

Quadrinhos: as iluminuras medievais como arte sequencial¹

Comics: the medieval illuminations as sequential art

Luis Antonio Dias Borges (Lula Borges)²

World University Ecumenical



10.11606/2316-9877.2023.v11.e209361

Resumo

Tem como objetivo apresentar as iluminuras medievais como arte sequencial e, como tal, verificar se esse tipo artístico tem elementos dos quadrinhos em seu corpo para ser considerado como arte sequencial e quais elementos seriam esses. Nesta pesquisa existe ainda, uma comparação da arte secular das iluminuras com a arte atual dos quadrinhos, elencando-se o Príncipe Valente, personagem criado por Hal Foster, como exemplo significativo, para observar se os mesmos elementos da arte sequencial, utilizados nas histórias do protagonista, são utilizados nas iluminuras medievais. A pesquisa é fundamentada em bibliografias que perpassam as que são comumente voltadas para as histórias em quadrinhos; no entanto, são utilizados também os autores clássicos desse tipo de estudo. Dentre os pesquisadores, para a base teórica do trabalho foram utilizados Eisner (1989), McCloud (1995), Diniz, Eder (s.d.) para expor o assunto quadrinhos; Visali e Godoi (2016) (2016) para tratar do assunto Iluminuras e Andrade (2017), principalmente, para discorrer sobre o Príncipe Valente. No entanto, outros autores foram elencados para o arcabouço teórico do trabalho. Houve também uma pesquisa em biblioteca de códices (E-Codices) para constatar a evolução da arte da iluminura e seu direcionamento lento, porém contínuo, para a Arte Sequencial.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Iluminuras medievais. Príncipe Valente (personagem). Arte sequencial - Idade Média.

¹ Artigo baseado em pesquisa, de doutorado atualmente desenvolvida na World University Ecumenical, enfocando as semelhanças e diferenças entre arte sequencial e histórias em quadrinhos, iniciada em 2022. Título provisório: Arte sequencial: mais que quadrinhos.

² Doutorando em Ciências da Educação pela World University Ecumenical (WUE, 2022-). Mestre em Ensino da Arte pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN, 2020). Mestre em Ciências da Educação pela Universidade Gama Filho (UGF, 2013) e Especialista em Cinema (UFRN, 2017). Possui graduação em Educação Artística (licenciatura) - Artes Plásticas (UFRN, 1999). Vinculado ao grupo de pesquisa Coletivo Universitário de Criação e Análise da Imagem Contemporânea e da Cultura de Massa da UFRN (CUCA ICCM) E-mail: reverbo@hotmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8260-5614>.

Abstract

It aims to present medieval illuminations as sequential art and, as such, to verify if this artistic type has elements of comics in its body to be considered as sequential art and which elements these would be. There is also a comparison of the secular art of illuminations with the current art of comics in this research, listing the Prince Valiant, a character created by Hal Foster, as a significant example to observe if the same elements of sequential art, used in the stories of the protagonist, are used in the medieval illuminations. The research is carried out in bibliographies that permeate those that are commonly focused on comics; however, the classic authors of this kind of study will also be used. Among the researchers, Eisner (1989), McCloud (1995), Diniz, Eder (n.d.) were used for the theoretical basis of the work to expose the subject of comics; Visali and Godoi (2016), to deal with the subject illuminations and Andrade (2017) mainly to discuss the Prince Valiant. However, other authors were listed for the theoretical framework of the work. There was also a search in a library of codices (E-Codices) to verify the evolution of the art of illumination and its slow but continuous direction towards sequential art.

Keywords: Comics. Medieval illuminations. Prince Valiant (character). Sequential art - Middle Age.

Introdução

O objetivo deste artigo é demonstrar que as iluminuras medievais (modo de representação visual inseridas em pergaminhos, papiros e depois códices, livros que apresentavam histórias que falavam das vidas de santos e patrocinadores de modo geral como reis ou grandes comerciantes daquela época), podem ser vistas, em muitos casos, como arte sequencial que, em nossa realidade, são sinônimo de histórias em quadrinhos. A justificativa é que elementos dos quadrinhos estavam inseridos nas produções miniaturais do medievo, transformando, assim, aquele tipo de arte, onde eram inseridos desenhos ou florais ao redor da página, em arte sequencial, com toda uma linguagem própria voltada para a compreensão linear dentro das imagens e textos criados no milênio da idade média.

Para uma compreensão mais completa do texto, é necessário abordar também os quadrinhos atuais, seus elementos, sua história na arte e na história da humanidade, bem como traçar paralelos com as iluminuras a partir de materiais contemporâneos voltados para a arte dos quadrinhos. Dessa forma, é possível estabelecer uma conexão entre o que conhecemos como histórias em quadrinhos e o que já foi produzido como arte sequencial naquela fase histórica.

Assim, este texto tem quatro etapas primordiais que devem ser observadas. A primeira é falar sobre os elementos das histórias em quadrinhos; depois um estudo de exemplo significativo com o personagem Príncipe Valente, de Hal Foster, sobre o uso dos elementos dos quadrinhos nas suas histórias; depois, um estudo sobre as iluminuras, sua história, seu desenvolvimento e, finalmente, um subcapítulo no qual vem a questão sobre a qual é elaborado este artigo: as iluminuras medievais são arte sequencial?

1 – Arte sequencial, as histórias em quadrinhos

As histórias em quadrinhos são também conhecidas como arte sequencial, termo cunhado por Will Eisner a partir de 1985, data da primeira edição de *Quadrinhos e arte sequencial* nos Estados Unidos e defendido por estudiosos ao redor do mundo desde então. Afinal, este é um tipo de arte que deve ter uma sequência para ser lida, fruída. É um tipo de leitura que foi oficialmente criada pelo final do século XIX e início do século XX e, em sua produção, normalmente, necessita-se de desenhos reconhecíveis e textos, onde há uma relação de “verbo-visualidade” (Xavier, 2019), apesar de o elemento texto não ser obrigatório ao se ler esse tipo de narrativa. Uma outra característica é ser uma mídia de massa, conforme conceitos sociais aos quais atendem grande parte da mitologia gráfica do século XX, tendo como exemplos os personagens Mickey, Superman, Flash Gordon, Tarzan, entre outros, e estar associada a essa forma de percepção massificada da população de vários, se não de todos, os países.

Interessante notar que o termo *história em quadrinhos* tem vários nomes diferentes nos vários países em que são usados. Diferentes, inclusive, em países que falam a mesma língua, como a nossa língua portuguesa: enquanto, aqui no Brasil, falamos o termo *história em quadrinhos*, em Portugal ou Angola, por exemplo, utiliza-se a expressão *banda desenhada*, uma aproximação com termos usados na França, Bélgica ou Suíça, bem como *história aos quadrinhos*, uma outra aproximação, mas agora com nosso país. Outros termos são utilizados, como *comics*, que surgiu nos Estados Unidos e é perpassado para várias outras nações, mesmo as que não falam inglês. Em outros que usam a língua anglofônica, existem também os termos *komiks* ou *strokiesprente*, na Indonésia e África do Sul respectivamente. Outros nomes

como *fumetti*, *manga*, *manwa* surgem em vários outros países e várias outras línguas ao redor do mundo (Christy, 2017).

No entanto, apesar da disparidade de termos para um mesmo tipo de arte, esses mesmos países aceitam e defendem o vocábulo “Arte Sequencial”. Para um entendimento mais acurado, em qualquer lugar que haja estudos sobre quadrinhos, ao menos até onde minha pesquisa em andamento aponta[1], ao se falar de Arte Sequencial ou, Sequential Art (inglês), Arte Secuencial (espanhol), arte sequenziale (italiano), art séquentiel (francês) entre outras modificações linguísticas em vários países, o vocábulo é aceito e entendido como História em Quadrinhos, facilitando a compreensão sobre o assunto em qualquer das regiões onde se faça pesquisa sobre o tema; apesar de nada impedir que, ao se falar “histórias em quadrinhos” em qualquer nação, compreenda-se também sobre o que está se falando.

A arte sequencial tem alguns outros elementos além de simplesmente haver imagens e texto. O requadro (ou linha divisória que faz cada quadro) é outro elemento (vários quadros fazem uma história); a sarjeta, o espaço entre esses quadros; as tomadas e ângulos dos desenhos, para dar mais ênfase ao que se é contado na história, mais um elemento. Ainda dentro do assunto quadro, o metaquadro é um quadro que sobrepõe outros dentro de uma mesma página. Outros elementos são *splash page*, *timing*, enquadramento do personagem; enfim, existe toda uma linguagem que pode ser estudada mais efetivamente no livro *Quadrinhos e arte sequencial*, de Eisner (1989), que pode ser analisada por qualquer leitor que se interessar.

Na explicação sobre *timing*, Eisner (1989, p. 25) explica que o tempo nos quadrinhos é equivalente ao espaço tomado pelo quadrinho. Assim, conforme demonstrado em sua obra, uma história em quadrinhos pode ter mais ou menos quadros ou páginas, dependendo das definições que o roteirista e, posteriormente, o desenhista, venham a dispor no espaço da página. Um personagem pode atirar no outro e em dois ou três quadros a ação estará terminada ou, pode-se trabalhar mais quadros dando mais ênfase ao que acontece naquele momento.

Scott McCloud (1995) informa que os quadrinhos como arte sequencial têm um limite de quadros. A partir de dois requadros, temos uma história em

quadrinhos. Dessa forma, uma revista em quadrinhos é uma arte sequencial. Uma história em quadrinhos é uma arte sequencial. Uma tira de quadrinhos, que, normalmente, são histórias com início meio e fim em uma média de três quadros, também é arte sequencial. No entanto, pode haver tiras de quatro quadros ou mais, apesar de ser difícil passar dessa quantidade ou; para menos, com dois quadros. Até aí é uma história em quadrinhos. Todavia, se houver um quadro apenas que conte algum fato, mesmo com requadro, balão, imagem, movimento, segundo o autor citado, não é uma história em quadrinhos. Porém, existem autores que mensuram esse tipo de arte como quadrinhos também, como é o caso de Guimarães (1999) que discute sobre o assunto dos limites do que possa ser história em quadrinhos, por exemplo.

Sobre o texto nos quadrinhos, Eisner (1989), a partir da página 122, discorre sobre várias situações o qual o texto faz parte da história em quadrinhos. Para o autor, os elementos desenho e texto são partes inseparáveis dentro de uma narrativa em quadrinhos. No entanto, existem sequências em que o texto não é necessário, pois as imagens falam por si, existindo “várias aplicações de texto possíveis, incluindo diálogos, textos de ligação e descrição” (Eisner, 1989, p. 125) Os roteiristas, sempre encontram uma forma de adicionar textos, mas, como falado acima, não é imprescindível esse elemento.

Tradicionalmente, o local onde os textos são colocados são os balões de fala. Esse é um dos elementos essenciais dos quadrinhos e tem a data de 30 de outubro de 1896, com as tiras estadunidenses do Menino Amarelo (Yellow Kid), de Richard Felton Outcault como o ponto inaugural dos quadrinhos modernos (Paz, 2018); no entanto, outros autores, mais atuais, consideram essa data como “artificial” (McCloud, 1995, p. 199), pois existem quadrinistas que utilizaram essa forma de arte antes dessa data oficial. O balão é um elemento normalmente em formato de elipse, com um apêndice (perninha/rabicho), apontando para algum personagem que fale ou pense (Xavier, 2019) e o texto é colocado dentro desse elemento. A elipse, na verdade o corpo do balão, não precisa ser, necessariamente, elíptica. Existem várias formas de representar esse balão, como fala normal, cochicho, grito, fala robótica, pensamento. Cada uma com suas características específicas de apresentação nos requadros.

Outras vezes, existem apenas legendas em caixas de texto, explicando o que está ocorrendo na cena, para antes, ou depois do que ocorre na mesma. Os

leitores acostumaram-se a ler as legendas, normalmente, acima do que ocorre na cena, mas, dependendo do que esteja ocorrendo na sequência de uma página, as legendas podem ficar ao lado ou abaixo da imagem. Existem várias histórias em quadrinhos que usam esse elemento para descrever o que acontece na cena, ou mesmo o que um personagem pensa, enquanto o desenho define o equilíbrio dessa forma artística (Visali, Godoi, 2016). Todos os que trabalham com quadrinhos, certamente já utilizaram sequências apenas com legendas ou mesmo sem texto nenhum.

2 - A significância do Príncipe Valente

Há uma história em quadrinhos paradigmática para a questão do *corpus* da arte sequencial: O Príncipe Valente, uma narrativa gráfica que, por mais de oitenta anos, nunca usou outra forma de comunicação com seu público se não as legendas. Nunca houve balões nas histórias, apesar de, desde meados de 2010, existirem algumas delas que iniciaram a utilizar esse elemento em algumas séries fora da produção dominical tradicional.

Histórias de cavaleiros são das histórias mais envolventes para muitas civilizações, principalmente as mais antigas. Cavalos são usados desde a domesticação animal e servem para carga, arado, transporte. Ainda hoje é assim em vários países. Na imaginação de várias dessas sociedades, o cavalo é um símbolo de poder, principalmente (Andrade, 2017). Ele foi usado com asas, no mar, amalgamado a pessoas, com chifres; para representar as narrativas daqueles povos e, mesmo com o uso de máquinas como trens ou automóveis na modernidade, histórias de cavaleiros mais contemporâneos como *cowboys* ou vaqueiros, enchem o pensar da população em geral.

Mas ao falar em histórias cavaleirescas, vêm à mente os cavaleiros medievais e, desses, as lendas dos templários, cruzadas ou batalhas dentro de áreas de torneios em suntuosos castelos. Dessas histórias, a do Rei Artur certamente é a mais conhecida, a mais envolvente, a que mais se espalhou pelo imaginário popular. As histórias de cavalaria se iniciaram nos códices e na oralidade europeia desde o século XI. Já a lenda do Rei Artur é um paralelo histórico ou, narrativo, de Carlos Magno, rei que uniu vários reinos em um só,

durante a expansão do cristianismo na Europa, nessa mesma época. Artur, que era chefe guerreiro, passa a ser rei supremo, governando vários reinos:

O início da difusão das lendas arturianas se dá com Geoffrey de Monmouth em *Historia regum britanniae* (1136), onde Artur deixa de ser um chefe e vira um supra-Rei, governando desde a Escandinávia até Roma, traçando um paralelo e rivalizando com o próprio Carlos Magno. Chrétien de Troyes, no século XII, fará de Artur um supra-Rei, mas sob o modelo feudal, criando diversas obras baseadas no imaginário arturiano. Entre o século XII e o século XIII, Robert de Boron cristianiza e santifica o Graal na narrativa. (Andrade, 2017, p. 22)

Segundo Andrade (2017), vários outros escritores trabalharam na evolução do personagem Artur ou das narrativas arturianas e seus Cavaleiros da Távola Redonda, fazendo isso até hoje, com histórias que são usadas em vários tipos de mídia, como os quadrinhos, inclusive na ficção científica, como é o caso de *Camelot 3000* (Barr, Bolland, 1982-85), peças de rádio, desenhos animados, novos livros e filmes que falam ou do próprio rei, dos seus cavaleiros, de Merlin, Morgana le Fay ou suas buscas pela magia ou Santo Graal.

Dentre as várias possíveis histórias ligadas ao Regente, surge a do Príncipe Valente (Prince Valiant), um adendo da história do próprio Rei Artur, ou *spin off* - ou seja, uma obra derivada de outra já existente ou explora personagens surgidos em outras obras³ -, no qual Valente conhece esse rei e acaba por ser um dos cavaleiros da Távola Redonda. A história do Príncipe surge a partir da invasão das terras do seu pai, que foge com uma pequena comitiva do seu reino e chega a um pântano, onde convive com o que se poderia chamar de selvagens, por terem uma vida menos civilizada; a partir daí, Valente desenvolve suas habilidades, saindo do pântano depois de alguns anos e se envolvendo em várias aventuras, nas quais conhece o Rei Artur, recebe demandas desse rei, envolve-se com outros cavaleiros e com Merlin e Morgana le Fay. Com o tempo, casa-se, tem filhos. Ainda não existe fim para as histórias de Valente, pois essas são contadas até hoje (figura 1).

³ Disponível em: <https://www.significados.com.br/spin-off/>. Acesso em: 02 mar. 2023.

Figura 1: Detalhe de Página do Príncipe Valente publicado atualmente. Destaque para a data, dentro da semana que crio este texto.



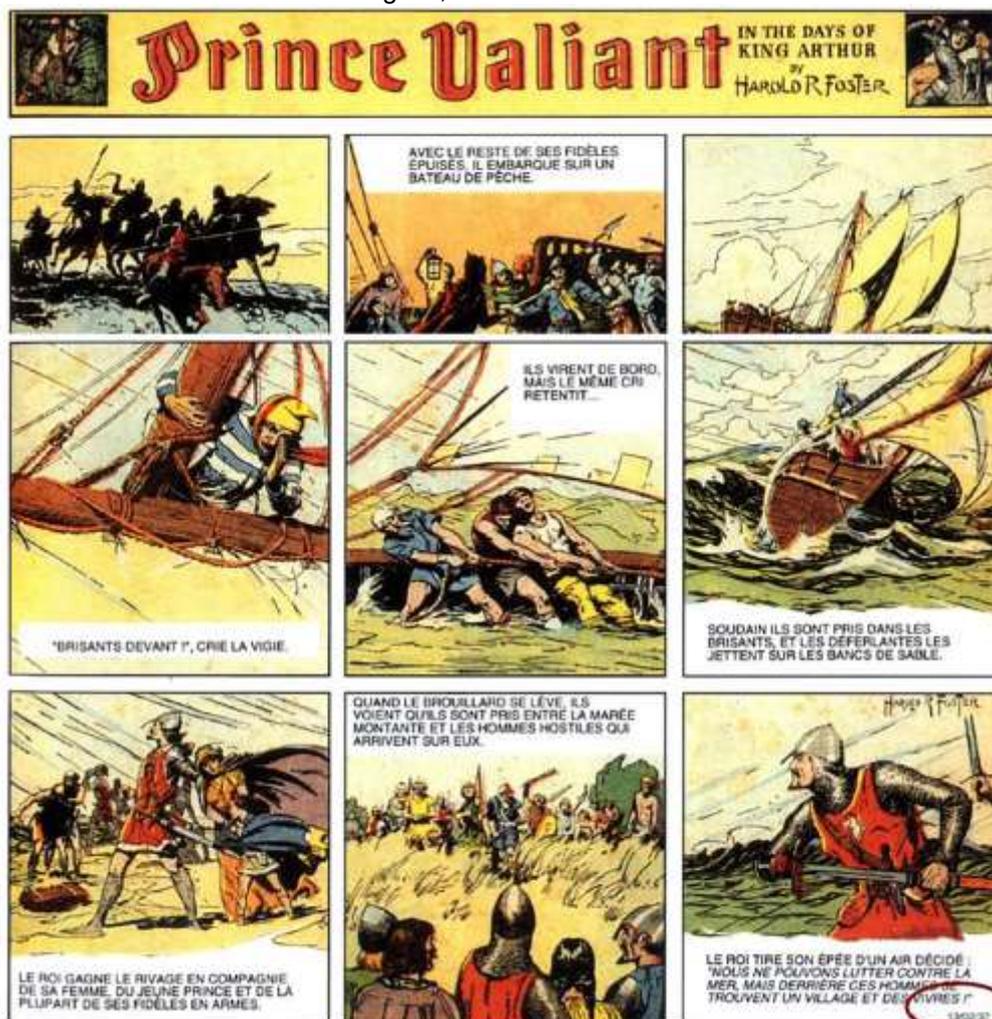
Fonte: <https://comickingdom.com/prince-valiant/2023-03-05>. Acesso em: 05 mar. 2023.

O autor da obra é Harold Rudolph Foster, ou, como é mais conhecido, Hal Foster, nascido em Halifax, Canadá, em 1892 e falecido na Flórida, Estados Unidos, em 1982, aos 90 anos. Foster já era bem conhecido do público quando da criação de Valente. Sempre fora autodidata e já havia trabalhado como publicitário, pugilista e guarda-florestal. A partir de 1929 começa a desenhar as histórias de *Tarzan of the apes*, que foi recebido de forma positiva pelo público leitor. Naquele tempo ele já tinha algumas ideias de fazer histórias medievais, mas por necessidade, fez as tiras dominicais do personagem de Edgar Rice Burroughs. Conforme Andrade (2017), Foster não desejava prosseguir a criação das aventuras do “Rei das Selvas” e até desistiu de fazer as tiras; mas, pela

queda da bolsa, os fãs (e até Burroughs) o desejarem como desenhista e pela necessidade de trabalho, ele continuou a fazer os quadrinhos de Tarzan até 1937.

Nesse ano, ele apresentou as histórias do Príncipe Valente, que começaram a ser publicadas e logo aceitas pela qualidade do trabalho (figura 2). De lá até sua morte, em 1982, Hal Foster trabalhou apenas com essa peça, fazendo os roteiros e desenhos. Em 1971, ele passou o desenho para outros artistas e no início dos anos 1980 o seu filho começa a fazer o roteiro do personagem. Dois anos depois o criador do Príncipe vem a falecer.

Figura 2 - Detalhe da primeira Página do Príncipe Valente. Destaque para a data de publicação original, em 13 fev. 1937.



Fonte: Edição do autor em arquivo PDF, disponibilizada em <https://archive.org/details/prince-valiant-01-1937-1939/page/n111/mode/2up>. Acesso em 01/03/2023.

Como falado, desde sua criação, que já chega perto dos 90 anos, até hoje, as histórias do Príncipe Valente não têm balão de fala, apesar de terem todos os outros elementos. Esta obra da arte sequencial é aclamada pelos leitores e

críticos dos quadrinhos. Como falado, também existem os textos, requadros, desenho, *timing*, ação, mas não os balões de fala. Apenas legendas. Autores diversos dos quadrinhos, como McCloud (1995), por exemplo, discorrem que não precisa ter balão para ser arte sequencial. Existem várias histórias em quadrinhos que não têm esse elemento.

Bem, fica uma pequena pergunta no ar: se o quadrinho deve ter texto e imagem e esse texto fica em locais específicos dentro das narrativas gráficas e, se existem quadrinhos que não se usam textos, a obra de Hal Foster deixaria de ser quadrinhos por não ter balões? Não! Príncipe Valente é quadrinhos. É arte sequencial. Com essa pergunta respondida, ao menos por agora; passo ao outro assunto deste artigo: as iluminuras feitas do final da idade antiga, pelo século IV e toda a Idade Média.

3 – Iluminuras medievais

O registro de ficções e fatos históricos têm elevada importância para a história da humanidade. São a partir desses escritos que sabemos o que houve em dada civilização passada ou o que se deseja para o futuro. No entanto, ao se ilustrar o que se escreve, a leitura ganha mais importância, pois, além do que se conta nos textos, existem as ilustrações; sejam elas desenhos, pinturas, detalhes ornamentais (normalmente florais ou frisos) em possíveis meios como pedra, barro, papel ou mesmo uma tapeçaria ou baixos-relevos, melhora a fruição do que se lê, pois a imagem potencializa a escrita. As relações com a imagem, torna a leitura mais compreensível tanto para o leitor da época, quanto para a posteridade, pois permite compartilhar, visualmente, as vivências do escrito, detalhando melhor a época da criação da obra (Visali, Godoi, 2016).

Esses escritos foram sendo desenvolvidos durante a história, até chegar ao nosso tempo. Hoje usamos telas, *touchs*, teclados, fontes diversas para melhor acomodar nossa leitura, mas teve-se de passar por várias etapas; pedra, barro batido, pele de animal, papiro foram sendo usados até se chegar à Era Cristã no Ocidente e, principalmente, a partir da Idade Média, quando, uma nova mudança incrementa a forma de escrever das obras a serem lidas: os códices, uma forma primitiva de livro. Os textos dos códices eram ligados primeiramente à Igreja Católica e, com o passar do tempo, a fatos da vida de reis, príncipes,

aristocracia, ricos comerciantes da época. Esse tipo de livro começou a ser desenvolvido a partir do século II, apenas com textos escritos, e depois com algumas imagens, principalmente decorativas como florais e frisos ao redor da página. Essas imagens são conhecidas como *iluminuras*.

Apenas depois de alguns séculos foi permitido o uso figurativo das imagens. A proibição da reprodução imagética para o medievo é explicada pelo fato de que a imagem, apesar de ser representação para nossa realidade, para a sociedade medieval, *imago* (do latim), significava semelhança (Visali, Godoi, 2016). A imagem era tida como a própria coisa representada, como se a representação do homem fosse o próprio homem. Antropologicamente, isso também é visto em sociedades primitivas e, na Bíblia, temos o exemplo “façamos o homem à nossa imagem, conforme a nossa semelhança” (Gn. 1, 26) ou seja, como representar um Cristo, se a imagem do Cristo era o próprio Cristo? Isso seria uma heresia por parte de muitos reverendos ao redor da Europa.

No século VI, o Papa Gregório Magno inicia uma mudança de postura quanto às imagens, informando que essa forma de publicação servia para “ensinar, lembrar e comover” (Visali, Godoi, 2016, p. 131). A sociedade medieval era majoritariamente analfabeta e as imagens ajudavam os reverendos a informar melhor aos seus fiéis. Apesar de haver iconoclastia por parte da igreja, esse escrito de Gregório foi tão divulgado que as imagens acabaram por serem aceitas nas publicações sagradas e vários reinados passaram a produzir cada vez mais iluminuras. Algumas das obras foram chamadas de “bíblia dos iletrados” (Visali, Godoi, 2016, p. 131), aumentando a demanda pela fé cristã.

Importante citar que, com o tempo, além da Bíblia, houve também histórias que contavam a vida dos santos, personalizando o que se era publicado para um duque, um rei, um bispo e, com a obra pronta, podia-se ofertar um presente caro como esses tipos de livro, o qual era muito bem-aceito nos vários mosteiros e palácios, aumentando, aos poucos a quantidade de livros nesses lugares, chegando a “uma estimativa de 50 mil manuscritos copiados no século IX” (Visali, Godoi, 2016, p. 138).

Os *miniator* ou copistas/escritas, que normalmente eram religiosos em mosteiros, desenvolviam, até o século VI, tanto o trabalho de escrita quanto o de desenhos nas produções, mas com o passar do tempo, profissionais artistas se dedicaram principalmente a parte ilustrativa dos manuscritos, o qual era um trabalho oneroso, precisando de tempo e habilidade para ser criado. Ao receber

tal presente, o favorecido sentia-se lisonjeado pelo apreço do doador. Alguns desses patrocinadores também começaram a ter códices com suas próprias histórias, além de reis, príncipes e pessoas de destaque de comunidades que podiam pagar. A história do Rei Carlos Magno ou sua representação com o Rei Artur evoca a importância desses patrocínios.

Tecnicamente, iluminura é o resultado de pintura (ou desenho) de imagens em um suporte, como papel, pergaminho (couro de animais) ou papiro, para os escritos daquela época. Pergaminhos e papiros são enrolados em rolos, tendo-se que desdobrá-los para ler seu conteúdo, enrolando-os novamente para guardá-los. A partir do século I depois de Cristo, iniciou-se uma forma mais simples de ver documentos que não os rolos. Cortavam-no em formato retangular, criando *fólios*, ou folhas de couro ou papiro, onde eram montadas umas sobre as outras e unidas, colocando, após a montagem, uma folha mais grossa, normalmente pedaços de tábuas ou cascas de árvore, para fixar as páginas e fechá-lo, criando, assim, o *códice* (do latim *Caudex* ou casca de árvore). Para criar um códice era necessário, às vezes, matar todo um rebanho de animais para se aproveitar o couro deles (Visali, Godoi, 2016). Os códices, devido ao fator de escrita manual eram de tamanho variado, mas em média tinha de 20 a 35 cm de largura ou altura (figura 3).

Figuras 3 e 4 - Duas páginas de códices distintos, uma do século VII, apenas com elementos ornamentais e outra do século XII, com uma narrativa, já, bastante desenvolvida.



Fonte: Disponível em: <https://e-codices.unifr.ch/en>. Acesso em: 26 jan. 2023.

Existem três elementos na produção das páginas. O texto, que nos primeiros séculos era manuscrito; os signos, como os ornamentos, pictogramas, ideogramas, capitulares ou letras capitais - que eram letras usadas em pedras para designar localidades, ambientes oficiais, praças, frisos e florais; e as iluminuras em si, desenhos mais elaborados e com tendência ao figurativismo. Os primeiros códices não tinham nenhum desenho. Apenas texto. Já as iluminuras, com os signos, iniciaram com poucos desenhos em cada manuscrito, mas, a partir do século X ao XI, os trabalhos se desenvolveram tanto, que existiam escolas e estilos para a produção das obras, a ponto de se fazer o texto na parte de baixo da página e a figura no resto, com uma ilustração do que se havia escrito. Nesse ponto, podemos lembrar da obra do Príncipe Valente, pois é exatamente assim que são as páginas desse personagem. As imagens das figuras 3 e 4 mostram duas iluminuras dos séculos VII e XII, demonstrando que o desenvolvimento veio trazendo mais imagens com mais detalhes, além de técnicas de escrita, iconografia e figurativismo mais elaborados, apresentando maior qualidade visual para as páginas produzidas.

4 – As iluminuras como arte sequencial

Para poder fornecer mais informações, foi realizada uma pesquisa sobre a cronologia dos códices para perceber a partir de que época as iluminuras começaram a ser produzidas e quando começaram a ser colocadas em forma sequencial. Quais elementos dos quadrinhos foram utilizados? Houve legendas, balões, falas, movimento, *timing*? Esses elementos podem ser elencados, ou não, como uma forma de arte sequencial?

Quanto ao *locus* da pesquisa, foi investigado o *site* E-codices⁴, um *site* suíço, específico para consultas de códices. O *site* pode ser visualizado em alemão, inglês, francês e italiano. Ao pesquisar, o internauta tem a possibilidade de escolher nome de autor, obra, país, mas principalmente, o século, facilitando muito o que se buscar cronologicamente. Outros campos distintos são: se o códice tem iluminura ou não, manuscrito ou escrita mecânica, anotações ou não,

⁴Disponível em: <https://e-codices.unifr.ch/>. Acesso em 25 fev. 2023.

hebreu, grego, cristão, entre mais de uma dezena de possibilidades de escolhas e mais de duas mil obras, que podem ser acessadas no site *E-codice*.

Ao selecionar por século, o primeiro códice que existe vem a partir do século IV, onde existe apenas um livro, que é fragmento de alguns livros antigos da Síria, escrito em grego, incluindo evangelhos, epístolas e em péssimo estado de conservação, segundo o *E-codice*. Não tem imagens e os textos, como mencionado, são fragmentos, pedaços, páginas rasgadas, enfim, sem possibilidade de leitura efetiva⁵. Aparentemente, o primeiro códice conhecido é o Codex Sinaiticus⁶, aparentemente também do século IV. Lembrando que antes, apenas fragmentos e pergaminhos foram encontrados e o E-codice trabalha apenas com códices. Assim, foi preferido continuar a busca com este *site*.

A produção apenas de texto continua em outras obras no século V, apesar de, a partir daí, surgirem as primeiras iluminuras durante a busca. O primeiro deles é o *Glossário Abba-Abacus em forma de palimpsesto*⁷, um glossário com traduções do latim e salmos. No livro inteiro existe apenas uma imagem, aparentemente de um santo com ar professoral, palavras ao redor de si e vários signos ao redor da página, principalmente em forma xadrez.

Da mesma forma apresentam-se as produções dos séculos posteriores com textos, florais, capitulares, alguns livros de astrologia e astronomia, com seus respectivos desenhos. Depois do século VIII, o realismo nas imagens fica mais evidente e, finalmente, no século IX, um livro com muitas ilustrações em forma de alegorias sobre a fisiologia de animais e plantas, uma pequena narrativa com muitas imagens, em que se percebe uma sequência, com explanações abaixo delas. Possivelmente, as sequências imagéticas começaram a ser percebidas na produção ilustrada mais ou menos nessa data... Mas é no século X que se percebe uma arte sequencial mais detalhada.

Carmina, Prudentius, ou poemas de Prudêncio, demonstra um trabalho com muitas características dos quadrinhos, da arte sequencial. A obra é uma coleção de poemas com temas religiosos e morais, hinos, martírios dos santos, conduta cristã e a alegoria “Psychomachia”, um poema que apresenta a luta dos

⁵Disponível em: <https://e-codices.unifr.ch/en/searchresult/list/one/fmb/cb-0024>. Acesso em 25 fev. 2023.

⁶Disponível em: <https://codexsinaiticus.org/en/>. Acesso em 28 mar. 2023.

⁷Disponível em: <https://www.e-codices.unifr.ch/en>. Acesso em 25 fev. 2023.

sete vícios e das sete virtudes por uma alma humana como uma espécie de batalha entre essas forças, que é comandada por anjos e demônios, na qual a vitória é alcançada pelas virtudes. Abaixo vemos três dessas passagens (figura 5), possivelmente da ira contra a paciência, a soberba contra a humildade e a gula contra a temperança (Nogueira, 2015).

Figura 5 – Passagens de *Carmina Prudentius*

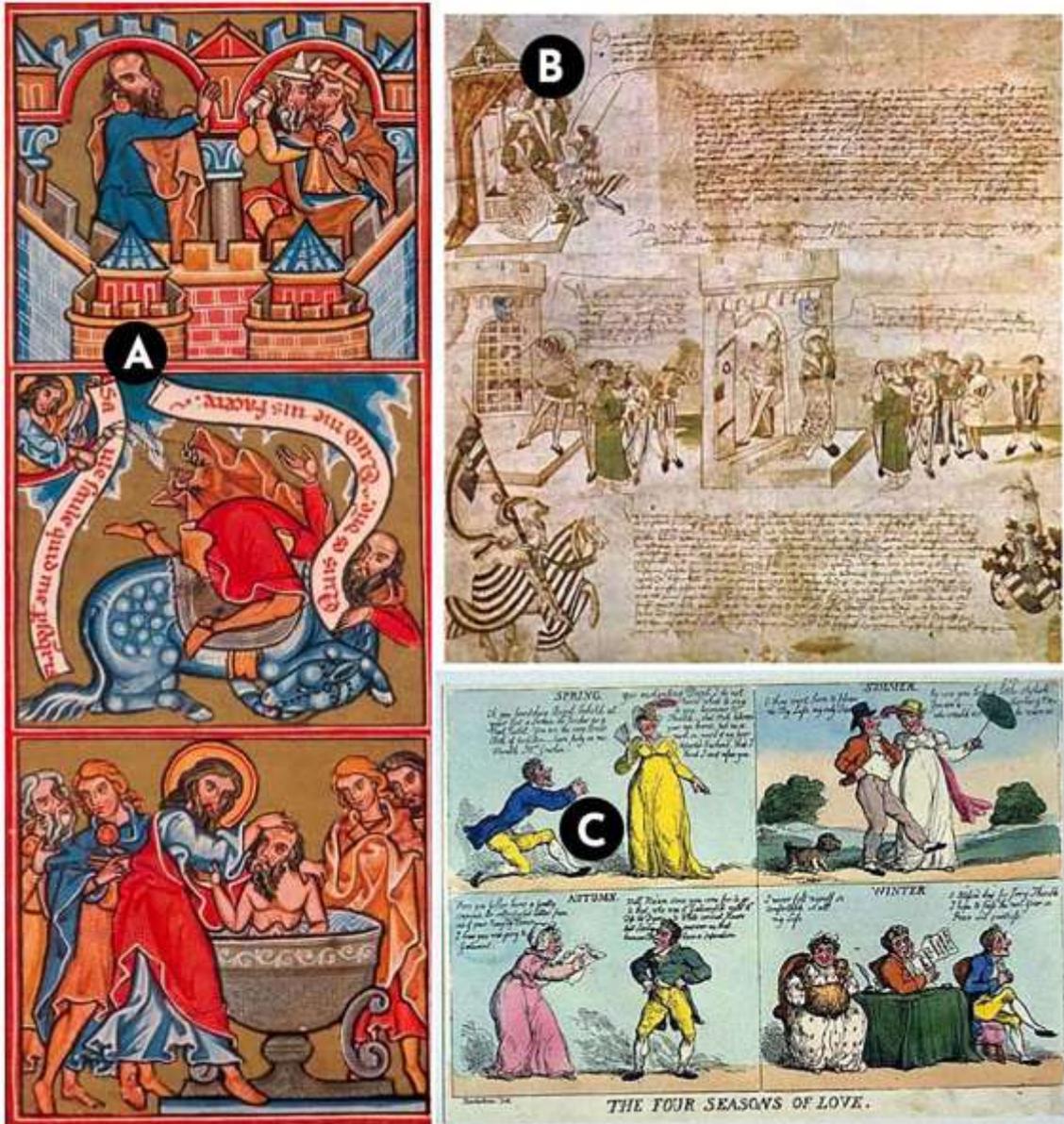


Fonte: Disponível em: <https://e-codices.unifr.ch/en/list/one/bbb/0264>. Acesso em 25 fev. 2023.

Ao se observar as páginas, a semelhança com uma história em quadrinhos torna-se evidente, com metaquadros que perpassam uma página, com legendas ao redor, sobre, ao lado, embaixo. Na página 65 percebe-se também algumas linhas, acima das cabeças dos anjos, como se falassem com os personagens da barraca. Uma premissa para balões de fala? Aliás, em outras obras também são demonstrados balões. Ainda insipientes, iniciais, mas perceptível para pesquisadores ou mesmo leitores de quadrinhos, como a figura 6, onde, com o passar dos séculos, o incremento das falas e até dos balões com os rabichos (Figura 6B), são observáveis; assim como na Figura 6C, apesar dos corpos do balão não estarem presente, nem mesmo os rabichos, percebe-se a “fala” dos personagens. Um fato interessante é perceber o filactério também

como elemento de fala nessa obra do século XIII (Figura 6A), com a conversão do Apóstolo Paulo (Diniz, Eder, s.d.).

Figura 6 - Páginas diversas de obras anteriores ao quadrinho moderno. As obras estão sem referência inicial, por estar sem as fontes de onde foram conseguidas.



Fonte: Diniz, Eder, s.d.

Nota-se que a arte absorve elementos da vida ou de outras criações artísticas e converte em uma nova linguagem. Este, por exemplo é o caso dos filactérios, que são fitas com frases diversas, normalmente de cunho religioso que, ao ser absorvidos pelas artes visuais, tomam outro sentido simbólico: para

as iluminuras, transformaram-se na fala de personagens que surgem em sequências narrativas:

Durante a Idade Média, os filactérios entraram nas artes plásticas na forma de faixas com mensagens ou orações escritas nas pinturas sacras. Geralmente, um santo ou anjo era seu portador. [...] Este exemplo é do ano 1240 e mostra a conversão do apóstolo Paulo. Deste momento para frente, o que ocorre é uma gradual mudança do filactério para as tentativas de encaixar textos ditos pelos personagens no desenho. (Diniz, Eder, s.d., p. 3)

O desenvolvimento dessas iluminuras e a chegada da imprensa, na década de 1430, trouxe também novas possibilidades, como técnicas de cópia massificada, mecânica de impressão, novos estilos, técnicas e materiais de produção artística dentro das histórias livrescas que foram sendo criadas até chegar às narrativas gráficas que são as histórias em quadrinhos. Percebe-se também que essas falas, apesar da forma rudimentar em que são apresentadas para os padrões modernos e pós-modernos da produção quadrinística mundo afora, de certa forma, chegam a ser mais elaboradas que as, apenas, legendas dos quadrinhos do Príncipe Valente.

Um marco na história das histórias em quadrinhos é o trabalho do suíço Rudolf Töpffer, no início do século XIX, que criava histórias gráficas e era criticado, na época, por fazer histórias pueris e infames. Ele não percebeu que havia criado uma nova forma de produção artística, “mesmo assim, a contribuição de Töpffer pros quadrinhos é considerável, pois, apesar de não ser nem desenhista, nem escritor [...] ele criou uma forma que era as duas coisas. Uma linguagem própria” (McCloud, 1995, p. 17).

Existem autores, como Guimarães (2003), que defendem que os quadrinhos e seu desenvolvimento ocorrem apenas depois do século XIX, inclusive com questões de elementos modernos como a mediação, massificação, distribuição, mas isso é questão social de comunicação em massa e linguagem midiática, principalmente um para muitos, dentro de uma sociedade cada vez mais mecanizada e mecanicista, digital e virtual. Mas, em termos de produção artística, como desenhar, finalizar, colorir e fazer suas publicações, mesmo que apenas em uma única edição manuscrita, a arte das iluminuras se aproxima muito dos quadrinhos, quando produzidas de forma sequencial e não só elas,

mas também outras formas artísticas, como falado por Eisner (1989) e McCloud (1995) como a tapeçaria, baixos-relevos, quadros e gravuras sequenciados.

Assim, questiono novamente a condição do protagonista da obra de Hal Foster, O Príncipe Valente, ser história em quadrinhos e, de forma geral, entre os defensores da Nona Arte, afirmar-se que, sim, são arte sequencial, expandimos a pergunta para o que foi a arte medieval das iluminuras. A partir dos elementos que existem nas histórias em quadrinhos ou na arte sequencial, principalmente com o texto e as imagens e destas as possibilidades variáveis que se propõem, seriam então as iluminuras, inseridas nos códices, quadrinhos? Quanto a isso, pode haver controvérsia se sim ou se não. Mas, conforme analisado neste artigo, certamente as iluminuras se encaixam como arte sequencial.

Considerações finais

Neste artigo, dispus como objetivo apresentar as obras do medievo, as iluminuras, imagens criadas a partir dos pergaminhos, papiros e depois códices, como formas de arte sequencial. Para tal, foi preciso demonstrar que os elementos dos quadrinhos estavam inseridos nas produções miniaturais do medievo, como o quadro, a imagem, o texto, a forma como o texto se relaciona com o espaço, os personagens, suas ações, enfim, vários dos elementos que estão inseridos na Nona Arte, estão também presentes nas obras das iluminuras. Assim, aquele tipo de arte, mais que livresco, onde eram inseridos desenhos ou florais ao redor da página, seriam também arte sequencial.

Além de explicar sobre a arte sequencial e os quadrinhos, houve também a necessidade de falar sobre um tema bastante utilizado nas narrativas medievais, as histórias de cavaleiros, e de fazer comparação com uma produção atual. A escolha quanto ao tema, foi o personagem Príncipe Valente, criado nos anos 1930, e que vem sendo produzido até hoje; além de falar das histórias dos cavaleiros, a forma de produção, por ser quadrinhos, não tem, historicamente, um dos elementos, o balão de fala. No entanto, percebe-se que, mesmo na falta desse elemento na obra, ele não deixa de ser quadrinhos.

Com o achado sobre a obra do Príncipe Valente, houve um apanhado histórico sobre a arte medieval das iluminuras e seu desenvolvimento durante os

séculos, desde nenhuma imagem a imagens ornamentais e posteriormente, figuras e narrativas visuais, que acabou por se transformar no que hoje chamamos de histórias em quadrinhos.

Referências

ANDRADE, Charles. Príncipe Valente e a modernização do cavaleiro. *Revista ComparArte*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 20-43, 2017. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ca/article/view/11530/8467>. Acesso em: 20 maio 2023.

BARR, Mike W.; BOLLAND, Brian. *Camelot 3000*. New York: DC Comics, 1982-2985. 12v.

BÍBLIA. Gênesis 1. In: *Bíblia Sagrada online*. Disponível em: https://www.bibliam.com/genesis_1/. Acesso em: 27 maio 2023

CHRISTY, Savio. Os muitos nomes da história em quadrinhos ao redor do mundo!, explicação revista e atualizada. Sávio Christy: divagações sobre as artes de desenhar e escrever. (blog). Publicado em: 21 mar. 2017. Disponível em: <https://saviocristi3.blogspot.com/2017/03/os-muitos-nomes-da-historia-em.html>. Acesso em: 15 out. 2022.

DINIZ, André; EDER, Antonio. *Mundo Quadrado*, Rio de Janeiro, Editora Nona Arte, n. 2, s.d.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GUIMARÃES, Edgard. Interação texto/imagem na história em quadrinhos. In CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26º, Belo Horizonte, 2003. *Anais*. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais; Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares de Comunicação, 2003. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP16_guimaraes.pdf. Acesso em: 20 maio 2023.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

NOGUEIRA, Thiago. Psychomachia de Prudêncio: estudo, tradução e texto latino. *Revista Pandora Brasil*, Faculdade de São Bento, n. 86, 2017.

PAZ, Liber Eugênio. A resignificação do balão dentro do desenvolvimento das histórias em quadrinhos como forma cultural. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 5as, São Paulo, Escola de comunicações de Artes da Universidade de São Paulo. 2018. *Anais*. São Paulo: ECA-USP, 2018. Disponível em: https://jornadas.eca.usp.br/anais/5asjornadas/q_historia/liber_paz.pdf. Acesso em: 21 jun. 2023.

Rupes Magazine. Rupes ensina arte sequencial e os quadrinhos [Blog]. Disponível em: <https://rupesmagazine.tumblr.com/post/634798506387881984/rupes-ensina-arte-sequencial-e-os-quadrinhos>. Acesso em: 25 fev. 2023.

VIANNA, Luciano. A historiografia medieval e a escrita da História: os objetos impressos do Livro dos Feitos (1557). *Diálogos*, v. 20, n.3, p. 30-41, 2016. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/article/view/33669/pdf>. Acesso em: 20 maio 2023.

VISALLI, Angelina; GODOI, Pâmela. Estudos sobre imagens medievais: o caso das iluminuras. *Diálogos*, v. 20, n.3, p. 129-144, 2016. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/article/view/33669/pdf>. Acesso em: 20 maio 2023.

XAVIER, Glayci. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. *Darandina Revisteletrônica*, Juiz de Fora, Programa de Pós-Graduação em Letras: estudos literários,.Universidade Federal de Juiz de Fora, v. 10, n. 2, 2019.

Submissão: 14.03.2023.

Aprovação: 18.05.2023.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional