI: <https://doi.org/10.7213/2318-8065.08.01.p47-30>

Resumo

O artigo que ora se apresenta, nasceu como subproduto de uma pesquisa de pós-doutoramento sobre vitrais religiosos no departamento de Teologia da PUC-PR. O objetivo dele é traçar paralelos entre a linguagem visual presente na arte do vitral religioso medieval e a dinâmica das histórias em quadrinhos. Ancestral tecnológico e conceitual da câmera escura, da fotografia, do cinema e da projeção em RGB, o vitral pode estar também na gênese das histórias em quadrinhos enquanto seu princípio dinâmico. Uma vez que a leitura da imagem visual não é algo totalmente intuitivo, possivelmente os vitrais (assim como outras formas de arte sacra e religiosa que os antecederam), contribuíram para o treinamento do olhar do homem medieval, desenvolvendo as competências essenciais para a formação de gerações de leitores de imagens. Nossa análise se baseará em textos sobre o vitral no contexto da arquitetura gótica e sobre retórica verbo-visual das histórias em quadrinhos, bem como na observação e comparação entre imagens dos dois gêneros discursivos. Ao final, esperamos apresentar os quadrinhos como herdeiros de uma parte importante do imaginário Ocidental.

Palavras-chave: Vitral. Quadrinhos. Idade Média. Narrativa gráfica. Linguagem.

^[a] Ed Marcos Sarro, e-mail: edsarro@utfpr.edu.br

Abstract

The article presented here was born as a by-product of post-doctoral research on religious stained glass in the Theology department at PUC-PR. Its objective is to trace parallels between the visual language present in the art of medieval religious stained glass and the dynamics of comic books. Technological and conceptual ancestor of the camera obscura, photography, cinema and RGB projection, stained glass may also be at the genesis of comic books as their dynamic principle. Since reading a visual image is not entirely intuitive, stained glass windows (as well as other forms of sacred and religious art that preceded them) possibly contributed to the training of medieval man's gaze, developing essential skills for the formation of generations of image readers. Our analysis will be based on texts about stained glass in the context of Gothic architecture and the verbal-visual rhetoric of comic books, as well as on the observation and comparison between images from the two discursive genres. In the end, we hope to present comics as true heirs to an important part of the Western imaginary.

Keywords: Stained glass. Comics. Middle Ages. Graphic narrative. Language.

Introdução

Grosso modo o vitral consiste em uma janela fixa ou móvel, cujos painéis são compostos de pedaços de vidro colorido de diferentes tamanhos, formando um desenho isolado, uma narrativa, uma alegoria ou um discurso pictórico, podendo ser abstrato, geométrico ou figurativo (Figura 1).

Figura 1: vitral da Chapel of Thanksgiving, Dallas, Texas, EUA.



Fonte: Pexels

O manuseio e o trabalho do vidro para fins utilitários e decorativos parece ter sido uma prática comum a diferentes povos da orla do Mediterrâneo desde a Antiguidade. De acordo com Dreyfus (1959) a arte do vidro colorido e sua utilização na arquitetura religiosa já era difundida e apreciada em Roma no século III d.C. (Figura 2).

Figura 2: Antigo vidro de janela romana. Encontrado em um castelo romano em Straubing, Baviera, Alemanha. Aproximadamente I ao IV século D.C.



Fonte: Bullenwächter, CC BY 3.0, via Wikimedia Commons

Escavações arqueológicas realizadas nos anos 1930 encontraram pequenos fragmentos de vitrais em diferentes localidades da Europa, sendo os mais antigos datados de cerca de 540 d.C., na Basílica de São Vital, em Ravena, Itália (BRISSAC, 1986).

No século XI a técnica de esmaltes (que combinava vidro fundido e metal), estava em voga na França e tinha uma dinâmica da luz muito parecida com a dos vitrais (FALLANI *et al*, 1986), demonstrando que o vidro, suas características físicas e suas possibilidades plásticas e estéticas faziam parte de um conjunto de saberes compartilhados por diferentes misteres.

Entretanto, nesses começos, a artesania do vitral ainda carecia de maior refinamento técnico, posto que o acabamento do vidro era irregular e sua manufatura não permitia a obtenção de peças de grandes dimensões. Isso limitava as possibilidades criativas reduzindo as composições a formas geométricas simples e poucas cores (DREYFUS, 1959).

Apesar de sua ocorrência já no período românico, é a partir do gótico que o vitral se tornará de fato protagonista no conjunto de inovações que a arquitetura dos principais templos da Cristandade passa a dispor, no intuito de proporcionar uma experiência sensorial sinestésica ao fiel durante o ofício religioso. Isto será a tônica da celebração, principalmente a partir da construção das primeiras catedrais, onde o vitral reinará absoluto:

As grandes catedrais, as igrejas próprias dos bispos (*cathedra* = trono do bispo), do final do século XII e início do século XIII foram quase sempre concebidas numa escala tão imponente e arrojada que poucas, se algumas porventura houve, foram completadas exatamente como planejadas. [...] Mas, apesar disso, e depois das numerosas alterações que sofreram no decorrer do tempo, continua sendo uma experiência inesquecível entrar nesses vastos interiores, cujas próprias dimensões parecem apequenar tudo o que seja meramente humano e trivial. É difícil imaginar a impressão que essas construções devem ter causado naqueles que só conheciam as estruturas pesadas e sombrias do estilo românico. (GOMBRICH, 2013, p.141).

É creditada a Suger (1081-1151) abade da Catedral de Saint-Denis, a introdução do vitral na arquitetura gótica. Suger teria sido influenciado pelos escritos de Pseudo-Dionísio, o Areopagita, pensador neoplatônico e considerado a primeira pessoa a ser evangelizada pelo apóstolo Paulo e também um dos primeiros místicos da Igreja. Nesses textos, Suger teria encontrado as bases filosóficas para sua visão da arquitetura religiosa, concebendo a catedral-monumento como uma obra teológica de si mesma:

Segundo esta corrente de misticismo filosófico, a luz é um dos três estados fundamentais do caminho do homem em direção a Deus: purificação, iluminação e união [...] Deus fala aos homens numa luz sobrenatural: uma modalidade nova que os artistas cristãos da Idade Média confiaram aos vitrais. É o fascínio misterioso, mas iluminador como cada mistério cristão, que salta ainda hoje desta forma de arte (BRIVIO, 2000, VII, tradução livre do autor).

Isso teria um impacto profundo sobre o imaginário e sobre a qualidade da devoção do cristão daqueles tempos, por meio dos recursos visuais que a celebração ganhava a partir do espaço sagrado:

Aos olhos do homem medieval, a catedral era a casa de Deus na terra. A queda de Adão pode ter obscurecido a verdadeira ordem dos cosmos, tornando a maior parte do mundo pecadora e irregular,

mas dentro dos limites de uma catedral, a beleza geométrica original do Jardim do Éden ressuscitava. A luz brilhando através dos vitrais das janelas prefigurava aquela que irradiaria na próxima vida. Dentro da caverna sagrada, as propostas do Apocalipse de São João deixavam de ser remotas ou bizarras, e se tornavam ao mesmo tempo palpáveis e imediatas (DE BOTTON, 2007, p. 111-112).

De fato, a Igreja Católica no Ocidente dará aos vitrais uma função didática e também devocional, superando o status de ornamento arquitetônico:

A catedral gótica é “um edifício inteiramente vazio no seu interior, e com paredes praticamente anuladas pelas janelas que a percorrem de cima abaixo. Uma gaiola que, com a acrobacia das suas longas linhas perpendiculares realizava algo que ninguém jamais havia alcançado de modo tão completo: uma Bíblia com esplêndidos vidros pintados, de onde o ensino se expandia sobre os fiéis junto com a luz do sol sempre límpida” (CAMESASCA apud DE MASI, 2003, p. 204).

Juntamente com as pinturas sacras, a música, o canto e o incenso, os vitrais funcionavam como elementos visuais que complementavam a liturgia, imergindo o fiel numa atmosfera transcendental, por meio da filtragem colorida da luz para o interior do templo:

As novas catedrais davam aos fiéis o vislumbre de um mundo diferente. Eles ouviram falar, em sermões e cânticos, da Jerusalém Celestial com seus portões de pérolas, suas jóias de incalculável preço, suas ruas de ouro puro e cristal transparente (Apocalipse, XXI). Agora, essa visão descerá do Céu à Terra. As paredes dessas igrejas não eram frias e intimidativas. Eram formadas de vitrais policromos, que refletiam como rubis e esmeraldas. [...] Os fiéis entregues à contemplação de toda essa beleza podiam sentir que estavam mais próximos de entender os mistérios de um reino além do alcance da matéria. (GOMBRICH, 2013, p.141b).

Além de proporcionar uma experiência de fruição estética que pudesse levar o fiel ao êxtase, o vitral tinha também uma função narrativa, de viés pedagógico e catequizado, uma vez que se propunha a contar, dentre outras coisas, a história da Salvação, a vida dos santos e passagens da Bíblia, além de retratar e assim reconhecer os méritos de personagens locais que foram modelos de virtude (REQUENA DA CONCEIÇÃO, 2000).

1- *Os vitrais como narrativas visuais sequenciadas.*

Apesar de há tempos a Igreja no Ocidente cultivar a arte parietal e outras formas de artes visuais com fins narrativos e demonstrativos, (como a *Via Crucis*, que conta a história da crucificação e morte de Jesus por meio de uma sequência de imagens dispostas de modo linear e sucessivo, as chamadas “estações”), a partir dos vitrais a narrativa visual ganhou um alto nível de expressão e qualidade técnica (e tecnológica), pela associação de grandes imagens sobre vidro colorido com os efeitos luminosos proporcionados pela modulação planejada da luz do sol que entrava pelos janelões góticos:

A descoberta de novos pigmentos e formas de colorir o vidro incrementaram a arte do vitral. A arte de pintar e dar cor ao vidro floresceu. De início os cistercienses, adeptos da simplicidade, rejeitavam o emprego de vitrais nas janelas de suas igrejas, mas acabaram cedendo. O sacerdote podia aproveitar as cenas e os rostos nos vitrais para transmitir sua mensagem sobre a última ceia ou a ressurreição. Quando a luz do sol encontrava o ângulo apropriado, o vidro criava uma luminosidade inigualável naquela era (BLAINY, 2012, p.126).

Nesse aspecto o vitral parece estar na gênese do conceito de imagem em projeção que, por meio da luz, da justaposição de imagens, da simulação de movimento (ainda que por meio de cenas estáticas) e da expressividade das cores, criam um simulacro da vida (GROMBRICH, 2007). Enquanto mídia visual, os vitrais podem ser considerados o princípio-base do que viriam a ser depois a câmera escura, a fotografia, o cinema, os desenhos animados e as histórias em quadrinhos (BRANDÃO, 1994).

No que diz respeito às relações entre vitrais e as histórias em quadrinhos especificamente¹, arriscamos afirmar que sem a participação dos vitrais na construção do imaginário de gerações de pessoas na Europa, não teríamos uma cultura visual que permitisse o surgimento de criações como as de Rodolphe Töpffer, artista, professor e educador suíço que em 1833 publicou as histórias de *Monsieur Jabot*, consideradas as primeiras histórias em quadrinhos modernas (GOMBRICH, 2007).

2- As histórias em quadrinhos e sua linguagem.

Apesar dos estudos indicarem diferentes ocasiões na História em que foram produzidas narrativas visuais sequenciadas, foi só na virada do século XIX para o século XX, com o barateamento dos processos gráficos e a popularização de produtos editoriais, é que se deu o surgimento das histórias em quadrinhos como a conhecemos hoje, principalmente a partir dos grandes jornais diários americanos (CLARK; CLARK, 1991).

É considerado o 05 de janeiro de 1896 como sendo a data da primeira publicação regular de uma história com quadros em sequência, contendo um personagem fixo e uma temática própria: *The Yellow Kid* ("o garoto amarelo"), criação do desenhista Richard Felton Outcalt, do jornal *The New York World*² (Figura 3). A série retratava os imigrantes e sua vida nos cortiços da cidade de Nova York³ (BRAGA: PATATI, 2006).

Figura 3: sequência de história cm *Yellow Kid* (o Garoto Amarelo)

¹ O termo *cartoon* para desenho de humor é derivado da palavra inglesa *cartoon* (*cartone* em italiano, *cartón* em espanhol ou *carton* em francês), desenho inicial usado para a confecção de mosaicos, murais e vitrais.

² No Brasil, a presença das histórias em quadrinhos se deve ao trabalho do imigrante italiano Angelo Agostini (1843-1910), desenhista, escritor e ativista político. Colaborador de diversas publicações de cultura e política no eixo Rio-São Paulo, foi na revista "Vida Fluminense" que publicou, a 30 de Janeiro de 1869, a história "Nhô-Quim, ou Impressões de uma Viagem à Corte", considerada a primeira história com imagens sequenciadas feita no Brasil, com personagens e temática brasileira (EICHLER CARDOSO, 2013). Antes mesmo de *The Yellow Kid*.

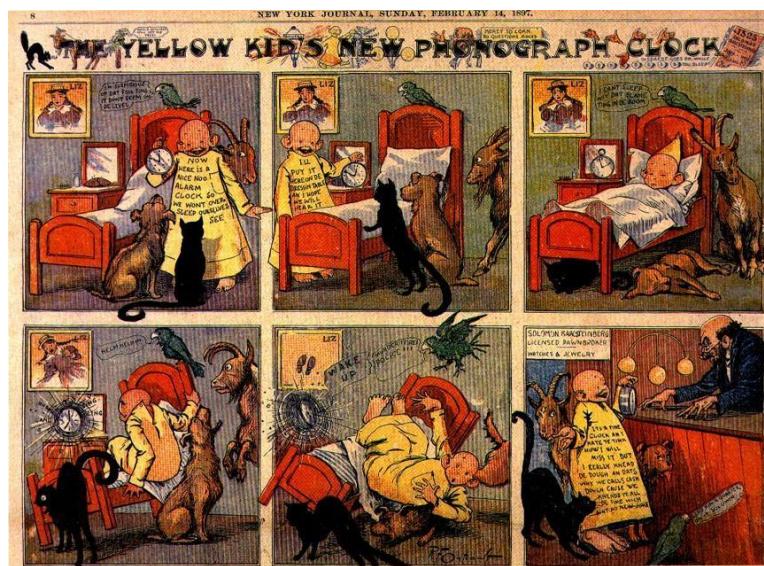
³ *The Yellow Kid* era um garoto chinês cuja fala era escrita num inglês mutilado no camisolão amarelo que o personagem vestia.

Fonte: *Richard F. Outcault, Public domain, via Wikimedia Commons*

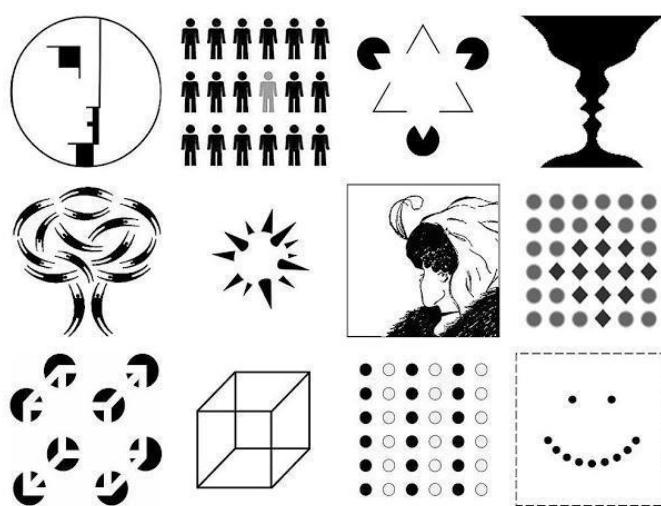
Se no início elas se resumiam a um conjunto de cenas que se sucediam, cuja leitura era apoiada por legendas para expressar as falas dos personagens ou a voz do narrador (que situavam o leitor quanto ao tempo e ao contexto da ação), com o passar do tempo os quadrinhos foram incorporando elementos e mecanismos desenvolvidos por outras artes e campos do conhecimento humano, como a pintura, a literatura, a fotografia e o cinema⁴ (ECO,2005) de modo a se tornar um sistema integrado de “encapsulamento” de significado (GROENSTEEN,2007).

2.1. Elementos da linguagem dos quadrinhos identificáveis nos vitrais medievais.

No tocante a sua estrutura, a chave para a leitura visual das histórias em quadrinhos está em duas leis básicas da *Gestalt* (Figura 4): a “proximidade”, que determina quais formas próximas tendem a ser vistas como uma unidade única; e a “continuação” (ou “contiguidade”), onde uma forma tende a ser vista como seguida a outra e complementar a ela, permitindo a sensação de continuidade e “movimento” numa direção pré-definida pela disposição dos formados, com a visão buscando instintivamente o melhor equilíbrio estrutural possível entre as formas combinadas (GOMES,2004). Figura 4: representação para as leis da Gestalt



⁴ Nascido praticamente na mesma época dos quadrinhos, o cinema enriqueceu o universo descritivo dos quadrinhos, por meio da assimilação do uso dos planos, dos cortes e dos enquadramentos (RAMA:VERGUEIRO,2004).



Fonte: Akermariano, CC BY-SA 3.0, via Wikimedia Commons

A leitura de um quadrinho numa sequência dentro de uma história se completa pela leitura tanto do anterior quanto do posterior a ele, em paralelo à leitura do texto escrito e à decodificação de todas as convenções gráficas auxiliares (RAMA; VERGUEIRO, 2004).

Apesar de o senso comum entender que a leitura dos quadrinhos é algo intuitivo, na prática, é necessário aprender os rudimentos da sua linguagem e seus códigos básicos.

2.1.1. *Vinhetas ou requadros.*

Em linhas gerais, as histórias em quadrinhos são compostas de vinhetas (ou requadros) que são a sua menor unidade narrativa e que confinam cada porção da história que se está contando (Figura 5). Elas determinam inclusive a noção de passagem do tempo e o ritmo da narrativa: quanto maior o número de vinhetas, mais lentamente se desenrola a trama, ao passo que o contrário conota uma história de curta duração (EISNER, 2005).

Figura 5: vinheta retirada de uma história em quadrinhos. Fonte: desenho do autor.



É automática a associação de cada cena individual que aparece em um ou mais painéis de vitral com o conceito de vinheta utilizado nos quadrinhos. A peça aqui representada é um vitral do século XIV da Igreja de São Nicolau, em Toruń, Polônia, atualmente no Museu Distrital de Toruń (Figura 6).

Fig. 6: Jesus perante Herodes, Igreja de São Nicolau, em Toruń, Polônia. Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gothic_stained_glass_from_St._Nicolas_Church_in_Toru%C5%84.02.jpg

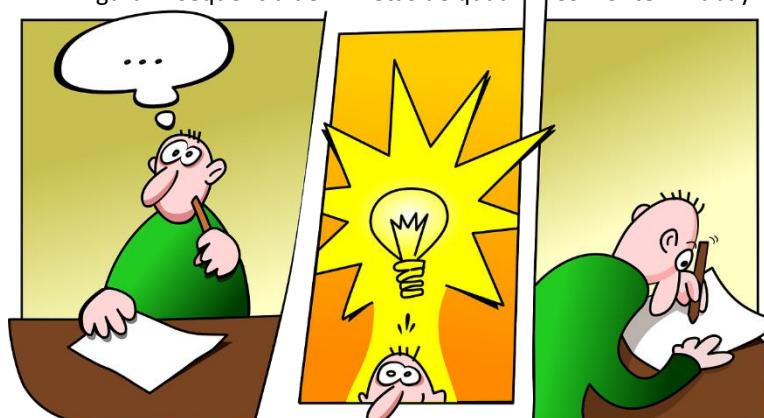


O vitral ilustra a passagem da apresentação de Jesus perante Herodes (parte da narrativa dos Evangelhos sobre Sua paixão e morte). Ao saber que Jesus era galileu, o governador romano Pôncio Pilatos o envia a Herodes Antipas, tetrarca da Galiléia, para ser interrogado (Lc.23:8-11).

2.1.2. Sequência ou montagem (justaposição e sequencialidade).

Ao conjunto de vinhetas que se completam para criar um período (ou uma espécie de frase) dá-se o nome de sequência ou montagem (RAMA: VERGUEIRO, 2004). A leitura de uma sequência se dá pelos princípios de proximidade e continuação da *Gestalt* já citados (Figura 7). A ordem e a disposição das vinhetas determinam também o sentido de leitura da história, sendo que o formato ou a ausência da vinheta pode ser proposital, funcionando como metalinguagem (EISNER, 2005).

Figura 7: sequência de vinhetas de quadrinhos. Fonte: Pixabay



A seguir temos detalhe de um conjunto maior de vitrais da nave sul da Catedral de Notre Dame em Estrasburgo, França, narrando os eventos da Paixão de Cristo (Figura 8). Na sequência podem-se ver, no sentido horário, no primeiro quadrante, a passagem do lava-pés, seguida do episódio do Getsemani e depois o flagelo de Jesus e posteriormente o que parece ser a condução dos dois ladrões manietados, os quais foram crucificados de cada lado da cruz de Cristo.

Figura 8: Sequência da Paixão de Cristo - Fonte: montagem feita pelo autor, a partir de <https://commons.wikimedia.org>



A Paixão de Cristo (como a já citada *Via Crucis*) é um tema recorrente na arte sacra e se compõe de uma sucessão de eventos dramáticos que culminaram com a crucificação e morte de Jesus e na Sua posterior ressurreição.

2.1.3. O perfil de chumbo ou o caixilho como “sarjetas”.

Ao espaço que separa uma vinheta de outra se dá o nome de sarjeta, tradução literal do inglês *gutter*, o que confere aos quadrinhos também uma natureza espacial, de ocupação de espaço (Figura 9), de arquitetura de formas visuais (FRANCO,2012), posto que também organizada a partir de uma estrutura ou combinações de estruturas de caráter eminentemente icônico (MCCLOUD,2005).

Figura 9: sarjetas numa sequência de quadrinhos. Fonte: desenho do autor.



Tanto o perfil de chumbo em formato de “u” duplo quanto o caixilho da janela, (originalmente em madeira, depois em ferro) funcionam como meios de encapsular as diferentes unidades narrativas, da mesma forma que a sarjeta (Figura 10).

Figura 10: Vitrals góticos da Igreja de Santa Maria em Chelmno, Polônia



Aqui o perfil de chumbo ajuda a segregar cada porção da narrativa de modo a criar uma sequência.

2.1.4. Texto verbal, os balões e os filacterias:

Os quadrinhos são considerados um gênero discursivo misto ou sincrético, uma vez que combina informações verbais e visuais de maneira integrada e complementar. No que diz respeito à parte verbal dos quadrinhos, os balões e as caixas do narrador (Figura 11) funcionam como elementos gráficos de contenção e endereçamento das falas dos personagens, enquanto o letreiramento e as onomatopeias (reprodução de ruídos e sons de animais) se combinam mutuamente para trazer para o ambiente gráfico a dimensão do som por meio da sinestesia e da transcrição gráfica do ruído⁵ (RAMA: VERGUEIRO,2004).

⁵ A escrita nos quadrinhos funciona também como desambiguador, uma vez que nem sempre a imagem dá conta de todas as implicações do texto.

Figura 11: balão de fala numa vinheta de quadrinhos



Fonte: desenho do autor

Os *filacterias* (no singular *filacterium*) são os ancestrais dos balões de fala, legendas e caixas de narração das histórias em quadrinhos modernas. Apresentavam-se morfologicamente como faixas ou bandeirolas com pontas enroladas que eram posicionadas próximo ao personagem (Figura 12).

Figura 12: Profeta Habacuque, Museu de Mineração e Arte Gótica de Leogang, Salzburgo, Áustria.



Fonte: Wolfgang Sauber, CC BY-SA 3.0, via Wikimedia Commons

No vitral acima, ele aparece para nomear o personagem representado, no caso, o profeta Habacuque. Mas como será visto no item 3.5 (sobre a representação de anjos), ele também era utilizado para registrar a fala do personagem. Muito embora grande parte da comunicação dos vitrais se desse basicamente por meio da linguagem visual, eventualmente informações menos intuitivas poderiam ser inseridas por escrito.

2.1.5. Movimentação e ocupação de espaços: cinésica e proxêmica.

De uma forma geral, a ideia de movimento nos quadrinhos é expressa por meio das linhas cinéticas e outros elementos gráficos (como gotículas de suor ou saliva, pequenas nuvens, raios e outras convenções pictóricas que variam de cultura para cultura), que, combinados com a escrita ou com a cor, acrescentam aos quadrinhos a dimensão emocional (EISNER,2005).

Ainda dentro do universo do movimento e dos espaços, temos os conceitos de **proxêmica** e **cinésica** (RAMOS TRINTA.1988). A proxêmica diz respeito à maneira como os personagens se posicionam entre si bem como à distância entre eles no momento de interação, de acordo com os papéis e com a trama da história (Figura 13).

Figura 13: a proxêmica indica o tipo de relação entre personagens por meio da posição que assumem entre si na composição



Fonte: desenho do autor

Na figura abaixo é detalhe de uma grande janela de vitrais chamada de “A Bíblia jovem” (em tradução livre do autor) datada de 1230 e que está na Capela de Santo Estêvão, na Catedral de Colônia, Alemanha (Figura 14).

Figura 14: detalhe de janela da Catedral de Colônia, Alemanha.



Fonte: Beckstet, CC BY-SA 3.0, via Wikimedia Commons

Trata-se da cena da Natividade com Jesus bebê na manjedoura ao centro, ladeado por sua mãe, Maria, e por José (Maria parece reclinada e ligeiramente maior que José). Acima de Jesus, estão dois animais: um boi e um jumento (este com a cabeça parcialmente dentro da manjedoura), que parecem se entreolhar.

Ao alto, simetricamente há dois anjos com mãos postas em posição de adoração e entre eles um *filacterium* com a frase *Gloria in Altissimis Deo*. Acima deles, em cantos opostos dois personagens que parecem retirados da história de Israel: o da direita possivelmente Zorobabel, líder os israelitas no retorno do exílio da Babilônia e ancestral de Jesus, enquanto o outro, da esquerda, ostenta o dístico “Abzaz Rex” (Rei Abzaz), não identificado.

Aqui a proxémica se manifesta na distribuição dos personagens ao redor da figura central de Jesus, nos dando indícios de seus papéis dentro da narrativa maior.

A cinésica, por seu turno, se refere ao gestual do personagem e à sua movimentação no espaço narrativo, ambos relacionados à sua identidade e ao tema que ostenta na narrativa:

Não é raro, nas HQ, que os gestos – normalmente os de natureza indicial – adquirem uma expressão icônica, por força das características comunicacionais do gênero. Há mesmo uma espécie de “gramática” da articulação gestual: são notados pelo artista-criador os modos de um gesto (asserção; interrogação; intenção etc.) e os aspectos (lentidão/rapidez; continuidade/descontinuidade, etc.). Assim se dá também a caracterização dos personagens em suas variadas intervenções nas ações em curso, cujo clima “tenso” obriga a gestos fortes e marcados (RAMOS TRINTA.1988, p.48).

O vitral a seguir é parte de uma série de vitrais que estão na Capela da Misericórdia da Abadia de Seckau, na Estíria, Áustria. Num deles há a inscrição “Sanctus Albanus” e pode fazer referência ao primeiro mártir britânico, Albano de Verulâmio, morto possivelmente entre 209 e 305 AD. Este vitral em particular parece retratar a cena de sua execução (Figura 15).

Figura 15: Vitrais góticos da Abadia de Seckau, Áustria



Fonte: Dnalor 01, CC BY-SA 3.0 AT, via Wikimedia Commons

Aqui percebe-se a ocorrência de elementos de cinésica pela maneira como os personagens se articulam em cena: o mártir que se ajoelha submisso de mãos amarradas e postas, seguro por outro personagem à sua direita⁶. À esquerda, acima, em posição de dominação, está o carrasco, que ergue ameaçador a espada para desferir o golpe fatal⁷.

Nos quadrinhos modernos, as linhas cinéticas (Figura 16) se devem a influências do Futurismo italiano de Marinetti e de elementos da *Art Decó* francesa e do *Streamline* americano, que introduziram a representação gráfica da velocidade e da aceleração (ECO,2006).

⁶ A corda arqueada apresenta-se frouxa, contando talvez que o preso de fato não esteja resistindo ao seu destino.

⁷ Poderíamos fazer outras leituras aqui, como a cabeça do santo estar no centro óptico da cena, na região áurea, sendo a cor do seu rosto ligeiramente mais clara do que as dos seus algozes, conotando pureza e santidade. Mas não é o foco deste trabalho.

Figura 16: Cinésica evidenciada pelas linhas cinéticas



Fonte: desenho do autor

Entretanto, nos vitrais medievais, a ocorrência de uma convenção gráfica semelhante pode dar a entender que os artistas da época já padronizaram o uso de determinadas morfologias de linhas à representação de movimento.

A cena abaixo (Figura 17) faz parte de um conjunto de vitrais que reproduzem a passagem dos evangelhos sinópticos de Mateus, Marcos e Lucas, em que Jesus é acordado pelos discípulos, apavorados por uma tempestade que se abate sobre o barco onde estão, numa travessia pelo Mar da Galileia.

Figura 17: Vitral da Catedral de Estrasburgo, França: Cristo dormindo no barco.



Fonte: Playing Futures: Applied Nomadology from The Netherlands, CC BY 2.0, via Wikimedia Commons

Na cena em que Jesus dorme calmamente na proa, vemos no canto esquerdo uma nuvem antropomórfica que sopra contra o mar e o barco. As linhas paralelas que saem da “boca” da nuvem incidem sobre linhas onduladas, na parte de baixo do vitral, estas simulando as águas encapeladas do mar. Tanto no ar que sai da nuvem quanto no traçado das ondas, percebemos linhas que conotam a ideia de movimento, de forma parecida com as linhas cinéticas nos quadrinhos de hoje.

2.1.6. Linguagem icônica e simbólica

A linguagem icônica, *grosso modo*, diz respeito à representação por meio do signo icônico, ou seja, a partir da semelhança com a ideia ou o objeto que representa⁸:

A imagem dos quadrinhos é o desenho manual. A elaboração manual revela a intencionalidade do desenhista na emissão do ato sêmico e transforma o desenho em mensagem icônica, carregando em si, além das ideias, a arte, o estilo do emissor. [...] a imagem desenhada visa ao público consumidor das HQs, a comunicação com mensagens codificadas (CAGNIN, 1975, p.33).

A iconicidade é uma característica básica da linguagem dos quadrinhos, uma vez que a narrativa se faz por meio da alternância e pela combinação tanto de descrições gráficas literais de coisas, personagens e espaços quanto de metáforas visuais (MCLOUD, 2005). Neste aspecto, podemos considerar também a dimensão simbólica do ícone porque nos quadrinhos eventualmente o signo icônico estará fazendo a síntese de uma ideia complexa.

Os desenhos dos vitrais medievais são em sua maioria estilizados, com simplificação de traços e algumas distorções e problemas de proporção. Isso se justifica em partes por conta do nível do domínio da representação realista pelos artistas da época.

Além disso, para o artista medieval, a perspectiva não era óptica, mas simbólica e qualitativa: personagens com maior importância na narrativa (como reis, a Virgem, Jesus e santos) eram representados em tamanho maior em relação aos demais, independentemente da proximidade em relação ao observador.

No detalhe do vitral a seguir (Figura 18), vemos a representação da crucificação de Jesus de cujo corpo jorra sangue das três feridas: das duas mãos e do lado. Os jorros são aparados por anjos portando taças que recolhem o sangue.

Figura 18: Cristo na cruz.

Museu da Obra de Notre Dame, Estrasburgo, França.

⁸ De acordo com Morris (2005), versando sobre o universo da semiótica de Peirce, ícone é o signo que guarda semelhança formal com a ideia que representa.



Fonte: http://www.crdp-strasbourg.fr/data/albums/gothique_international/index.php?img=5&parent=1,

Public domain,

via Wikimedia Commons

A figura do Cristo contorcido pela dor da morte se apresenta maior em proporção às dos anjos, conotando aqui sua importância na narrativa. Apesar de podermos identificar partes do corpo, como a musculatura, umbigo e parte do cabelo louro perpendicular à cabeça pendente (além da sua expressão facial), comprovando o grau de iconicidade da composição, por outro lado, a linguagem gráfica utilizada para o conjunto, (inclusive para os jatos de sangue que caem nas taças) é essencialmente estilizada.

Podemos perceber também que cada forma que serve de apoio a dois dos anjos é composta de linhas onduladas que sugerem uma nuvem. A auréola ao redor da cabeça de Jesus, símbolo de Sua santidade (de si mesmo um elemento simbólico) aparece preenchida por uma textura que talvez queira conotar raios em expansão, bem como o fundo da cena composto por um padrão que tende ao geométrico.

2.1.7 A caricatura

A simplificação, a síntese e mesmo a distorção proposital de formas, raiz da caricatura (BARBIERI, 2009), também estão na base da linguagem icônica dos quadrinhos, ocorrendo em diferentes gêneros.

Apesar de a caricatura ter sido um gênero que veio a florescer de fato na Renascimento, a partir do trabalho dos irmãos Carracci e também de Da Vinci, ela já existia desde a Antiguidade, como atestam

desenhos parietais encontrados em Pompeia e Herculano⁹, retratando com sarcasmo e ironia pessoas e personalidades da época (Figura 19).

Figura 19: caricatura encontrada nas ruínas de Pompeia



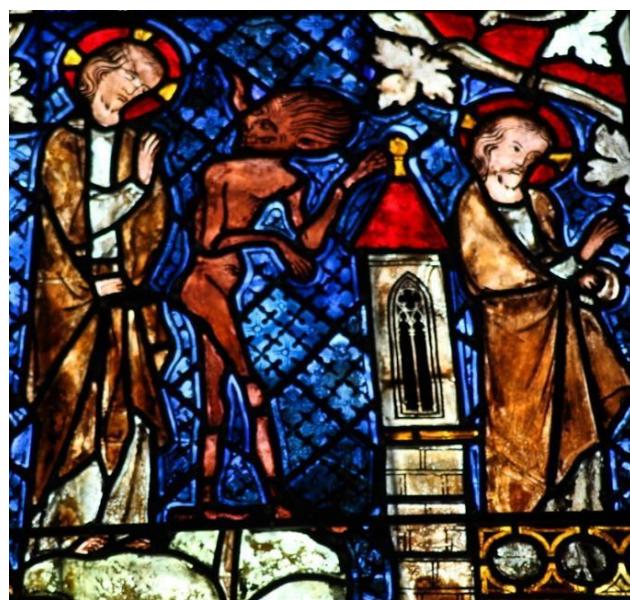
Vincent Ramos, CC BY-SA 3.0, via Wikimedia Commons

A mecânica da caricatura está na representação exagerada ou distorcida de aspectos da pessoa que lhe são peculiares, quase sempre pouco apreciados por ela. Nos quadrinhos, a caricatura funciona como forma de amplificar características distintivas do personagem, normalmente enfatizando um aspecto negativo, no caso dos vilões.

Figura 20: tentação de Cristo, detalhe de vitral

da Catedral de Estrasburgo, França

⁹ Cidades que foram soterradas por restos da erupção do vulcão Vesúvio em 79 d.C.



**Fonte: Playing Futures: Applied Nomadology
from The Netherlands, CC BY 2.0, via Wikimedia Commons**

No vitral acima (Figura 20), representando a tentação de Cristo, o diabo foi representado como uma figura antropomórfica, magra, nua, de pele escura, de boca grande e orelhas pontudas, além do cabelo puxado em ponta para o alto da cabeça.

Possivelmente a intenção do artista era não apenas mostrar o diabo como uma aberração assustadora, mas também como uma figura grotesca da qual se pudesse rir.

2.1.8 Cor e simbologia

A simbologia da cor pode variar de cultura para cultura e em diferentes períodos históricos. Nos quadrinhos a cor pode simbolizar emoções e estados de espírito como o personagem ficar vermelho de vergonha ou verde de fome.

Também pode ser parte da identidade do personagem, como o Super-Homem, que usa um uniforme azul, com calção e capa vermelhas. A Mônica de Mauricio de Sousa não se aparta do seu clássico vestido vermelho assim como Charlie Brown dos *Peanuts* (Figura 21) com sua camiseta amarela com uma linha sinuosa preta na altura da barriga.

Figura 21: Charlie Brown e Linus.



Otterbein University Theatre & Dance from USA, CC BY-SA 2.0, via Wikimedia Commons

Por falar na cor amarela da camiseta de Charlie Brown, nos vitrais medievais a cor também adquire diferentes significados. Na figura abaixo (Figura 22), temos o detalhe de um vitral no qual vemos a ilustração da passagem em que Jesus expulsa os demônios do gadareno (habitante da região de Gadara, na antiga Palestina romana), os quais vão se alojar nos corpos de porcos que pastavam na proximidade e que posteriormente se precipitaram no mar.

Figura 22: O endemoninhado gadareno, detalhe de vitral da Catedral de Estrasburgo, França



Fonte: Playing Futures: Applied Nomadology from The Netherlands, CC BY 2.0, via Wikimedia Commons

A túnica do homem é amarela, cor que na Idade Média estava associada ao diabo, a Judas, aos desonestos, às prostitutas e a outros indesejados da sociedade da época (PASTOUREAU, 2018). Talvez não seja por acaso que a cor da camiseta do depressivo Charlie Brown tenha sido colorida de amarelo pelo desenhista Charles Schulz.

Considerações finais:

Concluímos nossa análise das relações entre os vitrais religiosos medievais e a linguagem dos quadrinhos, procurando apresentar exemplos de peças onde podem-se identificar elementos narrativos análogos aos encontrados na linguagem das histórias em quadrinhos, quando elas se consolidaram como gênero discursivo.

Isso não implica dizer que os desenhistas de quadrinhos teriam se inspirado diretamente nesses exemplares, mas pode-se intuir que a exposição prolongada ao repertório visual do vitral (e de outras artes visuais derivadas ou semelhantes) tenha ajudado a construir uma coleção de convenções gráficas compartilhadas por diferentes gerações de artistas ao longo dos anos.

Longe de querer esgotar o assunto ou de apresentar uma afirmativa absoluta sobre o tema, a proposta desse artigo foi o de apontar semelhanças entre os dois gêneros narrativos, considerando a possibilidade de algum nexo causal entre eles ainda que remoto, reforçando e ampliando a importância do vitral na formação da cultura visual do Ocidente.

Referências

- BLAINY, Geoffrey. **Uma breve história do Cristianismo** – 1. Ed. Trad. Neuza Capelo. São Paulo: Editora Fundamento Educacional Ltda., 2012 326 pp.
- BRANDÃO, Inácio de Loyola. **Luz no êxtase: vitrais e vitralistas no Brasil** – 1.Ed. São Paulo: DBA- Doréa Books and Art, 1994. 95 pp.
- BRISSAC, Catherine, **A thousand years of stained glass**, Londres: Macdonald, 1984, 200 p.
- BRIVIO: Ernesto **Le vetrate del Duomo di Milano**, Milão: Venerada Fabbica del Duomo, 1998, 134 p.
- CAGNIN, Antônio Luís. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Editora Ática. 1975. 239 pp.
- CARDOSO, Athos Eichler. **As Aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora**: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883. Brasília: Edições do Senado Federal, 2013. 202 pp.
- DREYFUS, Jenny. **Artes Menores** – 1. Ed. São Paulo: Editora Anhambi, 1959. 267 pp.
- FALLANI, Giovanni *et al*, **Jesus na Arte**. Rio de Janeiro: JBIG Fascículos, 1986.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas de Will Eisner**. São Paulo: Editora Devir, 2005. 168 p.
- _____. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora:1995. 154p.
- GOMBRICH, Ernest Hans. **A história da arte** – 1.Ed. Trad. Cristiana de Assis Serra. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2013. 1067 pp.
- GOMES, J. **Gestalt do objeto** – sistema de leitura da forma. São Paulo: Editora Escrituras, 2000, 136 p.
- GROENSTEEN, Thierry. **The System of Comics**. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. 188p.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**: Edição Histórica 10 Anos. São Paulo: M.Books, 2004. 245p.

PASTOUREAU, Michel. **Yellow: The History of a Color**. Princeton: Princeton University Press, 2018. 240 pp.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos Quadrinhos** – 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. 333p.

RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Editora Contexto, 2004. 159p.

REQUENA DA CONCEIÇÃO, Hélio, **O que dizem os vitrais?** Sua comunicação nos espaços sagrados da Sainte Chapelle e da Catedral de Notre Dame de Chartres. Bauru: Editora da Universidade Sagrado Coração:2000, 191 p.

TRINTA, Aluizio Ramos. **Histórias em quadrinhos e comunicação não verbal**. In *Semiotica da Comunicação e Outras Ciências*. SANTAELLA, Lucia; OLIVEIRA, Ana Claudia. São Paulo: EDUC. 1988. 230 pp.
