

A linguagem dos quadrinhos



Maria Luísa Fontenele de Paula
Mestranda em Comunicação (USCS)

O autor do livro, Alberto Pessoa, é pós-doutor em Sociologia pela Universidade Federal da Paraíba, doutor em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, mestre em Artes pela Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho (UNESP) e licenciado em Educação Artística pela Faculdade de Artes Alcântara Machado (FAAM). Atualmente, leciona no programa de *stricto sensu* da Universidade Federal da Paraíba, no curso de Comunicação, ministrando a disciplina Mídias Digitais.

Nesta obra, Pessoa, discute de maneira crítica, algumas teorias, práticas e linguagens das histórias em quadrinhos. O pesquisador utiliza diferentes fontes, elementos, particularidades e recursos para estruturar a narrativa em História em Quadrinhos (doravante denominada HQ), e conduzir o quadrinista aos caminhos de êxito e excelência para conclusão e publicação de seu trabalho.

O autor justifica que o trabalho é, em parte, resultado da experiência de seu ofício, e de estudos advindos de pesquisadores de diferentes áreas das humanidades, que pensam sobre a prática de criação de HQ em múltiplas mídias e suportes. Para tanto, recorre a nomes ligados a HQ, como: Will Eisner, Scott McCloud, Edgar Franco, Vergueiro, Roman Gubern, entre outros, a fim de reforçar seus argumentos acerca desta definição.

Pessoa define a arte sequencial como “uma combinação de imagem e texto em balões, que obedecem a uma sequência narrativa estabelecida por quadros, em que se mesclam discursos diretos dos interlocutores

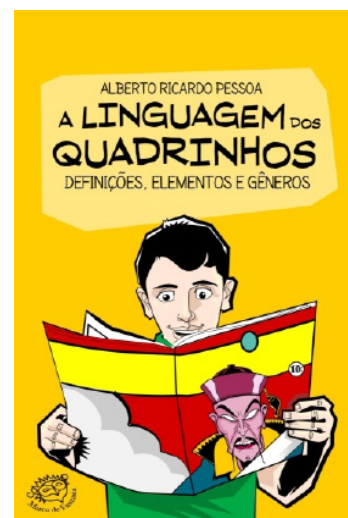
contidos na história, tais como personagens e narradores” (p.11). Porém, ciente da amplitude acerca das definições das HQ, o autor opta por elaborar uma compilação que permite enriquecer o conhecimento do leitor, e chama atenção para a importância em desenvolver uma análise crítica no que tangencia diferenciar as Histórias em Quadrinhos dos demais gêneros e formas de leituras.

Em se tratando de Elementos das Histórias em Quadrinhos, o professor nos explica que na produção desta arte sequencial, o autor é, muitas vezes, o escritor, desenhista, arte-finalista e colorista. Neste sentido, aponta a importância para compreender e recorrer aos elementos e normativas que estruturam a HQ, muitas vezes desconsiderados por muitos autores, por falta de formação específica para o trabalho com esse código.

De acordo com o professor, “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” (p.20).

Acerca do texto verbal, discutem-se os estágios e processos para que o roteirista estrutura a história em quadrinhos. Aponta-se o *story line* como estágio embrionário da HQ ou da criação do personagem. A partir dela, o escritor passa para fase do argumento, que é uma etapa do processo de criação de história e conseqüentemente para o roteiro, que propiciará ao artista uma visão exata do que o escritor deseja expressar através da linguagem visual e verbal (p.21).

No que diz respeito à narrativa, o autor aborda os tipos de narração proposta para uma



PESSOA, Alberto Ricardo. A linguagem dos quadrinhos: definições, elementos e gêneros. João Pessoa: Marca de Fantasia: 2014.

HQ, como: narração subjetiva, onisciente e complementar.

Sobre os balões de textos, Alberto afirma que, “a intersecção do texto verbal e não verbal se dá por conta destes recursos” (p.23). Segundo ele, antes do auxílio dos balões, as histórias eram legendadas, e perdiam força do diálogo direto entre personagens, convertendo esta arte em uma história ilustrada.

O autor reitera ainda, a necessidade de refletirmos sobre a intersecção entre diálogo e a expressão corporal, a fim de possibilitar a leitura de seus elementos verbais e não verbais, em equilíbrio, como no caso de uma história com um personagem androide, que deve ter os balões de forma mecanizada (p. 23).

No capítulo que trata do texto não verbal, Pessoa argumenta que é necessário alfabetizar o indivíduo para interpretar os textos não verbais e suas intersecções com o texto verbal, já que vivemos em uma era, em que temos que lidar com os múltiplos meios de comunicação, transformação de linguagens e de mídias, que são associadas à difusão de ideias, conhecimentos científicos, desejo, consumo e divulgação.

O pesquisador relata ainda que “a compreensão da imagem nas histórias em quadrinhos, requer uma interação entre produtor da arte sequencial e o leitor, pois a história retrata situações concretas, mesmo quando se trata de temas de ficção ou fantasia” (p.26).

No capítulo que aborda a criação de personagens, Pessoa afirma que por falta de norteamento e material que capacite os artistas iniciantes, estes se deparam com enormes dificuldades, para elaborar seus personagens, atribuir características artísticas e psicológicas a eles.

Para o autor, “a construção da personagem envolve tanto a criação de sua forma de se expressar e sua compleição física, quanto sua motivação e comportamento psicológico” (p.29).

Quanto à anatomia expressiva, esta tem o dever de acentuar o argumento do autor, transmitir uma mensagem objetiva, realçar tonalidades, ações, personalidades e

diversificar estilos e cultura.

Pessoa afirma que “assim como a face, os corpos podem transmitir mensagens com autonomia e criatividade, o leitor pode saber quem são os personagens, antes mesmo de ler a linguagem verbal” (p.41), o que ocorre na leitura de um quadrinho em um idioma não familiar ao leitor.

Em se tratando do cenário, Pessoa afirma que este é essencial para a compreensão da HQ, haja vista que o mesmo 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” (p.45).

No capítulo seguinte, o recurso da cor é abordado como um elemento de contribuição para a distinção e caracterização do personagem, evento e tempo em que a história ocorre. Na concepção do autor, a cor transmite emoção ao leitor, por isso, é preciso se ater aos contrastes, clareza e leitura de suas cores, para que a mensagem seja transmitida em sua íntegra. No caso de uma personagem estar nervosa, a cor vermelha deve acentuar sua feição (p.47).

De acordo com o professor, a tipografia se volta para dar forma ao conteúdo e transmitir uma mensagem, porém, não representa apenas a forma física e visual do texto escrito, esta pode ademais possuir particularidades não verbais e significado interpretado por todos os meios de juízo: visual, emocional, intelectual (p.51).

Na tipografia, os dingbats ou pictofonts, podem representar ornamentos gráficos usados como estampas, em forma de LIBRAS, sinalização ou signos de censura. Os palavrões são exemplos de expressões substituídas por estes recursos (p.51).

Sobre publicação, Alberto relata que as HQ são meios de comunicação, que como qualquer outro, precisa de público, e que o melhor caminho para encontrar esses receptores, se faz por meio de interação com projetos editoriais, livros, websites, revistas, panfletos, blogs, jornais, entre outros, que são meios essenciais de comunicação da sociedade. Pessoa ressalta ainda, que o autor precisa estar

atento ao design, à coesão e à coerência entre os textos, imagens, planejamento gráfico e elaborar um projeto editorial objetivo.

O autor discute também, o contexto da cybercultura, afirmando que muitos artistas optaram por expor e alavancar seus trabalhos e visibilidade no ambiente de rede, e posteriormente em mídia impressa. O quadrinista, André Dahmer é citado como uma referência, que mantém carreira no ambiente web, expondo a tira “Malvados” (p.54).

No capítulo mais extenso da obra, “gêneros das histórias em quadrinhos”, o pesquisador recorre a Paulo Ramos (2014, p.01), afirmando que as histórias em quadrinhos “compõem o campo do hipergênero, agregando elementos comuns aos diferentes gêneros quadrinísticos, como o uso de linguagem própria, com elementos visuais, verbais, escritos, e a tendência à presença de sequências textuais narrativas”. Pessoa afirma ainda que, no Brasil são publicados dentre eles, o cartum, a charge, tiras, graphic novel, mangá, fumetti e o quadrinho autoral.

O professor apresenta a obra americana *The Yellow Kid*, de Richard Felton Outcault, como o marco inicial das histórias em Quadrinhos no mundo, no final do século retrasado. Já no Brasil, esse ponto de partida se deu com a publicação da obra: “As Aventuras de Zé Caipora”, do ítalo-brasileiro, Angelo Agostini, em 1883.

Alberto nos coloca a par das tiras cômicas brasileiras de maior repercussão nacional como, por exemplo: Graúna e Os Fradinhos (Henfil), Turma da Mônica (Mauricio Sousa), O Pererê (Ziraldo Alves Pinto) e *Jornal Pasquim* (Millôr Fernandes, em parceria com outros autores). Luís Gê, também é recordado como o pioneiro em mesclar a pesquisa acadêmica com a produção artística em histórias em Quadrinhos, em 1980, sob os títulos: *Quadrinhos em Fúria e Território de Bravos*. (p.62), já, Scott McCloud é mencionado como o autor que explora e estuda com ênfase, os quadrinhos e suas potencialidades na educação e em ambiente web.

O pesquisador considera o site

www.cybercomics.com.br, como o primeiro webcomics do país, meio este que vem propiciando o surgimento de novos talentos e sua independência em relação às editoras.

Pessoa, conclui seu trabalho aclarando que o universo dos quadrinhos é extenso e por isso, faz-se necessário despertar a criticidade do artista-aluno, objetivando prepará-lo para diferenciar as formas de leitura de HQ, trabalhar as interdisciplinaridades, bem como reconhecer a linguagem, os tipos de personagens, a tipografia, o conceito de imagem, os meios e mídias que estes estão inseridos, e questões ligadas a editoração e publicação. Pessoa fecha o discurso