

Alberto Ricardo Pessoa

A LINGUAGEM
DAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS

definições
elementos
gêneros

**A LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS**



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

Reitora	MARGARETH DE FÁTIMA FORMIGA MELO DINIZ
Vice-Reitor	EDUARDO RAMALHO RABENHORST
Diretora do CCHLA	MÔNICA FREITAS
Vice-Diretor do CCHLA	RODRIGO FREIRE DE CARVALHO E SILVA



EDITORA DA UFPB

Diretora	IZABEL FRANÇA DE LIMA
Supervisão de Editoração	ALMIR CORREIA DE VASCONCELLOS JÚNIOR
Supervisão de Produção	JOSÉ AUGUSTO DOS SANTOS FILHO

CONSELHO EDITORIAL

Bartolomeu Leite da Silva (Filosofia)
Carla Lynn Reichmann (Línguas Estrangeiras Modernas)
Carla Mary da Silva Oliveira (História)
Eliana Vasconcelos da Silva Esrael (Língua Portuguesa e Linguística)
Hermano de França Rodrigues (Literaturas de Língua Portuguesa)
Karina Chianca Venâncio (Línguas Estrangeiras Modernas)
Lúcia Fátima Fernandes Nobre (Línguas Estrangeiras Modernas)
Luziana Ramalho Ribeiro (Serviço Social)
Marcela Zamboni Lucena (Ciências Sociais)
Maria Patrícia Lopes Goldfarb (Ciências Sociais)
Teresa Cristina Furtado Matos (Ciências Sociais)
Willy Paredes Soares (Letras Clássicas)

Alberto Ricardo Pessoa

**A LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS**

definições, elementos e gêneros

Editora da UFPB
João Pessoa
2016

Direitos autorais 2016 – Editora da UFPB

Efetuada o Depósito Legal na Biblioteca Nacional, conforme a Lei nº 10.994, de 14 de dezembro de 2004.

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS À EDITORA DA UFPB

É proibida a reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio.

A violação dos direitos autorais (Lei nº 9.610/1998) é crime estabelecido no artigo 184 do Código Penal.

O conteúdo desta publicação é de inteira responsabilidade do autor.

Projeto Gráfico EDITORA DA UFPB
Editoração Eletrônica ALICE BRITO
Projeto de Capa ALICE BRITO

Catálogo na fonte:

Biblioteca Central da Universidade Federal da Paraíba

P475l Pessoa, Alberto Ricardo.
A linguagem das histórias em quadrinhos: definições, elementos e gêneros / Alberto Ricardo Pessoa. – João Pessoa: Editora da UFPB, 2016.
Recurso digital (2,1 MB)
Formato: ePDF
Requisito do Sistema: Adobe Acrobat Reader
ISBN 978-85-237-1180-1 (recurso eletrônico)
1. Comunicação de massa. 2. Histórias em quadrinhos. 3. Formação do leitor.

CDU: 659.3

EDITORA DA UFPB Cidade Universitária, Campus I – s/n
João Pessoa – PB
CEP 58.051-970
<http://www.editora.ufpb.br>
E-mail: editora@ufpb.edu.br
Fone: (83) 3216.7147

Editora filiada à:



Dedicado ao Professor Elydio dos Santos Neto

Este livro apresenta um estudo crítico acerca da linguagem das histórias em quadrinhos, com ênfase em definições, elementos e suas aplicações nos diversos gêneros que compõem esse meio de comunicação. Propõe-se, neste livro, que se introduzam aos autores o estudo dos recursos de construção das histórias em quadrinhos, dos seus elementos, que se fale de seus autores, do seu contexto social e que se apresentem os gêneros para poder se expressar com múltiplas possibilidades dentro do contexto da linguagem das histórias em quadrinhos. Dentro desta linha de pensamento, este livro se apresenta com o objetivo de oferecer subsídios para o estudo das histórias em quadrinhos, nos seus variados gêneros, com o fito de desenvolver as competências de criação, de comunicação e de escrita dos elementos verbais e não verbais. Pretende-se que esta metodologia de estudo traga ao autor o prazer de criar e produzir essa mídia.

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos são consideradas um meio de comunicação de massa, cujo público alvo é, na sua predominância, crianças e adolescentes.

Este perfil de receptor leva-nos a refletir sobre questões relacionadas com a formação desse leitor e com a produção de conteúdo em histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos são, em muitos casos, a primeira mídia de leitura que a criança tem contato e constrói a base para o futuro leitor de outras linguagens como a literatura, o cinema, o teatro, dentre outras.

Os quadrinhos caracterizam-se pela combinação de imagem e texto em balões, que obedecem a uma sequência narrativa estabelecida por quadros, em que se mesclam discursos diretos e indiretos dos interlocutores contidos na história, tais como personagens e narradores. O caráter lúdico desse gênero desperta o prazer de ler e encoraja o indivíduo a se tornar o coautor das histórias – aspectos que não podem ser desconsiderados pelo autor.

Este livro é, em parte, resultado de experiências do ofício. Referimo-nos as pesquisas acadêmicas realizadas em caráter interdisciplinar, com mestrado em artes, doutorado em letras e pós-doutorado em sociologia, agregado às histórias em quadrinhos que publicamos em diversos países, às oficinas e às aulas de produção dessa linguagem.

Todas essas atividades propiciaram o questionamento acerca da formação complementar do autor de histórias em quadrinhos e como podemos ajuda-lo a na criação de um

trabalho expressivo e criativo, quer na leitura, quer na escrita e criação de conteúdo.

A experiência não bastou. Desde então foi necessário revisitare autores que, com vivências diferentes, também pensaram acerca da criação e do papel das histórias em quadrinhos enquanto meio de expressão. A escassez deste tipo de pesquisa justificou a continuidade desses estudos, agora sintetizados neste livro, que visa a dar uma modesta contribuição à bibliografia referente às histórias em quadrinhos como forma de comunicação e linguagem.

Os autores citados complementam as reflexões deste livro e direcionam para a hipótese que a compreensão dos fundamentos da linguagem complementa o amadurecimento do autor, o que promove o desenvolvimento, inovação e renovação das histórias em quadrinhos.

Valer-nos-emos, portanto, de pesquisadores de diversas áreas das humanidades, que pensem sobre a prática de criação de histórias em quadrinhos em diversos suportes, tanto impressos como digitais, para que se possa compreender melhor o que são as histórias em quadrinhos, quais os elementos constitutivos dessa mídia, quais as especificidades dos autores nas áreas de *design* gráfico, ilustração, tipografia, roteiro, pintura e editoração e programação.

Espera-se, com a reflexão deste livro, que o autor desenvolva a competência de interpretar esse gênero plurimedial, de redigir o roteiro, de criar o texto para os balões, de construir personagens e histórias, por fim, de produzir conteúdo dentro do contexto da interdisciplinaridade, que consiste, segundo Fazenda (2007, p. 31), na intensidade das trocas entre especialistas e pela integração das disciplinas num mesmo projeto de pesquisa.

Tendo em vista o exposto, propomos a organização do livro da seguinte forma: Primeiro propor definições de diversos autores acerca do que sejam as histórias em quadrinhos.

Com o conceito definido, iremos investigar como as competências do texto verbal e não verbal podem ser desenvolvidas na criação de histórias em quadrinhos. Ao separar os elementos constitutivos estamos desmitificando a ideia de que só quem sabe desenhar pode criar uma história em quadrinho.

Esse recorte possibilita diversas propostas interdisciplinares uma vez que o autor irá se deparar com conhecimentos de áreas distintas, mas presentes nesta linguagem de caráter multidisciplinar.

Por fim iremos abordar alguns gêneros de histórias em quadrinhos que o autor encontra no mercado de publicações.

Buscamos apresentar ao autor opções estilísticas que visam auxiliá-lo a refletir acerca de qual gênero o seu texto se encaixa ou até mesmo como seu trabalho pode contribuir para inovação e criação de um novo gênero de histórias em quadrinhos.

Esperamos, ao final deste estudo, ter contribuído com novos debates e pesquisas acerca das histórias em quadrinhos e seu potencial como meio de comunicação.

DEFINIÇÕES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos são uma linguagem difícil de ser definida por possuir diversos elementos que se imbricam formando uma mídia de sintaxe e gêneros complexos. Diversos pesquisadores procuram um conceito preciso para as histórias em quadrinhos, o que, naturalmente, resulta em opiniões convergentes e divergentes.

Will Eisner concebe as histórias em quadrinhos como arte sequencial, e distingue a narrativa gráfica dos quadrinhos.

Para Eisner (2005, p. 10), a narrativa gráfica é uma descrição genérica para qualquer narração que use imagens para transmitir ideias enquanto que quadrinhos estruturam-se conforme disposição impressa de arte e balões em sequência, particularmente como acontece nas revistas em quadrinhos.

Scott McCloud (1995 p. 9) entende que a conceituação de Will Eisner é ampla demais para especificar essa linguagem e complementa afirmando que as histórias em quadrinhos são imagens pictóricas e justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.

A definição de McCloud desclassifica os gêneros *cartum* e caricatura como histórias em quadrinhos, uma vez que as duas formas de comunicação não possuem a necessidade de usar quadros justapostos.

O debate do que seja histórias em quadrinhos encontra convergência entre seus pesquisadores ao que se refere aos elementos que caracterizam esta linguagem.

Roman Gurben (1979, p. 35) define histórias em quadrinhos como uma estrutura narrativa formada pela sequência progressiva de pictogramas nos quais podem integrar-se elementos de escrita fonética.

Já Antônio Cagnin (1975, p. 25) considera que a história em quadrinhos é um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho; e a linguagem escrita.

Neste mesmo enfoque, Edgar Franco (2008, p. 25) comenta que a unicidade entre as HQs é a união entre texto, imagem e narrativa visual, formando um conjunto único e uma linguagem sofisticada com possibilidades expressivas ilimitadas.

Por fim, Vergueiro (2004, p. 31) afirma que as histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação; o visual e o verbal. Cada um desses ocupa, dentro dos quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude.

No nosso entendimento, história em quadrinhos é uma mídia que se constitui da convergência da linguagem verbal com a visual no balão – ícone que distribui o texto e a imagem em uma sequência e estabelece discursos que se somam.

O discurso verbal acrescenta informações ao discurso visual e vice-versa, e juntos constroem uma sequência narrativa capaz de prover, ao receptor, subsídios necessários para compreensão da história que se plasma nos quadrinhos.

Quando o leitor consegue realizar uma leitura fluida, a narrativa dos quadrinhos atinge a sua completude, pois se eliminam as fronteiras entre a leitura verbal e a visual, procedendo-se a uma leitura única.

Essa linguagem é autônoma e oferece ao seu leitor uma gama de elementos a serem observados separadamente como tipografia, desenhos, perspectiva, onomatopeias, narrativa, oralidade e dependendo do gênero que ela se apresenta, diferentes formas de leitura de uma mesma história.

As histórias em quadrinhos podem ser criadas apenas com a narrativa visual não verbal. O texto não verbal sequencial oferece ao receptor subsídio para estabelecer a leitura da história em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos possuem essa denominação apenas no Brasil.

No país as histórias em quadrinhos também são conhecidas por *gibi*, uma alusão a uma revista homônima, álbuns, quadrinhos e HQs (abreviatura de histórias em quadrinhos).

Em países de língua inglesa, recebem a denominação de *comics*, em homenagem às primeiras histórias publicadas que tinham como gênero a comédia.

Na França e na Bélgica, são chamadas de *bande dessinée* (tiras desenhadas).

Em Portugal, de *bandas desenhadas*. Na Itália de *fumetti* (fumacinha – numa alusão ao balão da fala) e nos demais países sul-americanos são conhecidas por *historieta*.

Na Espanha são nomeadas também de *bandas diseñadas* e no Japão as histórias em quadrinhos são conhecidas por *mangás*.

ELEMENTOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Na produção das histórias em quadrinhos, o autor é, muitas vezes, o escritor, desenhista, arte finalista e colorista. Em sala de aula, este trabalho pode ser individual ou em grupo.

Para completa compreensão das histórias em quadrinhos é necessário entender o suporte de publicação desse gênero, ou seja, o projeto editorial a que a história se destina, se para ambiente impresso ou para a web.

Este capítulo não tem como objetivo ser um guia de como fazer histórias em quadrinhos. Cada autor sabe os objetivos que quer atingir em suas histórias.

O que se procura apresentar são os elementos fundamentais da estrutura das histórias em quadrinhos que influenciam a leitura e a produção desta linguagem, muitas vezes desconsiderados pelo autor, por não ter uma formação específica para trabalhar com esse código.

Muitos autores de histórias em quadrinhos são autodidatas e seus processos de criação são muitas vezes frutos de experimentações sem uma metodologia pré-estabelecida.

Pretendemos oferecer subsídios aos autores para que estes possam conhecer as histórias em quadrinhos na sua completude e poder aplicá-las em suas criações.

A tirinha é a estrutura básica de uma história em quadrinhos. O quadrinho, em sua menor célula, a tira, condensa uma série de elementos da cena narrativa, que por mesclarem diferentes signos, possuem um alto grau

informativo, constituindo um instante específico ou uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para compreensão de uma determinada ação ou acontecimento.

No caso das histórias em quadrinhos a linguagem pode adquirir a gradação de uma tira cômica a uma história seriada sem fim, com aprofundamento da mensagem e seus respectivos mecanismos de representação verbal e visual.

As histórias em quadrinhos têm o seu nome completamente vinculado à imagem, no entanto, no processo de comunicação estão presentes o texto e o balão.

Na construção das histórias em quadrinhos, promove-se a intersecção entre as duas formas de expressão: a verbal e a não verbal.

Quando separamos os elementos integrantes dos quadrinhos, temos uma interpretação diferente daquela em que a leitura é feita na conjunção dos elementos verbais e não verbais.

Para ilustrar este nosso pensamento, apresentamos uma tira de histórias em quadrinhos produzida para o livro. Ela será fragmentada em texto verbal e não verbal.

– Nenê, não aguento mais essa história de perder as coisas! Relógios, blusas, dinheiro... Só não perde a cabeça porque tá colada no corpo!

– Não é bem assim mamãe!

O texto apresenta um diálogo direto, sem começo ou fim. Parece uma reclamação perdida entre uma conversa que começou pela mania que Nenê tem em perder suas coisas. Não se sabe se a resposta é de Nenê para Mamãe. Poderia ser um amigo, marido, uma vizinha e o próprio nenê.

Não se sabe se é um nome próprio ou apelido, se a mulher em questão é realmente mãe de Nenê ou se a frase é de

caráter irônico, ao chamá-la de “mamãe”, a personagem pode estar criticando a postura da personagem que está reclamando com ele.

A entonação também fica descaracterizada no texto isolado.



Fig.01 – Pessoa (2014)

A linguagem não verbal apresenta para seu receptor uma situação ainda menos clara. Inicialmente aparece uma mulher com expressão corporal e facial de insatisfação. A cena se repete e na última sequência ela se depara com uma cabeça no chão.

Por mais que o leitor tenha experiência na leitura de textos não verbais, dificilmente ele irá entender o que de fato a mensagem pretende mostrar. Nesse caso, a imagem não é suficiente sem o texto, o que não significa que se trate de imagens redundantes.

O texto e a imagem nos quadrinhos se encontram entre a redundância e a complementaridade, o que faz com que os elementos verbais e não verbais resultem em uma informação.

Por fim, a leitura da história em quadrinhos, na sua completude:



Fig.02 – Pessoa (2014)

Com a junção dos textos, mesmo com o grotesco da cena em que a mamãe encontra a cabeça do filho, é explícito que o autor quis fazer uma alusão às reclamações que mamãe estava realizando, principalmente à frase “*só não perde a cabeça porque tá colada no corpo!*”

Nesse quadrinho absurdo é plausível a figura de uma cabeça viva, falante e que se relacione normalmente com a personagem.

Imagens e palavras não são comuns apenas às histórias em quadrinhos. A literatura também se vale destes dispositivos de comunicação.

Há, no entanto, um diferencial: os quadrinhos se estruturam em uma sequência, composta de quadros separados por meio de calhas.

No caso da literatura, as ilustrações são referências de um determinado trecho do texto.

Nos quadrinhos, a imagem é tão presente que é possível realizar uma história em quadrinhos sem textos.

No processo de produção de histórias em quadrinhos, é importante que o autor tenha o hábito de escrever roteiros.

Para Eisner (2005), escrever quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma ideia, disposição de elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo.

É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação “escrita”, pois lida com uma tecnologia singular.

Quanto a seus requisitos, ela está mais próxima da escrita teatral, só que o escritor, no caso das histórias em quadrinhos, geralmente é também o produtor de imagens.

A escrita das histórias em quadrinhos requer do autor habilidade para redigir boas tramas e capacidade de mesclar essas ideias em quadros com textos verbais e não verbais, transformando a descrição de uma cena em representação imagética.

As ideias devem dominar o trabalho e determinar a forma de arte, do ponto de vista gráfico e linguístico. Só assim ela pode gerar experiências diferentes e conquistar novos leitores.

A história é o grande componente crítico de uma revista em quadrinhos. É aquilo que faz personagens, revistas, produtos e profissionais perdurarem.

Quando o indivíduo lê um texto, a intenção é que ele seja capaz de converter texto em imagem, sequência, sons, cheiros e estabeleça uma narrativa em seu imaginário.

Os quadrinhos, ao oferecer as imagens e o texto ao leitor, por um lado aceleram a percepção do receptor acerca da conversão do texto em imagem, por outro, estimulam a criação de novas sequências, de sons pensados para aquele determinado personagem descrito pelo artista por meio de onomatopeias.

Pode-se criar, a partir daí, um julgamento estético em relação à forma como foi interpretado o texto e uma avaliação sobre se a narrativa corresponde à intensidade dos elementos

verbais e visuais e se pode ser considerada um veículo de ideias e informação e não apenas mídia de entretenimento.

Os quadrinhos têm que ser tratados como uma mídia autônoma que se gesta a partir de uma ideia sólida, geradora de uma narrativa que conjuga os elementos verbais e visuais.

TEXTO VERBAL

Story line é usado pelos roteiristas quando a escrita de uma história em quadrinho ou a criação de uma personagem está em seu estágio embrionário.

Essa técnica consiste em escrever de maneira sucinta a trama básica que o roteirista vai desenvolver com o artista.

O *story line* contém: o cenário ou introdução, o problema, a ação que mostra como a personagem lida com o problema, a solução e o desfecho.

Com o desenvolvimento do *story line*, o escritor passa para o argumento, uma versão descritiva e completa da história. É neste momento que são criados os contos, folhetins e os textos a serem agregados aos elementos visuais.

O argumento é uma etapa importante do processo de criação de histórias, pois a redação propicia a possibilidade de criar sem que o autor se preocupe com a habilidade de desenhar, ou de traduzir as personagens, as frases e cenas por meio de imagens.

O roteiro é a parte estrutural da história em quadrinhos.

Ele define número de páginas, descrição da cena, quantos quadros por página, personagens, diálogos, figuras que serão desenhadas, entonação das falas, as respectivas emoções das personagens, o cenário em que a personagem

deve ser inserida e se há necessidade de corte no argumento, seja pelo excesso de informações ou por se tratar de uma história em quadrinhos com edições seriadas, o que acarreta em histórias divididas em partes.

O roteiro dá ao artista uma visão exata do que o escritor deseja e cabe a ambos suprir as deficiências que tanto a linguagem verbal como a visual possuem quando transportados para as histórias em quadrinhos, como imagens estáticas, desprovidas de som ou movimento.

NARRATIVA

Os discursos são considerados uma forma de narrar uma história, e dentro das histórias em quadrinhos temos diversas formas de narração.

Narração subjetiva – Toda a história será narrada em primeira pessoa, geralmente por uma personagem protagonista. Essa narrativa simula acontecer em tempo real com as ações ilustradas nas páginas ou no passado.

Narração onisciente – A história será contada em terceira pessoa e o narrador tem consciência de todos os elementos da história. Ele sabe exatamente o que as personagens pensam, o que vai fazer e como vai terminar a história.

Narração complementar – Neste caso a narração é fragmentada por diversos tipos de discursos, geralmente interpretadas pelas personagens da história.

É um tipo de história mais complexa de ser produzida, pois requer do escritor senso de organização, interpretação das expressões que cada personagem irá usar e busca pela

unidade da história, que será difícil de obter, uma vez que é uma história retalhada, formada por diversos discursos.

As histórias em quadrinhos são um veículo que conta, determina e mostra uma situação em uma série de sequências.

Isto, porém, pode ser considerado um trabalho não atraente se o quadrinista não utilizar conceitos de composição, *design*, perspectiva e referência da realidade do leitor para transmitir a ideia que pretende passar.

Na verdade, podemos considerar o quadrinho como um palco onde devemos dispor os objetos e personagens em harmonia para atender as necessidades do leitor para compreender a história (Ex: local, tempo, personagens centrais e secundários e etc.).

BALÃO DE TEXTO

A intersecção do texto verbal e não verbal se dá por conta do balão de texto.

Como já mencionamos, antes do balão, as histórias em quadrinhos eram todas legendadas, diminuindo a força do diálogo direto entre personagens e transformando a história em quadrinhos em uma história ilustrada, ou seja, com imagens e textos que recebiam uma leitura diversa desta em que essas linguagens se oferecem para serem lidas em conjunção.

Era comum a imagem e texto apresentarem redundância, já que a maioria dos diálogos nesses casos era descritiva e as cenas eram o retrato dessa descrição.

O balão, quadros de texto e os efeitos especiais sintetizados pelas onomatopéias preenchem esta lacuna.

O leitor precisa saber interpretar um balão para entender a entonação do texto, pois há diversos tipos de balões que podem mudar completamente o significado de um texto.

Outro ponto que merece a nossa reflexão é a intersecção entre o diálogo e a expressão corporal.

Se a personagem é um androide, podemos realizar um balão com desenhos mecânicos, ou se for um indivíduo que possui uma voz fraca, o balão é representado com linhas tracejadas.

O importante é que o leitor encontre na leitura de seus elementos verbais e não verbais um equilíbrio.

O balão torna-se um signo tão importante para os quadrinhos que muitos países adotaram sua simbologia como sinônima dessa mídia, como, por exemplo, as histórias em quadrinhos italianas, conhecidas como *fumetti* (fumaças).

A figura do escritor de histórias em quadrinhos muda radicalmente no processo de criação. Se antes ele tinha um conto para adaptar com imagens em sequência, agora ele precisa integrar diálogos sintéticos no balão de texto e ainda realizar a representação gestual e ambiental, dando autenticidade à história em quadrinhos.

Histórias em quadrinhos é, em essência, uma sequência de quadros com imagens e textos que sugere uma ação ou acontecimento em movimento.

As histórias em quadrinhos possuem o tempo como elemento fundamental para determinar o ritmo e duração de uma história.

O domínio desta técnica é essencial para o quadrinista, pois se trata de uma leitura dinâmica e bastante arrojada devido aos elementos visuais e gráficos nela contidos.

É necessário que o autor de quadrinhos não realize uma quadrinização monótona e cansativa, surpreendendo o leitor com situações narrativas ou elementos gráficos inusitados.

O TEXTO NÃO VERBAL

A imagem, segundo Erenildo João Carlos e Maria Lúcia Gomes da Silva, é uma forma de ser da linguagem dos quadrinhos (2009, p. 15).

Ambrose e Harris (2009, p. 110) consideram que as imagens podem ser manipuladas para alterar sua aparência, enfatizar ou obscurecer certos aspectos ou isolá-las completamente para uso em um *design*.

As técnicas de manipulação produzem alguns resultados incríveis, mesmo com matérias-primas bastante simples.

Nesta época de tecnologias digitais quase ilimitadas, praticamente todas as imagens apresentadas para consumo público são alteradas, ampliadas ou ‘melhoradas’ de algum modo antes de serem impressas ou publicadas.

A imagem digital, nesse aspecto, precisa ser trabalhada de forma criteriosa, uma vez que sua natureza intermediática propicia a prática de manipulação digital, que pode oferecer efeitos surpreendentes ao receptor.

Douglas Keller (*apud* Carlos e Silva 2009, p. 15), considera que ler imagem criticamente implica aprender como apreciar, decodificar e interpretar imagens, analisando tanto a forma como elas são construídas e operam em nossas vidas, quanto o conteúdo que elas comunicam em situações concretas.

Em uma sociedade que cada vez mais rapidamente tem que lidar com diversos meios de comunicação, transformação de linguagens, de mídias que são associadas à difusão de ideias, conhecimento científico, desejo, consumo e divulgação, é necessário a atualização de novas formas de aprendizagem no intuito de alfabetizar o indivíduo ao texto não verbal e suas intersecções com o texto verbal.

A cultura midiática associa a imagem ao seu discurso reforçando conceitos essencialmente persuasivos, socialmente aceitos e orientadores de um estilo de vida.

Sem prática de escrita e leitura crítica, o leitor pode se tornar um ser ideologicamente alienado, incapaz de questionar a real importância dos discursos a que tem acesso.

Esta competência é frequentemente descrita como forma de alfabetização e se defende hoje que, no mundo moderno, a alfabetização em mídia é tão importante quanto é a alfabetização em texto impresso.

Para Eisner (2006. p. 19), uma “imagem” é a memória de um objeto ou experiência gravada pelo narrador fazendo uso de um meio mecânico (fotografia) ou manual (desenho).

Nos quadrinhos, as imagens são, geralmente, impressionistas, ou seja, utiliza-se da simplificação para auxiliar a leitura de determinada imagem ou sequência, diferentemente da literatura que, por ter ausência destas, necessita um texto descritivo que crie a ambientação para que o leitor, por sua vez, recrie a imagem.

De acordo com Cagnin, encontramos nas imagens (*apud* Silva 2002, p. 45) as cores, nas ambiências criadas pelas sombras, nos enquadramentos, que nos informam sobre as características das personagens e do desenvolvimento da ação.

A compreensão da imagem nas histórias em quadrinhos requer uma interação entre o artista da arte sequencial e o leitor, pois a história retrata situações concretas, mesmo quando se trata de temas de ficção ou fantasia. Cenários, animais, tecnologia, expressões faciais são elementos essenciais que precisam estar em sintonia entre o criador e o receptor.

As histórias em quadrinhos, assim como o cinema, são artes que utilizam imagens sequenciais para a continuação de suas histórias. No entanto, o cinema apresenta uma sequência nas suas imagens, marcada pelo movimento, de forma mais clara que os quadrinhos.

As imagens, os diálogos, a sugestão de mudanças de quadros, os sentidos dos balões de textos e as próprias onomatopeias sugerem um movimento na história em quadrinhos.

Utilizando os recursos visuais das histórias em quadrinhos como onomatopeias, os efeitos de movimento criados pelos artistas como linhas ou pontos que assinalam o espaço percorrido, traços curtos que rodeiam uma personagem, indicadores de tremor, a diagramação da página, tudo isso pode sugerir o movimento das ações da personagem.

Graças às imagens, o leitor sabe que é preciso virar a página, por exemplo, ou que um balão pode sugerir as formas de manifestação da voz (grito ou sussurro), e que estas, associadas à postura de uma personagem, podem transmitir a ideia de velocidade e intensidade do movimento da mesma na história em que está inserida.

Para exemplificar, observamos a tira a seguir.



Fig.03 – Pessoa (2014)

Diversos elementos não verbais irão substituir os diálogos. A expressão corporal é a primeira delas.

No primeiro e terceiro quadros os adultos se entreolham a ponto de seus rostos se encostarem.

Seus semblantes cerrados complementam a boca aberta em sinal de fala áspera, de discussão.

Os símbolos acima das personagens são caracteres que são usados em substituição aos xingamentos ou palavras.

Encontra-se nesse recurso uma maneira de o leitor entender, pela representação não verbal, a forma como a personagem se expressa substituindo as palavras por registros não decodificáveis enquanto texto, pressupondo algo censurável. A criança fica no centro observando os adultos discutirem. Poder-se-ia pensar em diversos diálogos, mas optamos por apresentar no segundo quadro um símbolo universal do amor que é o coração desenhado de maneira estilizada.

Esse desenho é tão forte no imaginário do leitor que se fosse desenhado o coração de maneira realista, corria-se o risco de o leitor não reconhecer ou não entender seu significado na história.

Os sinais de interrogação somados à expressão corporal dos adultos pressupõem que eles estão tentando entender o

que o garoto quer dizer, mas no terceiro quadro a compreensão é quebrada literalmente, com a volta da posição das personagens do quadro 01 e com as personagens segurando as partes do coração quebrado, que significa mágoa, tristeza ou relações rompidas.

O autor tem nas histórias em quadrinhos um leque amplo de possibilidades de leitura corporal, uma vez que essa linguagem oferece personagens com as mais diversas expressões, características e soluções gráficas.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Um dos maiores desafios do autor em início de carreira é o da criação de personagens, pois a maioria não possui orientação de pesquisa que os auxiliem a criar um desenvolvimento artístico e psicológico das personagens.

A pesquisa precisa ser dividida entre geral e específica. A pesquisa geral são as experiências que temos e aplicamos na criação das personagens.

Nossa bagagem educacional e cultural permite que criemos personagens interessantes, que poderiam estar andando e se expressando pelas ruas de qualquer lugar em que já tenhamos vivido um dia.

No entanto, esta personagem corre o risco de ser estereotipada, ou seja, superficial e parecido com as personagens coadjuvantes, já que partem apenas da percepção do criador. Para a constituição profunda de uma personagem, é necessária uma pesquisa específica.

A origem da personagem é o primeiro foco de pesquisa específica. Quem é a personagem? De onde ela veio?

Quando se cria uma família para a personagem, elementos como personalidade, linguagem, motivação, relacionamentos com outras personagens, adaptações em relação ao contexto em que está inserido são levadas em conta para lhe dar com maior credibilidade.

O contexto é importante para a construção da personagem. Nele se inscrevem a cultura, período histórico, classe social, profissão, hobby, crenças, grau de instrução, entre outras coisas, que irão moldar os valores, aspirações e emoções da personagem.

O autor, quando escolhe o cenário, pode usar como recurso o seu olhar como habitante daquele lugar ou, então, apresentar o seu olhar como imigrante. Pode ainda realizar extensas pesquisas em fontes confiáveis e obras de pesquisadores renomados no cenário em que pretende colocar a personagem.

A construção da personagem envolve tanto a criação de sua forma de se expressar e sua compleição física quanto sua motivação, seu comportamento psicológico.

A personagem Capitão América, de Stan Lee e Bill Everett, foi criada como um garoto franzino chamado Steve Rogers que, ao fazer parte de um experimento chamado *Soro Super Soldado*, adquiriu um corpo perfeito e, após treinamento com os melhores professores de diversas artes da guerra, foi enviado à Alemanha para integrar ao exército aliado na Segunda Guerra Mundial sob o codinome Capitão América. Suas reações são calcadas em seus valores patrióticos e no conceito de justiça, entendido sob a ótica ocidental e defendendo os interesses de sua pátria.

Ziraldo, ao criar sua versão de *Capitão América* na série *Zeróis*, explorou outra face do Capitão América, a do herói que

luta contra bandidos, não necessariamente antipatrióticos, ou sequer vindos de alguma guerra. Ao final do dia, o herói está tão cansado que, mesmo próximo de uma bela mulher, ele cai de sono; afinal, não é fácil combater o crime, e o *Capitão*, dentro do contexto Ziraldiano, reage como um trabalhador que teve uma jornada exaustiva de trabalho. É uma personagem que condiz com o pensamento latino, com uma postura irônica, retirando o mítico da personagem criada por *Lee e Everett*.

A personagem “refrata” a realidade do trabalhador. “Refratar”, de acordo com Mikhail Bakhtin/Volochinov é apresentar um ponto de vista diante de uma determinada realidade (1997, p. 32).

Enquanto a dupla americana criou a personagem sob o enfoque dos super heróis, Ziraldo cria uma versão, ou seja, uma reinterpretação de uma personagem já fixada na nossa concepção criada pelos dois autores americanos, que age de maneira completamente diversa daquela a que estamos acostumados a ler nos *comics*, no entanto, aceitamos, seja por considerar realmente viável que a personagem fique cansada após tantas lutas, seja por um riso reparador, ao ver um ícone americano rebaixado, caindo na cama como um trabalhador após fim de expediente.

A ideia de percurso histórico da personagem precisa ser levada em consideração no processo de criação desse sujeito ficcional. Muitas personagens latinas não vingaram por terem sido criadas com uma origem superficial, sem considerar aspectos profundos da personalidade do mesmo.

O leitor sabe como a personagem adquiriu seus poderes, mas não como ele obteve sua personalidade e o porquê de agir desta determinada maneira perante certas situações. O leitor

acaba lendo uma personagem estereotipada e que desperta pouca empatia.

A personagem precisa ter seu inconsciente talhado pelo autor. Ódio, gula, preguiça, orgulho, inveja, avareza e a luxúria são sentimentos que desencadeiam grandes problemas e excelentes motes para histórias que permaneçam na mente do leitor.

Outro elemento a ser considerado é se a personagem é extrovertida, ou seja, um ser focado para o mundo exterior; se é introvertida, solitária, que coloca seu interior como foco do mundo; se sensitiva, um ser que se relaciona com o mundo baseado em suas experiências presenciais, e, por fim, se é reflexiva, extremamente racional e com reações metódicas.

A personagem pode ter todos estes sentimentos incrustados em sua psicologia, no entanto, um deles pode ser predominante, o que vai gerar um estado de empatia com o leitor. Além disso, são os opostos que irão realizar conflitos. Os vilões das histórias são, em essência, contra parte de heróis.

Se analisarmos a personagem *Onça* de Ziraldo, podemos concluir que se trata de uma personalidade sensorial, que reage conforme a situação imposta pelos personagens que com ela interage.

Ela poderá ser extremamente amável com seus amigos e implacável com seus inimigos.

O comportamento da personagem deve ser definido pelo seu grau de normalidade. Nos quadrinhos, grandes personagens possuem diversas esquisitices inseridas em seus comportamentos.

Personagens de Maurício de Sousa são um bom exemplo. O Cascão tem repulsa por banho, o Cebolinha não consegue

pronunciar corretamente palavras com a letra R, enquanto a Magali tem comportamento obsessivo por comida.

Compreender esta linha de comportamentos peculiares é importante para transformar personagens comuns em protagonistas carismáticos.

Os quadrinhos *Dilbert*, de Scott Adams, lidam com o comportamento dos *workaholics*, pessoas que trabalham excessivamente motivados pela necessidade de sucesso e/ou por ganância.

A maior parte dos vilões inseridos nos *comics* lida com a convicção de que podem realizar qualquer coisa, ou que vão construir um mundo totalmente novo, moldado ao seu caráter.

Os personagens da *Marvel Comics Cavaleiro da Lua*, *Demolidor* e *Capitão América* são seres solitários, excessivamente determinados, obstinados, confiantes, autoritários a ponto de criar suas próprias regras, e avessos a pessoas que possam desviá-los de suas respectivas missões.

A própria idéia de dupla identidade é um item que se situa no limiar da normalidade.

Nos quadrinhos, a personagem é construída em interação com uma contraparte, ou seja, com um inimigo. Mas há um grupo de personagens que tem como meta propiciar suporte dramático para as histórias. Trata-se dos personagens coadjuvantes.

Estes personagens podem ser casais, parceiros juvenis dos super heróis, conhecidos como *sidekick*, mentores e até mesmo personagens que são pontos de fraqueza do protagonista, como a tia May, parente do alter ego do *Homem Aranha*, o Peter Parker. Sempre em perigo, tia May é usada pelos vilões como maneira de chantagear o herói, que acaba cedendo em suas convicções para salvar sua estimada tia.

Os quadrinhos são produzidos em sua maioria para serem séries. Portanto, a história de caráter relacional é muito importante para o sucesso ou fiasco frente ao leitor.

Como séries, o autor de história em quadrinhos precisa encontrar o equilíbrio correto entre a atração dos personagens e seus conflitos, pois tanto um elemento como outro pode se alongar por muitas edições, o que causa o desgaste da série perante o leitor. Mesmo entre inimigos é importante estabelecer tal regra.

Usando como exemplo *Batman*, e seu arquirrival *Coringa*, criação de Bob Kane, Jerry Robinson e Bill Finger.

Muitos autores criaram uma relação extrema de conflito entre os dois, causando antipatia entre os leitores. No entanto, quando o autor estabelece uma relação de atração e conflito, a história ganha uma dinâmica jamais pensada.

Em *A piada mortal*, de Alan Moore, *Batman* estabelece uma relação de atração e conflito com o *Coringa* em um ritmo crônico.

Ao mesmo tempo em que *Batman* tenta conversar com seu arquirrival de forma serena, no intuito de entender e cuidar do transtorno emocional do *Coringa*, ele persegue implacavelmente o vilão quando o mesmo foge da prisão e rapta o *comissário Gordon* (criação de Bob Kane e Bill Finger), após ter atirado e aleijado a filha do comissário, *Bárbara Gordon*, vulgo *Batmoça* (criação de Bob Kane e Sheldon Moldoff).

Ao mesmo tempo, *Coringa*, quando é finalmente capturado pelo herói, estabelece uma relação de aproximação, ao contar uma piada que provoca riso em ambos.

O contraste é fundamental na composição das personagens. *Charlie Brown* e *Snoopy*, de Charles M. Schulz são bons exemplos de contraste no reflexo de comportamentos e

atitudes. Enquanto o primeiro reflete um espírito depressivo e derrotado, *Snobby* é um cachorro esperto, ativo, confiante e que sabe e consegue o que quer.

Zagor, de Guido Nolitta – pseudônimo de Sergio Bonelli e Gallieno Ferri é uma personagem caracterizada pela força, valentia e beleza. Seu parceiro, *Chico*, é o oposto de *Zagor*, sendo caracterizado por ser desajeitado, medroso, engraçado e feio.

O contraste pode ser de ordem étnica e social. *Spirit*, de Will Eisner, é um homem alto, branco, com bom nível educacional, tem como parceiro *Ébano*, que é um garoto semianalfabeto, negro e de estrutura muscular frágil, bastante pobre.

Uma personagem modifica a outra. *Hulk*, de Stan Lee e Jack Kirby, é uma criatura que surge quando seu alterego, *Bruce Banner* fica irritado. Ao longo da série, a influência de *Banner* na personalidade de *Hulk* faz com que a criatura tenha diversas versões, desde a mais primitiva, selvagem, até a mais intelectualizada, com *Banner* praticamente dominando toda a personalidade do monstro.

A introdução de personagens coadjuvantes, no entanto, precisa ser consistente, ter valores e estrutura como um protagonista. A personagem precisa ter o seu papel definido na trama, pois, muitas vezes, esta personagem pode ser mais interessante que a personagem principal, o que acaba por perder o ponto de equilíbrio da história, enfraquecendo-a e perdendo o interesse do receptor.

A personagem coadjuvante deve ser criada com este cuidado até para o autor ter mais liberdade de criação dos enredos em que ela atua. Protagonistas como *Superman* ou o *Menino Maluquinho*, possuem características sólidas, tanto

em personalidade quanto em estereótipo. A personagem coadjuvante também é rica por ser flexível no acréscimo de detalhes; ela pode representar a inversão dos valores do herói.

Muitos autores de quadrinhos, porém, utilizam diversas personagens em uma série, e na maioria das vezes, elas não acrescentam intensidade à trama. Não raro, muitas personagens são eliminadas da trama com o decorrer do tempo, ou reaparecem após muitos anos, quando sua presença parece mais coerente para o autor.

Este artifício é comum em séries que apresentam autores sazonais ao longo do tempo. Personagens que se tornaram franquias de editoras como Maurício de Sousa Produções, *Marvel Comics*, *DC Comics* entre outras, são escritas e desenhadas por diversos autores e, no intuito de agregar vitalidade, renovação e, conseqüentemente, aumento em vendas, esses autores inserem novas personagens coadjuvantes. Muitas vezes, elas se mostram frágeis e se perdem no meio da série.

Na série *A morte de Superman*, foi criada a personagem coadjuvante chamada *Apocalypse* (criação de Dan Jurgens).

Sua importância nessa série foi ímpar, pois foi ela a responsável pela morte do protagonista.

Ao fim da série, no entanto, a personagem se mostrou de personalidade frágil, tendo apenas a selvageria como elemento de conflito perante o protagonista, não agregando valor às histórias posteriores do super-herói.

Hoje é uma personagem que aparece esporadicamente e não é considerada uma personagem coadjuvante relevante.

A personagem coadjuvante precisa ter como meta o desenvolvimento da história, em prol do protagonista, mas

sem resolver a trama, pois isso a posicionaria na categoria de protagonista.

Além disso, o protagonista precisa reforçar seu papel dentro da história e do contexto em que está inserido. Cada coadjuvante envolvido irá providenciar isso. Personagens como garçons, esposa, mãe, empresários, filhos, vão, em suas proporções, salientar a importância do protagonista, compondo a trama, mas deixando-a gravitar em torno do herói.

A personagem coadjuvante pode ser um tipo, com características reconhecidas no senso comum.

Por exemplo, *Calvin*, de Bill Watterson, tem como personagens coadjuvantes estereotipados um brigão, uma professora idosa e a namorada briguenta.

Graças a estes personagens é que *Calvin* consegue apresentar diversas piadas e reflexões acerca de temas do seu cotidiano, reforçando-se como protagonistas.

Em diversas histórias, a personagem coadjuvante é a própria solução do desenrolar da trama. Não é raro que o passado da personagem resulte nas respostas que a protagonista busca.

A completude de uma personagem será percebida no momento em que o receptor entrar em estado de empatia com a mesma. Mesmo se tratando de uma forma alienígena, animal, vegetal, não importa, se a personagem estiver bem definida, o receptor irá acolhê-la.

O antagonista nem sempre é o vilão da história. Ele pode ser um coadjuvante secundário que apenas se opõe ao protagonista por seguir determinadas regras de valores e comportamentos, não sendo necessariamente a maldade o ponto de divergência.

Para compor um vilão eficiente, é necessário estar definida a relação entre o bem e mal na visão do autor.

O vilão pode ser formado sob a ótica de uma vítima da sociedade, ou seja, fruto da reação, decorrente de influências negativas que atuam em sua vida.

Em *A piada mortal*, de Alan Moore, a personagem coadjuvante *Coringa* relembra sua vida antes de se tornar um terrível criminoso e como o destino foi cruel com ele.

É um personagem que se considera vítima do cotidiano e reage à sua maneira contra a sociedade que o marginalizou.

No filme *Batman, o cavaleiro das trevas*, a representação do *Coringa* é diferente, é construída pela reação, pelo ato de querer realizar o mal. A personagem se define no filme como uma força da natureza que não pode ser freada, não tendo limites para o mal.

Nas histórias em quadrinhos, a personagem de ficção é bastante comum, independente de o gênero ser *comics*, *mangá* ou cartum.

Personagens que desafiam limites da física ou da realidade se amontoam em sagas e tramas, apresentando poderes, vestimentas, equipamentos além de nossa compreensão. *Superman*, é alimentado pelos raios do Sol, adquirindo poderes sobre-humanos, *Asterix*, de Albert Uderzo e René Goscinny, é um humano comum que ao se alimentar de uma poção especial, adquire super força por tempo limitado.

Homem-Aranha, garoto picado por aranha radioativa que, ao invés de desenvolver uma doença degenerativa ou morrer intoxicado, desenvolve capacidade de escalar paredes grudando os dedos, que tem força descomunal e até mesmo teias.

Mickey, de Walt Disney, um rato racional e com vida semelhante a um ser humano, dono de um cachorro que, diferentemente do rato, é irracional.

Nos quadrinhos, ainda são criadas outras personagens: as simbólicas, não humanas, as míticas, dentre as várias formas de representação das personagens.

As personagens simbólicas apresentam sentimentos definidos, sem distorções. São caricaturais e marcadas pelo exagero.

Estas personagens são apresentadas muitas vezes como deuses, ameaças cósmicas, seres que detêm grande poder e, quando são humanizados, tendem a aprender com a humanidade.

Um exemplo é *Thor*, de Stan Lee, considerado o Deus do trovão. Nos quadrinhos, o Deus nórdico é, na verdade, *Donald Blake*, um médico que ao participar de uma expedição entra numa gruta e encontra um cajado.

No momento em que bate com a ponta desse objeto no chão, ele se transforma na entidade divina. A troca de identidade e sua convivência na Terra fazem com que o Deus comece a ter sentimentos de afeição, senso de justiça e até mesmo amor por uma humana.

Geralmente a relação de personagens simbólicos é diferente, sendo menos emocional, até pela concepção estereotipada que a personagem simbólica carrega.

Personagens míticos como *Superman* (defensor da liberdade e da justiça) *Loki* (Deus da Loucura) são aparentemente incapazes de terem outra função senão aquela pela qual são conhecidos pelo senso comum.

No entanto, a maneira como eles podem interagir com uma personagem humano é que fará a diferença na trama quando envolve estes tipos de personagens.

As personagens não humanas são muito comuns nos quadrinhos. *Gato Felix* de Otto Messmer e Pat Sullivan, é um exemplo de como personagens clássicos dos quadrinhos que possuem muitas características humanas, mantendo, entretanto, a forma de animais.

A relação humanizada entre animal de estimação e humano também é muito presente nos quadrinhos. Garfield, de Jim Davis é praticamente um humano que interage com seu dono a ponto de questionarmos quem é dono de quem.

Robôs é outro exemplo de personagens não humanos que são retratados em quadrinhos. Sua caracterização deriva desde máquinas sem expressividade, com inteligência fria, metódica, e até os que tentam se humanizar, sendo envolvidos em histórias dramáticas, que envolvem preconceitos e questionamentos do que é, de fato, humano.

Nos *comics*, uma personagem que gerou polêmica foi o *Visão*, de Stan Lee. Andróide, integrante do grupo *Vingadores*, se aproximou tanto do que é considerado um ser humano que chegou a se casar com uma humana.

Nos *mangás* é muito comum a relação de homem e robôs. A diferença é que, na maioria das histórias contadas no *mangá*, se trata de robôs e sociedade, ou seja, interação no cotidiano do ser humano e não o robô como um herói ou vilão.

A personagem da fantasia, como fadas, bruxas, duendes entre outros se mesclam nos quadrinhos em diversas histórias e com personalidades distintas.

Um exemplo é o próprio *Pererê*. Enquanto em algumas histórias e lendas ele é encarado como um espírito do mal,

o duende interpretado por Ziraldo é brincalhão, amável e esperto, um verdadeiro herói.

Holy Avenger, de Marcelo Cassaro e Érika Awano, foi uma das poucas séries em quadrinhos feitas no país que teve sucesso de público e crítica, garantindo sua publicação até o seu final.

Fato raro, considerando que a maioria das revistas que publicam histórias em quadrinhos nacionais não passa do segundo número esta série teve como personagens basicamente seres da fantasia: Trolls, duendes, fadas, poções, criados com o humor latino, piadas inspiradas e arte baseada no *mangá* formaram um leitor cativo e ávido por novas aventuras.

A personagem mítica é como os exemplos citados acima, um ser com capacidades irreais, idealizadas e que mexe com o imaginário do público.

Ela conta com esse saber da tradição, pois o mítico lida com questões culturais, valores e até mesmo limites que a sociedade impõe.

A história mítica ajuda-nos a entender a nossa própria existência, valores, anseios, a ponto de sermos capazes de nos projetarmos na história.

As personagens míticas são seres heróicos e humanizados, que passam por grandes obstáculos, graças à coragem e obstinação, e sua transformação é visível ao longo da trama. Seu amadurecimento coincide com suas vitórias, como resultado do seu processo iniciático. *Batman* e *Superman* são as mais conhecidas figuras míticas dos quadrinhos.

Bruce Wayne é filho único de uma família milionária e após assistir uma sessão do filme *Zorro* com seus pais, são abordados por um ladrão, que após tentativa frustrada de um

assalto, mata seus pais, deixando órfão, revoltado e clamando por justiça.

Dono de uma fortuna incalculável, Bruce usou todos os recursos financeiros para se transformar em um guerreiro invencível, tanto na sua estrutura física, tecnológica e psicológica. Com o codinome *Batman*, ele combate o crime vestido como um morcego.

Superman é um alienígena chamado *Kal-El*. Nascido no planeta *Krypton*, é filho de cientistas que prevê a destruição do planeta.

Com a profecia em vias de se concretizar, seus pais o enviam para o planeta Terra em um foguete. Ao chegar ao novo planeta, o bebê *Kal-El* é adotado pela família Kent e é criado com um novo nome: *Clark Kent*. Na terra, a ação do Sol amarelo faz com que *Clark Kent* adquira poderes como força sobre-humana, raios óticos e voo.

Com o ensinamento das responsabilidades de quem detém tamanho poder, *Clark Kent* resolve ajudar as pessoas tornando-se um super-herói, sob a alcunha de *Superman*.

Estas duas personagens são complementares nas tramas que atuam juntos. Se *Batman* não é dotado de superpoderes como *Superman*, ele detém a capacidade dedutiva de um grande detetive, além de ser capaz de chegar a limites éticos e sociais que *Superman* não atravessa.

Há ocasiões em que os dois se tornam adversários, quando questões de valores e de conceito do que é ser herói são levantadas.

Frank Miller, em sua obra-prima *Batman, o cavaleiro das trevas*, apresenta as duas personagens em situações opostas em um mundo pós-punk tomado pela violência.

Enquanto *Batman* é retratado como um homem de 50 anos, justiceiro e que, com métodos de violência extrema, consegue canalizar a violência da cidade, *Superman* se transforma em um herói alienado, funcionário do governo e alheio ao drama humano.

O leitor avalia e identifica-se com os valores mostrados na trama de base. Tanto que não se choca ao ver *Batman*, um ser humano, comum derrotar *Superman*, uma personagem praticamente invencível.

Por fim, devemos citar os personagens que atuam na linha tênue entre herói e vilão e que o leitor acaba por rotular como anti-herói. Na maioria das vezes são personagens à margem da sociedade e que nem sempre opta pelo caminho considerado pelo senso comum como a direção certa.

Angeli criou a Rê Bordosa, uma garota que vivia sob efeitos de entorpecentes, cabelos pintados e penteados com referências do movimento musical *new age*.

A personagem teve a sua morte decretada pelo seu criador e a causa foi um vírus chamado *Tédus Matrimonius*, adquirido após casar com um garçom do bar Riviera e receber um pedido de ter um filho.

ANATOMIA EXPRESSIVA

Para que o autor possa criar personagens convincentes em suas intenções e características é necessário a compreensão da linguagem corporal. Seus gestos possuem significados e uma mensagem, muitas vezes de cunho universal.

Assim como a face, os corpos podem transmitir mensagens com autonomia e criatividade.

O leitor pode saber quem são as personagens antes mesmo de ler a linguagem verbal. Nas histórias em quadrinhos a anatomia expressiva ressalta tonalidades, ações e personalidades.

O leitor consegue distinguir um herói de um vilão pela expressão corporal.

A linguagem corporal é muito bem trabalhada nas histórias em quadrinhos, pois o autor precisa inserir a personagem em uma direção e trabalhar as suas silhuetas, além de saber reforçar a linguagem corporal com o gesticular das mãos.

Enquanto a anatomia tradicional impõe regras de proporção baseadas na altura da cabeça, a anatomia expressiva dá liberdade de manifestar às emoções, mesmo que para isso seja necessário criar distorções nas personagens.

Isso se deve ao fato da leitura cênica e estereotipada que o leitor realiza nas histórias em quadrinhos.

Segundo Eisner (2008, p.103), função da anatomia expressiva nas histórias em quadrinhos é transmitir uma mensagem clara, que reforce o discurso do autor.

Outro fator é a diversidade de estilos e, consequentemente, a herança cultural que cada escola de quadrinhos possui.

Os gestos e poses transmitem seu significado, não importa como sejam desenhados. Eles mantêm aspectos de legibilidade pelo leitor de qualquer cultura.

Um *fumetto*, histórias em quadrinhos criadas na Itália, possui peculiaridades que se distinguem das características do *mangá*, histórias em quadrinhos produzidas no Japão e ambas usam a figura humana como representação de seus personagens para contar as histórias.

E mesmo sendo um leitor brasileiro, com uma cultura diversa dos criadores de fumetto ou *mangá* ele compreenderá essa história, em virtude de a anatomia calcar-se em estereótipos.

A anatomia expressiva pode gerar diversas leituras, dependendo de outros elementos cenográficos para reforçar a intenção do autor.

A postura do corpo e da expressão facial é responsável pela sustentabilidade da narrativa nas histórias em quadrinhos. Um exemplo disso é o *mangá* que não utiliza tantos cenários nem texto.

Quem sustenta a história é o jogo de expressão corporal e facial. A postura, entretanto, é fundamental para o leitor imaginar o tipo de atitude a até mesmo a fala da personagem.

Nas histórias em quadrinhos a figura universal é a humana. Mesmo um alienígena ou um robô são retratados na forma humana.

A estilização, a codificação dos gestos cria um vocabulário não verbal e capaz de ser lido independente do idioma que a história em quadrinhos é publicada.

A memória comum da experiência do leitor é que será estimulada pelo desenhista, que nesse caso deixa de ser um técnico que interpreta um roteiro, mas um coautor, responsável pela intensidade dramática da história.

Outro elemento a ser considerado na anatomia expressiva é o gesto, uma vez que o criador de histórias em quadrinhos escreve sobre histórias, situações, épocas, personagens, humores e personalidades e o gesto é, provavelmente, o elemento fundamental para definir ao leitor que tipo de personagem está sendo retratado pelo autor.

Os gestos precisam ser imediatamente reconhecíveis e isso exige um estudo constante da representação humana.

A postura é outro fator bastante significativo no processo criador. É um movimento selecionado de um fluxo de gestos que define a personalidade da personagem.

Em uma história em quadrinhos podemos entender que postura é o quadro chave do movimento que o autor pretende passar ao leitor.

Espera-se que o leitor possa imaginar a sequência de movimentos a partir da postura desenhada na página. Diferente da codificação não verbal que o gesto produz, a postura estabelece uma linha sequencial não verbal, ou seja, a figura está em movimento.

O rosto e a estrutura facial são as partes mais trabalhadas nas histórias em quadrinhos, pois é nessa região que o ponto de intersecção entre imagem e texto se faz presente.

O balão de texto conecta a imagem ao texto. As entonações gráficas como texto em negrito ou tipo do *design* do balão de texto serão influenciadas pela expressão facial.

O rosto é o principal registro de emoções da personagem e o mais reconhecível pelo leitor, até pela própria limitação anatômica, se compararmos com um corpo, por exemplo.

Diferentemente do desenho de modelo vivo, nas histórias em quadrinhos as personagens são retratadas interagindo umas com as outras.

A postura pode indicar o grau de intimidade que as personagens têm entre si, bem como a sua personalidade.

A leitura das distorções causadas por um esbarrão, uma crise de choro ou a comemoração de um gol vão proporcionar personagens intensos e críveis, de acordo com a realidade e em sintonia com o discurso verbal da personagem.

As mãos têm extrema importância na linguagem visual. O ser humano praticamente gesticula sempre ao mesmo tempo em que fala.

As mãos possuem linguagem própria, havendo, inclusive, gestos de linguagem universal. As mãos também influenciam nos relacionamentos das personagens e determinam a noção de espaço em relação a outras personagens.

Quando autor combina a linguagem verbal com a anatomia expressiva dentro de uma narrativa, permite-se que o leitor identifique as características das personagens.

CENÁRIOS

A criação e ambientação do personagem em cenários são essenciais para a compreensão da história que o autor pretende contar ao seu leitor.

Mesmo em gêneros e estilos de histórias em quadrinhos mais sintéticas como cartum e as tirinhas, o uso de cenário se faz presente, de maneira pontual.

Nesse ponto, o que é relevante é a intenção do autor e como o mesmo quer que o leitor se relacione com a obra.

Além disso, vale o adendo que planos como o zoom, médio e o close são fundamentais para pontuar os momentos de tensão da história e estabelecer impacto emocional entre os personagens.

A questão é que muitos artistas acabam se limitando a esses planos por não saber desenhar, pelos prazos de produção de trabalho ou devido ao fato que com esses planos são capazes de contar uma história.

Segundo McCloud (p. 159, 2008), representar todas as vistas e sensações em pequenos retângulos pode ser um desafio intimidador. (...) mas para seus leitores isso pode ser a diferença entre saber onde sua história acontece e estar lá.

O cenário possibilita o entendimento universal da história, pois além de apresentar o personagem, o autor acrescenta a ambientação que reforça as emoções, intenções e desenvolvimento da sequência da trama.

O cenário é muito mais que uma moldura para compor o personagem. Trata-se de um recurso que enriquece o roteiro, pois propicia maior diversidade de planos e câmeras.

Existem diversas técnicas que o autor pode usar em sua arte para simular a sensação de ambientação, tais como sobreposição, tamanho, diversidade tonal entre objetos e composição, mas a ferramenta mais importante a ser utilizada é a perspectiva.

A perspectiva estabelece novos padrões dramáticos a história devido às possibilidades de distorção, tridimensionalidade, profundidade e volume que a técnica apresenta.

É importante frisar que a perspectiva não se aplica somente a cenários, mas as pessoas inclusive. As diferenças de dramaticidade de uma cena com perspectiva e outra sem o recurso são nítidas em alguns casos.

Um exemplo é quando temos como personagem um antagonista ameaçador. Ao invés de ilustramos o personagem em uma composição centralizado, podemos, com o recurso da perspectiva, alterar câmera e deixar a cena com o ponto de vista baixo, o que acentua a sensação de ameaça e perigo do personagem.

Se incluirmos uma parede estreita e uma escada, por exemplo, agrega-se a sensação de ameaça o cerceamento e claustrofobia.

Outro exemplo é a sequência de deslocamento de um personagem de um lugar para outro.

As calhas, ou espaço entre quadros aliado a um requadro de texto, possibilita ao autor posicionar o personagem de um lugar para outro com facilidade e eficácia, mas se o intuito do autor é fazer com que o leitor acompanhe o processo desse deslocamento, o artista pode realizar uma sequência de quadros com o cenário panorâmico e o personagem se deslocando a cada cena, criando uma sequência mais lenta e introspectiva.

Aliado à pesquisa acerca do local que o autor pretende retratar em suas histórias, pode-se, como afirma McCloud (p.177, 2008) criar um cenário que se associe com as lembranças e experiências de seus leitores.

Dentro de uma história o autor pode escolher momentos pontuais para agregar mais ou menos detalhes nas ambientações. Para isso o autor deve compreender os diferentes tipos de páginas dentro do contexto da história e como alícar as sequências e respectivos planos.

A página de apresentação, segundo Eisner (2010, p. 64) funciona como uma introdução. Nesse momento o autor deve estabelecer a trama básica da história e apresentar ao leitor os possíveis elementos que vem a seguir.

Nesse momento, o autor deve considerar a capacidade de interatividade que a trama irá oferecer ao leitor.

Na mídia impressa, o autor pode conduzir a leitura de modo que o clímax da sequência se encerre na próxima página

o que faz com que a presença do leitor, ao ter de virar a página se faça presente e obrigatória.

Na mídia *web*, o autor pode se valer de um sentido de leitura e complementar com elementos da *web*, tais como *links*, por exemplo.

Em ambos os casos, o uso de cenário, composição e personagem deve ser bem aplicado.

Um dos tipos de página do qual o autor se sente compelido a trabalhar o cenário é na página splash ou metaquadrinho.

É um quadrinho de página inteira, podendo abranger outras páginas e realizando uma cena panorâmica com diversos elementos de leitura e narrativa.

Uma variação do metaquadrinho, muito utilizado pelos *Comics* e Mangás é a página dupla, da qual o artista utiliza duas páginas para um grande pôster narrativo.

Eisner (2010, p. 65) explica que um dos aspectos mais importantes do quadrinho de página inteira é que planejar a decomposição do episódio e da ação em segmentos de página torna-se uma tarefa de primeira ordem.

Muitos autores que utilizam o metaquadrinho como recurso acabam cometendo o erro de distribuir quadros em excesso nas outras páginas, criando uma leitura sem fluidez.

As cenas das histórias em quadrinhos podem ser distribuídas nas páginas com a maior criatividade possível, desde que privilegie o sentido de leitura, beneficie a fluidez da leitura verbal e não verbal e que ofereça variedade no ritmo de leitura para que não fique cansativo.

COR

A cor é um elemento essencial à leitura não verbal por ser um meio de distinção da personagem, do evento ou linha temporal na qual a história se passa.

A cor transmite ao leitor as emoções. O autor precisa considerar o contraste, claridade e leitura de suas cores para que sua mensagem chegue de maneira íntegra ao leitor. Se uma personagem está nervosa, a cor vermelha fica acentuada.

Caso a personagem esteja pálida, tons claros irão representar essa situação. A personalidade pode ser representada pelos tons das roupas.

Personagens de caráter sombrio usam vestes de tons escuros enquanto personagens mais alegres utilizam tons claros e cores fortes como o amarelo, vermelho, entre outros.

O cenário em que a personagem está inserida também sofre influência da cor. As histórias narradas com tonalidades uniformes ditam a intensidade da mensagem proposta.

Uma história em quadrinhos ambientada no *western* americano pode ter sua mensagem reforçada com cores sensoriais, ou seja, não imaginar a cor como representação do real ou do estereótipo, como fazemos quando pintamos uma árvore de marrom e folhas verdes, desconsiderando que existem árvores de outras cores como o ipê amarelo.

Quando colorimos um *western* com tonalidades quentes, como amarelos, laranjas, vermelhos e tonalidades neutras como o preto, estão reforçando a ideia de calor, tão característicos nesse tema.

Assim, se pintarmos com tonalidades frias, podemos representar o frio do inverno americano, juntamente com suas nevascas.

As histórias em quadrinhos podem ser trabalhadas como uma atividade lúdica em que a ausência da cor tenha significados importantes.

Calvin e Haroldo, por exemplo, são tiras acerca de uma criança de cinco anos e de um tigre de pelúcia que ganha vida na imaginação dela.

Apesar de ser uma tirinha em preto e branco, o aluno questiona em relação a cor que poderia ser a dos personagens e do cenário, por se tratar de uma tirinha em que a personagem central cria com a sua imaginação diversas situações cômicas.

Ao invés de ela prestar atenção na cor da camisa do Calvin, o leitor vai percorrer os olhos nas ações e expressões que ele realiza.

Outro exemplo é o Snoopy. Mesmo em preto e branco, ele conquista até hoje legiões de leitores por todo o mundo.

Nos mangás os autores procuram colorir as primeiras páginas da história e depois volta para o universo preto e branco.

O que diferencia dos dois exemplos acima é o uso das retículas, que simulam tonalidades de cinza, o que apresentam volumes, nuances e novas informações para o leitor.

As histórias em quadrinhos possuem hoje uma gama de temas sobre as mais diferentes questões das relações humanas.

O autor que deseja trabalhar com histórias em quadrinhos deve pesquisar o impacto da cor nas páginas e nas personagens.

Entender alguns conceitos da cor vai ajudar a explicar para o leitor o que determinada história em quadrinhos quer passar e se a colorização ajudou ou não na construção de sentido da história.

A cor apresenta matizes: primários, secundários e terciários. Os primeiros representam qualidades fundamentais da cor, enquanto que os últimos são obtidos mediante misturas dos primeiros.

A saturação da cor descreve sua intensidade ou brilho.

Uma cor saturada é muito intensa ou vibrante. Cores opacas, sem brilho, são chamadas de dessaturadas; cores em que quase nenhum matiz é visível – como cinza ou marrom opaco – são chamadas de neutras.

As cores consideradas “quentes”, como o vermelho ou laranja, lembram-nos do calor; as cores frias, como o verde ou o azul, remetem a objetos ou ambientes frios, como o gelo.

A temperatura de qualquer cor pode ser alterada dependendo de como a cor interage com outra cor.

Uma cor pode ser considerada mais escura ou mais clara apenas quando comparada com outra cor. Mesmo o amarelo pode ser considerado mais escuro apenas quando está próxima do branco, por exemplo.

Ao aproximar um vermelho perto de laranja mais fará esse vermelho parecer frio, de modo inverso, colocar um magenta ao lado do mesmo vermelho simplesmente reforçará a percepção de sua temperatura intrínseca.

As cores mais agressivas e vivas, enquanto mais frias são mais passivas.

À medida que as cores se aproximam em valor, a capacidade de distinguir o seu limite diminui.

Para Timothy Samara (2010, p. 83), há poucos estímulos visuais tão potentes quanto às cores; elas são uma ferramenta de comunicação extremamente útil.

No entanto, o significado transmitido pelas cores, por resultar da reflexão de ondas de luz transmitidas pelos olhos para o cérebro é algo subjetivo.

O mecanismo de percepção das cores é universal entre os seres humanos. O que fazemos com as cores logo que vemos, porém, é outra história, e controlá-las visando à comunicação depende do entendimento de como suas qualidades ópticas se comportam.

As cores estimulam no ser humano diversas sensações que podem definir determinadas ações quando em face de um objeto, animal, comida, paisagem, etc. O mesmo ocorre com um projeto.

Associar as cores de acordo com a ideia do projeto é essencial para o seu sucesso.

TIPOGRAFIA

Um dos elementos primordiais para compreensão do texto verbal nas histórias em quadrinhos é o uso adequado da tipografia.

Cabe à tipografia dar forma ao conteúdo, sendo importante na transmissão de uma mensagem, pois se trata de mensagens específicas de personagens para o leitor. A tipografia, portanto, tem de oferecer uma linguagem gráfica que esteja de acordo com a personagem e o público que se deseja atingir.

Os textos nas histórias em quadrinhos são geralmente escritos em tipografia versal, com ausência de serifa, com suas hastes retas e com boa separação entre letras, ou seja, com legibilidade para textos curtos.

Os letramentos nas histórias em quadrinhos começaram a ser realizadas à mão e muito próximo à caligrafia realizada em desenho técnico. A caligrafia técnica se adequou a linguagem dos quadrinhos e ao balão de texto.

Com o advento da informática, a facilidade em desenvolver novas famílias tipográficas fez com que estas características dessem lugar a uma tipografia que se alinha à personalidade e à origem da personagem.

Por exemplo, se a personagem possuir uma origem nórdica, como *Thor*, uma personagem mitológica, a tipografia será baseada em caracteres representativos dela.

Lidar com tipos é a mesma coisa que controlar a voz de alguém: o autor deve utilizar a tipografia como na qualidade de uma voz.

O *design* tipográfico é visível e porque não, um meio de áudio do leitor. Neste caso, o balão sofre alterações no seu *design*, tornando um elemento que reforça a força do texto e a personalidade do protagonista.

Com a tipografia digital, houve uma maior em legibilidade, pois as formas das letras ganharam em curvas e desenhos geométricos. Hoje podemos ver nas histórias em quadrinhos famílias tipográficas clássicas, modernas, fantasiosas, decorativas entre outras.

A tipografia não é usada apenas como uma forma de tratar visualmente o texto verbal.

Ela também pode adquirir elementos não verbais e ter seu significado assimilado por todos os filtros de percepção – visual, emocional, intelectual.

A tipografia pode ser representada como imagem. Os *dingbats* ou *pictofonts* são produzidos no formato de fontes e comercializados pelo mundo afora.

Sua origem está nos ornamentos gráficos e podem ser usados como estampas, linguagem de surdo e mudo, sinalização entre outros.

Um uso frequente de *dingbats* nas histórias em quadrinhos é quando a personagem fala algo censurável. Geralmente os palavrões são substituídos por essa tipografia.

O espaçamento das letras em palavras, orações e parágrafos é essencial para que se evite a distração do leitor ou desconforto visual em sua leitura. Em muitos casos, o espaçamento vai variar de letra para letra, no intuito de se obter maiores resultados de legibilidade.

O alinhamento e a disposição dos textos também são influenciados pela legibilidade da história em quadrinhos, uma vez que não se pode diminuir as letras para “caber” em um balão de texto, ou caixa de texto, um quadro não pode ficar repleto de palavras a ponto de prejudicar o texto não verbal.

A tipografia se torna essencial como meio de mensagem em qualquer história em quadrinhos.

PUBLICAÇÃO

Por fim, no estudo das histórias em quadrinhos, é interessante que se insira também o tópico de publicação, para que o autor compreenda como uma história pode ser publicada e a importância disso. As histórias em quadrinhos são uma linguagem, um meio de comunicação.

Elas precisam de um receptor e a melhor forma de se produzir receptores é através do acesso ao projeto editorial por meio de histórias em quadrinhos, livros, *web sites*, revistas,

jornais, panfletos, *folders* e *blogs* – meios de comunicação essenciais ao dia a dia do ser humano.

É com essas mídias que temos acesso à informação e para isso precisam ser adequadas para que este acesso seja simples e de fácil assimilação.

O autor é o responsável pela organização, seleção e viabilidade de conteúdo, no caso, histórias em quadrinhos.

O autor como editor precisa ter em mente que a mensagem precisa ser clara e de simples assimilação. Para tanto é essencial que o *design* da publicação seja sóbrio e contenha elementos inovadores na concepção da sua forma.

A coesão e coerência entre texto, imagem e planejamento gráfico reforçam a comunicação e reafirmam a informação.

O projeto gráfico precisa ter uma hierarquia de elementos. Um tratamento de tipografia significativo ou uma cor ousada diminui o risco de elementos menos importantes chamarem mais atenção que os elementos principais. É necessário oferecer acessibilidade de leitura.

As proporções de um formato devem despertar as sensações (íntimas, expansivas ou confrontantes) nos observadores, as quais foram anteriormente planejadas.

A organização de tipografia e imagens deve estar relacionada visualmente e sua composição dentro do espaço do formato deve fortalecer novamente as emoções ou associações mais aparentes no conteúdo das imagens e do texto.

O projeto editorial precisa ser objetivo e para isso é importante a construção do boneco do projeto, geralmente feito em bloco de papel, evitando o uso de computador. Isso impede que o autor não se distraia com os inúmeros recursos que um *software* possui.

O autor deve priorizar a funcionalidade do projeto, para que a informação seja apresentada de maneira eficaz e, depois disso, realizar toda a criação que complementa a informação intencionada.

O *design* tem que satisfazer o leitor, sem que ele deixe de ficar atento ao conteúdo, facilitando a intermediação entre o usuário e a informação mediante a navegabilidade desta última.

De todas as publicações, a revista, seja impressa ou web, é o veículo de comunicação mais próximo da cena independente de histórias em quadrinhos.

O público adolescente e adulto que consome quadrinhos sabe da dificuldade em penetrar no mercado editorial brasileiro e transforma as publicações, principalmente em ambiente web no seu meio de divulgação de conhecimento e de proposta artística em detrimento da carência de políticas de fomento a publicação de histórias em quadrinhos nacionais.

Uma revista de histórias em quadrinhos independente é editada por um indivíduo que não está atrelado a uma grande editora e depende dele todos os processos de produção, que vão desde a concepção da revista, edição, impressão, até a distribuição.

O processo de impressão é sob demanda. Uma revista de histórias em quadrinhos independente possui baixa tiragem e os processos principais de impressão são a fotocópia (xerox), serigrafia e impressão a laser.

São raros os casos em que a impressão ultrapassa a 1.000 exemplares. Nesses casos recomenda-se o uso da impressão em *offset*.

Dentro do contexto da cibercultura, diversos autores optaram por desenvolver a carreira no ambiente web e publicar coletâneas do trabalho em mídia impressa.

Um dos principais quadrinistas que mantém a carreira no ambiente web é o André Dahmer com a tira malvados e que comercializa todo o seu trabalho através de loja virtual e contato via internet.

Scott McCloud (2005) comenta que muitos autores de histórias em quadrinhos escolheram essa forma de manifestação artística da linguagem, como instrumento para mudar a maneira de as pessoas pensarem e questionarem inclusive as leis fundamentais que governam essa arte.

Dentre eles destacam-se: McCoy, Spiegelman, Herriman, Sterrett, Moebius

Outros autores escolheram a narração como prioridade à invenção artística, que têm algo a dizer através dos quadrinhos e dedicam suas energias para controlar esse meio, aprimorando a habilidade de transmitir mensagens de modo eficaz. São: Schulz, Barks, Hergé, Eisner, Nakazawa.

É importante frisar que Scott McCloud reúne diversos artistas em uma linha de raciocínio criativo, que não leva em consideração traço, escrita, tipo de narração, entre outros aspectos dessa mídia, mas ao criar uma definição, a análise das histórias em quadrinhos fica muito acima do campo da avaliação se a história em quadrinho é boa ou ruim, se o traço é bonito ou feio.

Com uma definição mais crítica como a do estudioso mencionado acima, podemos lançar um olhar analítico à obra de um autor que se pretenda estudar e pesquisar qual é a sua importância para as histórias em quadrinhos.

Com os subsídios que expusemos neste livro, espera-se que o autor consiga refletir acerca de um projeto em histórias em quadrinhos da página em branco à página impressa, mobilizar os autor à leitura e à criação, no intercâmbio entre leitores ao trocarem *blogs* com as suas próprias publicações, ou até mesmo interagir com profissionais do setor em convenções e eventos com palestras de autores, editoras e outros fanzineiros.

GÊNEROS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos possuem diversos gêneros que podem ser encontrados nas obras de grandes artistas e em diferentes escolas de criação dessa arte.

Para Paulo Ramos (p. 01, 2014), os quadrinhos compõem um campo maior, denominado hipergênero, que agrega elementos comuns aos diferentes gêneros quadrinísticos, como o uso de uma linguagem própria, com elementos visuais e verbais escritos, e a tendência à presença de sequência textuais narrativas.

Dentre eles, são publicados no Brasil: o cartum, a charge, tiras, tiras seriadas, *comics*, *graphic novel*, *mangá*, *fumetti* e o quadrinho autoral.

Este último é o tipo de histórias em quadrinhos que o livro estimula ao indivíduo produzirem.

Dentre as razões que consideramos apropriadas para criação deste tipo de quadrinho, a afirmação de Edgar Franco (2008, p. 33) é que são nas obras dos quadrinhistas autorais

que os quadrinhos alcançam a sua maior expressividade e é nelas que vemos confirmada a importância das HQs como forma artística.

Publicadas a partir do final do século XIX, as histórias em quadrinhos eram produzidas de forma distinta da que conhecemos hoje.

Seus autores redigiam folhetins e contos com ilustrações que contavam a mesma história do texto verbal, não se imbricando o código verbal com o visual.

Essas primeiras histórias tinham suas dimensões limitadas e imprimiam um ritmo aleatório, diferente das histórias em quadrinhos contemporâneas que apresentam histórias com ritmo e cadência lineares.

As histórias em quadrinhos no Brasil têm seu marco inicial com a produção do ítalo-brasileiro Ângelo Agostini (1843-1910), considerado um dos pioneiros dessa forma de linguagem.

O artista gráfico foi um dos pioneiros das histórias ilustradas, que possui como característica a sequência narrativa distribuída de acordo com o quanto aquela cena está ilustrando determinada quantidade de texto.

A intersecção entre desenho e texto não existe devido à ausência de balão de texto. A história fica caracterizada como uma mídia de leitura legendada com ilustrações.

A imprensa brasileira sempre absorveu as críticas sociais e políticas contidas nas histórias ilustradas de Ângelo Agostini.

De sua produção notabilizaram-se as obras: *As aventuras de Nhô Quim* (1869) e *As aventuras de Zé Caipora* (1883).

Ao analisar uma página de histórias em quadrinhos de Ângelo Agostini encontram-se elementos constituintes que

ainda se mantêm nas histórias em quadrinhos contemporâneas, como narrativa ou a noção da passagem do tempo com o uso das chamadas calhas ou sarjetas.

Outro gênero do qual Ângelo Agostini produziu foram as charges e os cartuns.

O cartum adquiriu outra conotação com o desenvolvimento das instituições políticas, principalmente no período das ditaduras que assolaram várias nações no continente latino: os cartuns políticos têm mais do que a função de entreter o leitor; ele se propõe a conscientizá-lo da realidade política em que vive.

A partir de 1930 houve a grande divulgação das histórias em quadrinhos no Brasil com os suplementos juvenis de Adolfo Aizen que após uma estadia de 05 meses nos Estados Unidos, percebeu o potencial do gênero *comics* no mercado brasileiro de histórias em quadrinhos.

Esse gênero surgiu nos Estados Unidos no final do século passado e tem o seu marco nas aventuras do *The Yellow Kid* de *Richard Felton Outcault*.

Posteriormente surgiram diversos de personagens com histórias cômicas que acabou por batizar o gênero como *comics*.

Com o sucesso dos *comics*, a demanda por mais material e leitores propiciaram o surgimento das tiras seriadas, o que resultou na publicação de diversos temas como terror, ficção científica, humor entre outros.

O que seria a banalização dos *comics* acabou se tornando a independência deles.

Algumas editoras menores resolveram publicar em formato de *pulps*, revistas impressas em papel e tinta de baixa

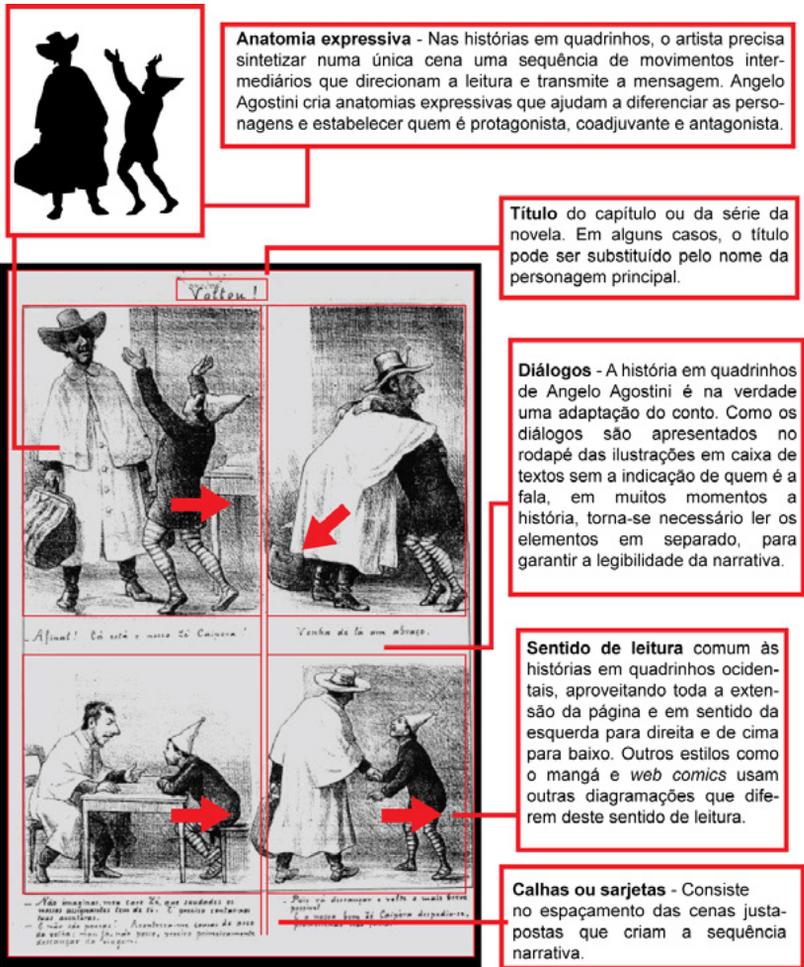


Fig.04 – Página de Ângelo Agostini. PESSOA (2010 p.18)

qualidade, tirinhas que não eram aproveitadas pelos grandes jornais, e publicaram várias revistas com esses materiais.

Assim, várias revistas se interessaram por esses materiais rejeitados.

Dentre as criações recusadas estava o *Superman* um super-herói criado pela dupla de autores de quadrinhos Joe Shuster e Jerry Siegel.

Sua primeira aparição foi apresentada na revista *Action Comics* nº 01 em 1938, nos Estados Unidos.

Action Comics nº01 é um marco no que refere à transformação das histórias em quadrinhos como mídia de comunicação de massa.

Superman apresenta um conceito completamente diverso de tudo que estava sendo produzido e a maioria dos autores começaram a criar personagens com super poderes, enquanto que as personagens anteriores, como vimos, inscreviam-se na realidade prosaica dos leitores.

Uma demonstração do seu sucesso é que de todas as personagens apresentadas em *Action Comics* nº01, apenas *Superman* continua a ser publicado e, além disso, com enorme sucesso, extrapolando os limites das histórias em quadrinhos e alcançando mídias como o cinema, games, livros entre outros.

Curiosamente, no entanto, o criador mais importante do gênero *comics* não foi o criador de *Superman*.

Juntamente com grandes artistas como Jack Kirby, Steve Ditko, Brett Everet entre outros, Stan Lee criou Homem - Aranha, Quarteto Fantástico, Hulk e milhares de outros personagens que foram reunidos em uma única companhia, a *Marvel Comics*.

O processo de produção de *comics* em larga escala era realizada por estúdios com mão de obra especializada, dividida em:

O roteirista, que tem por finalidade estabelecer uma trama com começo, meio e fim, com conflitos psicológicos entre personagens, ambientes e tramas, senso de narrativa, descrição

de quadros, posicionamento das personagens perante o texto sugerido, escolha da linguagem que a personagem deve utilizar (se ela usará um diálogo intelectualizado ou repleto de gírias), descrição da estrutura facial da personagem, visualização do ambiente que a história se passa entre outros dados que ele pode fornecer.

O desenhista, aquele que realiza todos os traços de anatomia, perspectiva, câmeras de posicionamento de personagens, expressão facial, cenários e disposição em cenas do roteiro decupado a lápis, geralmente com rascunhos em cor azul e a finalização em lápis grafite.

Com sistema de litografia, que consiste em impressão em matriz de pedra calcária, os desenhos a lápis nem sempre tinham a qualidade desejada de impressão. Surge então a figura do arte finalista, aquele que com o uso da tinta nanquim preta, pincel e bico de pena, retoca e refina os desenhos a lápis, requadros, balão de texto e, em muitos casos, o próprio texto inserido no balão.

Com o desenvolvimento da profissão, o arte finalista começa a realizar propostas artísticas com o desenhista, criando resultados memoráveis e uma arte nova, fruto do desenho do artista e da interpretação do arte finalista.

Com advento do *offset*, rotogravura e atualmente a impressão digital ou por demanda, a arte final se tornou mais uma questão de estilo, já que atualmente se consegue uma qualidade satisfatória de definição de imagem a lápis e com o advento das mesas digitalizadoras muitos artistas optaram pelo desenho digital.

A figura do colorista também passou por um grande desenvolvimento. Se no início sua função era escolher cores compatíveis com sistema de impressão, atualmente sua função

é a de criar a atmosfera, a tensão, direção de arte e estabelecer a relação de luz e sombra em uma história.

As técnicas também variaram. Desde técnicas manuais como aquarela, acrílica até manipulação de cores em plataforma digital.

Com o advento da plataforma web como meio de veiculação de conteúdo, o autor começa a se deparar com o aprendizado de linguagem de programação, *softwares* de criação, manipulação e edição de imagens.

A consequência desse modo de trabalho foi o estabelecimento das histórias em quadrinhos como meio de comunicação de massa.

As diferenças do gênero *comics* também consistem nas técnicas de publicação. Os *comics* foram publicados como tiras seriadas ou tiras de aventuras.

O grande dilema dos quadrinhos, principalmente na América foi lidar com a popularidade e ao mesmo tempo com banalização do meio enquanto forma de arte.

Segundo Seldes (*apud.* Heller pg. 413, 2009) a tira cômica é a forma de arte mais desprezada, entretanto, com exceção do cinema, é também a mais popular.

Muitos editores e autores começaram a buscar uma forma de qualificar as histórias em quadrinhos, tanto em forma como conteúdo.

Uma das opções foi as adaptações literárias. Apesar de pioneiros das histórias em quadrinhos como Rudolphe Töpffer terem produzido adaptações literárias, o gênero se desenvolve, no Brasil em 1948 quando Aizen lançou a *Edição Maravilhosa* pela editora EBAL.

As adaptações literárias em histórias em quadrinhos possuem como características a interpretação do texto literário com textos e imagens sem desprezar o texto integral da obra.

Não se trata de um gênero fácil de produzir, uma vez que muitos autores acabam por utilizar o texto integral na adaptação e utilizam os desenhos como ilustrações que agregam pouco ao texto verbal já proposto pelo autor.

É preciso que o criador de quadrinhos responsável pela adaptação literária procure criar um roteiro que contemple os principais elementos da obra e que deste roteiro exista a criação de imagens, discursos e textos propícios à dinâmica das histórias em quadrinhos, para que não se torne uma adaptação mais complexa de entender que o próprio texto literário.

Entre os gêneros de histórias em quadrinhos publicados no Brasil, o que teve um grande impulso de criatividade entre os autores brasileiros são as tiras cômicas.

O cartunista Henfil deu início a tradição do formato “tira” com seus personagens Graúna e Os Fradinhos.

Foi nesse formato de tira que estrearam os personagens de Maurício de Souza, criador da Turma da Mônica ainda no fim de 1959.

Ziraldo Alves Pinto lança o Pererê na década de 60 e juntamente com Millôr Fernandes, Jaguar, Fortuna Prósperi e Claudius cria na mesma década o jornal Pasquim, de conotação política e de posição contrária ao regime ditatorial que o Brasil sofria nesse período.

Outros autores de histórias em quadrinhos encontraram no formato das tiras sua forma de se expressar.

As Universidades possuem um papel fundamental nesse novo momento dos quadrinhos brasileiros.

A revista *Grilus*, do Diretório Acadêmico da Faculdade de Arquitetura da UFRGS, publicou em 1973 as tiras da personagem Rango, de Edgar Vasques.

Na década de 1980, a revista *Chiclete com banana* foi o grande ícone do conceito *Udigrudi*, forma aportuguesada do termo *underground*, criado para nomear o movimento da contracultura, da década de 1960 nos Estados Unidos.

Robert Crumb pode ser considerado um dos pioneiros deste gênero.

Outros artistas também tiveram o reconhecimento do público e crítica: Harvey Pekar e Gilbert Shelton. No Brasil, os autores Laerte, Luís Gê e Angeli agregaram aos elementos da contracultura o movimento *punk* daquele momento.

Era um quadrinho específico para aquela geração, que se reflete a rebeldia, a contestação dos jovens daquela geração em suas personagens.

Laerte com seus *Piratas do Tietê* já propunha um quadrinho mais introspectivo, sem personagens fixos, característica que desenvolveu até o ponto de chegar ao conceito de tira livre, que, segundo Ramos (2014) as novas histórias se pautam numa liberdade temática, na ausência do humor, em tentativas nítidas de experimentação gráfica.

Luís Gê não criou um personagem tão emblemático quanto os outros dois autores, no entanto foi o que mais subverteu os quadrinhos enquanto linguagem.

É pioneiro em mesclar pesquisa acadêmica e produção artística em histórias em quadrinhos. Seus trabalhos *Quadrinhos em Fúria* e *Território de Bravos* são ícones dos quadrinhos experimentais da década de 1980.

As personagens dos anos 1980 questionaram modismos e as contradições de comportamentos estereotipados, sejam

na relação com personagens coadjuvantes ou com o contexto que as cercavam.

O humor oriundo das publicações do fanzine universitário *Balão*, juntamente com as influências do jornal da década de 70, o *Pasquim*, fizeram com que estes autores, após o fim da *Chiclete com Banana* publicassem suas tiras nos principais jornais do país, se consagrando como os grandes autores do quadrinho brasileiro contemporâneo.

O jornalismo em quadrinhos derivou outros dois gêneros que foram as reportagens em quadrinhos, que consiste num trabalho mais elaborado acerca de um determinado assunto e que se assemelha com a estrutura de um documentário e o quadrinho infográfico, que usa como base de texto a análise e mineração de dados acerca do tema proposto.

Nesses dois gêneros podemos destacar o trabalho de Joe Sacco, que realizou excelentes documentários em quadrinhos como *Palestina – Nação Ocupada* e *Gorazde* e nos quadrinhos infográficos podemos destacar a publicação *Super Interessante* como pioneira na publicação do gênero.

As tiras seriadas podem ser também consideradas a estrutura básica da maioria das histórias em quadrinhos publicadas na Itália.

Os *fumetti*, como são denominadas as histórias em quadrinhos pelos italianos, são publicadas respeitando o formato clássico da tira de aventura, independente do tema ou veículo de publicação. Outros autores europeus, como os belgas Hermann e Hergé e o francês Moebius, fazem as mais diversas experimentações de roteiros e textos sem abandonar esse gênero.

Um gênero que desconstrói as tiras são os *mangás*, gênero de histórias em quadrinhos publicadas no Japão, que

possui características próprias, tanto em imagens, quanto narrativa e texto.

O *mangá* foi desenvolvido no período pós-guerra por muitos artistas japoneses, mas quem realmente definiu a estética do *mangá* foi o autor Osamu Tezuka, que realizou entre outras obras *Astro Boy* e *A Princesa e o Cavaleiro*, que foram rapidamente consumidas pelo mundo todo.

No Brasil, o *mangá*, foi publicado pela editora Edrel, que publicou entre 1970 e 1980 trabalhos com influência oriental.

A Grafipar também lançou *Mangás* e uma nova safra de autores, entre eles Watson Portela, Rodval Matias, Roberto Kussumoto, Franco de Rosa, Sebastião Seabra, Maurício Veneza, Itamar Gonçalves, Bonini e tantos mais.

Depois de seu fechamento das duas editoras, o *mangá* voltaria a ser pensado e produzido por artistas brasileiros somente na década de 1990, com Marcelo Cassaro, Érika Awano, Alexandre Nagado, Eduardo Francisco e até com Mozart Couto, desenhista de estilo realista que se aventurou no mercado oriental.

As histórias em quadrinhos começam a passar por uma constante revisão na sua forma de ser produzida, publicada e lida.

Até mesmo quando as histórias em quadrinhos passaram por período de censura surgiram novos gêneros.

Um exemplo é o gênero *Terrir*, desenvolvido por autores como Flávio Colin, Júlio Shimamoto, Mozart Couto, Jayme Cortez, Eugênio Colonesse entre outros.

Com a censura dos *comics*, as editoras que publicavam material estrangeiro teve de recorrer aos autores brasileiros, que inicialmente reproduziram histórias com o padrão americano, mas que com o tempo e desenvolvimento do gênero

passaram a criar as histórias com personalidade e estilos próprios.

Com a proliferação de revistas de terror, os quadrinistas brasileiros desenvolveram o gênero com o formato de histórias curtas (média de 04 páginas) e com a busca de um terror que causasse o riso, apesar de se tratar de temas macabros e grotescos.

Outros autores optaram por se desvincular de editoras ou de personagens marcas para criar o que chamamos de quadrinhos autorais.

Por se tratar de visões pessoais de autores acerca do fazer histórias em quadrinhos, não dá para encaixar como gênero, apesar do mercado denominar esses trabalhos de *Graphic Novel*, termo desenvolvido por Will Eisner.

Autor, pesquisador e professor, com Will Eisner as histórias em quadrinhos foram revisitadas em toda sua plenitude.

Em relação ao texto verbal, histórias do cotidiano, profundidade psicológica das personagens, pesquisa histórica, histórias voltadas para um público mais maduro.

Em relação ao texto não verbal, pesquisa de novos materiais artísticos como desenhos pintados em técnicas de aguada (nanquim diluída em água), sépia (tinta marrom em papel creme que apresenta um resultado gráfico diferenciado da produção comum de histórias em quadrinhos), projeto editorial, meio de produção e impressão diferenciados fizeram com que as histórias em quadrinhos passassem a ser denominadas *Graphic Novel*.

Outro autor que questiona a forma de se escrever histórias em quadrinhos é Alan Moore, que configura a formação de roteirista na sua forma mais virtuosa.

Trata-se de um escritor de excelência, com suas cenas devidamente explicadas, com posicionamento de câmera, de personagens, estrutura dos quadros e seus diálogos correspondentes, sólida pesquisa bibliográfica do tempo, espaço e ambiente em que a história em quadrinhos está se passando.

Seus desenhistas também acabam por seguirem estes elementos, transformando a história em quadrinhos em um verdadeiro compêndio de elementos narrativos que se agregam formando uma linguagem bastante complexa que exige do leitor um conhecimento razoável dos elementos constituintes das histórias em quadrinhos.

Scott McCloud é um autor que além de pesquisar as histórias em quadrinhos, ele usa a linguagem dos quadrinhos para tecer suas teses acerca dessa linguagem.

O autor usa todo potencial educacional das histórias em quadrinhos para instruir e fazer refletir. Seus exemplos, textos e pesquisas são apresentados em narrativa de simples entendimento e com todos os elementos constituintes das histórias em quadrinhos. McCloud ainda redefine a forma dos quadrinhos em ambiente *web*.

Seu *site* www.scottmccloud.com apresenta histórias em quadrinhos que discute as possibilidades de interação do leitor com a obra apresenta, seja por *hyperlinks*, por limites de leitura de tela ou relação entre arte estática e animada, McCloud estabelece tendências que podem gerar novas maneiras de produção de histórias em quadrinhos.

Algumas editoras procuram reunir estes tipos de autores em antologias de vanguarda, como a Metal Hurlant que surge como uma opção de revista em quadrinhos autorais, tanto na sua poética verbal quanto não verbal.

Trata-se de uma publicação focada em um público adulto, interessado em artes visuais, música, teatro, política e ficção científica.

Seus roteiros são experimentais, sendo desde adaptações de poesias, letras de música, trechos de escritos de autores de literatura fantástica.

Entre os grandes nomes dessa revista, podemos destacar Moebius, Bilal, Gaza, Corben, Serpieri entre outros. Na América Latina a *Metal Hurlant* influenciou na criação das revistas *Fierro* (Argentina), *Metal pesado* e *Front* (Brasil),

Entre todas as experimentações a que mais se destaca são os quadrinhos não verbais que sempre coexistiram com os quadrinhos verbais só que em menor escala e seus autores entendem os desenhos como forma de comunicação por si só, deixando a narrativa em segundo plano, transformando suas histórias em uma leitura lúdica, de livre interpretação.

Com advento das publicações e ações já citadas nesse mesmo artigo, o quadrinho não verbal encontrou autores que realizassem verdadeiras sagas e grandes aventuras utilizando essa estrutura.

A concepção de roteiro nesses casos é subjetiva, pois ele se mescla à criação dos desenhos.

O roteiro deixa de existir enquanto núcleo dissertativo ou descritivo e passa a ser estético, em construção com a arte, narrativa e sequência dos quadrinhos.

Um dos sites pioneiros em *web comics* no Brasil foi o site www.cybercomics.com.br, um portal de quadrinhos que reuniu os principais nomes do quadrinho nacional. Fábio Zimbres, Lourenço Mutarelli, MZK entre outros participaram do projeto.

Outro site a fazer sucesso e estabelecer personagens no cenário Brasileiro, algo que até então somente Maurício de Souza com *Turma da Mônica* e Ziraldo com *Pererê* haviam realizado, foi www.comborangers.com.br de Fábio Yabu.

Personagens que inicialmente eram paródias de seriados de animes japoneses acabaram por gerar personalidade e estilo próprios, acarretando fãs – o site chegou a ter um fã clube de aproximadamente 30.000 integrantes – e gerando uma revista própria, que durou apenas 1 ano. O seu idealizador, Fábio Yabu criou recentemente o projeto Princesas do Mar, que consiste em personagens para animação, contos infantis e histórias em quadrinhos.

Anselmo Gimenez Mendo ressalta que quanto mais a HQ evolui dentro do meio eletrônico, acrescentando novos valores às linguagens (games, animação e a própria Internet), mais caminhamos na direção de um grande distanciamento entre HQ no papel e digital.

Os quadrinhos eletrônicos, que se confundem com as páginas impressas por sua semelhança gráfica e narrativa, mantêm próximos dos quadrinhos tradicionais.

Quando vamos além, as histórias na Internet – ricas em recursos extras de linguagem – aproximam-se cada vez mais de linguagens muitas vezes lúdico-interativas (como nos jogos eletrônicos) e com movimento (como nos desenhos animados). (2005).

Os web comics ou HQtrônicas, como sugere o pesquisador e quadrinista Edgar Franco, vem proporcionando o surgimento de novos artistas e a independência do artista em relação ao editor.

O avanço em linguagem de programação, a necessidade de desenvolvimento de conteúdo para a cibercultura e a

integração da vida *off-line* com as mídias sociais e a facilidade de publicação faz com que autores reflitam acerca de novas formas de produção de quadrinhos, como o uso de *memes*, linguagem HTML5, e *crossover* com outras linguagens como animação, infografia, jornalismo, design entre outros.

Isso é algo inédito e que as novas gerações de autores estão tendo acesso e a possibilidade de que esta troca resulte em uma nova forma de se produzir novas histórias em quadrinhos.

CONSIDERAÇÕES

A preocupação constante na escritura deste livro foi a de dosar teoria, prática e análise, com as histórias em quadrinhos sendo discutidas ao longo do texto.

A definição das histórias em quadrinhos é uma tarefa bastante complexa, pois os estudiosos do assunto apresentam entendimentos variados acerca da natureza dessa linguagem plurimedial.

Além disso, a sua produção reflete a cultura e valores do país de onde se origina, o que a torna, por vezes, um produto, em alguns casos, mais hermético, como é o *mangá*.

Com esta iniciativa, o autor passa a ter um repertório amplo de gêneros das histórias em quadrinhos e poderá produzir projetos com maior liberdade de criação.

Sua diversificação de gêneros mostra que o universo dos quadrinhos é bastante amplo e que é importante desenvolver a análise crítica do aluno com o propósito de que ele saiba distinguir as diferentes formas de leitura de histórias em quadrinhos.

Com o conhecimento complementar estabelecido, o autor é capaz de subverter esse formato fixo a ponto de eliminar elementos constituintes das histórias em quadrinhos tais como calhas ou balões de texto sem perder a qualidade da leitura em seus discursos verbais e não verbais.

Um autor que trabalhe com tiras em quadrinhos pode comparar os diferentes processos de criação e investigar quais elementos podem ser adicionados ou subtraídos de uma tira de história em quadrinhos sem que se perca seu sentido de leitura.

O texto procurou diferenciar as histórias em quadrinhos publicadas em ambientes impressos e as que são publicadas em ambiente da *web*.

Essa diferenciação se faz necessária, uma vez que as *webcomics* propiciam interatividade animada ao leitor e um sentido de leitura que não segue padrões editoriais de publicações impressas.

Isto desmitifica que quadrinhos na internet são apenas versões escaneadas de quadrinhos impressos.

Trata-se de um novo tipo de leitura que precisa de mais estudos para se conhecer melhor as suas potencialidades autorais.

As histórias em quadrinhos estão se adaptando às novas mídias graças a autores que estão optando por suportes diversos do impresso.

Outra proposta do livro é de apresentar os subsídios das histórias em quadrinhos.

A própria construção dessa linguagem se faz por meio interdisciplinar, uma vez que são necessários conceitos de artes, literatura, história, física, geografia, sociologia e filosofia para criar uma história em quadrinho.

Atualmente muitos autores estimulam a criação de histórias em quadrinhos de forma lúdica sem levar em consideração aspectos técnicos ou estéticos que a linguagem necessita.

Com esse tipo de atividade se desperta a sensibilização criativa em relação aos quadrinhos, no entanto, se quisermos que um autor se torne um indivíduo capaz de ser autônomo no uso de diferentes gêneros de histórias em quadrinhos, a prática lúdica não basta.

É preciso o ensino técnico e posteriormente a orientação reflexiva sobre a produção do autor.

O exemplo da tirinha desconstruída apresentada no livro exemplifica a necessidade de o autor compreender a estrutura da história em quadrinho e sua versatilidade dentro dos discursos verbais e não verbais.

Quando os discursos se interseccionam, há uma leitura de fácil compreensão, uma vez que os códigos dialogam entre si e a mensagem se torna simples.

Isso não significa que a imagem sempre traduz a palavra ou vice versa. Muitas vezes, o texto não verbal pode estar em disjunção com o texto verbal.

Neste caso, é necessário o senso crítico do autor na tarefa de questionar o seu fazer criador na interpretação e na produção dessa mídia.

Este exercício de reflexão desmistifica a ideia de que uma leitura com imagens e texto é mais fácil que uma leitura só com texto verbal, por exemplo.

É importante retomar esta questão, pois ela sustenta uma das alegações de que as histórias em quadrinhos foram rotuladas de maneira preconceituosa por muitos anos como uma mídia menor e de relevância questionável.

O conceito de imagem propõe ao autor que considere o uso das variadas formas de imagens que ele tem à disposição.

Há muitos autores que sabem copiar desenhos, mas somente alguns sabem representar imagens de forma expressiva e que transmita uma mensagem.

Ao usar referências fotográficas os autores agregam novas possibilidades de representação do texto não verbal, como o conceito de profundidade de uma cena, a luz e sombra, gestos, expressões faciais, cenários, enquadramentos dentre outros elementos que são possíveis com a leitura de imagens.

O mesmo pode ser dito em relação à criação de personagens.

O autor não precisa copiar determinado personagem de uma história em quadrinhos. Ele pode compreender em que tipos de personagens eles estão classificados.

A partir disso, o autor poderá pesquisar como surgiram, quais são as referências que foram decisivas para criação da personalidade da personagem e suas diferentes possibilidades de representações gráficas.

A cópia advém da falta de informação crítica, e um dos graves problemas dos autores em início de carreira é o de pesquisar pouco acerca da história que o criador quer contar e acaba transferindo personagens conhecidos para suas histórias, apenas mudando o uniforme ou o nome da personagem, o que empobrece a criação da sua história.

O livro também considera a cor como um elemento de leitura não verbal, por isso foi exposto uma série de significados que codificados reforçam os textos verbais e não verbais em uma história em quadrinho.

Para isso, uma forma de orientação é o estudo técnico sobre a produção das cores, os seus efeitos psicológicos e a

melhor conjugação entre o desenho e a cor, ou seja, verificar se o discurso da história em quadrinhos precisa ser preto e branco, se ele permite apenas duas cores ou se deve ser totalmente colorido.

Este conhecimento é diferente daquele de instrumentalizar o autor em relação a uma ferramenta, como pincel, tinta ou ainda um programa de pintura digital. Este conhecimento não significa que o autor vá compreender o uso funcional das cores em sua amplitude e nem o mesmo tem obrigação de possuir este conteúdo de ensino.

O que o estudo defende é que a pesquisa pode fundamentar o conhecimento das virtualidades das cores, principalmente no âmbito das emoções: saber que as cores são portadoras de sentidos e que, portanto, podem ser lidas e interpretadas pelo leitor e por quem cria histórias em quadrinhos.

Muitas vezes o leitor tem dificuldade de ler determinado texto pela escolha equivocada de uma fonte tipográfica. Nas histórias em quadrinhos, essa escolha representa a legibilidade do texto e a personalidade das personagens. Além disso, a tipografia representa sons, como as onomatopeias e até mesmo imagens, como as fontes conhecidas como *dingbats*.

O estudo tipográfico se estende para elementos da editoração, tais como espaçamento, alinhamento dos textos e encaixe do texto no balão de fala.

O autor agrega, com esses conhecimentos, o *design* como ferramenta de gerenciamento de conteúdo, dosando a sua criatividade com a disposição dos elementos verbais e não verbais.

Por fim, discutimos as questões ligadas à editoração.

A publicação é o reconhecimento de um trabalho bem feito, pronto para ser lido e apreciado por leitores e que pode conferir ao aluno a avaliação do seu próprio trabalho oriundo do retorno crítico de seus novos leitores.

Cabe ao autor experimentar diversos tipos de projetos editoriais, que podem ser um mural com os trabalhos publicados, um *blog*, *site* ou uma revista impressa.

O projeto publicado é de fundamental importância para que o autor se sinta estimulado a produzir e pensar em criação de quadrinhos como uma alternativa viável no seu dia a dia.

Acreditamos ao longo do texto construímos a ideia de que tanto as histórias em quadrinhos enquanto linguagem e mídia como a educação são beneficiadas quando uma se insere no contexto da outra.

O aspecto mais relevante deste consórcio é o entendimento de que a produção de histórias em quadrinhos deve se vista como um projeto interdisciplinar, que pode gerar novos questionamentos e revisões de conteúdo.

Deste pensamento partem muitos estudos que consideram as histórias em quadrinhos como meio de criação de conteúdo e não apenas como meio de assimilação de conteúdo.

Apesar de ter sido ressaltado durante o texto a importância de observar as histórias em quadrinhos adaptadas às novas mídias e seu impacto na linguagem, acreditou que este é o próximo passo de uma pesquisa futura, uma vez que, cada vez mais essas mídias estão presentes no cotidiano do autor, leitor, enfim, na sociedade.

Questões como os novos gêneros de histórias em quadrinhos, as transformações que as mídias digitais geram na formação autor e como as histórias em quadrinhos podem

ser adaptadas no contexto de novos espaços alinham este livro à preocupação central desta pesquisa que começou como uma pergunta:

Como criar histórias em quadrinhos de qualidade?

Neste livro esperamos ter dado mais uma resposta a essa pergunta de construção simples, mas de respostas múltiplas. Temos plena convicção de que muitas outras respostas ainda podem ser encontradas.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design básico: Imagem**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

BARBOSA, Alexandre. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. Alexandre Barbosa, Paulo Ramos, Túlio Vilela; Angela Rama, Waldomiro Vergueiro, (orgs). São Paulo: Ed. Contexto, 2004.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. **Angelo Agostini e seu “Zé Caipora” entre a Corte e a República**. Revista História, imagem e narrativas. Minas Gerais, 2006.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial: princípios e práticas do lendário cartunista** (Trad. Luís Carlos Borges e Alexandre Boide). 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. **Narrativas Gráficas de Will Eisner** (Trad. Leandro Luigi Del Manto). São Paulo: Devir, 2005.

FAZENDA, Ivani Catarina. **Interdisciplinaridade: um projeto em parceria**. Coleção Educar 13 – Edições Loyola – 6ª Edição. São Paulo: Edições Loyola, 2008.

FRANCO, Edgar Silveira. **Hqtrônicas: do suporte papel à rede Internet**. 2. Ed. São Paulo: Annablume, 2008.

GRAVETT, Paul. **Mangá – Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.

GURBEN, Roman. **El language de Los Comic**. Barcelona: Ediciones Península, 1979.

HELLER, Steven. **Linguagens do design**: compreendendo o design gráfico. São Paulo: Edições Rosari, 2009. (Coleção Fundamentos do Design).

JÚNIOR, Gonçalo. **Guerra dos Gibis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. 2ª edição. São Paulo: Makron Books, 2005.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. Coleção Linguagem & Ensino. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

_____. **Tiras Cômicas e Piadas**: duas leituras um efeito de humor. Tese (Doutorado em Letras). 421f. São Paulo. Universidade de São Paulo.

_____. Tiras Livres: Um Gênero em Processo de Consolidação. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-1976-1.pdf>. Acesso em 2014.

PESSOA, Alberto Ricardo. **As histórias em quadrinhos nas aulas de língua portuguesa como instrumento de leitura e de produção autoral**. Tese (Doutorado em Letras). 125f. São Paulo. Universidade Presbiteriana Mackenzie.

ROCHA, Claudio. **Projeto Tipográfico** – Análise e Produção de Fontes. São Paulo: Rosari, 2005.

SEGER, Linda. **Como criar personagens inesquecíveis**. São Paulo: Bossa Nova, 2006.



Os quadrinhos passaram por uma verdadeira revolução nos últimos anos. De uma mídia tida como marginal, deletéria à infância, subliteratura desviante e indutora de maus hábitos juvenis, passou a ser encarada como a linguagem mágica que facilitaria a leitura, sendo estimulada como ferramenta de aprendizagem em todos os níveis educacionais.

Pesquisadores de todo o país têm se debruçado no estudo do fenômeno midiático que são os quadrinhos, bem como a sua linguagem e as inúmeras possibilidades de comunicação e educação.

Alguns estudos sobre os quadrinhos partem de amantes e entusiastas, embora exógenos, dessa mídia/arte. Poucos são os que investigam os quadrinhos a partir de sua própria experiência criativa, como é o caso de Alberto Ricardo Pessoa, que além de pesquisador é um exímio produtor, realizando obras seminais como a HQ “Primas”, editada pela Marca de Fantasia.

Em *A linguagem dos quadrinhos: definições, elementos e gêneros*, Alberto desvenda de forma didática e prática os elementos da linguagem dessa arte com o objetivo de estimular e facilitar a criação por novos autores. Sua obra é um libretto essencial para todos os que se interessam por quadrinhos, sejam leitores apaixonados ou casuais, sejam artistas em broto, que nele encontram orientações reveladoras.

Henrique Magalhães

