



## V SEMINÁRIO LEITURA DE IMAGENS PARA A EDUCAÇÃO: MÚLTIPLAS MÍDIAS

### A FIGURATIVIZAÇÃO DO IMAGINÁRIO INFANTIL: UMA ANÁLISE DAS TIRAS DE CALVIN E HAROLDO

João Ricardo Lagazzi Rodrigues<sup>1</sup>  
Departamento De Design - CEART/UDESC

Murilo Scoz<sup>2</sup>  
Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC

#### Resumo

Este artigo trata da representação da alternância entre realidade e imaginação nos quadrinhos de *Calvin e Haroldo* de Bill Watterson. As tiras em quadrinho empregam recursos próprios na construção de seu processo de significação, e no presente estudo busca-se demonstrar, com foco em um dos temas centrais da obra do referido autor (a representação do imaginário infantil), certas recorrências plásticas e figurativas que nos permitam entender a dinâmica da produção do sentido nesta linguagem.

**Palavras-Chave:** Calvin e Haroldo; Alternância; Realidade e Imaginação; Formas; Bill Watterson.

---

<sup>1</sup> João Ricardo Lagazzi Rodrigues é acadêmico do Curso de Design Gráfico da UDESC e Bolsista do LabDesign nos projetos de Desenvolvimento de identidade Visual do Curso de Design UDESC e do desenvolvimento da campanha do Vestibular de Verão 2013 da UDESC, além disso, atua na área de ilustração e quadrinhos como freelancer.

<sup>2</sup> Murilo Scoz é graduado em Design Gráfico pela UDESC, com mestrado em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP e Doutorado em Design pela PUC-Rio. Também atua como designer e consultor de empresas no desenvolvimento de projetos de design, identidade e marca. Fez parte do GPAE (Grupo de Pesquisa Arte e Educação) e é membro fundador do NEST (Núcleo de Estudos Semióticos e Transdisciplinares).

## 1. Introdução

Durante boa parte do século passado, a produção em quadrinhos foi tratada por boa parte da crítica literária como subproduto destinado à alienação das crianças e jovens. Entre estas vozes críticas, destacou-se a do psiquiatra norte-americano Frederic Wertham, para quem tal forma de arte era responsável pela delinquência juvenil e representava um sintoma da preguiça mental dominante entre os jovens do pós-guerra (Wertham, 1954). Com o amplo desenvolvimento do setor de produção em quadrinhos, tal visão mostrou-se menos importante, e passou a ser voz corrente entre os pesquisadores da comunicação e das mídias a sua inegável importância literária. Disponível no sítio do Ministério da Educação, os *Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa de 5ª a 8ª série* trazem entre suas diretrizes curriculares a importância de se trabalhar, entre os conteúdos educacionais, formas narrativas de diferentes linguagens e entre elas, os quadrinhos<sup>3</sup>. Isso nos revela tanto a incorporação da arte no contexto social quanto o reconhecimento institucional da mesma pelas instâncias governamentais e pedagógicas.

Por estas questões, pretende-se nesse artigo discutir, a partir da análise da obra de Bill Watterson, algumas das diferentes possibilidades dos quadrinhos enquanto linguagem, tomando como caso específico o subgênero tiras. O objeto deste estudo é constituído pelas histórias de Calvin e Haroldo (*Calvin and Hobbes* no original), a partir das quais busca-se desenvolver uma reflexão sobre os quadrinhos enquanto sistema de produção de significados, tendo como base teórica a semiótica discursiva. Desta forma, espera-se como resultado fornecer mais elementos metodológicos para estudos na área.

## 2. Entre texto e imagem

Numa perspectiva semiótica, os quadrinhos podem ser descritos como uma linguagem sincrética, ou seja, que mobiliza diferentes canais sensoriais em seu desenvolvimento. Empregando tanto elementos gráficos, visuais, plásticos,

<sup>3</sup> Parâmetros Curriculares Nacionais para o ensino da Língua Portuguesa. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/portugues.pdf>

além de signos linguísticos (dentro dos chamados balões de fala), a narrativa que ali se estabelece é ao mesmo tempo e de forma inseparável, visual, espacial e verbal. Este caráter de codependência entre os múltiplos níveis de linguagem confere aos quadrinhos sua característica marcante de arte sequencial figurativa, e possibilita a inclusão nas imagens da representação das falas dos personagens, bem como da voz geralmente onisciente do narrador. Nos quadrinhos, imagem e texto se completam e se relacionam, sem que haja uma hierarquia clara entre eles. (McCloud, Scott - 1993)

Dada esta natureza imagética da narrativa dos quadrinhos, os autores do gênero acabaram consagrando certos experimentos formais no sentido de relacionar estes dois níveis da mensagem, o que teve especial importância nas tiras de humor. Isso porque a piada enunciada verbalmente (relacionada à tradição oral) encontrou nos quadrinhos o suporte do chamado humor gráfico, propício para o chiste visual e para a introdução da “atração bissociativa”, conceito fundante do humor, ligado à ruptura da expectativa do leitor.<sup>4</sup> Nas tiras de Calvin e Haroldo, Bill Waterson experimenta com tais possibilidades, revelando-nos tanto a graça do olhar da criança, quanto o potencial cômico da combinação palavra-imagem, que vai da mais sutil ironia ao escracho de verdadeiras *gags* ao estilo cinematográfico. Como observaremos a seguir, esta possibilidade da arte sequencial é bastante explorada por Waterson na construção da representação do imaginário infantil.

Outro aspecto particular dos quadrinhos se relaciona a forma de separação dos chamados *frames* (quadros individuais) dentro de uma lógica sequencial. Arranjados um após o outro, constituem, portanto, uma série de imagens que só podem ser significadas a partir do conhecimento do quadro anterior e do encadeamento com o seguinte. Desta forma, temos uma estruturação de imagens em molduras intercaladas com espaços vazios, as *calhas*, que implicam uma lacuna temporal que deve ser resolvida narrativamente pelo leitor da obra. Por esta razão, amplamente explorada por McCloud em sua obra *Desvendando os Quadrinhos (Understanding Comics – The Invisible Art*, no original), podemos observar que diferentemente do diagnóstico dos críticos do

---

<sup>4</sup> Para mais sobre o tema, ver Baxter, Mike. Projeto e produto. São Paulo: Blucher, 2011.

século passado, a arte sequencial exige um papel ativo de imaginação do leitor, no sentido de conferir coerência ao texto.

## 2.1 A semiótica como modelo de leitura para os quadrinhos

A semiótica discursiva tem suas origens na obra de A. J. Greimas. Também conhecida como semiótica greimasiana ou discursiva, compreende um conjunto de etapas metodológicas para a análise dos produtos culturais enquanto *texto*, ou seja, todos de sentido postos em circulação por um destinador (o “autor”). Por esta razão, a abordagem semiótica discursiva compreende um minucioso exercício de observação dos objetos em busca de pistas da intenção do autor. Nestes termos, permite analisar textos sincréticos – como o cinema, a dança, o teatro e também os quadrinhos – com base em relações estabelecidas entre a forma dos objetos e seu conteúdo. Esta divisão do objeto em duas dimensões, respectivamente Plano da Expressão e Plano do Conteúdo, é o procedimento inicial da análise, e visa isolar certos elementos de cada sistema de linguagem para depois buscar, nas relações tecidas no texto, possíveis homologações. Para a análise aqui empreendida, adotou-se a proposta semiótica do Percurso Gerativo do Sentido, um modelo encadeado de três níveis de significação, que se baseia em como um texto poderia ter sido produzido, e não em como o foi de fato. Para tanto, pressupõe que o processo criador parte do abstrato para o concreto, ou seja, da ideia para o objeto.<sup>5</sup>

Entre os três níveis, o mais superficial é o **discursivo**, por onde a análise inicia. Nesta etapa, interessa-nos discutir os investimentos figurativos e temáticos do texto, que consistem na face mais concreta da obra. O segundo nível, intermediário, é o **narrativo**, em que buscam-se os encadeamentos de ações dos sujeitos do texto no processo de conjunção ou disjunção com certos objetos. Neste nível, a concretude discursiva começa a ser abstraída, e a descrição passa para a esfera dos papéis narrativos e dos valores em

---

<sup>5</sup> Fiorin, 2005.

circulação. Já o último nível, mais profundo, é o **fundamental**, em que os investimentos semânticos mais gerais são encontrados.<sup>6</sup>

A partir deste exame do percurso gerativo (modelo referente ao Plano da Expressão), cumpre reconhecer que também há na linguagem dos quadrinhos uma dimensão plástica implicada, ligada à configuração de aspectos não figurativos. Esta dimensão é o Plano da Expressão, pressuposta pelo conteúdo que de outra forma não se veicularia. Em outras palavras,

(...) expressão e conteúdo são solidários e um pressupõe necessariamente o outro. Uma expressão só é expressão porque é a expressão de um conteúdo, e um conteúdo só é conteúdo porque é conteúdo de uma expressão. Do mesmo modo, é impossível existir (...) um conteúdo sem expressão e uma expressão sem conteúdo.<sup>7</sup>

Resta então examinar este plano em separado, em busca de relações com os achados anteriores da leitura figurativo-narrativa. Entram então no olhar do analista, aspectos como o cromatismo, as formas, a distribuição dos elementos nas páginas, as texturas, o ritmo, o enquadramento, as sobreposições, enfim, todos os tipos de recursos plásticos que a linguagem em questão consegue manipular.

## 2.2 Imaginação e imaginário em Calvin e Haroldo

A despeito da notoriedade conquistada por sua obra, o norte-americano Bill Watterson ficou conhecido por uma atitude reservada e extremamente protetora de suas personagens mais famosas. Ciente da penetração de suas tiras, distribuídas ao mundo todo em mais de 2400 jornais e 50 países<sup>8</sup>, o desenhista sempre manteve uma postura conservadora quanto ao licenciamento da figura do garoto travesso e de seu inseparável tigre. Tal comportamento revela tanto um esforço em controlar a trajetória das tiras e personagens ali representados, quanto uma preocupação ética com relação ao uso comercial de suas histórias.

---

<sup>6</sup> Como se pode perceber, a descrição metodológica aqui apresentada corresponde a uma simplificação do modelo semiótico discursivo, e muito embora tenhamos excluído outros elementos do percurso gerativo do sentido, as etapas mantidas atendem ao escopo do presente estudo.

<sup>7</sup> HJELMSLEV, 1975.

<sup>8</sup> Segundo a Wikipedia, link: [http://en.wikipedia.org/wiki/Calvin\\_and\\_Hobbes](http://en.wikipedia.org/wiki/Calvin_and_Hobbes)

Um olhar mais atento sobre a obra de Watterson já indicia esse forte caráter artístico e crítico do autor. Os temas tratados nas tiras de Calvin e Haroldo relacionam-se tanto com a realidade vivida pela criança na sociedade patriarcal americana, quanto com aspectos mais ternos e lúdicos das descobertas do mundo e da lógica adulta pelos olhos da criança. E entre estes temas, uma forte recorrência encontrada é a questão da emergência do imaginário de Calvin. Nas tiras abaixo, este aspecto é bastante evidente.



Figura 1 – O Imaginário e a imaginação da criança.

Segundo Vygotsky, a plena adaptação ao mundo é um fator de enfraquecimento do potencial imaginativo. Por desejar experimentar algo novo e diferente é que o homem cria, ou seja, imagina. É por isto que o gatilho da “ação imaginativa se verifica na inadaptação que se torna fonte de necessidades de desejos servindo de material (impulso) para criação imaginária”.<sup>9</sup> Para o autor, é no mundo (vivido, experimentado) que a

---

<sup>9</sup>VYGOTSKY, 1996,p.36

criatividade encontra seus alicerces, pois é nos estímulos que este mundo produz que se encontrarão os recursos para a construção de imaginação.

Nesta perspectiva, podemos inferir que a imaginação parte do mundo à nossa volta, permitindo que atuemos nele de modos que não poderíamos atuar de outra forma. O imaginário infantil também se constrói a partir do mundo ao redor da criança, por isso sua imaginação tem quase sempre elementos iguais ou pelo menos relacionados aos do mundo real, servindo de ponte entre estas duas realidades. A importância do entendimento deste processo reside no fato que é através da estruturação do imaginário que a criança elabora seu entendimento do mundo real, ou seja, através de um sistema de expectativas. Isso torna o ser humano criativo e apto a agir de formas inovadoras com base na imaginação construída, sendo que ela lhe proporciona maior liberdade e menos limitações.

A imaginação cria da realidade presente, uma outra realidade. Cria uma área de significação, resultante de um processo criador, que pode variar desde a criação de uma pequena novidade na rotina do cotidiano até maiores descobrimentos científicos.<sup>10</sup>

Como se pode perceber nas tiras, a encenação protagonizada pelo personagem Calvin nas incursões pelas aventuras de seu imaginário se constroem justamente a partir do mundo real experimentado por uma criança, espaço este em que se manifestam seus interesses e principalmente suas referências culturais. Como podemos ver nas tiras abaixo, esta fuga para o fantástico de seu espaço imaginário busca a construção de uma nova realidade, mais confortável e conveniente aos seus interesses e deslizes de comportamento.

---

<sup>10</sup> Idem, 1987, apud FERREIRA, 2003, p. 41.

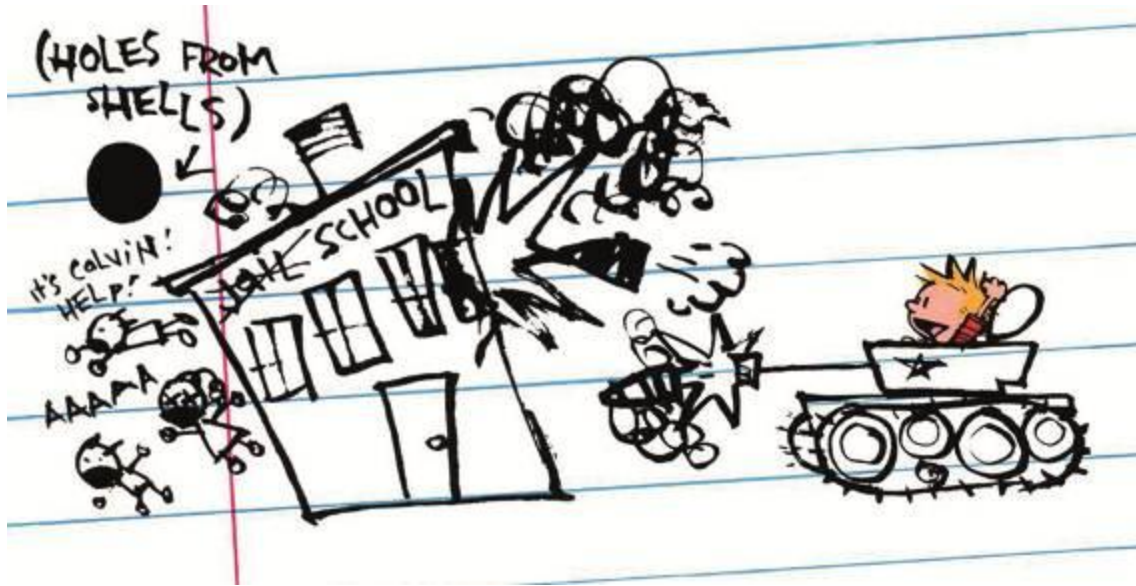


Figura 2 – A imaginação mais conveniente aos interesses da personagem.

### 3. O imaginário figurativizado

Como afirmado anteriormente, o imaginário é um tema muito presente nas tiras de Calvin e Haroldo, sendo este último próprio uma manifestação do imaginário do primeiro. Constantemente, vemos uma alternância entre imaginação e realidade, que pode se dar em diversos níveis, desde a alteração de atributos físicos de uma personagem (ver o esquema abaixo), até a reconfiguração de todo o cenário da narrativa (figura com o espaçonauta).





Figura 3 – Haroldo real e imaginado por Calvin (à esquerda) e o espaçonauta Spiff (à direita).

Exemplificaremos a partir de agora algumas possibilidades desta inserção do imaginário infantil a fim de tentar entender como ela pode ser construída graficamente. Como podemos ver na tira abaixo, não existe diferença aparente de traço ou de elementos gráficos na representação do mundo real (Calvin conversando com seu pai) e imaginário (Haroldo na forma de tigre pendurado na armadilha), o que parece espelhar a indistinção (já discutida) do olhar particular da criança, pra quem tais limites não são exatamente claros.



Figura 4 – Semelhança entre imaginação e realidade.

A forma mais comum de alternância entre realidades apresentada nas tiras de Calvin e Haroldo se dá como diferenciação da visão de mundo de Calvin com a de outras personagens, sendo que quando Haroldo e Calvin estão sozinhos, o primeiro é um tigre de verdade e quando qualquer outra personagem entra em cena, Haroldo se torna um tigre de pelúcia, mostrando que Calvin está constantemente lidando com um mundo ao qual apenas ele tem acesso.



Figura 5 – Diferenciação da visão de Calvin com a de outras personagens, em relação a Haroldo.

Como já estabelecido nesse artigo, a imaginação tem base no mundo real e no que experienciamos dele. A criança, ao imaginar, projeta seus próprios significados nessa nova realidade, sendo que essa realidade criada passa a interferir naquela já existente e vice-versa, criando uma correlação e elementos equivalentes em ambas, nesse caso, Haroldo.

Na tira acima podemos constatar que no primeiro quadro, quando Susie e Haroldo se encontram em cena, o tigre é desenhado como um bicho de pelúcia, demonstrando assim que estamos vendo o que seria o mundo real. Já no último quadro, no qual Calvin e Haroldo se encontram sozinhos, vemos este último da forma como é visto pelo menino, ou seja, um “tigre de verdade” e, portanto, podemos constatar que estamos mais uma vez no espaço do imaginário de Calvin. Essa fuga da realidade (com a entrada em cena da “subjetividade” do tigre) permite ao autor confrontar o comportamento de Calvin e expor, desta maneira, aquilo que de fato o menino pensa e deseja.

Outra forma de representação também recorrente pode ser observada na tira abaixo. Nesta tira, o personagem transforma-se em seu alter ego ao vestir a fantasia do “Homem Estupendo”, um super herói capaz de resolver todos os

problemas com os quais o garoto não consegue lidar. Neste caso, a “resolução” do problema se dá no espaço imaginado pelo garoto, o que nos é lembrado pelo balão de fala que indaga sobre a abjeta tarefa de que fugia.



Figura 6 – Homem Estupendo, alter ego super poderoso de Calvin.

[...] o imaginário age como exorcização dos efeitos maléficos do real sobre si mesmo, e valorização dos efeitos benéficos a fim a assegurar a nossa coerência humana. O despertar da atividade imaginária é provocado por encontros emocionais entre o real e o eu mesmo.<sup>11</sup>

Tornando-se (para si próprio) um herói dotado de poderes fantásticos, o próprio rapaz constrói uma condição actancial particular, adaptando o mundo sobre o qual não tem controle, num mundo onde ele tem o poder de mudar o que quiser. Uma outra possibilidade também explorada por Watterson é a transformação espacial e figurativa de todos os elementos tudo à sua volta. Nesse tipo de fuga da realidade, podemos identificar que tanto Calvin quanto o mundo real são substituídos por projeções. Isso acontece muitas vezes nas tiras que apresentam o “Espaçonauta Spiff”, outro alter ego de Calvin que explora mundos distantes no espaço sideral. Essa estratégia geralmente se dá quando Calvin está na escola, o que permite ao personagem ausentar-se do ambiente escolar indesejável, criando para tanto justamente uma narrativa de fuga. Frequentemente, estas duas narrativas (a imaginada e a vivida) acabam se fundindo no final das tiras.

<sup>11</sup> POSTIC, Marcel. O imaginário na relação pedagógica. Tradução. Mário José Ferreira Pinto. Rio Tinto: Asa, 1992.



Figura 7 – Espaço-nauta Spiff, reconfiguração total do cenário e do próprio personagem.

Segundo Postic, ao imaginar, conferimos ao mundo um pouco da nossa própria personalidade, pois “Imaginar é uma atividade de reconstrução, inclusive de transformação do real em função das significações que conferimos aos acontecimentos ou das repercussões interiores que tem em nós”.<sup>12</sup> Como tudo o que imaginamos parte do mundo real, é preciso lembrar que a interpretação do mundo real já é carregada de personalidade e repertório próprios, portanto a imaginação acaba se tornando uma expressão da própria personalidade e de tudo o que é mais pessoal e íntimo para o indivíduo.

No sétimo quadro desta tira em particular, tanto a imaginação quanto a realidade se cruzam, e um fato da realidade acaba influenciando na fantasia do garoto. De forma divertida, e num sentido contrário às tiras anteriores, esta narrativa ainda apresenta uma nova intersecção entre as dimensões vividas e imaginadas pelo menino, que incorpora o acerto na questão da professora à narrativa fantástica que vinha construindo. Este entrecruzamento, que coloca

<sup>12</sup> (POSTIC, 1992, p.13).

em paralelo os dois mundos, reitera narrativamente o conceito da dependência entre mundo real e imaginário.

#### 4. Considerações finais

A oposição entre realidade e imaginação presente nas tiras analisadas parece um traço temático mais amplo dentro da obra de Bill Watterson, o que nos permite deduzir que estão intimamente ligadas a esses valores de ordem e responsabilidade, em contrapartida à rebelião e resistência. Como buscamos demonstrar, o tratamento da questão do confronto entre real e imaginário acaba confrontando a realidade do mundo adulto com as expectativas da criança, o que tem por resultado uma desconcertante crítica às contradições da cultura.

No protagonismo destas contestações, o menino levado, intransigente, desobediente e questionador desestrutura de maneira inocente os protocolos e convenções da sociedade em que vive, expondo aquilo que em nós mesmos carregamos de mais humano, ou seja, nossas próprias contradições. Forjados no embate constante de nosso sistema de expectativas (nossa imaginação, no sentido atribuído por Vygotsky) com nossas experiências, somos levados a nos reconhecer de maneira quase inevitável nas frustrantes obrigações sociais que recaem sobre Calvin, a quem resta apenas submeter-se. Na figura do tigre, que entoa a culpa e as interdições que recaem sobre o menino, reconhecemos a voz do outro, da consciência, ou do social ao qual a conduta deve se adequar.

#### Referências

- FIORIN, J. L. **Elementos de análise do discurso**. São Paulo: Contexto, 2005.
- HJELMSLEV, L. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. Tradução de José Teixeira Coelho Netto. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- McCLOUD, Scott. **Understanding Comics – The invisible Art**. Estados Unidos: 1993

POSTIC, Marcel. **O imaginário na relação pedagógica**. Tradução. Mário José Ferreira Pinto. Rio Tinto: Asa, 1992.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.

WERTHAM, Frederic. **Sedução dos inocentes**. São Paulo: 1954.

#### **Sites consultados:**

<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/portugues.pdf>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Calvin\\_and\\_Hobbes](http://en.wikipedia.org/wiki/Calvin_and_Hobbes)

#### **Imagens utilizadas:**

Figura 1 – O Imaginário e a imaginação da criança.

<http://www.fanpop.com/spots/calvin-and-hobbes/images/1395531/title/calvin-hobbes-wallpaper>

Figura 2 – A imaginação mais conveniente aos interesses da personagem.

<http://www.fanpop.com/spots/calvin-and-hobbes/images/1395525/title/calvin-wallpaper>

Figura 3 – Haroldo real e imaginado por Calvin (à esquerda) e o espaçonauta Spiff (à direita).

[http://webpace.webring.com/people/lm/mbarton/ch\\_spiff\\_87.html](http://webpace.webring.com/people/lm/mbarton/ch_spiff_87.html)

<http://superabelha.blogspot.com.br/2012/03/tudo-era-tao-simples-derepente.html>

Figura 4 – Semelhança entre imaginação e realidade.

<http://www.revistaogrito.com/page/blog/2007/09/17/critica-calvin-haroldo-e-foi-assim-que-tudo-comecou/>

Figura 5 – Diferenciação da visão de Calvin com a de outras personagens, em relação a Haroldo.

<http://www.flickr.com/photos/56112480@N05/6005273539/in/photostream>

Figura 6 – Homem Estupendo, alter ego super poderoso de Calvin.

<http://palomarskies.blogspot.com.br/2010/02/stupendous-man-visits-palomar.html>

Figura 7 – Espaçonauta Spiff, reconfiguração total do cenário e do próprio personagem.

[http://webpace.webring.com/people/lm/mbarton/ch\\_spiff\\_86.html](http://webpace.webring.com/people/lm/mbarton/ch_spiff_86.html)