



"CÚSPIDE" É A PARTE PONTIAGUDA DIRECIONADA À BOCA DA PERSONAGEM

EDIÇÃO ANTERIOR

FALA

UMA FALA ACONTECE E...
...APÓS UMA PAUSA RECOMEÇA

EXISTEM IDEIAS DISTINTAS
OU O CASO DO DIALOGO
CASO DE QUE?
DO DIALOGO
ENTENDI...

HASTE QUE SURGE FORA DO PAINEL
OU QUANDO NÃO HA HASTE

NÃO SE VÊ O EMISSOR, MAS SE SABE ONDE ELE ESTÁ

QUANDO DOIS OU MAIS EMISSORES FALAM SIMULTANEAMENTE

CONTORNO TRACEJADO É MUITO USADO
OUTRA FORMA DE REPRESENTAR É USAR A COR CINZA
remete a uma fala tímida

...OU A LATERAL

DAR ÊNFASE É A CAUSA MAIS COMUM

ALGUNS FORMATOS SÃO RECORRENTES
E O USO DE HASTES É OPCIONAL

BLA, BLA, BLA,
A, BLA, BLA, BLA, BLA,
LA, BLA, BLA, BLA, BLA,
LA, BLA, BLA, BLA, BLA,
LA, BLA, BLA, BLA, BLA,
LA, BLA, BLA, BLA, BLA,

BALÕES COM BORDA IRREGULAR REMETEM A UMA FALA SINISTRA
MAS TAMBÉM SE USAM FONTES "MONTRUOSAS"

COMO NA FRASE: "I BELIEVE IN COMICS!"

O TEXTO É FALADO, QUANDO ACONTECE ALGO QUE--
KRUNCH!

RELACIONAR A UMA PERSONAGEM

AJÁ ESTÁ MON AMI
shhh... ASSIM ELE IRÁ NOS OUVIR
ALÔ... ALGUÉM AI?
NO DIA SEGUINTE...

BOOM!!
POW!!

☕☕☕
☕☕☕
☕☕☕
QUE TOSSE!
shhh... CUIDADO COM O BARULHO
hummm... O CHEIRO TÁ ÓTIMO

MURMURANDO PRA SI
OL, TUDO BEM?

EM U...
EM U...





DE EISNER A McCLOUD

Uma análise dos elementos da linguagem visual nos quadrinhos contemporâneos

Quando observamos o sistema simbólico desenvolvido ao longo dos séculos para as histórias em quadrinhos, percebemos que, desde o início, alguns elementos eram representados de forma a preencher qualquer tipo de dúvida que existisse por parte do leitor. Só para explicitar o nível de complexidade que as histórias em quadrinhos desenvolveram ao longo desses três séculos, podemos citar o caso dos balões de fala. Seu formato, tipo de linha, tipografia e toda uma sorte de elementos definem as nuances da informação.

(...)

ANA BEATRIZ PEREIRA DE ANDRADE
ANDRÉ DE FREITAS RAMOS

1 Balão elíptico com fio contínuo: “fala”. Balão pontiagudo: “grito”. Balão em formato de nuvem: “pensamento”. Balão elíptico com fio tracejado: “sussurro”. Livre tradução do autor.



Figura 1: Exemplos de tipos de balão.¹
 Fonte: http://rosechove.blogspot.com.br/2013_06_01_archive.html - acesso em 18/03/2015

Seu conteúdo pode adquirir diferentes significados a partir da compreensão desses códigos (Figura 1).

Os balões sempre constituíram a oralidade em sua essência, indicando emissor e, muitas vezes, o timbre. A possibilidade da narração configurava uma comunicação verbal, e do ponto de vista estético, sofreu transformações ao longo de toda a sua evolução. Atualmente pode-se dizer que apesar de constituir um elemento-chave da linguagem, os balões não são imprescindíveis à obra, e alguns autores optam por outras soluções quanto à oralidade. Alguns artistas intensificam a relação de identidade entre o balão e seu emissor ao diferenciar em uma mesma história usando balões com propriedades diferentes, como é o caso de Sandman. Na história criada por Neil Gaiman cada personagem possuía um *balonamento* específico (Figura 2).

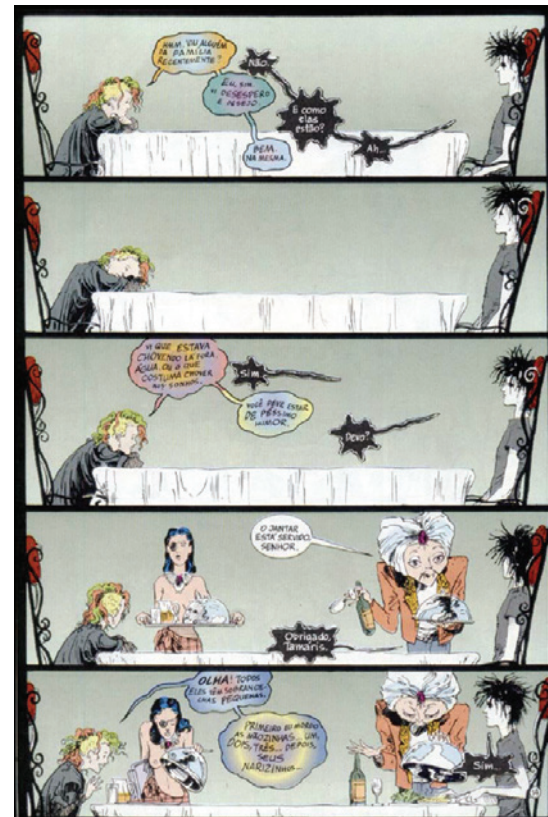


Figura 2: “Sandman” de Neil Gaiman.
 Fonte: edição número 42 publicada no Brasil em outubro de 2004.

Alguns quadrinistas utilizam os balões como indicativo de natureza e situação, como uma forma de explicitar se o que está dentro do balão pertence ao universo da fala ou apenas do pensamento. Quando trata do que é falado, da oralidade propriamente dita, o balão ganha significados e nuances que indicam as variações de humor, timbre, volume ou etnia, por exemplo. Os balões de pensamento podem trazer internamente imagens ou material textual, enquanto os balões de fala são quase que exclusivamente textuais, utilizando no máximo símbolos e caracteres convencionais como o #, \$ ou ainda caveiras e raios, como indicação para palavrões e xingamentos. Naturalmente toda escolha de tipografia incorre em um partido tipográfico, ou seja, a primeira decisão já foi tomada em relação à escolha da(s) fonte(s) utilizada(s) no projeto. Apesar de atualmente as fontes não serem mais feitas à mão, sua característica formal se mantém. É predominante o uso de programas de computação, que simulam/sintetizam famílias tipográficas feitas manualmente, adotando um estilo manuscrito que mimetiza as propriedades de uma produção manual. O caso dos balões de fala é singular e seus formatos e propriedades podem representar o som em suas várias nuances, como o ruído eletrônico de uma televisão, ou ainda diferenciar uma fala de um grito ou um suspiro. O balonamento pode ser responsável por uma gama de significação própria. Naturalmente a utilização dos formatos de balão como recurso varia

de acordo com o “repertório” do leitor. Uma resposta seca, indiferente e pouco amistosa pode ser emoldurada por um balão “congelado” ou que derrete, ou ainda um grito uníssonos que provém de mais de um emissor com suas múltiplas hastes (Figura 3). Nesse sentido, para conseguir compreender o enredo é necessário que o leitor conheça os diversos significados que cada partido adota, diferenciando internamente os significados.

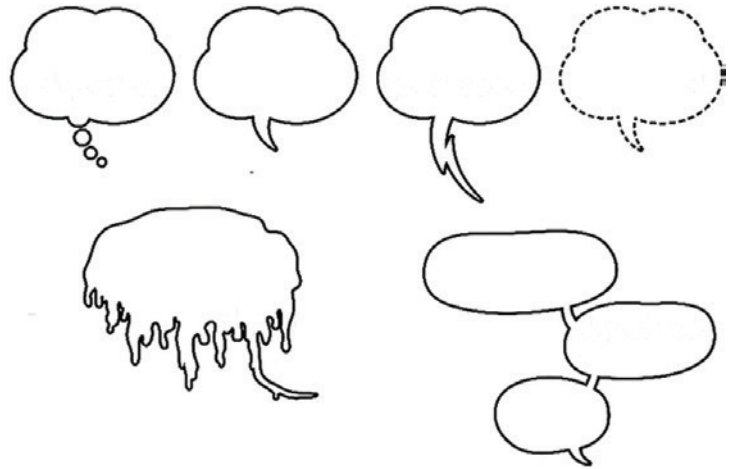


Figura 3: Exemplos de formatos de balão. Fonte: acervo de autor.

Nascidos para preencher nas histórias em quadrinhos a lacuna referente à oralidade dos personagens, os balões foram ganhando sua identidade, de forma que os leitores pudessem identificar pequenas variações que constituíam a parcela prosódica da comunicação, expandindo dessa forma o leque de significações. Tal percurso se fez muito pelo amadurecimento do público, que poderia perceber sutis variações nas entonações da fala a fim de enriquecer a experiência.

Uma obra consagrada no universo dos quadrinhos, como é o caso de Sandman, criado pelo escritor inglês Neil Gaiman, faz uso desse recurso. A revista editada por Karen Berger apresentava refinadas capas feitas pelo artista Dave McKean. Na revista, Gaiman pediu que o letrista Todd Klein desenvolvesse tipografias e balonamentos específicos para cada personagem do universo criado (Figura 4).



Figura 4: Exemplos de balões desenvolvidos por Todd Klein para Sandman. Fonte: imagens retiradas de diversos números da revista Sandman originalmente publicadas em língua inglesa.

Os balões de fala não são elementos estruturais, mas constituem um elemento intrínseco ao universo dos quadrinhos, sua evolução vem acompanhando o amadurecimento as próprias histórias em quadrinhos. 'Sobre os painéis, vale, ainda, dizer que possuem, ou não, requadros, e que estes, por sua vez, podem ser simples ou variar de acordo com a vontade do autor. Os requadros são a linha que delimita o espaço interno dos painéis, destacando-o da página. Essa delimitação pode ser facilmente perceptível, tratando-se de uma moldura, mas Eisner constantemente criava histórias nas quais os painéis não apresentavam molduras. Sobre o seu conteúdo, tanto Eisner quanto McCloud destacam a importância do enquadramento. De certa forma, as histórias em quadrinhos valem-se da mesma forma de expressão que o cinema e a fotografia, e a partir de um "recorte" da realidade buscam intensificar o olhar do leitor, direcionando-o ao ponto de interesse. Como no cinema, existe uma preocupação em restringir a observação àquilo que interessa. Essa janela de observação, conseqüentemente de expressão, tende a falar algo por si só. Primeiramente, o olhar de Eisner refere-se ao enquadramento enquanto congelamento de uma cena, um "momento" que se destaca de uma sequência de ações, partindo para uma visão de corte de observação a partir do enquadramento das figuras. Na verdade, Eisner permeia todo o seu livro com observações sobre o conteúdo dos painéis e, com razão, dá particular destaque à anatomia humana. Ao tratar do requadro, que é a linha limítrofe entre o que está contido no painel e o vazio das sarjetas, Eisner é preciso e concentra toda a informação sobre o seu desenho e simbolismo em um único capítulo. De fato, Eisner tem uma profunda relação em sua obra com o requadro, apresentando ao longo de toda a sua carreira uma atenção extra nessa moldura, conferindo expressividade ímpar às suas histórias. Questionando a rigidez dos requadros retos e uniformes, buscou ampliar seu potencial expressivo. Sua obra consegue, como no exemplo a seguir², definir, através das molduras, diferentes planos de observação, profundidades de campo ou mesmo ambiência.

2 Imagem do livro *New York, Vida na Cidade Grande*, publicado no Brasil em 1989 pela editora Martins Fontes com título original *New York, Big City* e foi originalmente publicado em 1986 pela Kitchen Sink Press.

Se por meio da familiaridade ele evoca uma memória coletiva e o simples boleo de um painel se torna uma janela de trem, a personagem no primeiro plano está definitivamente reforçando essa mensagem, inserindo uma curiosa ação no segundo plano, e, com isso correlacionando-os (Figura 5). Naturalmente a semelhança entre o primeiro e último quadros fazem o toque final, trazendo certa normalidade à cena cotidiana.

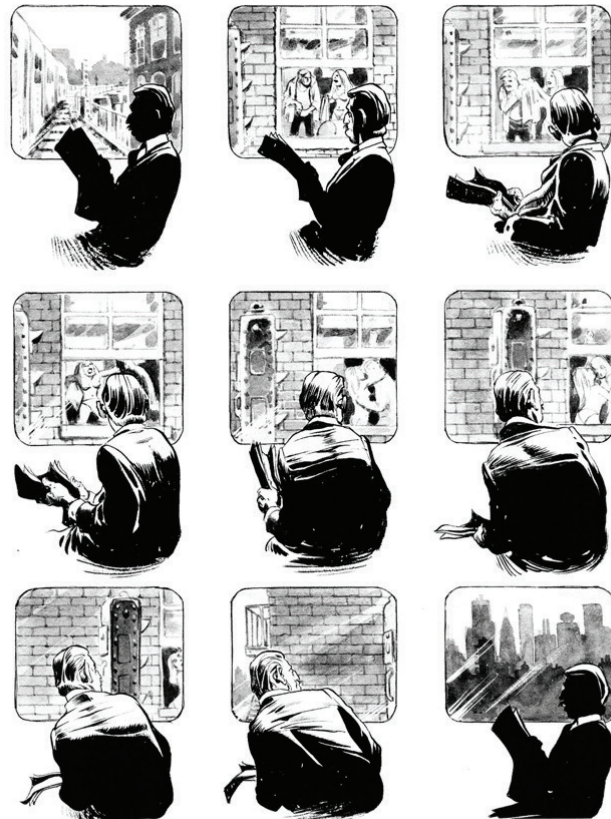


Figura 5: Teatro - New York:
A Vida na Grande Cidade.
Fonte: Eisner. 2009 p. 48

Utilizar a obra de Eisner de forma a catalogar os exemplos de requadro seria uma tarefa hercúlea e de pouca valia, uma vez que são infindáveis as possibilidades. Ele foi brilhante em explorar esse recurso; inexistência de um limite definido nunca foi problema na separação das ações e quadros para ele, que muitas vezes abria mão dessas molduras em detrimento de uma imagem contextualizada que funcionasse como tal.

Outro exemplo retirado do mesmo livro retrata uma série de histórias que giram em torno do que acontece nas imediações de um bueiro. Em *O Anel*, um bueiro transforma-se em uma espécie de terceiro ator, além dos protagonistas que conduzem a narrativa. É ele quem define o desfecho da cena, perpassando o tempo, mantendo-se fixo no espaço, ancorando a história. Na série, percebe-se que o bueiro é, de fato, a personagem principal, e é ao seu redor que as coisas acontecem (Figura 6).



Figura 6: Páginas de *New York: A Vida na Grande Cidade*
Fonte: Eisner. 2009 p. 23-30

Em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, Eisner atenta para o fato de que o formato, a orientação e até o nível de rigidez do requadro determinam significados e sentidos. O autor descreve seis possibilidades para se tratar o requadro:

No caso da ausência do requadro, se intensifica a sensação de liberdade, espaço ilimitado e contribui para a atmosfera narrativa. A natureza imersiva da narrativa se destaca e diferentemente de observar através de uma janela o que temos é uma tela de cinema. Quando ocorre a apropriação de elementos cenográficos como forma de contextualizar o espaço com a utilização de um elemento exógeno ou extra-diegético, temos a sensação de que, ao ler a história, o leitor participa da trama. Trata-se de uma forma de definir a área do painel sem romper com a “magia” com molduras. Os quadros difusos e etéreos remetem às lembranças e propiciam uma ambiência onírica, mnemônica ou ainda lísergica e dissociam-se da realidade da história.

A supressão de uma linha definida que atua como delimitação das cenas contidas nos painéis não interfere na compreensão da sequência da história. Ainda que parte dos painéis não apresente qualquer tipo de emolduramento, as ações são percebidas como um ato contínuo.

Quando confrontamos os principais livros referentes ao assunto, notamos que o livro de Eisner procura esclarecer e definir os elementos de linguagem dos quadrinhos, enquanto nos livros escritos por Scott McCloud percebemos que eles se concentram em evidenciar a forma como o uso desses elementos é perce-

bida pelo leitor. McCloud não tece muitas considerações sobre o requadro em si. No primeiro capítulo do livro *Desvendando Quadrinhos*, McCloud procura definir aquilo que considera como as cinco escolhas do artista:

Momento

Enquadramento

Imagens

Palavras

Fluxo

Para McCloud, aquela parcela do *continuum* capturada pelo enquadramento, que Eisner descreve, dá-se através de transições de momento, e é o que Eisner reverencia como *timing*. McCloud associa às imagens o conteúdo do painel propriamente dito, enquanto o enquadramento adquire uma orientação mais parecida com o cinema e a fotografia, que exprimem, através das escolhas dos planos e recorte, o que será visto e o que ficará fora do campo visual. Procura definir como aquilo que se encontra em cena é visto, e com isso determinar se essa escolha segue as intenções do artista. McCloud afirma que alguns pontos de vista, ou enquadramentos, favorecem a interpretação da cena, outros atrapalham e confundem o leitor. Essa escolha deve ser criteriosa a fim de manter a coerência narrativa, sem com isso ser óbvia. Sobre o conteúdo dos painéis, McCloud observa as imagens utilizadas dentro do quadro e sua capacidade de expressar sentido ao texto, trazendo à tona um questionamento profundo sobre as imagens que os painéis contêm, e uma vez que o ar-

tista é quem as materializa, toda uma gama de estilos pode surgir. Por isso é necessário que se tenha atenção às posturas e expressões, no intuito de demonstrar emoções e atitudes, e escolher se uma representação mais abstrata, expressionista ou simbólica reforça um sentido. Tudo isso é acrescido do elemento estilístico, que amplia para um universo infundável a gama de possibilidades objetivas. O autor suscita os cuidados nessas escolhas sem em momento algum definir valorações sobre melhor ou pior em termos de quadrinhos. Para McCloud, o que define o que aparece pictoricamente dentro dos quadros é uma consequência das escolhas de enquadramento e imagens que o artista faz, associadas às escolhas de palavras e momento e fluxo, naturalmente. Como forma de organizar os elementos relativos ao universo dos quadrinhos em dois grupos distintos, porém intimamente relacionados:

Elementos morfológicos (ou denotativos) – que se caracterizam pela sua natureza quadrinística propriamente dita. São aqueles que nascidos nas HQs impressas, eram comuns à maioria das histórias e recorrentes nas páginas das revistas em quadrinhos. Elementos como os balões, as linhas de movimento, os quadros, os painéis, as sarjetas e o fluxo de leitura podem ser considerados denotativos, pois são elementos nascidos nos quadrinhos e surgiram como forma de representação da sonoridade, movimento ou mesmo a passagem do tempo. O formato dos balões,

por exemplo, expressa variações de timbre, intenção, volume, entre outras coisas, assim como define o emissor. Para tornar mais clara essa afirmação, basta observarmos que se um leitor nunca tiver sido apresentado aos códigos, dificilmente compreenderá seu sentido plenamente. É como se estivéssemos lendo uma matéria de jornal, ou livro, em uma língua estrangeira, em que conhecemos os caracteres alfabéticos, porém desconhecemos seu real significado como vocábulo. Um leitor que desconhece os códigos dos quadrinhos pode interpretar os balões como um elemento visível na cena, pertencente à cenografia. Tal interpretação fere completamente a lógica quadrinística, e por mais que possamos acreditar que a interpretação de que os balões são na realidade elementos relativos à camada sonora e, portanto, invisíveis, essa compreensão se dá pelo conhecimento das normas e não de forma intuitiva. As linhas de movimento poderiam ser facilmente interpretadas como linhas reais e presas às personagens, que seriam marionetes de um titeriteiro invisível. Dessa forma a categoria dos elementos morfológicos pressupõe um domínio dos códigos a fim de se compreender o sentido das histórias. Um exemplo que merece destaque é o caso da personagem *Yellow Kid*, mencionado anteriormente, que se expressava verbalmente por meio dos dizeres de sua vestimenta. Se interpretarmos essa mensagem verbal como parte do figurino, como se fosse uma estampa, todo o sentido e coerência da história se

perderia. A própria repetição de elementos em diversos painéis como forma de definir o tempo transcorrido é inerente à linguagem dos quadrinhos. Quando vemos uma sequência de quadros com uma personagem descendo uma escada e não nos perguntamos sobre essa repetição e entendemos como uma sequência é porque fomos “educados” dessa forma, aprendemos que são *frames* de um ato contínuo, *flashes* de um movimento fluido.

Elementos semânticos ou conotativos

– caracterizam-se pela sutileza de seu uso e, principalmente, por não ser necessário o domínio de um código para se compreender seu sentido. Fazem parte das decisões que o artista utiliza a fim de criar uma melhor percepção de sua obra. São escolhas que podem influenciar na forma como a narrativa é absorvida por parte do leitor. Conferem maior ou menor ênfase às cenas e páginas, podem tornar uma ação mais clara a partir de uma decisão acertada ou de difícil compreensão se for adotado um partido “equivocado”. Configuram nesse grupo os planos (ou enquadramentos), estilo de desenho, representação de tempo (transições), uso ou não de cores, sombras e diagramação. A escolha de um enquadramento impróprio pode tornar a cena pouco clara, do ponto de vista narrativo. Podemos fazer uma analogia às escolhas de montagem (edição) e planos cinematográficos, que constituem dois elementos fundamentais da linguagem que o cinema nos apresenta. Planos muito

fechados, ou aproximados, tendem a servir para elucidar ações delicadas, conferir importância a objetos ou mesmo subtrair a percepção do todo de uma cena. Por exemplo, em filmes de terror e suspense, é comum utilizar planos mais detalhados nas cenas nas quais se busca estabelecer tensão e suspense. Quando desejamos mostrar o cenário, contextualizando a ação, buscamos planos mais abertos; com isso a clareza das ações fica evidente. Em enquadramentos panorâmicos, evidenciamos a paisagem, o que torna as personagens fisicamente menores na tela, naturalmente menos visíveis e do ponto de vista cênico, inexpressíveis. Valorizando o cenário, as panorâmicas trazem uma sensação de pequenez, intensificando a importância do cenário, uma forma de representar a imponência do cenário ao ator, em oposição à tradicional forma, onde o indivíduo se impõe ao lugar. Se por um lado o cenário é valorizado nos planos panorâmicos, os enquadramentos em *close* e *superclose* mostram pouco ou quase nada daquilo que está ao redor, focando a atenção do expectador em uma porção mínima da cena, e fazendo que este divague sobre o que está acontecendo fora do campo visual, intensificando a esfera emocional da cena.

Enquanto o primeiro grupo confere um sentido de lógica para a narrativa estabelecendo oralidade, movimento e passagem de tempo, por exemplo, o segundo estabelece a subjetividade do conteúdo, trazendo nuances de significados que constituem a parte do dis-

curso relacionada à emoção, preenchendo as lacunas que se referem às diversas formas de se contar uma história. Enquanto os elementos morfológicos definem O QUE é a mensagem e QUEM emitiu e, portanto, quem é o receptor, os elementos semânticos procuram estabelecer a forma como esse conteúdo é transmitido, sendo o COMO que estabelece as nuances sutis, mas fundamentais de uma narrativa complexa. Os elementos morfológicos são as ferramentas que constituem a porção objetiva da mensagem, enquanto os elementos semânticos definem de que forma essa mensagem é passada, sendo, portanto, a porção subjetiva do discurso. Naturalmente ao se produzir uma história em quadrinhos, tem-se de optar pela utilização de ambos de forma equilibrada, mas enquanto a subversão das regras, no caso dos elementos morfológicos, interfere e pode até impedir a compreensão da narrativa, o uso inadequado dos elementos semânticos não necessariamente impede sua compreensão. Na contemporaneidade, é imensa a quantidade de narrativa visual que bombardeia nossos sentidos com fotos, filmes, desenhos, animações, videogames, quadrinhos e todo tipo de narrativa visual. Um balão de fala equivocado, ou que contenha uma haste que não está voltada para seu emissor atrapalha a leitura de tal forma que a compreensão do conteúdo pode ficar comprometida, assim como a alteração do fluxo de leitura que sem uma clara sinalização pode confundir o leitor a ponto de não

possibilitar a compreensão plena da história. Enquanto a escolha de um plano inadequado para apresentar a expressão de uma personagem atrapalha a plena captação das nuances, no caso dos balões, por exemplo, um uso inadequado altera o sentido, e por isso é necessário que exista algum conhecimento da linguagem dos quadrinhos. Balões de pensamento ou sussurro têm sua linha e formato específicos; usar uma linha tracejada em todos os balões fará o leitor interpretar que todas as falas da história são sussurradas; no caso de se fazer uso unicamente de balões de pensamento não se pode conceber diálogos, a menos que trama se estabeleça em um universo no qual a telepatia seja comum. Alguns elementos sintáticos não são necessariamente obrigatórios nas histórias em quadrinhos, podendo haver histórias em que não se faz uso de um ou outro. Dificilmente, entretanto, encontraremos uma HQ sem que haja qualquer elemento morfológico presente. No caso dos elementos semânticos, podemos dizer que é impossível desenvolver uma história em quadrinhos sem que haja qualquer uso de enquadramento ou estilo. O simples desenhar já configura um estilo, assim como o retratar de uma cena impõe a escolha de um plano. Quando Scott McCloud fala sobre as cinco escolhas que um artista de quadrinhos tem de fazer em seu trabalho, ele fala principalmente dos elementos semânticos, e dentre essas cinco escolhas somente a escolha de fluxo pertence ao grupo dos elementos

morfológicos. Para tornar mais claro o conceito por trás dessas cinco escolhas e as implicações no desenvolvimento da narrativa, é necessário que cada uma seja amplamente observada e sejam analisadas suas funções na narrativa.

McCloud inicia o capítulo desenvolvendo a questão da escolha das transições entre os quadros e se refere, principalmente, à decisão entre quais momentos merecem ser representados e quais devem ser descartados para conferir sentido à narrativa. Trata-se de definir, diante de uma ação contínua, a parte que melhor mostra a ação. Em seu livro *Desenhando Quadrinhos*³, o autor divide essas transições em seis possibilidades, em que cada uma tem como principal característica sua “decupagem” do enredo. São elas:

Momento a momento

Ação a ação

Sujeito a sujeito

Cena a cena

Aspecto a aspecto

Non sequitur

Quando se refere à escolha de momento que denomina como **momento a momento**, McCloud define esse partido como “uma única ação retratada em uma série de momentos”. Expandindo a fala do autor, podemos afirmar que é uma forma de transição que se caracteriza pelo desmembramento de uma ação em suas mínimas partes constituintes. Como é o caso de uma lágrima que se forma no olho da personagem e vai descendo lentamente pela face, ou ainda, o ato de tropeçar, em que se evidencia toda a sua trajetória, desde o esbarrão até que a personagem se espatife no solo. Trata-se da maximização na observação de uma ação. Semelhante com o que acontece quando assistimos a uma cena em câmera lenta. Essa observação extremamente detalhada de uma ação tende a intensificar a percepção do leitor, conferindo maior suspense ou ênfase à ação. Como se refere a um movimento curto, rápido, essa forma de retratar em detalhes uma ação tende a tornar o ritmo de leitura mais lento, e uma história que apresente um grande volume

de páginas com essa forma de representação de tempo pode ficar cansativa ou lenta do ponto de vista de ritmo de leitura.

A forma de transição chamada de **ação a ação** é a mais recorrente ao se apresentar uma ação mais complexa, constituída por etapas distintas ou outras ações menores. Como exemplo, podemos destacar a sequência em que uma personagem vai bater um pênalti. Essa ação é formada por vários instantes contínuos, mas distintos, pegar a bola, colocar na marca do pênalti, dar alguns passos para trás, correr para o chute e chutar a bola. Ao optar por essa sequência o artista mostra cada uma dessas fases da ação. Em analogia, é semelhante às poses, ou *keyframes* de uma animação. Essas ações-chave dão ao leitor um registro de quantas e quais etapas constituem a ação. É uma escolha extremamente didática do ponto de vista de se tornar claro um determinado movimento, atitude ou ação.

Ao se referir às transições **sujeito a sujeito**, McCloud é claro ao determinar que estas se caracterizam por “uma série de sujeitos alternantes dentro de uma cena”. Desta forma, o foco é o indivíduo que executa as ações e não a ação em si. O autor destaca ainda que este sujeito pode estar inserido visualmente na cena ou apenas ser mencionado. Não é imprescindível que esteja dentro do campo visual ou no quadro, propriamente dito. Os diálogos fazem uso constante desse tipo de escolha, em que os emissores são retratados em suas falas. Os enquadramentos em plano e contra-plano são

importantes para direcionar o olhar do leitor e auxiliam a condução da narrativa.

Quando a transição é focada em passagens de tempo ou espaço com distâncias significativas, McCloud chama de **cena a cena**. Nelas podemos perceber um longo período de tempo entre os quadros. Podemos perceber que observando as transições momento a momento em contraposição às transições cena a cena, o elemento tempo é o foco da questão. Enquanto a primeira maximiza a percepção do instante, a segunda é associada a cortes temporais que exprimem uma duração consideravelmente mais longa. Podem se passar dias, meses, anos entre um quadro e outro. O autor explica que “estes saltos de cena a cena podem ajudar a contar uma história em extensões diferentes, permitindo ainda assim diversos intervalos de tempo e uma variedade de locais” (McCLOUD, 2008, p. 17).

As transições chamadas de **aspecto a aspecto** buscam apresentar diferentes formas de apresentar um determinado aspecto de um lugar, ideia ou estado de espírito, e do ponto de vista da narrativa têm a capacidade de apresentar simultaneidade, permitindo que o leitor, no lugar de enxergar uma sequência entre os quadros, vagueie por entre prismas diferentes de observação. Carregam, intrinsecamente, certa dose de poesia e lirismo, e se observarmos o ritmo da leitura, percebemos que trazem uma suspensão no ritmo da história. Essa sensação de paralelismo se dá pelo fato de que não abordam um único objeto, local ou persona-

gem. Muitas vezes são desprovidas de balões de fala, sendo a narração a forma mais comum de se apresentar conteúdo textual. Nela o leitor assume um papel de tradutor, valendo-se do seu próprio repertório para ter uma noção do todo. A sensação de suspensão do tempo é distinta das transições momento a momento e cena a cena, uma vez que sugere não uma sequência temporal entre os quadros, mas facetas diferentes de um mesmo momento, cena ou aspecto, propriamente dito. Faz-se necessário um “diálogo” entre o artista e o leitor da história, e o que surge dessa conversa é uma percepção mais complexa e profunda do assunto tratado. Dessa forma, as transições aspecto a aspecto criam um vínculo emocional mais profundo entre o leitor e a história, uma vez que este é responsável por juntar as peças deste quebra-cabeça que o artista apresenta. É uma transição menos óbvia e pressupõe um amadurecimento por parte do público ao qual se dirige.

A última forma de transição descrita por McCloud é chamada de **non sequitur**, ou sem sequência. Esse processo explora a utilização de imagens sem qualquer tipo de vínculo ou sentido. As imagens não estão relacionadas e tendem ao absurdo. Não são sequências que procuram desenvolver uma história e normalmente são mais vistas em quadrinhos experimentais.

O autor afirma que dentre as transições acima descritas, quando a narrativa se baseia

no enredo, as transições ação a ação, sujeito a sujeito e cena a cena são as mais comuns, pois permitem a continuidade e o desenvolvimento da história. São situações que buscam esclarecer os fatos de uma cena, precisando para o leitor *quem faz o que, onde e como* isso é feito. No caso das transições momento a momento e aspecto a aspecto, o que se procura é esclarecer a natureza dessas ações, ideias ou estados de espírito, e são mais recorrentes em histórias que apresentam um viés mais emocional e cheias de nuances.

Outro elemento que constitui porção semântica da linguagem dos quadrinhos é a escolha do enquadramento adequado para se retratar uma cena. Como na fotografia, e principalmente no cinema, a escolha dos planos determina como a cena será percebida pelo leitor/espectador e influencia enormemente na sensação que se busca alcançar. No cinema o uso dos planos é um elemento vital à narrativa e é capaz de intensificar a parcela emocional da obra. A cena não deve ser vista, necessariamente, da altura dos olhos e a simples mudança do ângulo da câmera pode influenciar enormemente a forma como enxergamos uma cena. Um enquadramento que merece destaque e pode servir como um bom exemplo de como um plano cinematográfico interfere na percepção do espectador é o uso dos planos *plongée* e *contra-plongée*. *Plongée* significa mergulho ou mergulhada em francês, é o termo usado para definir um tipo de enquadramento em

que a câmera filma o objeto de cima para baixo, situando o espectador em uma posição acima do objeto. Vemos a imagem como se estivéssemos em uma posição superior. Esse enquadramento produz um efeito de diminuir o objeto, de inferiorizar, pois o situa em um plano onde existe algo maior do que ele, que o olha de cima e dá conta de toda sua dimensão. *O contra-plongée* é, como o nome sugere, o oposto do plano anterior. Nesse a câmera filma o objeto de baixo para cima, situando o espectador abaixo do objeto, engrandecendo-o na tela. Isso gera uma sensação de grandiosidade e superioridade do que está sendo filmado em relação ao observador. Apesar de não ser o primeiro diretor a utilizar esse recurso, Orson Welles foi preciso ao explorar as percepções e sensações decorrentes da observação de uma cena em planos oblíquos, fugindo de um enquadramento mais natural à altura dos olhos. Em sua obra-prima *Cidadão Kane*, Welles fez uso constante desses planos para evidenciar a superioridade do protagonista em relação às demais personagens do filme, como pode ser visto nos *frames* a seguir que foram retirados do filme (Figura 7). Segundo o pesquisador André Bazin, a adoção de muitos planos em *contra-plongée* apresenta uma sensação de esmagamento que permeia toda a obra.



Figura 7: Frames do filme *Cidadão Kane*, de Orson Welles. Fonte: imagens retiradas do filme *Cidadão Kane* de Orson Welles.



4 No Plano Médio (PM) a figura humana é enquadrada por inteiro, com um pouco de espaço sobre a cabeça e sob os pés. No Plano Americano (PA) a figura humana é enquadrada do joelho para cima.

5 No Meio Primeiro Plano (MPP) a figura humana é enquadrada da cintura para cima, enquanto no Primeiro Plano (PP) o corte é dado na altura do tórax, ou busto. O Primeiro Plano também é chamado de Close-up.

A persistência de contra-plongée em Cidadão Kane faz com que logo deixemos de ter uma concepção clara da técnica, ao passo que continuamos a sofrer sua influência. Portanto, é muito mais inverossímil que o procedimento corresponda a uma intenção estética precisa: impor-nos certa visão do drama. (ORSON WELLES, 2005, p. 87)

A análise prossegue enfatizando a percepção de como esse tipo de enquadramento é claustrofóbico e opressor para o espectador e como isso intensifica a parcela emocional do filme.

A vontade de poder de Kane nos esmaga, mas ela própria é esmagada pelo cenário. Pela mediação da câmera, somos de certa forma capazes de perceber o fracasso de Kane com o mesmo olhar que nos faz sofrer o seu poder. (BAZIN, 2005, p. 87)

Assim como no cinema, a adoção de planos nas histórias em quadrinhos é intimamente ligada à sensação que se busca alcançar com relação ao leitor. Dessa forma, os planos extremamente aproximados são fundamentais para se apresentar uma cena em detalhe. São precisos ao mostrar ações que se constituem por gestos sutis e procurarm esclarecer sobre a natureza de objetos pequenos, ou mesmo, distantes, através da aproximação, em analogia às lentes teleobjetivas. Os enquadramentos em plano médio e plano americano⁴ são muito utilizados para se mostrar cenas em que existam ação, os planos meio primeiro plano e primeiro plano⁵ são voltados para os diálogos, pois são próximos o suficiente para se mostrar a expressividade de uma cena, com as personagens ocupando uma porção considerável dos quadros. As panorâmicas são muito utilizadas e bastante eficazes em mostrar a ambiência onde a cena se passa, além de evidenciar a sua grandiosidade perante a personagem. Um recurso muito utilizado nas histórias em quadrinhos é a diagramação de páginas duplas com um úni-

co quadro. Tal opção propicia uma diminuição no ritmo de leitura pois gera uma pausa para a contemplação do quadro que, por ser muito grande, tende a ser esquadrinhado e percebido em etapas. Num primeiro momento percebe-se a cena como um todo, para, em seguida, permitir que o olhar vagueie pela imagem, realizando a leitura dos quadros propriamente dita. Esses dois momentos podem ocorrer de forma contínua e por essa razão tendemos a nos reter mais nesse tipo de diagramação.

Uma característica das histórias em quadrinhos que as distingue em relação às animações e ao cinema é que o tamanho e o formato dos quadros não são necessariamente fixos, e uma página pode conter simultaneamente painéis verticais e horizontais de todos os tamanhos. Apesar do cinema fazer uso eventual do quadro subdividido e com isso, apresentar cenas simultâneas, trata-se de uma situação completamente distinta das páginas de uma HQ. Ao permitir um número de quadros variável, e com isso possibilitar seus formatos distintos, os quadrinhos trazem intrinsecamente um outro elemento importante na leitura: a diagramação. No caso dos quadrinhos, a diagramação é um elemento que define o cadenciamento da leitura, seu ritmo. Enquanto a narrativa de um filme segue obrigatoriamente o planejamento do diretor e sua duração é algo imutável, nos quadrinhos cada leitor exercita seu próprio ritmo de leitura.

O tempo de fruição de uma obra cinematográfica (assistida em uma sala de cinema) não

é uma variável e ao final de uma sessão todos os espectadores terminam a experiência ao mesmo tempo. Trata-se de uma experiência coletiva, e ainda que experimentada individualmente os elementos objetivos são comuns a todos. A duração predefinida de cada cena não é passível de individualidade e caso algo não tenha sido captado por um espectador, este terá de assistir novamente ao filme. Nas histórias em quadrinhos, cada leitor é seu próprio diretor e conduz o ritmo à sua maneira, podendo retornar páginas, deter-se em uma imagem por determinado tempo sem que isso interfira na experiência de outro. Essa internalização do tempo gera uma relação individual com a obra, assim como é pessoal a forma como cada um prescreta uma página. Naturalmente existe um fluxo de leitura, que no ocidente segue de cima para baixo e da esquerda para a direita, e é constante e invariável no caso de um livro. Obras pictórico-textuais apresentam uma complexidade maior, uma vez que elementos, tamanhos e diagramações diferentes conduzem a atenção de maneira mais precisa. No caso de páginas de uma revista, ou ainda de histórias em quadrinhos, nada impede que um determinado painel seja lido primeiramente a despeito de seu lugar na página. Essa abordagem ergonômica permitiu que se estabelecessem regiões mais “nobres” e zonas “mortas” em uma página.

O caso específico das HQs é analisado sob a ótica do rastreamento de movimentos oculares pelo professor de Psicologia, Ben Tatler

da Universidade de Aberdeen, na Escócia junto de sua equipe interdisciplinar de pesquisadores, que formam o *Comic Convention Project*. O tempo de contemplação de uma página é algo pessoal e somente o leitor determina quanto tempo dispensará em sua leitura. Essa internalização do ritmo de leitura faz do quadrinho uma obra com características distintas das demais formas de arte sequencial. O artista pode utilizar-se de meios para indicar ou, ainda, prever sua duração, mas no fim acaba submetendo-se ao desejo do leitor e seu ritmo de leitura. O autor divaga ainda sobre o uso das sequências dos quadrinhos e seu enquadramento. Em seu livro *Desenhando Quadrinhos*, McCloud afirma que o uso de tomadas panorâmicas normalmente é seguido de planos mais aproximados afim de “explicar” visualmente o que se segue na história:

[...] os leitores precisam desta informação, sobretudo quando passam de cena a cena, e daí vem a tradição da tomada panorâmica: um ou dois grandes quadrinhos em grande angular no início de cada nova cena, seguido por alguns quadrinhos de foco e por close-ups de personagens individuais. (McCLOUD, 2008, p. 22)

Essa forma de se narrar um evento, longe de ser uma regra, define a intenção do artista que pode fazer uso da falta de orientação, a partir da utilização de imagens em close-up, a fim de retardar a ampla compreensão da ambiência e consequentemente gerar suspense em sua história. Outra escolha relacionada por McCloud como primordial é em relação às imagens. Para ele a função primária da escolha das imagens é comunicar-se de forma rápida, clara e envolvente com o leitor, independentemente do estilo do desenho adotado. O autor ressalta a importância de se dominar as técnicas a fim de passar com clareza suficiente sua intenção. A representação de uma ideia é sutil e prescinde de domínio das habilidades por parte do artista. As expressões, os movimentos, vão muito além de se “desenhar bem”. Para tal, o artista deve

considerar quais elementos são importantes na narrativa, apesar de afirmar que as noções de anatomia e perspectiva clássicas têm sua importância ao retratar de forma convincente aquilo que estamos acostumados a perceber. A forma como o artista escolhe os elementos que constituem um quarto, por exemplo, dizem muito sobre quem habita o lugar, assim como as expressões e posturas de personagens que se encontram em um plano secundário podem evidenciar as emoções e atitudes e trazer mais informações para o leitor de forma que este tenha uma percepção mais completa de toda a cena. O uso de elementos simbólicos pode ter grande significado a partir de uma base concreta por parte do leitor. Esse repertório é decisivo para que a história atinja sua maturidade. A adoção de personagens animais para apresentar histórias pertencentes à história da humanidade é recorrente, e este zoomorfismo foi utilizado por vários artistas. Nesse sentido, podemos destacar a obra MAUS, de Art Spiegelman, que retrata a sobrevivência de um judeu durante o holocausto. Nela os judeus são representados como ratos, os nazistas como gatos, os americanos como cachorros enquanto os poloneses eram porcos. A adoção destes últimos era uma alusão à propaganda nazista que apresentava os judeus como ratos e os poloneses como porcos. Tal uso fez com que a história em quadrinhos tivesse seu lançamento adiado na Polônia. Ao optar por adotar o zoomorfismo, o autor, de certa forma, tende

a evidenciar os instintos naturais das espécies ao contar um triste episódio da história da humanidade a partir do ponto de vista de um sobrevivente. Esta metáfora das nacionalidades entre as personagens, que evoca a natureza primal de cada espécie, tende a dissolver a sensação de que foram seres humanos os responsáveis pela atrocidade que foi a perseguição de milhões de judeus durante a Segunda Guerra Mundial. A troca da representação de humanos por animais não diminui a grandeza da obra, muito pelo contrário, magnifica ainda mais sua capacidade de penetração, pois, de certa forma, torna a leitura ainda mais profunda.

Outro mérito do autor é o humor, ácido e corrosivo, mas sempre inteligente. Muitas vezes os artistas optam por utilizar o contraste entre o estilo da imagem e o discurso do texto, gerando um conflito que pode ser agradável ao leitor por atenuar um texto denso. Esse é o caso da obra *Calvin e Haroldo* (no original *Calvin and Hobbes*) de Bill Watterson, que apresenta uma personagem infantil, sob um estilo simples e bem-humorado, apesar de muitas vezes trazer à tona questionamentos profundos acerca da natureza humana. Em *Calvin*, a contradição entre aquilo que lemos e o que vemos é fundamental, essas curtas histórias que retratam as aventuras fantasiosas de Calvin podem ser consideradas como uma fuga à cruel realidade do mundo moderno e uma oportunidade de se explorar com ironia a natureza humana (Figura 8).

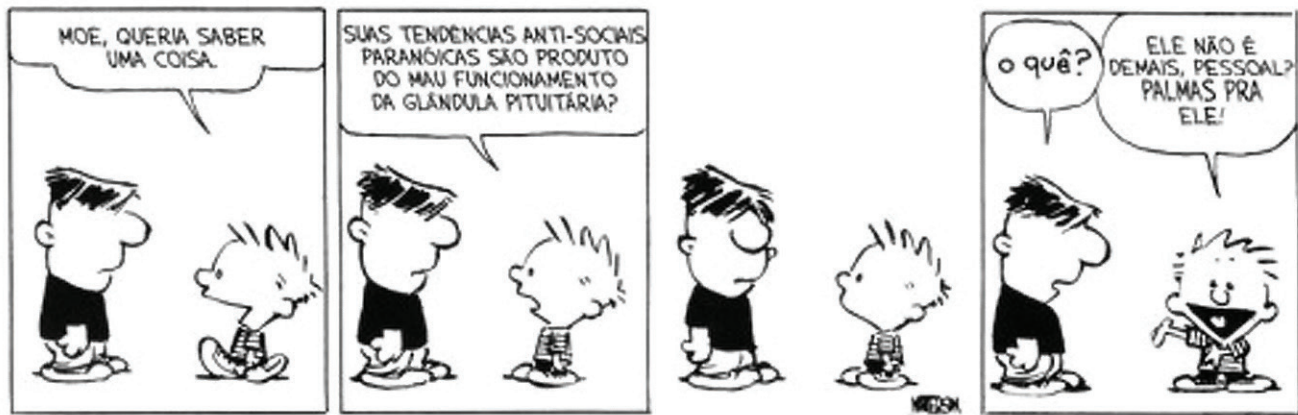


Figura 8: Exemplo de uma história de uma página de Calvin e Haroldo.

É importante não confundir o estilo *cartoon* do artista com falta de refinamento. Watterson imprime uma estética e um controle pleno de suas qualidades como artista, optando por uma personagem com estilo tipicamente encontrado nos desenhos infantis. Suas proporções em relação à anatomia sugerem um público específico, e de fato existem na obra de Watterson uma forma de leitura que se dá em camadas, e com isso, públicos de faixas etárias diferentes podem se deliciar com suas histórias. A forma como texto e imagem se fundem permite que haja uma leitura em níveis diferentes, em que crianças podem desfrutar das aventuras imaginárias de Calvin e seu tigre (de pelúcia?) e adultos podem refletir sobre sua própria existência e valores. Will Eisner já havia destacado a importância de se observar criticamente uma obra a partir do ponto de vista da arte, em particular, se preocupando com a distinção entre "técnica" e "estilo".

Muitos artistas usam sombreado, pincel seco e aguada da mesma maneira que um músico de jazz utiliza refrões. Estilo, como nós o definimos aqui, é o "visual" e a "sensação" da arte a serviço da sua mensagem. (EISNER, 2005, p.159)

De uma forma até radical, Eisner vai mais longe e afirma que existem estilos mais apropriados a determinado conteúdo, que *algumas histórias têm estilos mais ou menos coerentes com seu conteúdo*. Essa afirmação não pode ser contestada ou comprovada. Trata-se de um pensamento que surge a partir da constatação de que algumas escolhas são acertadas, enquanto outras nem tanto. Não é crível que exista um estilo de “desenho” que possa ser considerado o ideal, mas é imprescindível um questionamento, por parte do leitor, sobre quais as intenções do artista ao escolher este ou aquele estilo. Que tipo de questionamentos este traço proporciona?

Nas páginas 125 e 126 da obra *Quadrinhos e Arte Sequencial*, Eisner traça um interessante questionamento sobre o estilo da imagem. Como artista soberbo que era, poderia parecer para Eisner que o estilo da imagem era variável de acordo com a intenção do artista, mas deve-

se reconhecer que tal façanha não é de todo fácil e somente os mais talentosos podem mimetizar estilos ou alterar sua estética pessoal em prol de uma maior intimidade com a obra. Um artista que merece destaque em sua capacidade de diversificar seu traço foi o francês Jean Henri Gaston Giraud, mais conhecido pelo seu pseudônimo: Moebius, como pode ser visto nos exemplos a seguir (Figura 9) e retratam momentos distintos de sua carreira.

De acordo com a história, Moebius se valia de estilo e técnicas específicos. O primeiro exemplo mostra uma página desenhada em 1968 para a história *Le Cavalier Perdu*, da Revista *Lt. Blueberry*; o segundo constitui-se em uma página do livro *Arzach* de 1973; o terceiro exemplo apresenta uma página da série *Garagem Hermética* publicada entre 1976 e 1980. No último quadro é apresentada uma página da história *Parable* feita para Marvel para a revista *Silver Surfer* publicada em 1989.



Figura 9: Exemplos de páginas desenhadas por Moebius.

Fonte: Tenente Blueberry (1968), Arzach (1973), Le Garage Hermétique (1976-1980), Silver Surfer: Parable (1988-1989).

Compreender a relação de interdependência entre o texto e a imagem é um elemento-chave na construção de uma narrativa para os quadrinhos. É fazer com que o texto não se torne uma mera redundância do que a imagem diz, mas gere uma camada mais profunda da dimensão narrativa. Para McCloud, a escolha da arte (como partido estético, estilo) deve ser fundamentada a partir da preocupação com a clareza e com a narrativa, fazendo-a rápida e envolvente. Ele enfatiza a comunicação com o leitor. O autor destaca a importância em se representar expressões sutis, diferenciar fisionomias semelhantes ou mesmo sugerir a

iminência de uma ação. De certa forma, Eisner dicotomiza os estilos entre um relacionado à comédia e outro mais realista, possivelmente com um caráter mais dramático. Eisner inicia sua explicação a partir de uma cena simples com quatro quadros: um homem corre, sem perceber cai em um buraco (Figura 10).

O estilo é caricatural, sintético, e, segundo o autor, busca relacionar com humor. A personagem aparece em todos os quadros, e apenas parcialmente no último quadro. O outro elemento, o buraco, aparece fixo em três quadros. Inicialmente não existe representação de som na cena.



Figura 10: Exemplo de quadrinhos com humor, mas sem palavras. Fonte: Eisner (1989, p.125)

Em um segundo momento, ainda seguindo a mesma linha direcionada a um conteúdo/sentido relacionado com humor, o artista insere a oralidade na figura dos balões. Percebe-se que a narrativa ganhou profundidade e nuances, incrementando o lado cômico da trama. Justificando que o humor se constitui em uma simplificação exagerada, o autor afirma que a

escrita deve seguir o mesmo estilo. O texto pode vir a alterar o sentido ou intenção. Cabe a ele acrescentar certa dose de incongruência à narrativa, intensificando o humor. Do ponto de vista do enquadramento, foi adotado um único plano para toda a cena. O enquadramento adotado tem como figura central a personagem (Figura 11).



Figura 11: Exemplo de quadrinho com humor, e texto com sentido ampliado. Fonte: Eisner (1989, p.125)

A seguir, o artista altera o estilo do desenho, alterando o traço, tornando-o mais realista. Do ponto de vista do conteúdo textual, suprime a maior parte do texto, mantendo conteúdo textual apenas no primeiro e último quadros. Enquanto o primeiro quadro apresenta uma narração, o último se refere à oralidade, apesar de não estar acondicionado em um balão. O texto referente ao grito da perso-

nagem sofre efeito da gravidade, apresentando uma física semelhante à que atua sobre seu emissor. Assim como o fugitivo, seu grito também desaparece no buraco, esvaindo-se. Os planos também valorizam a figura da personagem, mas a presença de linhas de perspectiva mais definidas evidencia o sutil deslocamento do ponto de vista (Figura 12).

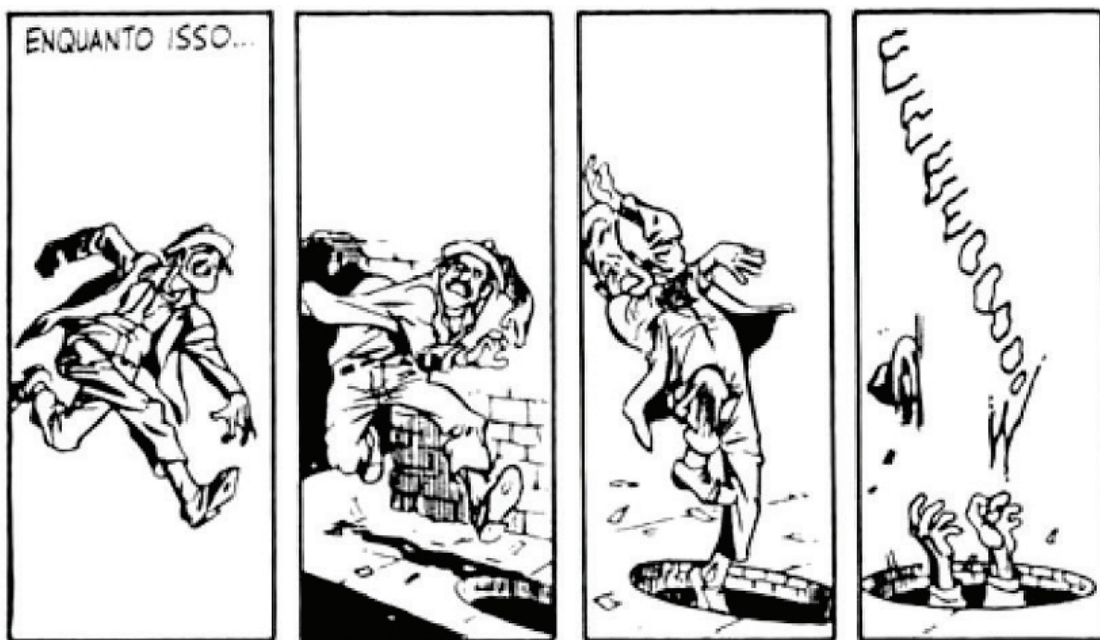


Figura 12: Exemplo de quadrinhos realista com uso mínimo de palavras. Fonte: Eisner (1989, p.126)

Vale ressaltar que à exceção do estilo do traço, a narrativa é muito semelhante à desenvolvida no primeiro exemplo. A ausência de um texto que explicasse o que está acontecendo permite que o leitor possa divagar mais sobre as razões e desdobramentos das ações. Nesse caso, a supressão de um elemento importante como o conteúdo textual impacta na responsabilidade que o desenho tem ao comunicar de maneira clara a esfera emocional, assim como as ações do protagonista. No quarto exemplo, a tira ganha volume textual, tanto através da narração que insere

um contexto de simultaneidade quanto através dos balões de fala, que apresentam uma profusão quase redundante de texto. A maior contribuição do texto neste exemplo é intensificar o desfecho inesperado, ao introduzir no leitor um maior conhecimento da personalidade da personagem, seu estado de espírito e surpresa. O texto do segundo quadro traz uma importante leitura que a personagem faz de si mesma adotando um discurso em terceira pessoa ao se referir a si própria. Ao ressaltar sua “esperteza” e afirmar o quão próximo está de conseguir escapar de seus

algozes com um texto interrompido, sugere o ritmo da fala. Tudo acontece rapidamente, e quando percebe que o chão foge sob seus pés mal tem tempo de compreender o que se passa. A derradeira exclamação no último quadro, apesar de redundante, traz ao leitor a frustração que o protagonista vivencia ao perceber seu fracasso (Figura 13).



Figura 13: Exemplo de quadrinhos realista com uso balões de fala. Fonte: Eisner (1989, p.126)

O quinto exemplo utilizado por Eisner mantém o volume textual, porém, à exceção do último quadro, a oralidade quase não é expressa, a maior parte do texto refere-se à narração. Naturalmente o ato de contar uma história através do olhar onipresente de um narrador permite que toda uma gama de informações do

universo histórico e emocional da personagem possa ser passada de forma a intensificar a relação estabelecida entre o leitor e os agentes da narrativa. É possível transmitir ao leitor o que o protagonista está sentindo, sua sensação de vitória e eminente alívio, sua frustração e surpresa ao perceber seu erro. A linguagem poética do texto atua como um tempero que acrescenta à trama uma camada mais profunda de compreensão (Figura 14).



Figura 14: Exemplo de quadrinhos realista com uso de narração. Fonte: Eisner (1989, p.126)

Para McCloud, a escolha da arte (como partido estético, estilo) deve ser fundamentada a partir da preocupação com a clareza. Priorizando a esfera comunicacional da história em quadrinhos, McCloud estabelece uma hierarquia em que a expressividade vem em um segundo plano, submetido à mensagem e sua transmissão.

Para o designer, a esfera tipográfica ganha importância extra e sugere uma possibilidade infinita de significados; cada partido tipográfico é um discurso semiótico. Podemos dizer que, na contemporaneidade, a forma se torna um elemento importante ao enfatizar significados. Em mundo profundamente referenciado pelas imagens e formas, a tipografia ganhou caráter expressivo a partir da imensa profusão de desenhos de letra que surgiram com o advento da computação gráfica.

Atualmente podemos utilizar uma infinidade de famílias tipográficas, diversas fontes com desenhos diferentes. A internet é terreno fértil para a divulgação, organização e comercialização de toda uma geração de produtos tipográficos. Os *websites* proporcionam ao usuário a possibilidade de baixar para o computador famílias com os mais diversos desenhos. Essa profusão de possibilidades que a era da informática possibilita é capaz de aproximar o universo tipográfico do artista. Outrora a produção de uma HQ era um processo fragmentado e setorizado. As “revistas de linha” tinham histórias desenvolvidas por diversos artistas, roteiristas e arte-finalistas diferentes. O mesmo acontecia com a produção do volume textual, normalmente desenvolvido pelos letristas. Sempre existiu certa resistência ao uso de fontes com um desenho mecânico; normalmente optava-se pelo uso de fontes que simulassem a letra manuscrita. É possível que a estética “perfeita” de uma família serifada viesse a conflitar visualmen-

te com as imperfeições e irregularidades do traço do desenho. De fato, a maior parte das publicações tendia a utilizar desenhos de letra que simulassem uma produção manual do caractere. Dissociar o texto das imagens é um grave equívoco. Se a HQ consiste em ser uma narrativa pictórico-textual, um elemento não deve se sobrepor ao outro. Qual o volume do texto? Quais painéis terão texto? Questões como essas devem ser respondidas durante o processo criativo.

No universo de possibilidades que o computador e a internet proporcionam, a escolha tipográfica e suas possíveis implicações semióticas é parte fundamental do processo de conceituação. Como foi apresentado anteriormente, os balões criados por Todd Klein para Sandman foram cuidadosamente pensados, evidenciando a importância que tais elementos poderiam adquirir, deixando de ser meros suportes do texto para se tornarem elementos de expressão. Para Eisner, o material textual se sobrepunha do ponto de vista de importância perante o leitor. Ele categoricamente afirma: “Em vista desta interdependência, portanto, não há outra escola (fazendo justiça à própria forma artística) senão reconhecer a primazia da escrita sobre o desenho” (EISNER, 1985, p.127). Eisner destaca a importância da escolha quanto ao uso de palavras ou não, criando pausas e, com isso, estabelecendo um ritmo à leitura (Figura 49). O autor realça o caráter oral do uso de balões e define semelhança entre a grafia e sua sonoridade.

Conforme o exposto, os balões são um elemento importantíssimo na linguagem dos quadrinhos, representando visualmente a oralidade. No caso da forma dos balões, podemos dizer que parte dessa linguagem provém de um processo de convenção, em que os elementos foram sendo repetidos com tanta consistência que acabaram sendo incorporados à linguagem. Podemos usar como exemplo o fio de contorno tracejado, que normalmente é compreendido como sussurro, ou mesmo o balão em formato de nuvem para indicar pensamento.

Os balões detêm todas as características básicas da oralidade: *o que é falado, por quem e como é falado*. O conteúdo objetivo, a mensagem, tem o código definido pelo idioma. O agente, ou emissor, é definido pela direção da haste, que é direcionada à personagem que fala. As questões sobre a forma como a mensagem foi emitida são mais sutis e envolvem uma análise mais detalhada. Os balões têm uma relação evidente com a interpretação e representação dessas sutilezas. Uma fala emitida de forma fria, sem emoção, pode ser interpretada como desprezo, mas representar isso exclusivamente através de expressão facial das personagens pode ser difícil, ou mesmo impossível, e o artista recorre ao balão como elemento de apoio e ratificando o sentido.

Do ponto de vista da anatomia, podemos dizer que o balão padrão é constituído por duas partes: O corpo do balão, ou bojo, e a haste, que também é comumente chamada de rabo

ou cauda. O corpo refere-se à porção maior do balão, é confundida com *O* balão propriamente dito. A haste é a parte de baixo de um balão, se apresenta como um afinamento que deve apontar para a boca da personagem. O corpo do balão contém a mensagem enquanto a haste identifica seu emissor. O balão de fala pode apresentar diversos formatos, mas há muitos anos o formato adotado pela indústria dos quadrinhos vem sendo o elíptico, e a haste tem terminação em cúspide. Normalmente evita-se que as hastes sejam direcionadas para outras partes do corpo além da boca, devendo se aproximar em até metade da distância entre o balão e a cabeça da personagem (Figura 15).

Além dessas duas partes que definem seu formato, os balões têm três propriedades básicas: contorno, preenchimento e texto. Normalmente o balão padrão, e mais comum, é o balão natural de fala, que tem seu corpo em formato elíptico, o fio de contorno é contínuo e uniforme, a haste tem forma de cúspide, o preenchimento é sólido e branco, o texto é escrito com uma fonte manuscrita, não cursiva, unicamente em caixa-alta, sua orientação é centralizada.

Assim como as linhas de movimento, os balões são elementos nascidos nas histórias em quadrinhos e que persistem até hoje. Sua existência é etérea, pois é visível apenas aos olhos do leitor. Direcionados ao espectador, são o *anima* das histórias em quadrinhos. Traçando o gesto e a fala, dão vida às imagens ordenadas em sequência e nos conduzem



pela narrativa. Podemos dizer que o balão tem grande importância dentro da estrutura narrativa dos quadrinhos, tornando-se difícil imaginar uma adaptação para o suporte digital que não incorpore esse elemento sem se descaracterizar. Os balões são um forte elemento na construção dessa linguagem visual dos quadrinhos, e mesmo as histórias que apresentam narração ou os diálogos falados também fazem uso dos balões como elemento de relação com o objeto de origem, as HQs em papel.

Quando analisamos a estrutura das narrativas sobre o papel, percebemos que elas se desenvolvem de uma forma linear, em que o leitor/espectador é apresentado ao repertório de elementos que constituem a trama a partir da leitura dos caracteres, palavras, sentenças e parágrafos. É natural incorporar que o livro *tem* de ser folheado para que possa ser lido e, com isso, o gesto se confunde com a própria ação de ler. Algumas histórias em quadrinhos digitais que estão disponíveis atualmente e derivam de seus analógicos predecessores trazem soluções que ferem

Figura 15: Partes do balão, corpo e haste. Fonte: acervo de autor.

a própria estrutura e por isso têm sofrido resistência por parte do público. Na opinião do quadrinista e pesquisador Scott McCloud, a questão do tempo interno das histórias em quadrinhos é fundamental para o processo de imersão do leitor. Ao internalizar a percepção do tempo, o leitor controla o fluxo, o ritmo e a progressão da narrativa. Uma vez que a dimensão temporal é uma das construções mais fortes da linguagem das HQs (assim como o som e o movimento), os elementos têm estrita relação com a percepção de duração, de tempo transcorrido, e essa natureza determina certo grau de proximidade. Uma diferença crucial entre a narrativa literária e a audiovisual é a forma de progressão da história. Em um sistema de paginação, toda a evolução se dá de forma gradual, linear e mediante interação. Uma narrativa visual pressupõe cuidados com a composição e traz implicitamente uma preocupação com o que *não* será mostrado. À exceção das ilustrações que possam existir, a natureza descritiva de um livro serve de alimento para o mais potente artista que existe, a *imaginação*. O cinema pode explorar uma ótica diferente e, ao mesmo tempo que coloca o espectador dentro da cena, não permite que ele possa reinterpretar os elementos, apresentando uma imagem absoluta. Os quadrinhos constituem um elemento distinto que se coloca entre as duas experiências. Ao se ler uma história em quadrinhos, todo o andamento é determinado pelo passar de páginas e a percepção de ritmo e tempo é individual; a profusão de imagens constituem uma sequência bastante precisa dos acontecimentos, e os enquadramentos direcionam o olhar e orientam a imaginação. Os movimentos, sons e demais sinestésias são a parcela de contribuição do leitor.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques, MARIE, Michel. A análise do filme. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2009.
_____. A Imagem. São Paulo: Papyrus, 2004
- BAZIN, André. Orson Welles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006
- EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
_____. New York: A Vida na Grande Cidade. São Paulo: Companhia das letras, 2009
- McCLOUD, Scott. Reinventando os quadrinhos. São Paulo: M. Books, 2006.
_____. Desenhando os quadrinhos. São Paulo: M. Books, 2008
_____. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: M. Books, 1995.
_____. The visual magic of comics. 2005. Palestra proferida TED Talks. Disponível em: <http://www.ted.com/talks/scott_mccloud_on_comics>. Acesso em: 05/05/2014.
- SARACENI, Mario – The Language of Comics, London: Routledge, 2001.



ANA BEATRIZ PEREIRA DE ANDRADE

Designer e Professora (Departamento de Design - FAAC/UNESP – Bauru). Doutora em Psicologia Social (UERJ), Mestre em Comunicação e Cultura (UFRJ) e Bacharel em Comunicação Visual (PUC-Rio). Pertence a comitês editoriais e científicos de diversas publicações, bem como a fóruns acadêmico-científicos nacionais e internacionais. Colaboradora do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura (UNESP/CNPq). Coordenadora acadêmico-científica do NUPE (Núcleo Negro da UNESP para Pesquisa e Extensão). Representante da FAAC/UNESP na Semana Nacional de Ciência e Tecnologia (MCTI). Na Universidad de Palermo (Argentina) tem título honorífico de Embajadora del Diseño Latinoamericano, foi reconhecida por Trajetória Acadêmica e Profissional, e coordena o projeto Seminarios Avanzados Internacionales – Brasil no Doctorado en Diseño. Membro do Comité Latino Americano de Posgrado, das Asociaciones Latinoamericanas de Carreras de Diseño, do Foro de Escuelas de Diseño e do Comité Externo de Evaluación do Programa de Investigación y Desarrollo en Diseño.



ANDRÉ DE FREITAS RAMOS

Graduado em Desenho Industrial, Mestre e Doutor em Design (PUC-Rio). Foi Professor Adjunto do Instituto Politécnico no Curso de Graduação Tecnológica em Design Gráfico (UNESA, 1999-2009). Docente na PUC-Rio no Curso de Graduação em Design e na Pós-Graduação em Animação até 2010. Aprovado em Concurso Público para o Curso de Comunicação Visual/Design (UFRJ - 2011). Ministra as disciplinas de Mídia Digital, Tópicos Especiais em Design e Tecnologia e Produção da Imagem. Pesquisador e orientador em projetos na área de Ludodesign, Motion Graphics, Processos Narrativos, Animação, Histórias em Quadrinhos, Convergência Midiática e Aplicativos para Dispositivos Móveis. Coordenador do Laboratório de Mídias Digitais em Design (Mi-DiLab). Na Universidad de Palermo (Argentina) tem título honorífico de Embajador del Diseño Latinoamericano, é colaborador do Doctorado en Diseño, membro do Comité Latino Americano de Posgrado, das Asociaciones Latinoamericanas de Carreras de Diseño, do Foro de Escuelas de Diseño e do Comité Externo de Evaluación do Programa de Investigación y Desarrollo en Diseño.