

Universidade de Brasília

**Instituto de Artes
Departamento de Artes Visuais**

Hugo Martino

**Histórias em Quadrinhos:
a forma é o conceito.**



**Brasília
2019**

Brasília, 13 de dezembro de 2019

Ata de realização de banca de defesa de trabalho de conclusão de curso

No dia 13 de dezembro de 2019, às 10h00, reuniu-se no Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília a banca examinadora do trabalho de conclusão do curso de Arte Plásticas, habilitação Bacharelado, do estudante Hugo Martino, matrícula 15/0129602. Após a apresentação pelo estudante, seguida das devidas arguições, a banca examinadora deliberou pela aprovação, com a menção SS.



Profa. Dra. Teresa Cristina Jardim de Santa Cruz Oliveira
(Banca Avaliadora)



Ms. Fernando Nísio
(Banca Avaliadora)



Prof. Ms. Daniel Fernandes de Oliveira
Orientador

Índice

Apresentação pg. 2

Introdução pg. 3

A Forma pg. 9

"imagens pictóricas" pg. 15

"e outras" pg. 22

"Justapostas em sequência deliberada" pg. 25

O Conceito pg. 33

Estratégias Básicas de Leitura pg. 35

Decodificar a estrutura da mensagem pg. 35

Reconhecer símbolos paradigmáticos pg. 36

Estabelecer relações entre os símbolos pg. 38

Interpretar enquadramento pg. 39

Interpretar "Metáforas Icônicas" pg. 41

Ler o texto verbal pg. 42

Preencher as lacunas pg. 44

Estabelecer contato entre o mundo do quadrinho e o mundo real pg. 45

Considerações finais pg.47

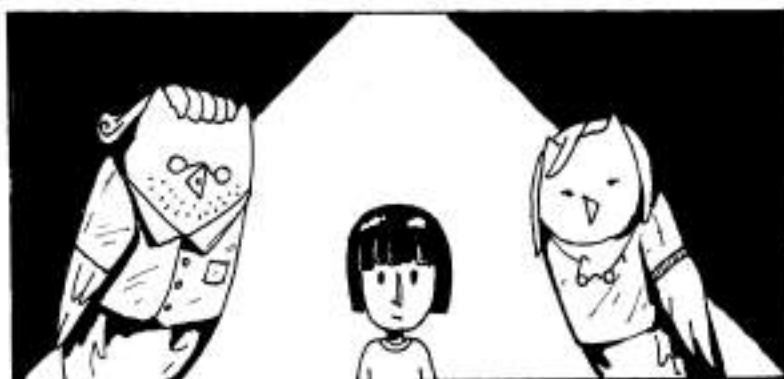
O desenho pode ser considerado uma das primeiras tentativas de expressão na infância, dado o fato de que ainda se estariam desenvolvendo as capacidades cognitivo-comunicacionais.



Acredito que não estaria mentindo se dissesse que existe um momento marcante na vida de quase qualquer criança ao descobrir o poder de um papel e uma caneta.



Em meio à inábil e ingênua curiosidade, a infância é retratada por muitos como um ponto a ser alcançado, um estado de criação pura, inocente, questionadora e exploradora.



Meus pais são professores universitários, acadêmicos até o último fio de cabelo e tentaram, repetidamente, introduzir-me aos prazeres da leitura.

Desde pequeno, nunca me identifiquei plenamente com a idéia da leitura em seu sentido tradicional



O conhecimento sempre foi a coisa mais importante que eles poderiam deixar para mim, um legado que se eternizaria na minha formação enquanto indivíduo.

O problema é que ...



Não funcionava.

Livros ilustrados conseguiram me entreter brevemente. A sincronia de elementos escritos e imagens me ajudava a traduzir as informações com muito mais facilidade. Mas, existia uma carência na sincronicidade que me perturbava. Era como ler resumos expressos a partir de ilustrações óbvias.



Acho que não posso dizer exatamente como foi meu encontro com o mundo dos quadrinhos

E foi mais velho, em meio a uma roda de amigos, que minha carência literária e minha obsessão por imagens foi evidenciada por um colega.



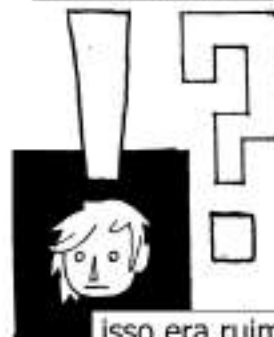
Naquela época, já estava tão viciado em imagens que só fui me dar conta de que eram integralmente parte de tudo que eu consumia quando mais velho.



inicialmente, me incomodou



mas depois comecei a me perguntar:



Quer dizer, os quadrinhos fizeram boa parte da minha formação não só acadêmica como pessoal, e da mesma forma que o "bom hábito da leitura" pode proporcionar "poderes" como: leitura dinâmica, escrita e vocabulário aguçados, criatividade latente, etc...
Quais "poderes" os quadrinhos teriam me provido?

Boa Noite,
eu sou Hugo Martino

e esse é o meu TCC



INTRODUÇÃO^N

TCC
News



Histórias em Quadrinhos, bandas desenhadas, Tiras, Mangás, Marwas, Webcomics, entre outros... Muitos são os nomes que esses materiais encontraram ao redor do mundo e, mesmo utilizando-se da mesma linguagem, como conseguiram evidenciar, cada um, tamanhas diferenças?



Isso não estaria necessariamente errado, afinal, todos utilizam da mesma linguagem mesmo que usando estratégias, narrativas, estéticas, edições e até mesmo ritmos muito diferentes.

Para compreendermos melhor essa pluralidade quadrinística devemos buscar analisar, inicialmente, não só a origem dessa linguagem mas também como se dá o seu aprendizado.

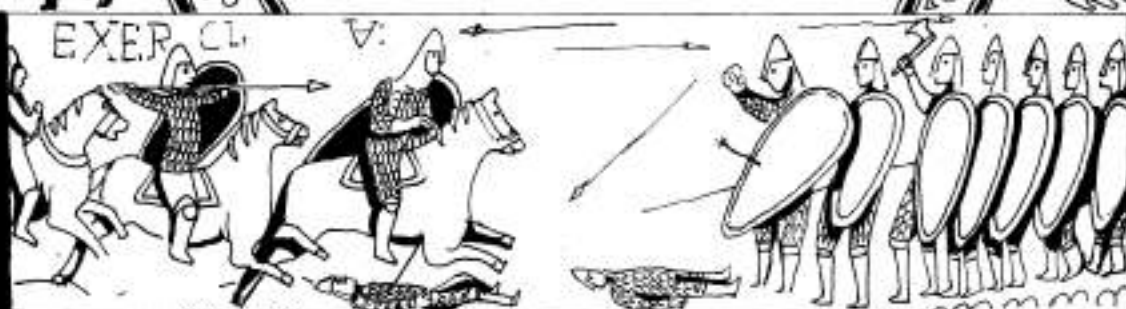


É importante salientar que, mesmo usando o termo "origem", o objetivo desta análise não é de maneira alguma categorizar estas obras históricas como quadrinhos e, sim, tentar entender a partir de que elementos a linguagem-narrativo-pictórica moderna pode se embasar e desenvolver-se.

McCloud evidenciou singularidades entre a linguagem quadrinista contemporânea e diversas obras antigas como:



A relíquia pré-colombiana em tela sobre os feitos do herói militar e político Oito-cervos 'garra de tigre'.



A Tapeçaria Bayeux sobre a conquista da Inglaterra iniciada em 1066

A pintura Egípcia na tumba de Menna



E, até mesmo, os vitrais antigos da Idade Média



Foi somente em 1883, após a invenção da imprensa, que se evidenciou o primeiro "experimento" dessa linguagem enquanto material propriamente dito. Rodolphe Topffer (1799-1846) em seu livro, "Histoire de Mr. Jabot" empregava caricaturas e requadros apresentando a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa.

Por essas e outras, Topffer é conhecido como o pai das Histórias em quadrinhos moderna ocidental.

Claro que estes registros ancestrais não continham necessariamente uma linguagem elaborada com a finalidade quadrinística, mas utilizavam de vários recursos pictográficos, estéticos e rítmicos similares ao que chamamos hoje de História em Quadrinhos.

Já no oriente, podemos observar indícios dessa manifesta linguagem gráfico-narrativa no período Nara Japonês (710-794 d.c) através dos Emakimonos, que em tradução literal seriam "rolo de pintura" nos quais seriam abordados, numa orientação horizontal, narrativas sobre batalhas, romances, folclores, religião e sobre o mundo espiritual.



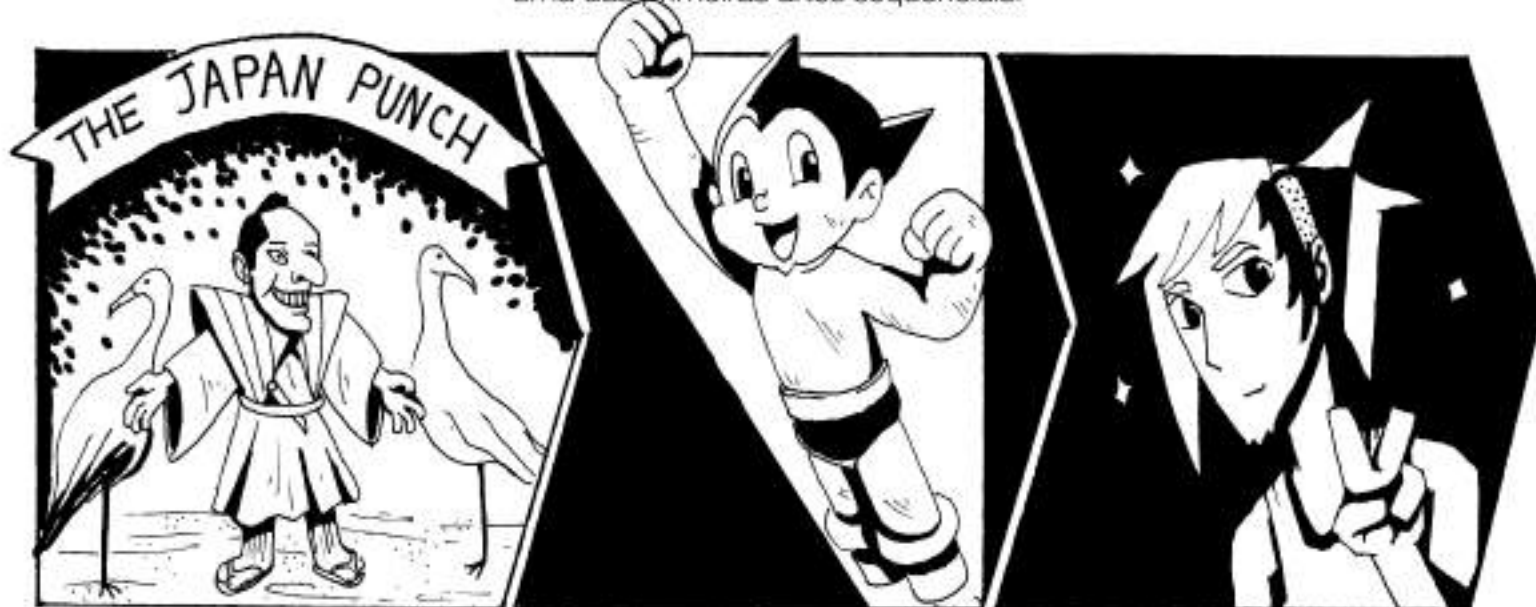
Esses rolos, geralmente feitos de papel ou seda, eram denominados makimonos e neles o casamento entre imagem e texto predominava desde o período Heian(794-1185)

Estes rolos podem ser considerados uma das primeiras formas de arte sequencial no oriente

Mas foi a partir de 1814, por meio de um Kibyoshi, sucessor gráfico dos Emakinomos, que Katsushika Hokusai (1760-1849) caminhou em direção à arte sequencial.



O gravurista, amplamente reconhecido por sua célebre série de gravuras "trinta e seis vistas do monte Fuji" foi responsável por trazer, por meio de uma coleção de Kibyoshis diferenciados repletos de imagens sequenciais, uma das primeiras artes sequenciais.



Influenciados pelo Hokusai Mangá, várias obras marcantes no cenário quadrinístico Japonês se sucederam. Em 1861, um cartunista britânico, Charles Wingman, criou um jornal satírico chamado "The Japan punch" que por sua vez inspirou diversos Mangakás. Osamu Tezuka, autor do famoso "Astro boy", criou em 1947 o mangá "Shin Takarajima" onde inciou um estilo gráfico único dando luz ao "estilo mangá" de representação que vemos até hoje.

Agora que temos evidências claras de uma manifestação pictórico-narrativa latente na base de diversas culturas antigas, podemos tentar responder o porquê de esta necessidade imagética em diversas obras pelo globo.

Quando ressaltei a experiência de uma criança com a prática do desenho páginas atrás, fazia referência, principalmente, há uma experiência de expressão.

ORIGEM



Naturalmente, a primeira experiência que qualquer indivíduo passa em seu processo de aprendizagem se faz por meio da consciência tátil. Junto aos conhecimentos providos pelos outros sentidos (audição, olfato e paladar) a criança desenvolve um contato sinestésico com o meio.

Com o tempo, essas "mensagens" se estruturam em composições mais complexas.



Nossos sentidos primários são então superados pelo plano icônico que, de acordo com Donis A. Dondis, em seu livro "Sintaxe da Linguagem Visual", representaria:



É impossível entender o que Dondis quer dizer com "ver, reconhecer e compreender em termos visuais" sem explorar o plano icônico e pra isso faremos uso da análise de Scott McCloud novamente:



isso não são pessoas



isso não é um país

isso não é um som



isso não é um rosto



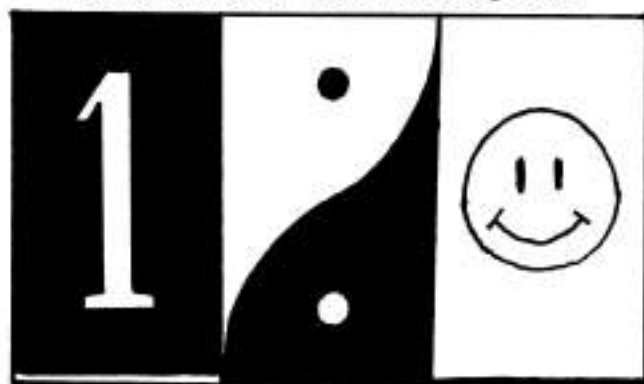
E certamente esse não é um cachimbo.

Utilizando-se do ícone como "qualquer imagem que represente uma pessoa, local, coisa ou ideia", podemos compreender com facilidade a finalidade do ícone em seus aspectos mais básicos.

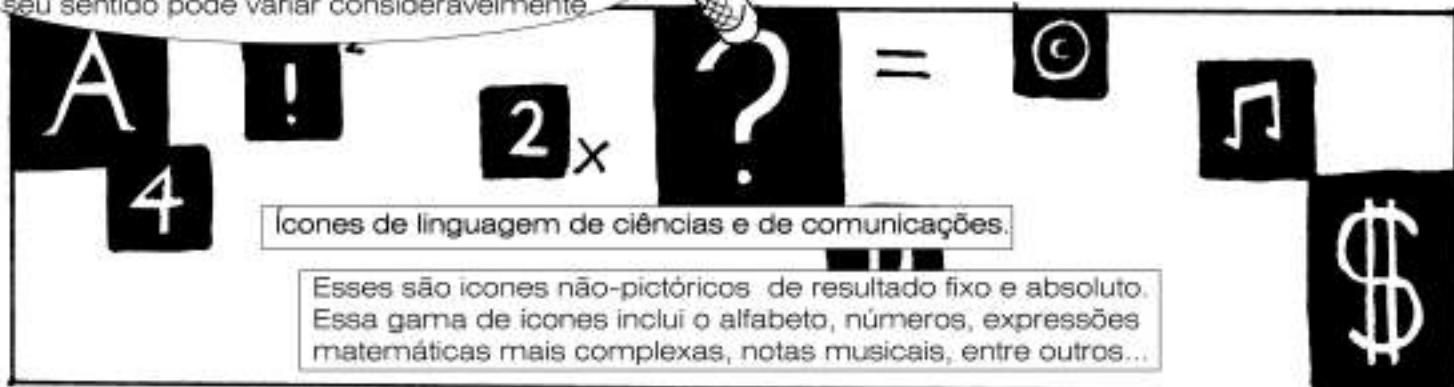
Essa leitura básica do plano icônico é o que podemos chamar de "inteligência visual primária". Uma série de conexões gerais de mensagens relacionadas ao nosso plano visual.



Por isso dividiremos em 3 categorias.



Ao buscarmos uma definição mais visceral deste plano, percebemos que seu sentido pode variar consideravelmente.



Ícones de linguagem de ciências e de comunicações.

Esses são ícones não-pictóricos de resultado fixo e absoluto. Essa gama de ícones inclui o alfabeto, números, expressões matemáticas mais complexas, notas musicais, entre outros...



Ícones Ideológicos ou Religiosos.

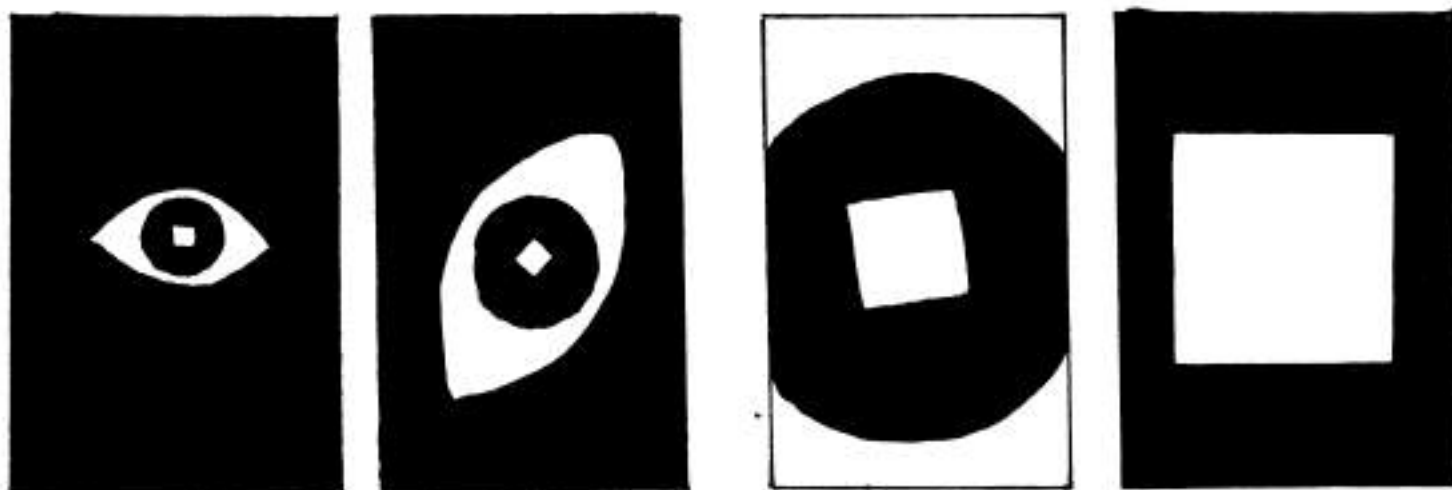
Também chamados de símbolos, essa categoria de ícones é composta por imagens que representam conceitos e ideias. Não são necessariamente figurativos, mas, geralmente, buscam trazer em uma representação simbólica o conteúdo de toda uma ideologia.

E, finalmente,

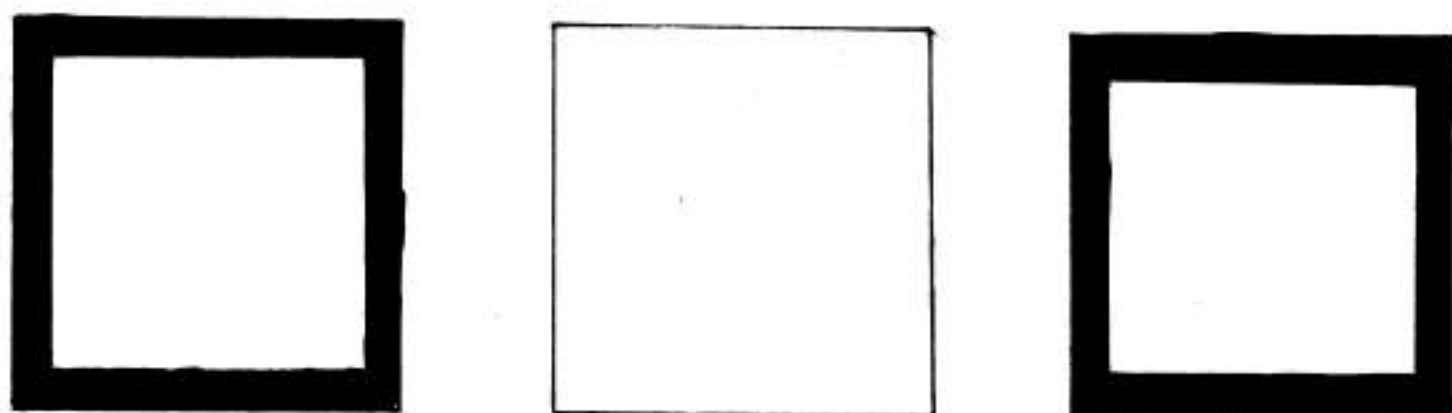
imagens criadas com o intuito de trazer uma ideia de semelhança com os temas que buscam abordar. Diferentemente dos ícones científicos, os ícones pictóricos tem seu significado fluido e variável, permitindo que essa imagem possa ser uma minuciosa representação realista ou até mesmo...



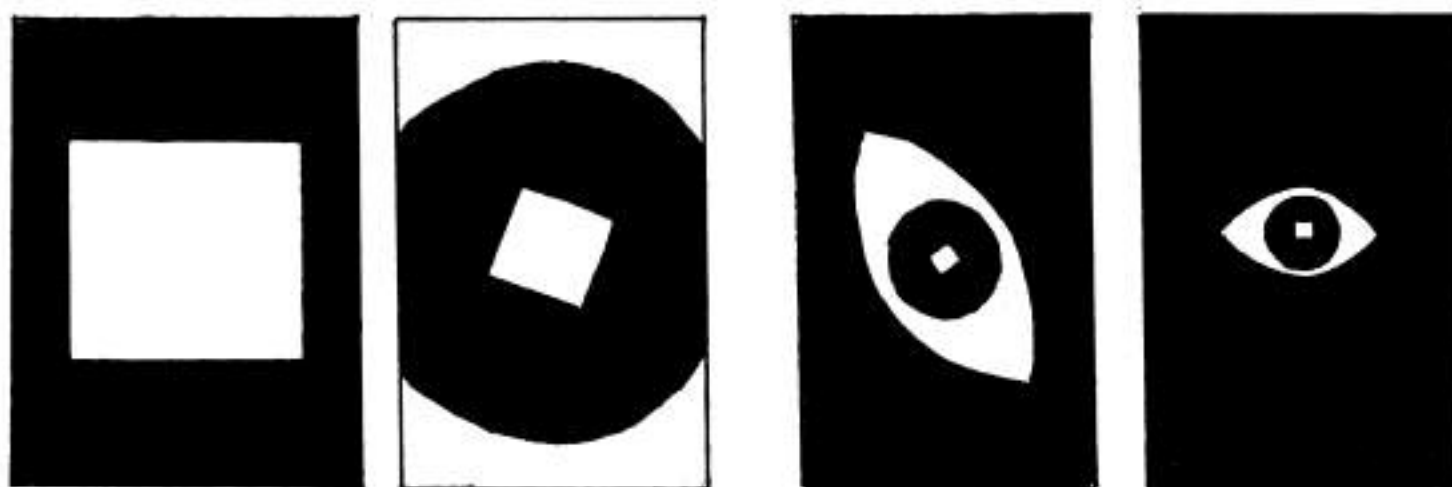
uma amplificação através da simplificação, que adoramos chamar de "cartoon".



Estes conceitos iniciais são necessários para elaborar uma análise relativa às Histórias em Quadrinhos examinando todos os mecanismos e estratégias utilizados nesta linguagem.



A partir de uma breve conceitualização do estudo da imagem e suas atribuições, proponho, por meio da leitura deste quadrinho, um pensar ativo sobre as diferentes funções estimuladas no leitor e no autor ao ler e produzir este tipo de material.



A FORMA

Quando o assunto é História em quadrinhos, não são poucos os teóricos que tentaram arduamente encontrar uma definição que englobasse todas as características do que seria ou do que não seria uma História em quadrinho de maneira amplamente satisfatória.



Mas é impossível tentar analisar o Quadrinho contemporâneo sem citar Will Eisner (1917- 2005) que não só inovou o campo prático da área por meio das aventuras de seu personagem Spirit e suas tantas outras obras, como também foi um dos pioneiros no estudo teórico da linguagem quadrinística.

Em seu livro 'Quadrinhos e Arte Sequencial' Eisner elabora uma definição por meio da função fundamental da arte quadrinística que seria 'comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolvendo movimento de certas imagens (tais como pessoas e objetos) no espaço'.



mas, acima de tudo, algo que ele definiu como:

"ARTE SEQUENCIAL"



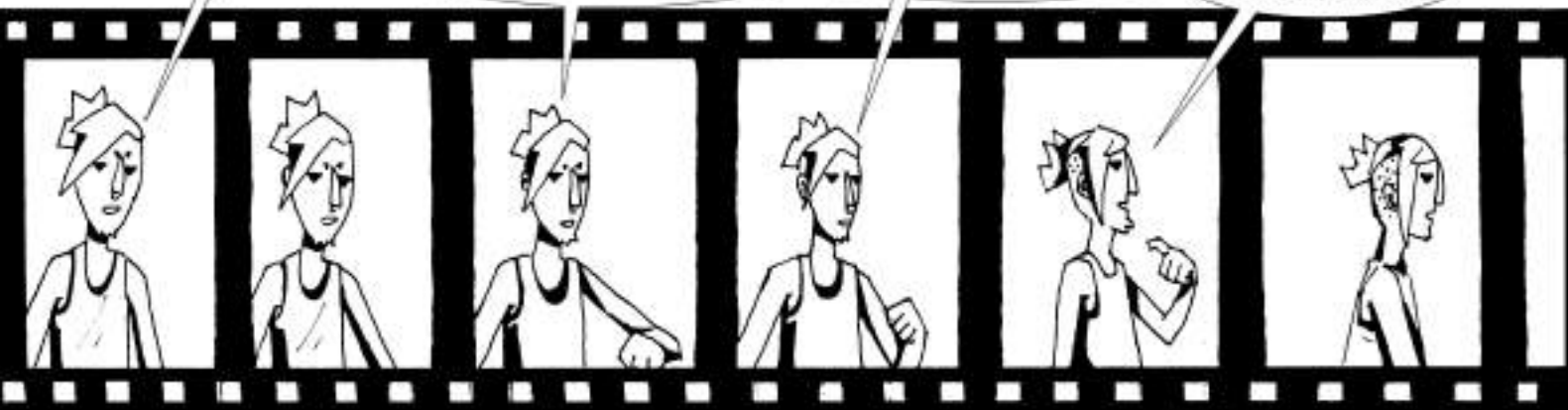
Não desconsidero a natureza desta função, mas a definição em si que Eisner apropria para a nona arte é muito ampla podendo facilmente englobar outras categorias que fogem do que realmente se trataria de uma História em Quadrinhos.

Considerando esta definição,

estariamos por exemplo

igualando a animação

aos quadrinhos!




O que nos leva à definição de Scott McCloud.
Sua análise busca, por meio da definição de Eisner, um sentido mais específico para a nona arte.


ARTE
SEQUÊNCIAL

ARTE
VISUAL
SEQUÊNCIAL
JUSTAPOSTA


ARTE
VISUAL
JUSTAPOSTA
EM SEQUÊNCIA
DELIBERADA




Bom, já considerando a distinção que apontamos em relação ao cinema e o fato de que se trata de uma obra para ser vista acima de tudo, podemos trazer algumas modificações...




O termo "Arte" parece um tanto quanto mal utilizado para definir uma linguagem, afinal, linguagens podem assumir formas distintas para atingir diferentes objetivos



Agora, se pensarmos a arbitrariedade da justaposição, concluímos que existe uma vontade explícita em organizar as imagens em uma ordem específica




É importante salientar que, na análise de McCloud, o termo arte será substituído meramente para fins estruturais do conceito, o que não inibem a possibilidade de um quadrinho ser chamado de arte.




Se considerarmos o ponto de vista do linguista Émile Benveniste em seu livro "La semiotique de la langue":

"As relações significantes da 'linguagem' artística são descobertas no interior de uma composição. A arte aqui não é nada senão uma obra de arte particular, na qual o artista instaura livremente opções e valores que ele manipula soberanamente, não tendo nem 'resposta' a dar, nem contradição a eliminar, mas somente uma visão a exprimir...(...)"

O que nos leva a entender os quadrinhos como uma linguagem, mas acima de tudo uma linguagem com potencial artístico!



IMAGENS
PICTÓRICAS
E OUTRAS
JUSTAPOSTAS
EM SEQUÊNCIA
DELIBERADA



Pegaremos então, a definição de McCloud emprestada para explicarmos os mecanismos da linguagem quadrinística. Mas antes precisaremos explicá-la enquanto linguagem.



A linguagem é uma ferramenta crucial no aprendizado humano e tem como intuito a transmissão e o armazenamento de informações sendo o veículo para o intercâmbio de ideias e o meio de conceitualização da mente humana.

Quando analisamos o trecho de Koestler em sua obra "The Act of Creation":



"O pensamento por conceitos surgiu do pensamento por imagens através do lento desenvolvimento dos poderes de abstração e de simbolização, assim como a escritura fonética surgiu, por processos similares dos símbolos pictóricos e dos hieróglifos".

Fica evidente que a alfabetização e a linguagem verbal estão diretamente associados ao conhecimento visual.



Utilizando os trabalhos linguísticos de Noam Chomsky compreendemos que o processo de alfabetização referente à capacidade de ler e escrever se traduz em etapas.

1

O aprendizado de um sistema de símbolos e formas cruas e abstratas que representam sons específicos determinados.

"A"

2

O aprendizado das composições

A B = A B

3

Sintaxe comum, elementos irredutivelmente básicos da linguagem verbal tornando viável

a expressão e a compreensão da informação escrita.

Considerando o raciocínio de Donis A. Dondis sobre Alfabetismo visual, os sistemas de símbolos que chamamos de linguagem são invenções ou refinamentos do que foram, em outros tempos, percepções do objeto dentro de uma mentalidade despojada de imagens. Compreendemos uma necessidade estrutural um tanto quanto similar na Alfabetização visual.

O caráter lógico dos conjuntos linguísticos não pode ser simplesmente atribuído pela inteligência visual. Considerando que a informação a ser transmitida ou assimilada por essa inteligência dependerá da capacidade figurativa de cada indivíduo de reconhecer, ou reproduzir determinadas imagens.



Todo o caráter "fluido" da linguagem visual em seu aspecto pictórico pode trazer dificuldade em formalizar um "sistema de alfabetização visual". Podemos iniciar nossa análise a partir do que já se tem: um sistema de reconhecimento visual:



Por exemplo, utilizando de uma perspectiva similar à do processo de alfabetização,



Aqui temos a placa que restringe a permanência de animais em um ambiente.

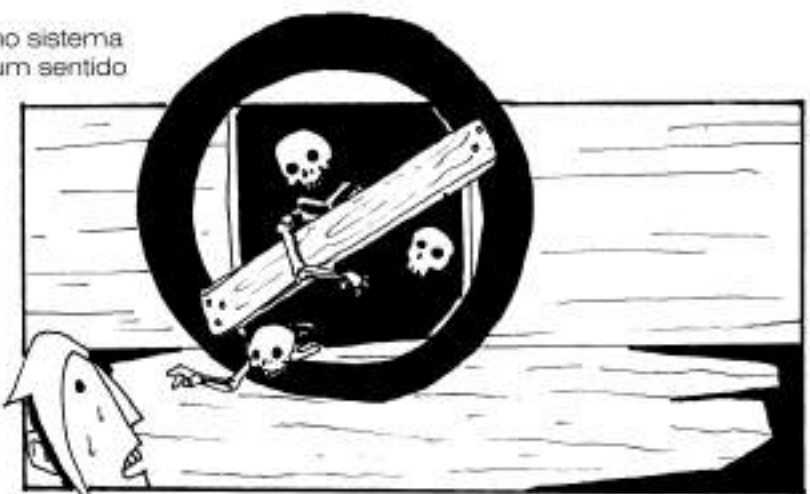
podemos utilizar o sistema de sinalização de placas que, por mais que geralmente formalizado, foi elaborado com o intuito de trazer fácil compreensão para o cumprimento efetivo de determinada norma ou lei.

Agora, se a decomposmos em elementos distintos temos:



Um ícone figurativo de fácil compreensão, retratando um cachorro (que por sua convencionalidade estaria representando toda a categoria "animais").

É um ícone abstrato de proibição formalizado no sistema de sinalização que não deixa de nos trazer algum sentido figurativo,



uma vez que superposição da barra diagonal sobre o elemento figurativo pode nos remeter à uma barricada ou qualquer objeto que obstrua o acesso à imagem.

Dada a primeira etapa de reconhecimento dos dois elementos, na junção destes dois ocorrem, as mesmas etapas evidenciadas por Chomsky no processo de alfabetização. Todo esse processo ocorre de maneira quase que intuitiva em qualquer indivíduo que visualizar esta placa, porém, como disse antes, essa é uma leitura visual BÁSICA.



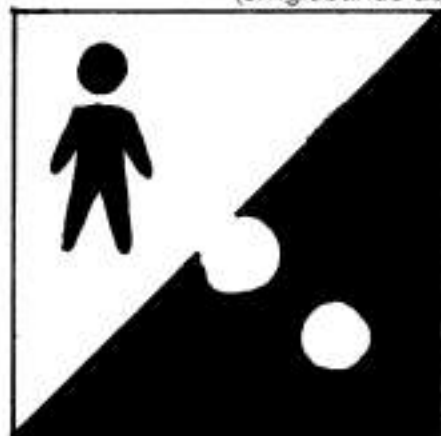
Mas o processo de alfabetização visual, dada a fluidez de seus ícones, dependerá essencialmente do estudo desta linguagem.



...que o reconhecimento das figuras exige uma variável gama de elementos (culturais, sociais, acadêmicos, etc.) o sentido de cada uma das figuras é múltiplo podendo remeter a diversos significados diferentes.

Inclusive achei esta representação extremamente ofensiva, não me representa nada!

Esse conhecimento é provido de toda uma vivência individual, relativa a toda uma gama de fatores que levam em conta a natureza fisiológica de cada indivíduo e o meio em que este indivíduo se encontra (englobando aqui um aspecto geral de meio, fauna, flora, sociedade, cultura)



Isso é facilmente perceptível não só em sociedades/culturas como também durante o amadurecimento de cada indivíduo.



Isto é, nas experiências que o meio trouxe ao indivíduo e a forma que este significou e progressivamente ressignificará cada uma delas.
(resinificação em seu sentido de valor)



Imagine só se resolvermos adicionar um fator tão subjetivo como a Arte nessa equação!



Complicado, não é? Realmente, tentar formalizar a alfabetização visual considerando tantas variáveis parece um trabalho exaustivo.

Na verdade, a arte se torna um dos fatores cruciais para a alfabetização visual, de acordo Donis A. Dondis, devemos buscar o alfabetismo visual em muitos lugares e de muitas maneiras, nos métodos de treinamento dos artistas, na formação técnica de artesãos, na teoria psicológica, na natureza e no funcionamento fisiológico'.

Afinal, quem ensinou você a ler quadrinhos?

Como conseguiu prosseguir a leitura até aqui?

Porque não começou a ler por este quadro?



O que chamamos de "sintaxe" da linguagem quadrinística pode inicialmente parecer extremamente complexo, mas, na verdade, tratam-se de mecanismos visuais ordenados que podem ser muito mais familiares do que parecem.

Afinal você chegou até aqui, não é?



Podemos encontrar cada um desses mecanismos utilizando a definição de McCloud

IMAGENS PICTÓRICAS

Aqui encontramos tudo e todos os elementos pictóricos englobados nos quadros.



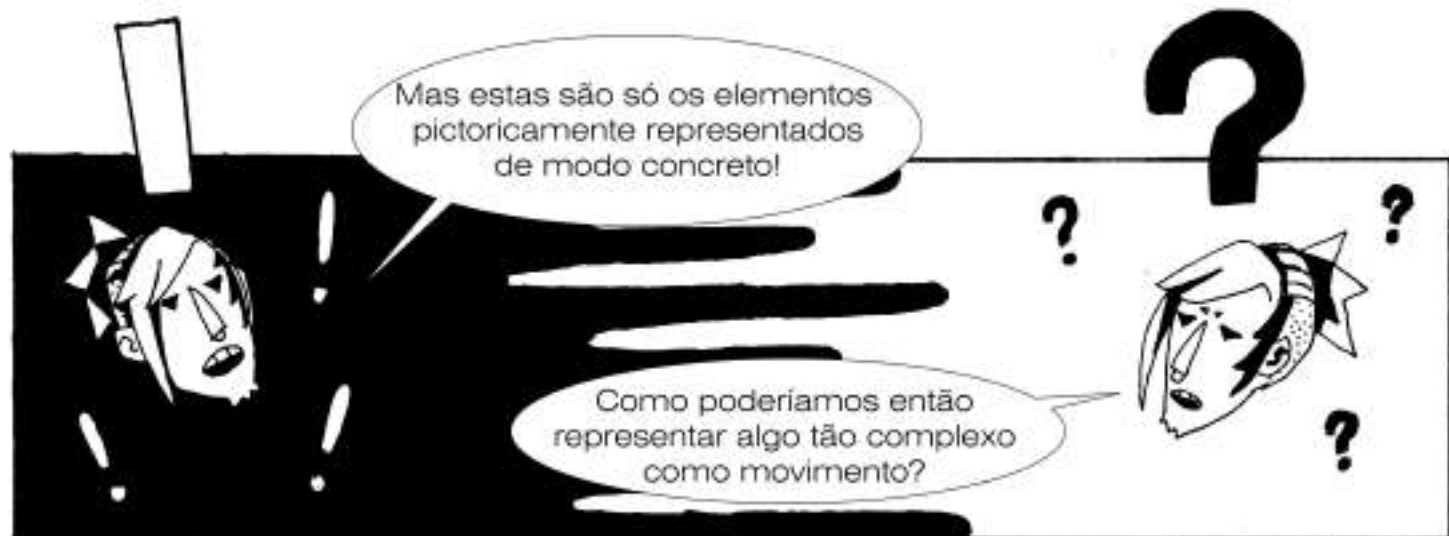
Personagens



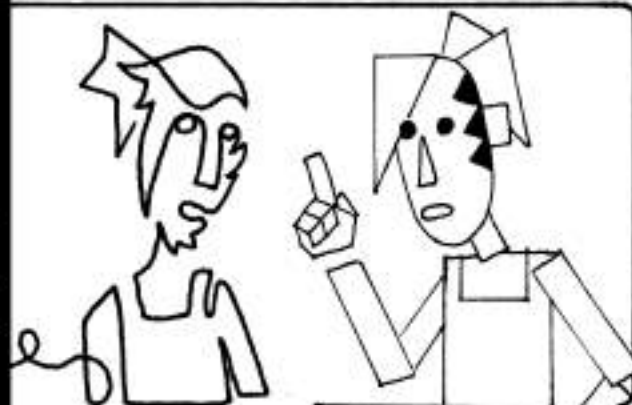
Objetos



Cenários



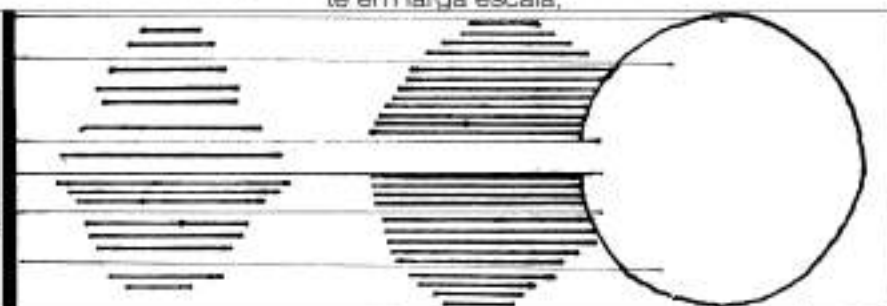
Linhas e formas podem responder essa pergunta parcialmente.



Os quadrinistas ocidentais experimentaram diversas estratégias para representar o movimento a partir de linhas.



Efeitos como o de imagens múltiplas para o envolvimento mais profundo do leitor e a incorporação de efeitos fotográficos foram adotados no ocidente em larga escala.



Os japoneses, por sua vez, experimentaram um recurso ainda mais original na elaboração do dinamismo figurado. Eles adotaram o movimento subjetivo, retirando o foco da aceleração das personagens ou de objetos e permitindo a aceleração do leitor.



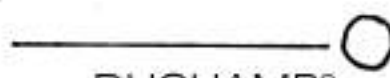
Utilizando a análise de McCloud compreendemos que a tentativa de expressar movimento nos quadrinhos evoluiu progressivamente até culminar em algum lugar entre o movimento dinâmico dos futuristas e o conceito de movimento de Duchamp.



FUTURISMO¹



QUADRINHOS



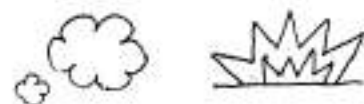
DUCHAMP²

A forma, no que lhe concerne, é igualmente utilizada na elaboração do dinamismo. Seu uso geralmente vem acompanhado das soluções lineares anteriormente evidenciadas a partir de duas maneiras:



METÁFORAS DINÂMICAS

Representam movimento a partir de formas icônicas previamente convencionadas que podem se assemelhar à poeira levantada por um movimento brusco ou até mesmo reproduzindo formas de impacto.

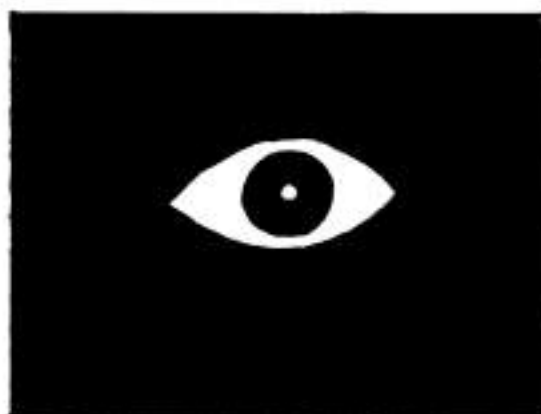


MOVIMENTO POR DEFORMAÇÃO



Utilizando-se do conhecimento da física, a aceleração do objeto ou da personagem é representada por meio da regra de deformação elástica uma vez que o objeto da ação é submetido a uma força que não supere sua tensão de elasticidade (Lei de Hooke).

Todos esses recursos, lineares e compostos por formas, anteriormente trabalhados se ressignificam em respostas dinâmicas aos olhos do leitor por meio da cinestesia. Essa última é a percepção do equilíbrio e da posição de várias partes do corpo, ou seja, a sensação ou a percepção do movimento.



Mas será que os quadrinhos seriam capazes de nos trazer essas relações sinestésicas?

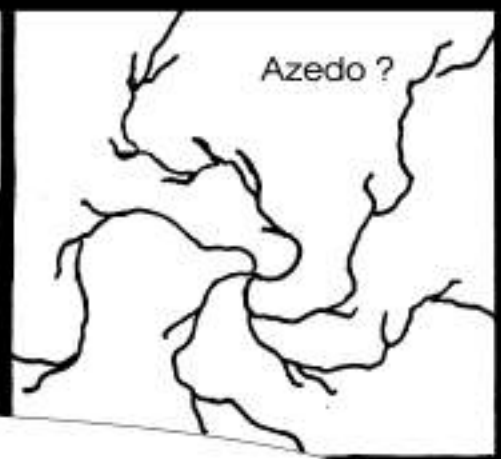
Poderia uma imagem ser capaz de nos trazer sensações como...



O termo cinestesia é comumente confundido com sinestesia, mas têm definições muito diferentes. Enquanto a cinestesia fica a cargo de sensações corporais relacionadas ao movimento, a sinestesia é utilizada para definir a união involuntária de sentidos na qual a real informação de um sentido é seguida pela percepção em outro sentido que não foi estimulado.



Ou até mesmo sensações específicas como...



Todo esse pensamento, remonta ao final do século XIX, com o advento do Impressionismo. No caso os artistas desse movimento propunham a representação deste mundo invisível que são emoções e sentimentos.



Wassily Kandinsky foi um dos desbravadores desse mundo despercebido. Ele foi responsável por introduzir a abstração ao campo das artes através de seu grande interesse no poder do traço, forma e cor para sugerir o estado interno do artista provocando os 5 sentidos.



E esses processos ainda são visíveis em quase todos os quadrinhos em torno do globo, dadas as suas especificidades únicas. Com eles podemos representar:



A intensidade de um prazo curto para a entrega de um trabalho final,



a loucura e a ansiedade que esse último gera no pobre aluno,



E até mesmo o desespero de não conseguir realizá-lo.

Essas variações lineares, cromáticas e da forma estão sujeitas a todos os elementos dentro do quadro.

É entre essas 4 paredes que encontramos espaço para falar do famoso "cartoon".



A palavra vem do italiano "carton", que significa "papelão", objeto onde os antigos mestres esboçavam, utilizando-o na transferência de modelos para as paredes dos afrescos.



O termo então já traz toda uma carga historicamente utilitária no que diz respeito à simplificação de imagens para fins de transposição.

Porém, um uso mais contemporâneo do "cartoon" remete à simplificação da imagem em virtude de:



Na verdade, para compreendermos integralmente o potencial das imagens pictóricas dentro da linguagem quadrinística devemos inicialmente analisar a relação que dá aos quadrinhos toda e qualquer capacidade dinâmico-narrativa:

ESPAÇO

X

TEMPO



A análise do "espaço" pode ser feita tanto em seu sentido micro,

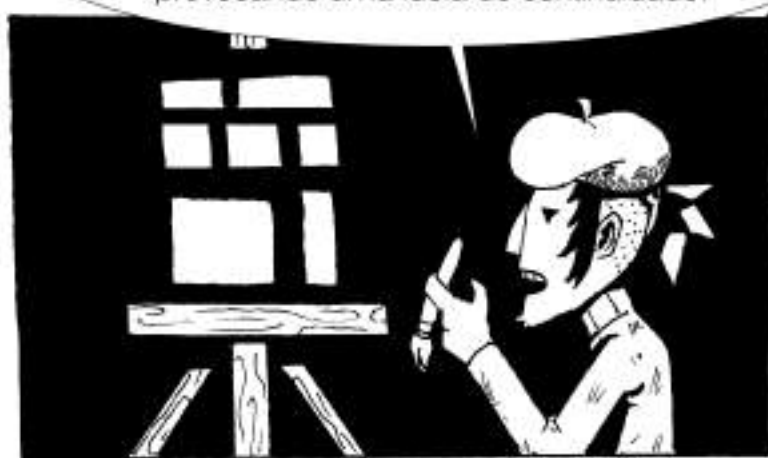


quanto em seu sentido macro.

Podemos imaginar o espaço representado em uma tela em branco. Nesse caso, o suporte dessa obra representa todo o espaço potencial de expressão ou representação.



No caso dos quadrinhos, temos uma pluralidade de espaços específicos delimitados pelo tempo provocando uma ideia de continuidade.



É por isso que atribuímos todo mecanismo das imagens pictóricas na categoria de "espaço"

ESPAÇO

Imagens pictóricas



TEMPO

Mas e as imagens pictóricas de dinâmicas que você apresentou agora há pouco?



Naquela página, a bola se movia no mesmo quadro!



hmm... você tem razão meu colega canino.

ESPAÇO

TEMPO

Imagens pictóricas



É melhor empurrarmos isso para um meio-termo, afinal está presente nas duas categorias.



Mas tem alguma coisa faltando, não?

Que outro elemento visual participa da composição de um quadro?

Que outro elemento visual participa da composição de um quadro?

E OUTRAS

Como já vimos páginas atrás, letras fazem parte de uma categoria de ícones fixos e determinados tornando-as imagens estáticas.

Mas, nos quadrinhos, essas imagens ganham um potencial expressivo infinito dentro de seu recurso pictórico.

CRASH

É aqui que reina o poder Onomatopéico dos quadrinhos!!!

CRASHH!

O uso quadrinístico da onomatopeia abrange linhas e formas expressivo-sensoriais já evidenciadas nas imagens pictóricas, porém, agora, na reprodução das letras. Permitindo então, através de todo o potencial já presente na figura de linguagem e sua composição pictórica, uma representação muito mais interessante.

O uso da onomatopeia pictórica tem um papel crucial na interpretação da composição das imagens. Sua sinergia com as outras imagens é tão poderosa, que pode transformar a informação de uma imagem por completo.



Na verdade, as frases são tão especiais nos quadrinhos que esbanjam até de um suporte próprio, o Balão de Fala.



Esse artifício é utilizado há décadas pelos quadrinistas para separar as imagens pictóricas do texto escrito, facilitando a compreensão e indicando o autor da frase. Essas molduras de palavras não se contentaram em representar ícones fixos e, assim como as letras, aproveitaram todo o potencial criativo-sinestésico que os quadrinhos fornecem.

INTENSIDADE!

CONFUSÃO

PENSAMENTO

Explorando, mais uma vez, conceitos englobados na inteligência visual, o quadrinista traz emoção e expressividade há até mesmo um recurso utilitário como o dos Balões de Fala. Ao moldá-lo em formas e com linhas distintas, o autor consegue tanto uma sinergia com o resto da composição quanto nos trazer expressão por meio da sinestesia das formas.

ELETRICIDADE

FRIO



Espero não ter te assustado com meu grito, afinal, nenhum som foi emitido e nada foi propriamente "dito".



O Ministério da Saúde adverte!

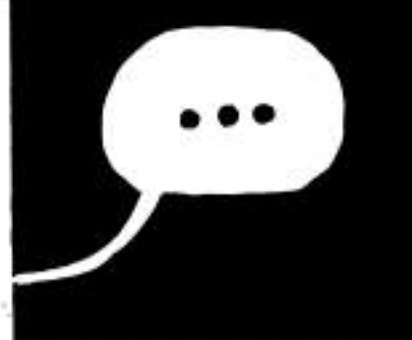
no caso de ouvir vozes, o médico deverá ser consultado.

Muito há a se comentar sobre as propriedades sonoras das histórias em quadrinhos, como seus recursos pictóricos conseguem nos trazer noções de intensidade sonora ou até mesmo características mais específicas, como sons harmoniosos. Mas esses recursos também são capazes de nos trazer o silêncio.

A pictoricidade destes recursos pode nos trazer a ausência de som a partir:



do vazio,



de ícones consolidados,



e até mesmo a partir de composições específicas enraizadas na cultura de massa.

Outra característica dos Balões de fala são suas ramificações direcionais.



Elas servem para indicar o autor da fala.

Isso é tão óbvio! Sério que você me fez falar só pra exemplificar isso??!



As sábias palavras do meu orientador explicam a função temporal que este mecanismo exerce de acordo com seu posicionamento ao longo da composição do quadro.

"O conteúdo verbal por sua natureza sucessiva instaura a imersão temporal."

-Daniel Fernandes, Orientador

O que faz com que tanto as onomatopelas quanto os balões de fala sejam classificados no meio-termo, pois, compõem espaço e tempo.



ESPAÇO

TEMPO

Imagens pictóricas e outras

Isso não está nos levando a nada...



JUSTAPOSTAS EM SEQUÊNCIA DELIBERDA

Aqui, presenciamos o artifício estrutural mais característico dos quadrinhos: a sarjeta



Essa ultima corresponde a todo espaço que delimita os quadros ao longo da página.

De acordo com McCloud, um quadro narrativo único, como podemos presenciar em algumas charges, é composto por imagens pictóricas e/ou texto e entraria unicamente na categoria de cartoon.

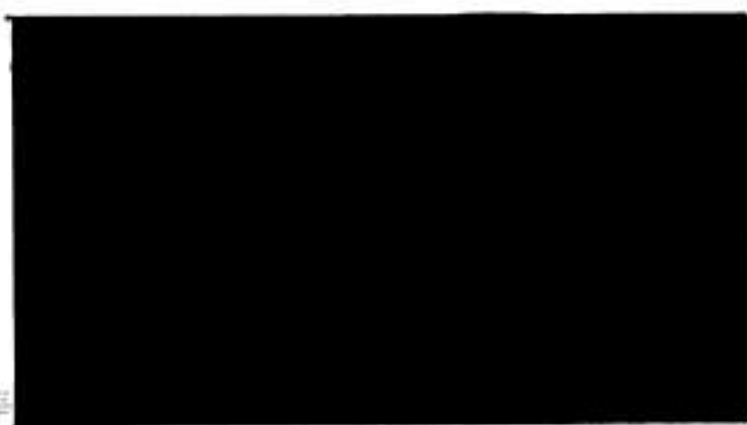


Justamente por não englobar a justaposição ordenadamente deliberada, o cartoon, nessas condições, se restringe a um só espaço e transições temporais limitadas.

É diferente das Histórias em Quadrinhos, onde ocorre o ordenamento progressivo das imagens ao longo da página.



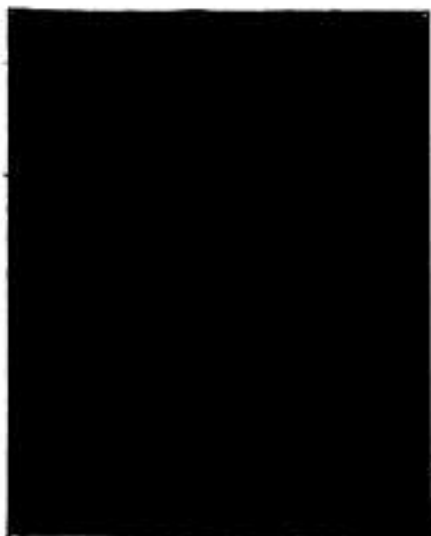
Essa moldura invisível intercala as cenas trazendo uma justaposição narrativa aos quadros. Unitariamente falando, cada quadro delimitado pela sarjeta, não só tem a função de englobar os elementos pictóricos, como também de restringi-los:



As imagens justapostas podem propor um movimento, mas a ação é invisível e ocorre exatamente aqui!



Esse espaço vazio entre os quadros é o que define os quadrinhos como um mundo fragmentado e incompleto.



Assim como nos artificios explicados anteriormente, o leitor tem um papel essencial na decodificação da sarjeta.



No caso, esse papel é o da **CONCLUSÃO.**



Esse processo pode assumir formas simples ou complexas e faz parte de todos os artificios previamente explicados. O papel da sarjeta é o de convidar o leitor a "criar" o dinamismo em meio a páginas repletas de imagens estáticas.



Não percebemos, por exemplo, a conclusão da mesma forma nas mídias audiovisuais, onde ela acontece 24 vezes por segundo, amplamente involuntariamente e virtualmente imperceptível.

Essa colaboração entre a obra e o leitor define o processo de conclusão, no caso da sarjeta, como o agente principal de mudança, tempo e movimento. Esses últimos fatores, são responsáveis por trazer à narrativa um ritmo próprio.

Esse ritmo é, inicialmente, delimitado pelo autor e progressivamente transformado aos olhos do leitor.



No que diz respeito ao processo inicial, ou seja, a ideia rítmica proposta pelo autor, podemos encontrar certas características gerais em cada região.

Os quadrinhos norte-americanos, por exemplo, costumam ditar seu ritmo através de sarjetas longas, evidenciando o corpo das personagens e a profundidade de seus cenários panorâmicos na composição.



As pequenas sarjetas aqui, são usadas como closes"(ato de aproximar, revelando detalhes da composição, ou, representam, por meio da justaposição, uma composição de cenas/ações que...



...culminam numa realização no quadro maior que os sucede!!

ATENÇÃO: os Mangás têm sentido de leitura invertido.



A utilização da sarjeta em quadros fechados enfatizando expressões faciais,



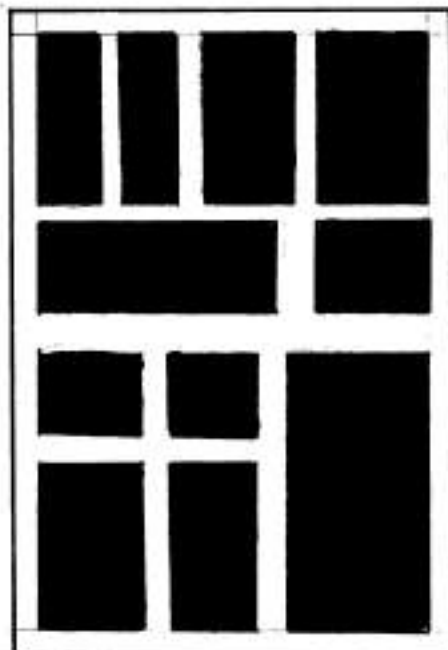
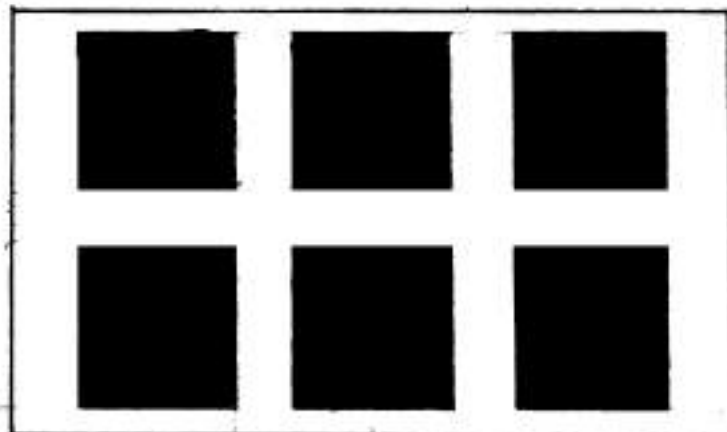
Já os quadrinhos japoneses, popularmente conhecidos como Mangás, apresentam características rítmicas específicas:

Características formalizadas na linguagem por meio da coloração da sarjeta para indicar que os quadros emoldurados fazem referência a um evento anterior,

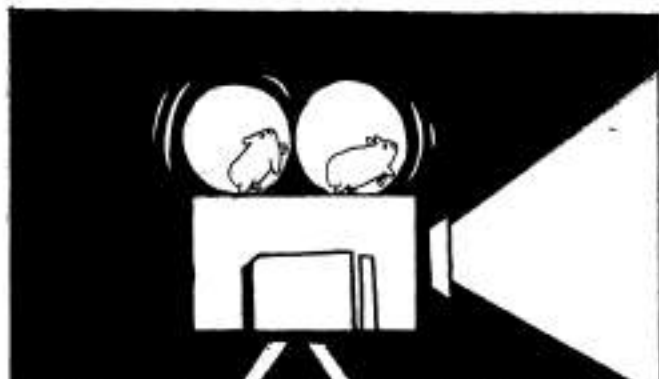


e dramáticos ângulos de ação buscando, por meio do uso da sarjeta, grandes composições diretas.

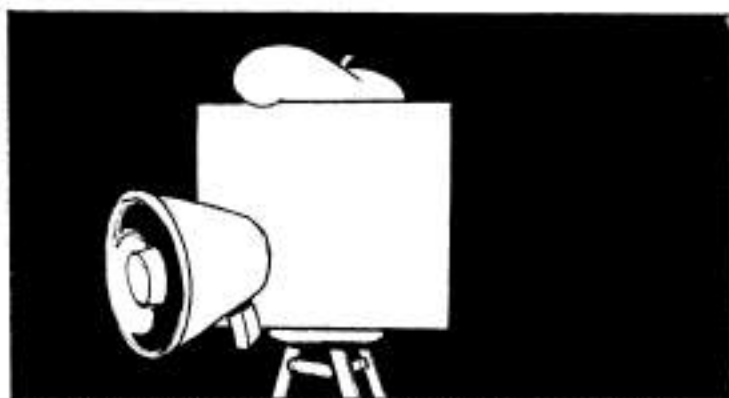
Poderíamos falar da tendência rítmica dos quadrinhos argentinos em organizar suas páginas horizontalmente e com quadros de mesmo tamanho, característica essa, nitidamente trazida das tiras.



Ou até mesmo do ritmo das saturadas páginas de quadrinhos franco-belgas, que preenchem praticamente toda a página.



Esses ritmos, muitas vezes, também são encontrados em outras mídias, como o cinema, por exemplo. A página "lenta" dos quadrinhos franco-belgas conversa com o ritmo lento do cinema europeu.



Independente da região, essa ferramenta espaço temporal que é a sarjeta tem o papel de dirigir as imagens, fazendo o leitor concluir, através de todos os outros mecanismos da linguagem, o desenvolver de uma história.

ESPAÇO

TEMPO

Imagens pictóricas

e outras

Justapostas em sequência deliberada

Isso nem pode mais ser chamado de tabela...

Considerando a dualidade estético-narrativa da sarjeta e tudo que ela representa, vamos categorizá-la entre "Espaço" e "Tempo" também!

Realmente! Talvez porque ela nunca tenha sido uma!

Chega!

Eu preferia quando você fazia algum sentido!

ESPAÇO

TEMPO

Imagens pictóricas

e outras

Justapostas em sequência deliberada

E eu quando você não falava...

ESPAÇO

**HISTÓRIAS
EM
QUADRINHOS**

TEMPO

Concluimos então que todos os mecanismos da sintaxe visual quadrinística são compostos, simultaneamente, por espaço e tempo. Ambos colaborando numa sincronia pictórico-narrativa compreendida pelo leitor através destes mesmos mecanismos sintáticos da linguagem visual.

Essa é
a **Forma**
dos Quadrinhos.

A partir do entendimento básico e da ressignificação de ícones, qualquer leitor ou autor pode fazer uso destes mecanismos sintáticos para desvendar as estratégias pictóricas da linguagem quadrinística.

O CONCEITO



POW

Agora que compreendemos a forma da linguagem quadrinística através de todos os seus mecanismos sintáticos de maneira unitária, podemos nos estender a um conceito mais amplo, relativo há linguagem da nona arte.



A proposta teórico-narrativa deste quadrinho envolve mais de um contrato para além do citado anteriormente.



Afinal, o termo "história" não seria adequado para uma análise teórica onde, no lugar de uma trama, temos uma progressiva definição de conceitos e o estabelecimento de ideias.



Esse contrato, no caso, é o que chamo de "contrato conceitual"!



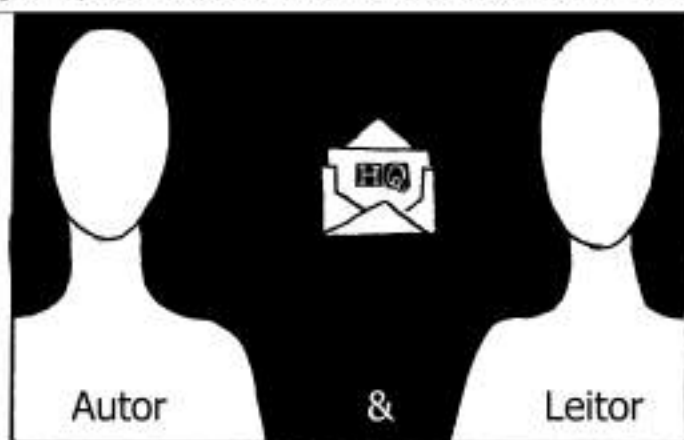
E, acredite, se você chegou até esta página por livre e espontânea vontade, você concordou com ele!



Este contrato expressa uma relação de interesse entre 2 sujeitos a partir de um meio.



A relação que eles compõem está sujeita a todas as mídias, mas já que estamos utilizando a linguagem quadrinística como meio, os dois se tornam:



Em seu sentido geral, esta relação tem fins comunicacionais.



Porém, cada sujeito deste acordo apresenta um interesse distinto.

Considerando que ambos compreendem os mecanismos sintáticos contidos na forma da linguagem quadrinística, ambos, autor e leitor, buscam utilizá-los para atingir seus objetivos.

O autor busca, por meio destes mecanismos, de um estilo pictórico e de um ritmo imagético, apresentar sua produção.

Enquanto o leitor busca, por meio de todo o seu conhecimento de conceitos iconográficos, referências pictóricas e experiências pessoais, decodificar e ressignificar a obra durante a leitura.



Esta proposta se dá tanto em critérios conceituais quanto em critérios estéticos.



Por exemplo, neste quadrinho, procurei uma abordagem teórica, não me importando então com uma estrutura temporal para o desenrolar da obra. Os quadros não precisavam necessariamente conversar com a ideia de espaço e tempo porque pretendiam, na verdade, explicar ideias e conceitos.

Já minhas soluções estéticas, responderam aos objetivos gerais do quadrinho. Fiz uso de uma estética simples facilitando a visualização dos exemplos pictóricos para manter ao máximo uma linha coerente de raciocínio.

Foi analisando este contrato, que o prestigiado semiólogo italiano, Umberto Eco, identificou 8 estratégias básicas de leitura e produção verbais e não verbais relativas à linguagem quadrinística.



Nos referiremos a essas estratégias como "EBLs", Estratégias Básicas de Leitura, dado que, durante a produção de um quadrinho, o autor visualiza imagetivamente o resultado integral e unitário de cada página, tornando-se leitor de suas próprias intenções.

8

EBLS

Estratégias Básicas de Leitura

Decodificar a estrutura da mensagem



Como o próprio nome já diz, esta primeira etapa busca inicialmente compreender a estrutura da mensagem adotada pelo autor.

Este processo ocorre pelo entendimento prévio da organização dos mecanismos gráfico-narrativos evidenciando o modelo adotado pelo autor.

Os modelos e as variações, por sua vez, ditam na obra o ritmo adotado pelo autor, suas soluções estético-estruturais e, de alguma forma, nos apresentam "estilo de quadrinizar" utilizado pelo autor (algo semelhante ao "tipo de escrita" de um escritor).



A decodificação da estrutura da mensagem pode ocorrer de maneira inconsciente pelo leitor

Afinal, acredito que você não demorou para perceber que estou me dirigindo a você diretamente desde a primeira página!



Ou você exerceu ativamente sua inteligência visual e...

...concluiu o meu papel autor-personagem-narrador empoderado por um complexo de deus-ex-machina, quebrando a quarta barreira numa realocação do espaço-tempo deliberada em uma página sulfite!



Independente do método, tenho certeza que você teve tanta dificuldade em concluir de que se tratava de um quadrinho teórico, quanto teve para deduzir que aquele é o meu cachorro.



Reconhecer Signos Paradigmáticos

Por signos paradigmáticos, Umberto Eco faz referência aos estereótipos.



Nesta etapa o leitor buscará, compreendendo a complexidade dos símbolos, utilizar a identificação destes estereótipos visando objetividade e clareza na leitura.

Algumas dessas ideias ainda se escondem por trás de "modelos" comuns nas produções atuais:

Este estereótipo já está previamente cristalizado na sociedade.

Infelizmente seu uso nos quadrinhos remonta de épocas conflituosas que o utilizavam de maneira a reforçar ideias racistas, machistas, xenófobas e homofóbicas.



Mas, acima do uso pejorativo que o estereótipo abordou por gerações, está a utilidade objetiva dessa ferramenta: a generalização pictórico-conceitual estabelecida pelo senso comum.

Utilizando desta compreensão podemos moldar estes perfis de maneira até mesmo a criticar os arcaicos perfis desses dois personagens:



Herói Bondoso

- Postura heróica.
- Geralmente musculoso.
- Másculo / Viril.



- Sensível.
- Escreve Haikus.
- Sofre com a dificuldade de caber em roupas.



Tornando-os algo muito mais profundo e "orgânico" que meros modelos reproduzidos por décadas nas principais mídias.

Femme fatale

- Postura perigosa.
- Geralmente sensualizada.
- Misteriosa e/ou sedutora.



- Faz faculdade à noite.
- Olheiras.
- Sonha em ser cantora.

Para explicar a próxima estratégia, resolvi vir a um lugar mais arejado.



Estabelecer relações entre os símbolos

Nessa etapa, o leitor busca construir a cena representada por meio das relações pictóricas.



Essas relações são estabelecidas progressivamente na estrutura espaço temporal.



Elas podem ser simples, como cenas distintas que, por mais que não me envolvam, estão repletas de elementos pictóricos que garantem que ainda estou no mesmo ambiente.



O que, primariamente, garante a esta estratégia, uma característica de localização espacial.

As relações também podem ser complexas e propositalmente organizadas, representando conexões específicas de ícones enfatizados pelo autor.



Utilizei várias vezes esse recurso ao apresentar pictoricamente a inteligência visual e os mecanismos sintáticos dos quadrinhos quando eram abordados durante o desenvolvimento de outras análises de modo a situar você leitor.

Interpretar enquadramento.

A interpretação da sarjeta exerce enquadramentos similares aos do cinema, porém, com uma versatilidade plástico-geométrica única dada a justaposição de imagens ao longo da página.

essa versatilidade pode, por exemplo, expressar:



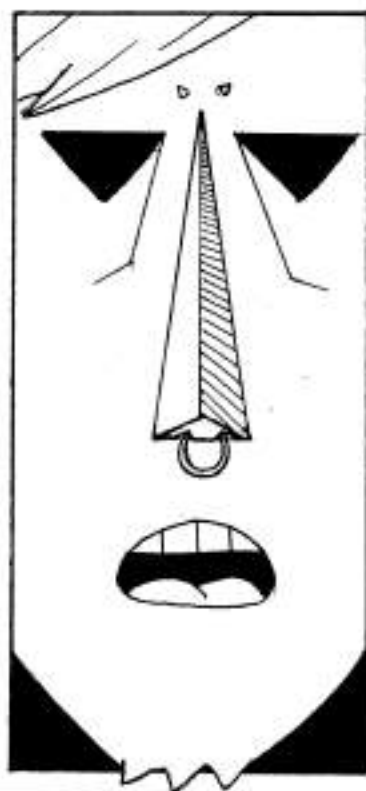
Uma intenção de corte a partir de uma sarjeta na diagonal,



Uma sensação de altura em sua verticalidade,



E a ideia de velocidade em sua horizontalidade.



Podem trazer também, uma órbita de mistério ou de foco com a aproximação do plano fechado.


Ou até mesmo, através de um plano aberto, evidenciar minuciosos detalhes de um cenário panorâmico complexo.

Apreciem, caros leitores, as belezas de uma exótica paisagem natural!!



Interpretar "Metáforas Icônicas"

5



Umberto Eco utiliza o termo "metáforas icônicas" para fazer referência a dois mecanismos explicados anteriormente:

POW

A onomatopeia pictórica,

E os Balões de fala.

Inicialmente, para explicar o fenômeno da interpretação dos balões de fala, utilizaremos o sentido da audição.

Porque esse balão te refere a uma fala normal?

E porque este parece mais intenso?

O som é a sensação que sentimos através da audição pela ação das ondas sonoras. A fluidez das linhas, no caso, é adotada na representação da intensidade do som ou fala que o autor busca expressar.

É essa semelhança entre o estilo do balão de fala e o som que ele representa que torna esses mecanismos tanto ícones quanto convenções desta linguagem.

Por "convenção", me refiro ao fato desse mecanismo ser propriamente um desenho simbolizando som normal ou inexistente, como ocorre nos balões de fala.

Essa ambiguidade salienta que, na linguagem das Histórias em Quadrinhos, símbolos estão para ícones assim como ícones estão para símbolos.

Podemos ver claramente essa ambígua relação nas onomatopeias pictóricas.

Aqui o som, enquanto onomatopeia, é um símbolo.

Mas transforma-se também em ícone quando representado a partir de um material do cenário.

SMASH

Ler o texto verbal

Esta etapa obviamente diz respeito ao texto e suas interpretações.

O texto pode assumir leituras verbais:

Como na fala de personagens.

Ou nas inserções de um narrador.

E não verbais:

Na forma de pensamentos.

Entretanto, os dois podem se encontrar no caso do autor variar o tamanho das letras de modo a **ênfatisar** alguma palavra ou sugerir elevação no tom da voz.

AU AU AU AU!!!

O texto pode também ser **DECORATIVO**, evidenciando a atmosfera do que se está sendo dito.

VOLTE AQUI!

Assim como fica evidenciado na distorcida fala desse morto-vivo, entende-se certa especificidade ao som que ele produz.

Peencher Lacunas

Nas palavras de Umberto Eco, "as Histórias em Quadrinhos realizam uma espécie de continuidade ideal através de uma factual descontinuidade."



Como podem ver, todo o processo de manufatura do meu TCC foi sintetizado em elementos essenciais para que vocês leitores pudessem concluir o passar do tempo.

Mesmo que ela culmine numa expectativa frustrada de algum dia fazer dinheiro com quadrinhos no mercado de trabalho...

o significado da sequência.

de concluir mentalmente

Estabelecer contato entre o mundo do quadrinho e o mundo real!!

A última estratégia utiliza um conceito da narratologia, área do conhecimento que estudo cientificamente o modo que contamos histórias.



Este conceito é a diégese, que diz respeito à dimensão ficcional de uma narrativa, trabalhando como realidade própria desta última. Assim, o tempo e o espaço diégeticos são expressados dentro da trama a partir dos limites, das particularidades e das coerências determinadas pelo autor.



É nessa especificidade que a oitava estratégia propõe o choque entre essas duas realidades. Permitindo que eu, autor-narrador-personagem, possa estabelecer diálogos com você leitor.



Nessa mistura de realidades, tudo se torna palpável e subjetivo, contanto que se mantenha a coerência da mensagem.

Quando concluímos, simultaneamente, a estrutura linguística dos quadrinhos e nossos papéis enquanto leitor e autor, podemos exercer nossa inteligência visual para quebrar a barreira que separa os dois mundos.



...isso aqui pode ser chamado de suicídio metalinguístico!


Ahn... Eu sei que falei todo aquele papo de ser um quadrinho teórico e não necessitar um "drama" como nas narrativas convencionais mas...

Considerações Finais

Abordar a linguagem quadrinística por meio dela mesma foi essencial para o desenvolvimento de exemplos e elucidação de conceitos. Quando pensamos na ideia de um quadrinho teórico, não são muitos exemplos que nos veem em mente. Mas, acredito que a nona arte tenha um potencial enorme para fins pedagógicos e, se de alguma forma este Meta-Quadrinho conseguiu ensinar alguma coisa, seu leitor compreendeu então o uso desta linguagem e está apto a fazer proveito tanto teórico quanto prático destes conhecimentos.

Após explorar todos os mecanismos atribuídos à Forma da linguagem quadrinística e suas estratégias conceituais de leitura/produção, alcançamos um nível elevado de contato com as Histórias em Quadrinhos.

Quando abdicamos dessa "zona de conforto" que é a leitura passiva e conformada, podemos então exercer nossa inteligência visual de forma ativa, de modo a compreender os processos linguísticos que ocorrem em nós mesmos na assimilação/produção destas mensagens. O(a) autor(a) /leitor(a), empoderado(a) por esse conhecimento, pode agora explicar os estímulos e convenções que traduzem os mecanismos dessa linguagem e, com isso, lê-los, produzi-los e ressignificá-los ao seu bel-prazer. Pois, agora é, ativamente ciente destes processos.



*Por hoje é só,
pessoal!!*

Notas

¹ Movimento artístico e literário iniciado em 1909 por meio do Manifesto Futurista escrito pelo italiano Filippo Marinetti. A pintura futurista aborda elementos cubistas e abstratos mas, por meio de cores vivas, do contraste e da sobreposição das imagens, almejava trazer a ideia de dinamismo, deformação e não-materialização dos objetos e do espaço no decorrer de uma ação.

² Marcel Duchamp foi um pintor, escultor e poeta francês. Como um dos precursores da arte conceitual, Duchamp tentou, por meio de suas obras, afastar-se do que ele chamava de "arte retiniana" e aproximar-se de uma arte mais "cerebral". Considero essa contribuição, o legado duchampiano aos quadrinhos.

Referências

MCCLOUD, Scott. Quadrinhos: história, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M.Books, 2005.

ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados. São Paulo: Perspectiva, s.d.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. Tradução Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1973.

POSTEMA, Barbara. Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos. Tradução de Gisele Rosa. São Paulo: Editora Petrópolis, 2018.

BOERBOOM, Peter; PROETEL, Tim. Desenhar o movimento. Tradução de Fracalossi, Denis. Barcelona: Gustavo Gili. 2018.

ARNHEIM, Rudolf. El pensamiento visual. 2ª. edición. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1973.

ROWLEY, Michael. Pictográfico: dicionário ilustrado mnemônico japonês-português. Tradução de Suara Bastos. São Paulo: Conrad, 2003.