CLAUDEMIR N. FERREIRA

ELEMENTOS DE LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Para uma leitura da Nona Arte

2010000314

INSTITUTO DE ARTES - UNESP BIBLIOTECA

Dissertação apresentada como exigência parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais à Comissão Julgadora da Universidade Estadual Paulista - UNESP, sob orientação do Prof. Dr. José de Arruda Penteado.

Arp Bca 0027466

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

São Paulo - 1996

T/UNESP
302.23
F383e

Agradecimentos

Para meus pais, pela ajuda e confiança que depositaram em mim.

Para minhas irmãs, pela compreensão e carinho; para as amigas Susete, Christiane (e irmãs), Elisa e principalmente para Maristela Carvalho, pela paciência.

Aos que me deram valiosas contribuições e idéias e que me ajudaram a crescer como pesquisador: Dr. José de Arruda Penteado, Dr. Flávio Calazans, Dr. Laan de Mendes Barros e Dr. Francisco Araújo.

INSTITUTO DE ARTES - UNESP
BIBLIOTECA

Comissão julgadora

Presidente: _____

Examinador : _____

Examinador : _____

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....11

CAPÍTULO I

A HISTÓRIA EM QUADRINHOS

1. O que é HQ 18

1.1. Etimologias.....18

1.2. Definições e características.....20

1.2.1. A HQ é uma linguagem de Arte e meio de expressão.....21

1) O Desenho.....22

2) A caricatura.....22

3) O desenho realista.....24

4) Representação figurativa a fotografia.....24

5) O pictórico.....29

6) A expressão.....34

1.2.2. A HQ é uma linguagem Visual Narrativa.....35

1) A literatura.....36

2) A Pantomima.....38

3) A linguagem teatral.....40

4) Ao redor da linguagem cinematográfica.....40

5) Duração.....42

6) Em relação ao ritmo.....45

7) A sugestão do movimento.....46

8) Práticas e intenções de leitura.....48

1.2.3. A HQ é uma linguagem constituída por elementos iconográficos e verbais..... 50

1) A integração de seus elementos de linguagem.....53

1.3. A modo de conclusão: O que é HQ ?.....54

CAPÍTULO II

REFERÊNCIAS HISTÓRICAS DA HQ

2.A História da HQ.....56

2.1. Enfoques históricos da HQ.....57

2.2. Os primeiros anos da HQ.....59

2.2.1 As Novas personagens e os Syndicates.....61

2.2.2. A década de aventura.....64

2.2.3 Os super-heróis.....68

2.2.4. O período pós-guerra.....70

2.2.5. As décadas de 60 e 70.....72

2.2.6.. A HQ contemporânea.....74

2.3. A HQ AO REDOR DO MUNDO.....77

2.3.1. Europa.....77

2.3.2. Japão.....81

2.3.3.Latino-américa.....82

unesp

2.4.2. Dos suplementos ao GIBI....84

2.4.3. O período Pós-Guerra....85

2.4.4. As décadas de 60 e 70....86

2.4.5. A HQ contemporânea....90

CAPÍTULO III

APARATO INSTRUMENTAL METODOLÓGICO

3. Elementos de linguagem....92

3.1. Elementos Iconográficos....93

3.1.1. Vinheta....93

3.1.2. Formato....95

3.1.3. Enquadramento....100

3.1.4. Os Planos....100

1) Plano geral....101

2) Plano de conjunto....102

3) Plano Americano....102

4) Plano Médio....103

5) Primeiro Plano....103

6) Plano de detalhe....103

7) Plano Misto....104

3.1.5. Zoom....105

3.1.6. Angulações e Ponto de vista.....105

1) Angulação Inferior.....106

2) Angulação superior.....106

3) Angulação Média.....107

4) Angulação inclinada.....108

5) Angulação Subjetiva.....108

6) Angulação em off.....109

3.1.7. Contra Plano.....109

3.1.8. Movimento.....110

1) Trajetória.....111

2) Efeitos secundários do movimento.....112

3) Instantâneo.....114

3.1.9. Metáforas visuais.....116

3.1.10. Personagem.....122

1) Quanto ao papel que desempenha.....122

2) Quanto à sua caracterização.....123

3.1.11. Expressões Faciais.....124

3.1.12. Sinais Gráficos.....125

3.1.13. Expressões Gestuais.....128

3.1.14. Composição: Campo e Fora de Campo.....130

1) Profundidade.....131

2) Luz.....134

3) Cor.....137

3.1.15. Espaço e ambiente.....142

2. Elementos Verbais.....145

2.1. O Balão.....145

1) Balão de fala.....146

2) Balão de cochicho.....146

3) Balão explosivo.....147

4) Balão eletrônico.....148

5) Balão de pensamento.....148

6) Balão em off.....149

7) Balão uníssono.....149

8) Balões agregados.....150

9) Balão metafóricos.....150

10) Diálogos sem balões.....151

2.2. Legendas.....152

2.3. O Letreiro.....155

2.4. Onomatopéias.....156

2.5. Textos de apresentação.....159

2.6. Letreiramento e seu tratamento gráfico.....160

3. Estruturas de Montagem.....163

3.1. Corte e Elipse.....164

3.2. Algumas Modalidades.....165

1) A tira.....165

2) A página: Montagem regular.....166

3) A montagem irregular.....166

4) Montagem sobreposta.....168

5) Montagem livre.....169

6) Montagem de espaços contínuos.....170

7) Montagem Invertida.....171

CONCLUSÃO: PARA UMA LEITURA DA NONA ARTE.....173

BIBLIOGRAFIA.....177

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR.....181

FONTES ICONOGRÁFICAS.....183

1) Histórias em Quadrinhos.....183

2) Livros e revistas.....189

FERREIRA, Claudemir N. *Elementos de linguagem das Histórias em Quadrinhos - Para uma leitura da 9ª Arte.*

INSTITUTO DE ARTES - UNESP BIBLIOTECA

SINOPSE

Diversas e ininterruptas obras dedicaram-se em nosso tempo à abordar os meios de comunicação e de expressão visual diante do acúmulo de informações que às imagens ajustadas à diversas linguagens evocam.

Neste momento entretanto, privilegiamos as Histórias em Quadrinhos, uma linguagem de Arte, meio de expressão narrativo, constituído por elementos iconográficos e verbais, de extraordinário e desmedido valor, seja como arte - a Nona Arte; seja como instrumento cultural, de entretenimento ou manifestação de persuasiva densidade educativa.

Partindo de algumas definições do fenômeno, este trabalho se propõe a um discurso lacônico sobre a linguagem das HQ, aponta a análise de suas principais características, indicando algumas de suas relações com outras linguagens expressivas e retoma alguns momentos significativos de sua história. O corrente discurso, dedica-se também, a formular um "*Aparato Instrumental Metodológico*", onde são definidos os principais elementos de linguagem das HQ, distinguindo: Elementos Iconográficos, Elementos Verbais e Estruturas de Montagem, compreendendo uma organização de categoria sintática, apresentando suas possíveis leituras e significados.

FERREIRA, Claudemir N. *Elements of Comics Language - For a 9ª Art Reading..*

ABSTRACTS

Nowadays, several and continuous works have beem dedicated to approach the visual expression and communication ways in front of many kinds of informations that the adapted images to the languages evoke.

However, in this moment, we had a privilege with the Comics, an Art language, narrative expression way made for iconographical and verbal elements of the extraordinary and excessive value, like Art - The 9ª Art, like a cultural instrument of entertainment or manifestation of persuasive density educational.

This work having the starting point in some phenomenon definitions, proposes to a laconic speech about Comics language,points out the analysis of its main characteristcs showing some of its relations with other expressive languages and it retakes some significant moments of its history. This speech dedicates to formulate a "Methodological Instrumental Ostentation", where the main elements of comics language are determined, it discriminates ichnographical and verbal elements and structures, it includes an organization of syntactic category, it introduces its passible readings and meanings.

INTRODUÇÃO

Sem dúvida alguma, as Histórias em Quadrinhos converteram-se em uma das linguagens de arte e um dos meios de expressão visual narrativo mais significativos da nossa cultura contemporânea. Com grande vitalidade desde sua aparição, adequaram sua forma e conteúdo frente a todas as mudanças históricas, definindo-se como a **9ª Arte**.

Surgidas em meados do século passado, as Histórias em Quadrinhos conquistaram terreno e vêm sendo há muito, discutidas entre sociólogos, semiólogos e especialistas em geral. Em toda sua evolução, foram deliberadamente abordados sob distintas análises e pontos de vista. Na literatura específica, porém, poucas obras se preocupam com uma investigação exploratória, descritiva ou analítica de seus elementos de linguagem.

É indiscutível que as Histórias em Quadrinhos possuem, além de sua dimensão de entretenimento, a função educativa, pois trata-se de uma linguagem inventiva que lida com dois diferentes códigos[1] - Iconográficos e Verbais, e elementos diversos de grande bagagem cultural. Como veremos, deste estudo transparecem diversos tipos de informações com uma ampla carga de significados, que registram entre outros, os aspectos essenciais para a formação intelectual. As Histórias em Quadrinhos fornecem idéias, abrem a imaginação e podem ser o ponto de partida para distintos estudos sobre a leitura dos meios de expressão visual.

---

[1]Chamaremos código o "(...) sistema de símbolos que, por convenção preestabelecida, se destina a representar e transmitir uma mensagem entre a fonte e o ponto de destino." (**PIGNATARI,** D. - Informação, Linguagem, Comunicação - p. 18)

unesp

Como cita Scott McCloud[2], a Arte Seqüencial - termo proposto por Will Eisner[3] em Quadrinhos e a Arte Seqüencial para denominar História em Quadrinhos - " (...) *oferece uma gama de versatilidade com toda a fantasia potencial do cinema e da pintura, além da intimidade da palavra escrita.*"

Face a isto, é necessário voltarmos os olhos a esse desenvolvimento e a suas características. Pois, enquanto os livros didáticos e a oratória dos professores estão se tornando obsoletos diante da grande quantidade de informação dos meios de expressão visual, torna-se imprescindível que as instituições de ensino vertam suas atenções para essa linguagem.

Está em tempo de estruturar sua leitura como prática pedagógica. Compete à escola ensinar a ler imagens. Toda e qualquer disciplina requer essa compreensão como suporte efetivo do pensamento e da reflexão.

Nesse sentido, não é difícil conferir as HQ um estudo privilegiado, segundo Santos Zuzunegui[4], "(...) *a informação e a cultura geradas em nossos dias têm um tratamento predominantemente visual.*" É comum dizer que, há muito estamos caminhando para uma "*civilização da imagem*"; a fotografia, o cinema, a televisão, o vídeo, a multimídia e uma infinidade de meios de expressão visual recorrem a fórmulas de difusão significativas para se fazerem presentes em nosso meio ambiente. É cada vez maior sua participação na formação da sociedade. Meios que incidem sobre os indivíduos, seja como evasão para mundo da fantasia, seja para formação de consciência. linguagens diversas que podem ao mesmo tempo instruir como deteriorar personalidades, agentes de socialização, cujo poder, emerge rapidamente.

---

[2] Scott **MCLOUD**. Desvendando os quadrinhos,p.212.
[3] Will **EISNER.** Quadrinhos e a arte sequencial. São Paulo: Ed. 1986.
[4] Santos **ZUZUNEGUI**. Pensando la imagen, p.21.

unesp

Como apreciam Roberto Aparici e Algustín Garcia Matilla[5]: "*O poder dos meios de comunicação é o signo da aparição de um novo meio ambiente de forte densidade educativa.*"

Nos últimos anos, as instituições de ensino converteram-se num foco de grande importância na difusão de imagens. As disciplinas, antes centralizadas nas palavras, cederam espaço também a diversos mecanismos dos meios de expressão visual. O uso dessa nova cultura ocupou uma posição notável pelo interesse e necessidade da ilustração de temas através de diversas linguagens, tornando possível o desenvolvimento de novos processos didáticos, tendo a como sustentação, a imagem.

Contudo, o fato de adota-la e todas as suas possíveis ligações com a linguagem escrita ou oral como recurso didático, em numerosos casos não resultam numa eficácia ou qualidade de educação. Isso deve-se à detenção de conhecimentos limitados sobre sua leitura.

A imagem, ou a linguagem em que ela esta inserida não caracterizam por si só uma pedagogia completa. Nesse sentido, compartilhamos com a posição de Aparici e Matilla[6]: "(...) *é necessário superar a identificação do processo de comunicação como mera transmissão entre indivíduos, empresa ou instituição que emite mensagens e um grupo que as recebe.*"

Queremos dizer que o que ocorre, na maioria dos casos, é o uso dos meios de expressão visual, como complemento do discurso oral, extensão da linguagem escrita ou elemento motivador.

Em Sintaxe da linguagem Visual[7], Donis A. Dondis avalia que: "*Até mesmo a utilização de uma abordagem visual do ensino carece de rigor e objetivos bem definidos.* (...) *Os recursos de comunicação que vêm sendo produzidos e usados com fins pedagógicos são apresentados com critérios muito deficientes para a avaliação e a compreensão dos efeitos que produzem.*"

---

[5] Roberto **APARICI** e Algustín Garcia **MATILLA**. Lectura de imágenes, p.10.
[6] Roberto **APARICI** e Algustín García Matilla. Lectura de imagenes, Introdução.
[7] Donis A. **DONDIS**. Sintaxe da linguagem visual, p. 17.

unesp

Rudolf Arnheim[8], expressa-se da seguinte forma: "*Nossos olhos foram reduzidos a instrumentos para identificar e para medir; daí sofrermos de uma carência de idéias exprimíveis em imagens e de uma capacidade de descobrir significados no que vemos. É natural que nos sintamos perdidos na presença de objetos com sentido apenas para uma visão integrada e procuremos refúgio num meio mais familiar: o das palavras.*"

Em linhas gerais, os currículos escolares desprestigiam métodos para a leitura dos meios de expressão visual, dessa forma não operam uma avaliação reflexiva dos mesmos. A ênfase dada à imagem implica em métodos de trabalho diferenciados, num processo integrado que parte de uma perspectiva onde, é tão importante seu uso, como sua leitura, pois seu estudo constitui um amplo repertório de significados didáticos. Obviamente, quando recorremos a um trabalho dessa natureza, não podemos caminhar em toda sua amplitude. Em particular, como já referimos, iremos tratar do estudo das **Histórias em Quadrinhos,** que chamaremos de **HQ.**

As HQ são constituídas por imagens fixas e por textos combinados de diferentes formas, como tal, mantém um ritmo de leitura variável, ou seja, podem ser vistas quantas vezes se quiser e no ritmo de leitura que se desejar, podendo por vezes retornar à uma determinada seqüência, observar uma imagem isolada das demais ou ler um diálogo atenciosamente. Além disso, cabe observar que as HQ não necessitam de mediadores como o cinema, a TV e o vídeo; são uma linguagem de fácil acesso; atendem a um grande número de pessoas; evidenciam qualquer tipo de conhecimento, tema ou informação e são um instrumento manipulável.

Como outras linguagens de arte, a HQ é constituída por composições suscetíveis de abordagens distintas. Roland Barthes[9], especifica que em todas as "artes" imitativas, isto é, em todas as reproduções analógicas da realidade (desenho, pintura, teatro, fotografia, cinema, e

---

[8] Rudolf **ARNHEIM**. Arte e percepção visual. Introdução.
[9] Roland **BARTHES.** O obvio e o obtuso, p. 13.

nosso objeto de estudo - a HQ), existem dois níveis de mensagens: O primeiro, definido como nível denotativo, enuncia a tradução de mensagens objetivas, desta perspectiva de análise o receptor pode enumerar e descrever todos os elementos que a compõe, não condicionando projeções valorativas distintas ao que está representado. Por outro lado, o segundo nível, chamado conotativo, trata-se de uma análise subjetiva e pode portanto, estabelecer interpretações distintas, sugeridas de acordo com a experiência prévia do indivíduo. Como define Pierre Guiraud[10]: "*A denotação é constituída pelo significado concebido objetivamente e apenas como tal. As conotações exprimem valores subjetivos ligados ao signo, resultantes da sua forma e da sua função (....).*"

O presente trabalho, traz, em sua essência uma investigação exploratória com o intuito de proporcionar uma visão geral, examinar e desvendar, segundo esses dois níveis, aspectos variados acerca da linguagem das HQ, principalmente por não haver bibliografias suficientemente ampla sobre o assunto. A pesquisa, envolve o levantamento, observação e correlação das características básicas das HQ, abordando pontos de vista diferentes em busca de descobrir suas influências e inferências de outras linguagens expressivas; procura indicar suas principais fases históricas, representantes significativos e demais aspectos e classifica, ordena e expõe um intrumental de identificação de seus elementos de linguagem componentes (elementos iconográficos e verbais), fornecendo coordenadas para uma possível leitura.

Nesse sentido, esta dissertação elaborou uma organização textual a partir de tópicos que procuram exercer a extensão e o aprimoramento dos conhecimentos sobre a HQ. Para estruturar o trabalho foram formuladas três partes, e dentro destas, seções distintas, sob títulos indicativos.

---

[10] Pierre **GUIRAUD.** Asemiologia, p. 42.

A primeira parte de nosso trabalho, "A HQ", aborda algumas de suas etimologias e são selecionadas suas características básicas: Como Arte e Meio de Expressão; como Linguagem Visual Narrativa e como linguagem constituída por elementos Iconográficos e Verbais, dentro dos tópicos respectivamente sobre essas mesmas características. Ao mesmo tempo, neste capítulo é procurada, a identificação da HQ e suas relações com outras linguagens expressivas como o desenho, a caricatura, a fotografia, a literatura, o teatro, o cinema e as artes plásticas. Este trabalho não cuidará das relações da narrativa de HQ com a linguagem gráfica permitida pelos meios e processos computadorizados[11].

O segundo capítulo, "Contexto histórico da HQ" versa sobre apontamentos históricos, origem e o desenvolvimento das HQ expondo algumas de suas principais fases, personagens e autores significativos.

O terceiro e último capítulo têm como princípios gerais: 1º , o de formular um "Aparato Instrumental Metodológico", onde são definidos os principais elementos de linguagem das HQ, distinguindo: Elementos Iconográficos, Elementos Verbais e Estruturas de Montagem compreendendo uma organização de categorização sintática; o 2º princípio cuida da análise semântica, com a indicação de suas possíveis leituras e significados.

É necessário sublinhar que a pesquisa é não procura esgotar todos os elementos de linguagem empregados na HQ, mas dedica-se à uma escolha de um número relativo de elementos sobre os quais estender-se-á uma série pontos significativos e básicos que venham a contribuir efetivamente para o entendimento coerente dessa linguagem.

O paradigma que propomos para a seleção das personagens e autores que julgamos significativos para nossa análise, não visa distinguir ou atribuir juízos de valores ideológicos[12]. Parece-nos óbvio no tocante à essa seleção, que não se trata também de uma

---

[11] A esse respeito, existem algumas realizações que podemos citar, uma delas produzida em 1986 "*Homem de Ferro- Crash*" de Mike Saenz e William Bates, primeira Graphic Novel gerada por computador e os CD ROOMS "*Comix Zone*" (1996) e "*The Becoming*" (1996), uma mistura de jogo com HQ multimídia

escolha aleatória, senão de uma classificação que envolve uma série de adjetivações. Definimos como significativos aqueles personagens e autores que de algum modo edificaram a linguagem da HQ. Outra característica de real importância para esta seleção, deve-se ao reconhecimento popular de algumas dessas personagens e autores. Tais casos, não se referem apenas a elementos importantes na história da HQ, senão aqueles cujas características difundiram-se amplamente estampados nos mais distintos meios. A seleção preocupou-se em distinguir uma mostra em busca de um paradigma essencial e acessível.

No processo de seleção, nos deparamos, como ocorre em toda pesquisa de caráter social e cultural, com a relação dialética entre quantidade e qualidade. A quantidade de exemplos de produção de HQ chegou no processo de identificação do modelo explicativo a um número - 85, número esse, considerado suficiente para fundamentar a estratégia adotada na pesquisa e ao tipo de resultados esperados. Essa questão é muito bem colocada pelos ensaístas José Camilo Santos Filho e Silvio Sanches Gamboa[13] em Pesquisa educacional - Quantidade e Qualidade. A quantidade foi considerada suficiente por que permitiu uma abordagem de diferentes gêneros e estilos de representação e conclusões do modelo metodológico adotado. Convém assinalar que a coleta de exemplos abrangeu o período compreendido entre personagens criados a partir de 1903 a 1996, todas, histórias publicadas em lingua portuguesa, no Brasil.

Consideramos que esse exercício terá um efeito pedagógico surpreendente à um maior número de leitores com o sentido de fruir a compreensão e simpatia da linguagem da HQ no seu aspecto formal, lúdico etc. Por fim, percebemos que a idéia de que, a HQ aumentará sua interatividade com seus usuários, se esses mesmos puderem compreender suas características e identificar seus elementos de linguagem.

---

[12] Evidentemente a ideologia inserida na produção material das HQ levaria a outras abordagens de grande importância para uma análise profunda das motivações e das raizes sociais e políticas dessa linguagem, entretanto esse não é o objetivo básico do presente trabalho.

[13] José Camilo **SANTOS FILHO** e Silvio Sanches **GAMBOA.** Pesquisa Educacional - Quantidade - Qualidade, p.9 e seguintes.

CAPíTULO I

A HISTÓRIA EM QUADRINHOS

1. O que é HQ ?

A primeira vista, sabe-se que a HQ é uma linguagem de arte narrativa constituída por uma série de imagens fixas, dispostas numa determinada seqüência e acompanhadas na maioria das vezes por pequenos textos. Em outras palavras, como veremos, a HQ resume-se em um meio de expressão visual narrativo constituído por elementos Iconográficos e Verbais.

Antes porém, de justificarmos essa premissa, de início apresentemos algumas de suas denominações, que embora compartilhem características comuns e universais, sustentam diferentes nomes em cada lugar do mundo.

1.1. Etimologias

Nos Estados Unidos, as HQ generalizaram-se *Comics*, termo que surgiu em função das primeiras ilustrações narrativas incorporadas aos jornais americanos no fim do século passado, intituladas *Sunday suplements* (Suplementos dominicais). Posteriormente, difundiram-se ainda mais com as *Comics Strips* (tiras cômicas) - pequenas histórias cômicas - daí a expressão, apresentadas em três ou mais quadros, e com as *Daily Strips* (tiras diárias)

unesp

histórias diárias publicadas a partir de 1907, ambas, manifestando um humor dado às mais diferentes classes sociais. Eis uma apreciação, de Carlos Rabaça e Gustavo Barbosa[1] sobre a importância da aparição dos Comics:

"*As primeiras Comics strips (tiras cômicas) ou daily strips (tiras diárias), surgiram em jornais americanos, (...), com tamanha receptividade que hoje são raros os jornais em todo o mundo que não incluem algumas séries de tiras em suas edições diárias (...).Foi o sucesso das tiras que motivou o surgimento de revistas com histórias maiores (Gibis). Assim pode-se dizer que foram os jornais, com publicações de tiras, os veículos impulsionadores do florescimento das Histórias em Quadrinhos.*"

Por sua vez, a França adotou o nome de *Bande Dessinées* (Tiras ou Bandas Desenhadas). Os italianos expressaram-se pelo nome daquilo que lhe é mais peculiar, *Fumetti*, referindo-se às "fumaças" que saem da boca da personagem, ou seja, uma analogia aos Balões[2]. Na Espanha o nome dado foi *Tebeo*, incorporação do título da revista infantil T.B.O. Portugal denominou *Histórias aos quadradinhos*. Na América espanhola, são conhecidas como *Historietas* e no Japão, *Mangás*.

No Brasil, os créditos foram para o popularmente conhecido *Gibi* (garoto), nome cedido por uma revista infantil publicada inicialmente na década de 40. Atualmente denominam-se *Histórias em Quadrinhos* ou **HQ.**

Como era natural, a pesquisa deparou-se com inúmeras denominações dadas as HQ segundo as características culturais de sua origem. Assim, Comics, BD, Fumetti, Mangá, etc. são denominações são válidas, que têm sua história e sua fundamentação nos seus países correspondentes. Entretanto, no presente trabalho, optamos pela denominação HQ como a mais adequada por traduzir em extensão e compreensão, a lógica da comunicação de sua linguagem, ou seja, narrar histórias por meio de "quadrinhos".

---

[1] Carlos A. **RABAÇA** e Gustavo **BARBOSA**, Dicionário de comunicação, p. 574.
[2] Os balões referem-se ao receptáculo de textos das Histórias em Quadrinhos.

unesp

1.2. Definições e Características

Diversos conceitos vinculam-se às HQ. Muitos são os pontos, elementos e características que os sustentam. Para responder a pergunta: o que é HQ ?, nos propusemos a expor a seguir algumas de suas definições, destacando em seguida uma seleção de características básicas de sua linguagem.

Antônio Cagnin[3] em seu estudo, define a HQ como "(...) *sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem obtida pelo desenho; a linguagem escrita.*"

Luís Gasca e Romam Gubern[4], falam de um "(...) *meio escrito-icônico baseado na narração por meio de seqüências de imagens fixas que integram textos literários.*"

Will Eisner[5], inclui as HQ na Arte Seqüencial, considerando-a como um "(...) *veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras e imagens para narrar uma história ou dramatizar uma idéia.*"

Semelhante a Eisner, Didier Quella-Guyot[6] entende a HQ como: " (...) *uma arte narrativa que sugere o desenrolar de uma ficção por meio de uma sucessão de imagens fixas e organizadas em seqüências.*"

Mais descritivos, Rabaça e Barbosa[7] a definem como: "(...) *uma forma de narração, em seqüência dinâmica de situações, representadas por meio de desenhos, que constitui em pequenas unidades gráficas sucessivas (Quadrinhos) e são geralmente integrados a textos sintéticos e diretos (apresentados em balões ou legendas).*"

---

[3] Antônio **CAGNIN,** Os quadrinhos, p.25.
[4] Luis **GASCA** e Roman **GUBERN**, El discurso del comic, p. 14.
[5] Will **EISNER,** Quadrinhos e a arte seqüencial, p.05.
[6] Didier **QUELLA-GUYOT,** A história em quadrinhos, p. 64.
[7] Carlos A.**RABAÇA** e Gustavo **BARBOSA**, Dicionário de comunicação, p. 314.

Jean Cazeneuve[8] substituindo HQ por BD (Banda Desenhada) a identifica como: "(...) *uma narrativa por imagens que por muitas vezes acompanha um texto e que se encontra publicada, quer na imprensa, quer sob formas de álbuns.*"

Finalmente, Scott MCCloud[9] nos fala de "*Imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e\ou a produzir uma resposta no receptor.*"

Na realidade no universo das HQ, nos diferentes países são percebidas certas características permanentes que organizam a estrutura narrativa com suas especificidades, encontrado nas diversas acepções como sistema narrativo, meio escrito-icônico narrativo, forma de arte narrativa, etc. Entretanto consideramos fundamental a incorporação do conceito linguagem na elucidação básica da HQ. Numa abordagem globalizada e estrutural, essas e outras acepções auxiliam a assimilação e compreensão das produções de HQ.

1.2.1. A HQ é uma linguagem de Arte e meio de expressão

O fato de as HQ traduzirem uma concepção de arte e meio de expressão, não se refere às apreciações gratuitas. Constata-se com facilidade que essa linguagem transcende às definições simplistas e aos pedantismos que durante algum tempo foi apresentada: sinônimo de arte menor, subliteratura ou simples forma de entretenimento.

Não há dúvida que as HQ, num primeiro momento, constituem um instrumento de lazer. É um artefato da ludicidade humana. Mas, essa compreensão não se esgota em si mesma e essa caracterização poderia delimitar as abordagens que pretendemos realizar nessa pesquisa.

---

[8] Jean **CAZENEUVE,** Guia alfabético das comunicações de massas, p. 33.
[9] Scott **McCLOUD**, Desvendando os quadrinhos, p.09.

unesp

1) Desenho

O caminho que escolhemos para organizar os critérios de compreensão e fruição das HQ como linguagem de arte e meio de expressão, parte do desenho como instrumento geral básico. O desenho é a técnica básica que estrutura a grande maioria das manifestações plásticas. É a forma expressiva de arte caracterizada pela representação gráfica de imagens.

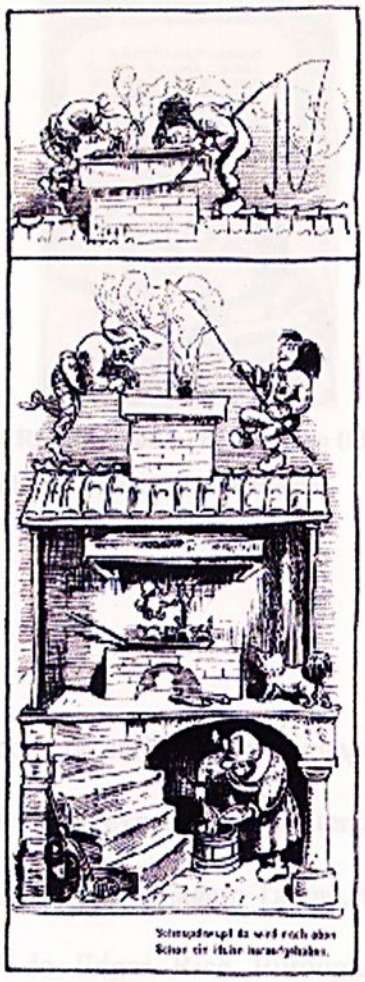
A grande maioria das HQ passa por um processo de formatação e elaboração do desenho, independente do estilo e da técnica de cada autor. Em outras palavras, a HQ se concretizam a partir do desenho, ou seja, é produto do desenho ou de uma estrutura que possa ser evidenciada como tal.

2) A caricatura

Desde seu início, as HQ foram influenciadas pelo desenho de caricatura. Não se pode negar que essa linguagem, que a antecede, a influenciou de modo significativo. Poderíamos sublinhar que esse modo de representação, que deforma ou enfatiza determinadas características ou traços de personagens, objetos ou coisas, pode ser compreendida em primeiras experiências. Wilhelm Busch, Rudolf Topffer e Ângelo Agostini, por exemplo, a empregaram com validez.

O uso do desenho de caricatura espalhou-se amplamente durante todo o processo de evolução das HQ independente de seu gênero (aventura, policial, ficção científica...), muitas personagens expressaram-se sob essa estética, seja por meio do desenho cômico, ou através do desenho grotesco, isto é, caricaturas ligadas a críticas sociais e políticas.

unesp



1.1. Wilhelm Busch. Max und Moritz (1865)

A par com a caricatura, está o bestiário, uma forma de representação que tem como princípio a humanização de animais. O antropomorfismo, modalidade de desenho derivada dos contos infantis, compreende uma imensa gama de personagens de HQ, presente também em todos os seus gêneros. Os animais tomados como imitação ou extensão das figuras humanas, logo criaram um mundo semelhante ao nosso, onde habitam casas, possuem carros e trabalham fora. Mas se por um lado, as personagens animais assumiram as características materiais de nosso mundo, podemos nos guiar também por aqueles que absorveram nossas problemáticas sociais e expressões interiores, prazeres e angústias, como o romântico e pertubado Fritz, de Robert Crumb (Figura 1.2).



1.2. Robert Crumb. Fritz o gato (1965)

© Robert Crumb/Circo Editorial.

3) O desenho realista

Em contraposição ao desenho de caricatura, a linguagem das HQ assumiram o desenho realista a partir de 1929 como forma de expressão. Essa tendência, registrada sob domínio de grandes artistas, teve como precursor a personagem Tarzan, figura 1.3., desenhada por Harold Foster, adaptação do romance de Edgar Rice Buroughs. Distanciando-se do desenho caricaturesco e das anedotas gráficas, as HQ consolidaram o gênero desde então, embora dividindo espaço com a caricatura, que não se esgotou até nossos dias. O desenho realista impôs escola, foi aceito, absorvido e desenvolvido, convergindo amplamente com a estética da linguagem fotográfica e do cinema, isto é, utilizando de matizes acizentados, contrastes de luz e sombra, enquadramentos e pontos de vista inusitados estruturados por uma tendência realista.

4) Representação figurativa e a fotografia

Como em toda a história em desenvolvimento, nas artes plásticas ou nas HQ está presente o realismo da representação da natureza, das pessoas e dos objetos. Isso ocorreu na

história da pintura e da escultura. Com a aparição da fotografia, essas artes sofreram uma ruptura notável com o surgimento de outros meios de representação visual como o cubismo, o surrealismo, o abstracionismo abstrato etc. Mas, nas artes não existe essa pretensa linearidade como ocorre na história das ciências.



A ação do marujo com cara de rato — a de matar seu companheiro no dia anterior — causa uma profunda aversão em Tarzan. Ele simpatiza com o rapaz bem vestido Mas aguarda calmamente os acontecimentos. Empunhando uma lança, seu poderoso braço está pronto para o arremesso.

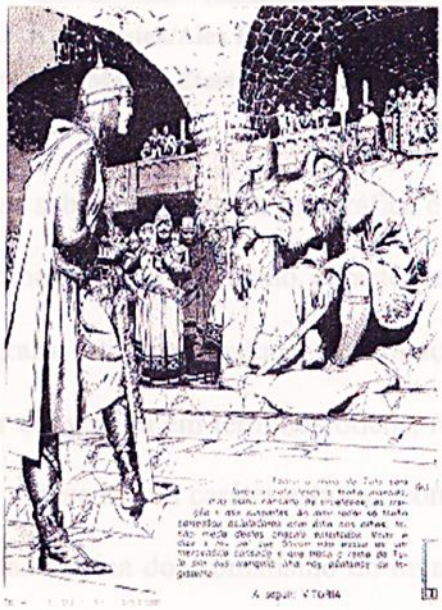
1.3. Harold Foster. Tarzan (1929)

© 1975 By Edgar Rice Burroughs, inc.;

Nesse sentido, em geral, as HQ lidam com alguma espécie de realismo, suas características vinculam-se à realidade sob níveis variados de analogia. Convém acentuar, a imagem que tratamos com o conceito realista refere-se a um modo de representação cujo grau de iconicidade, semelhança e identificação é fluído e decorre de uma referência concreta, isto é, de uma representação que não sendo exatamente a realidade traz em sua essência determinadas adjetivações identificadas a partir de experiências prévias.

Voltemos a exemplificar essa convergência ante à linguagem fotográfica. Nesse percurso poderemos identificar três formas básicas de relações entre o desenho realista e a fotografia. A primeira delas, trata efetivamente da representatividade da imagem enquanto fragmento gráfico da realidade, cujo grau de iconicidade como dissemos é variável.

Vamos ver, por exemplo, a figura 1.4., Príncipe Valente de Harold Foster, cuja ilustração reflete traços e características bastante reconhecíveis da realidade. O que nos permite verificar esses traços e características na figura é o fato da figura ser minuciosamente detalhada. As personagens assemelham-se a figuras humanas, embora sejam, planas, menores e registradas em preto e branco. A imagem apresenta profundidade por um sistema de perspectiva linear para configurar o espaço e uma composição definida por contrastes de luz e sombra elaborados com certa precisão.



1.4. Harold Foster. Príncipe Valente (1937)
© King Feature Syndicate, inc.

Seria interessante compararmos agora a imagem de Foster com a figura 1.5., Marvels de Alex Ross. Sensivelmente, a imagem é caracterizada por um nível de iconicidade ou de semelhança superior a figura 1.4. Sua superfície nos permite ver o registro pictórico quase de modo fotográfico. Os enquadramentos, as angulações, o cromatismo, ambientação, relações figura e fundo e outras características da estética fotográfica estão sintetizados e representados nessa figura.



1.5. Kurt Busiek/Alex Ross. Marvels (1995)

© 1995 Marvel Etertainment Group, Inc.

Por outro lado, como se sabe, a linguagem fotográfica é responsável pela cristalização de um instante visual. Zunzunegui[10] aponta como características básicas da fotografia os seguintes aspectos: A fotografia elimina qualquer informação (sonora, táctil, gustativa, olfativa) não suscetível de ser convertida em términos óticos; reduz a tridimensionalidade do mundo a bidimensionalidade; apresenta um caráter estático, congelando o instante; a foto em preto e branco altera a qualidade típica do cromatismo do mundo; toda imagem fotográfica supõe de maneira automática a seleção de um espaço que se decide mostrar e eliminação simultânea do espaço que fica além dos limites do enquadramento; a imagem fotográfica estabelece uma relação dialética entre o poder de resolução do olho humano e sua estrutura descontínua (granular) e finalmente, a capacidade de representação icônica da fotografia se encontra condicionada pela necessidade de utilizar a luz como elemento básico.

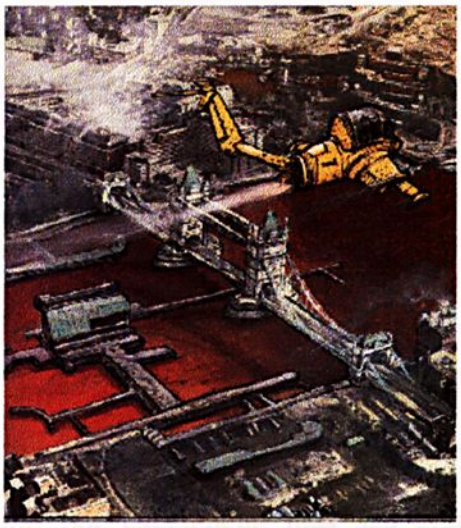
Indubitavelmente, grande parte dessas características são encontradas na figura de Ross, que embora dotada de elementos peculiares, apresenta imagens fixas e imóveis, com

---

[10] Santos **ZUNZUNEGUI.** Pensar la imagen, p. 132-133.

instantes configurados graficamente. Ora, acrescentaríamos que as HQ lidam, como cita Barbieri[11], com imagens que "(...) *não são em absoluto instantâneas, e que se representa não um instante, senão a duração completa de uma ação. (...) Um movimento ou toda uma cena podem caber em uma só imagem.*"

Como terceira categoria de referência, nota-se em alguns casos o uso da própria fotografia como suporte expressivo da HQ. Em A Mulher Enigma de Bilal, figura 1.6, a imagem de vista panorâmica da cidade, tomada no quadro como cenário, tem como suporte uma fotografia interferida por uma nave que sobrevoa a cidade e alguns desenhos, traços e manchas que a complementam.



1.6. Enki Bilal. A mulher Enigma (1986)
© 1986 Dargaud Éditeur, Paris; © Livraria Martins Fontes Editorial Ltda.;

Tudo isso não quer dizer, no entanto, que as imagens da HQ limite-se às comparações e referências analógicas ou possibilidades estéticas de um desenho realista ou essencialmente "fotográfico". Há que acrescentar que essas observações tratam-se de revelações indicativas, e não podem ser tomadas como referências absolutas ante à analogia com a realidade. Podemos citar, com Barbieri[12], que em primeiro lugar: "*Cada desenho é assim o resultado de uma*

[11] Daniele **BARBIERI.** Los lenguajes del cómic, p.147.
[12] Danieli **BARBIERI.** Los lenguajes del cómic, p. 25.

unesp

uma seleção de características consideradas importantes em detrimento de outras". Essas características, como examinamos, podem corresponder a figuras reais sob acepções e graus diversos em analogia com a realidade. Seria compreender características de maior ou menor grau de representatividade iconográfica. Mas a identificação com a realidade vai além dessa iconicidade gráfica. Um desenho, seja ele caricato ou realista, não resulta de imediato em imagens muito simples ou detalhadas respectivamente. Ou, como cita Guella-Guyot[13]: "*Se o realismo consiste em representar o mundo de maneira analógica, em restituí-lo, a maioria das HQs podem se considerar dotadas de realismo, que varia de acordo com o grau de exatidão da representação gráfica e do esquematismo próprio do traço e do estilo do autor, de um lado, a reprodução quase fotográfica; do outro, o expressionismo que, por vezes, confere ainda mais verdade ao objeto representado*".

5) O pictórico

Diversas características das HQ evocam uma preponderância pictural, claramente não normativa, pois há setores que evidenciam uma conduta expressiva mais desenvolvida que outros. A HQ é pictural por excelência, mas seu grau de expressividade está na dependência das técnicas e estilos de cada autor.

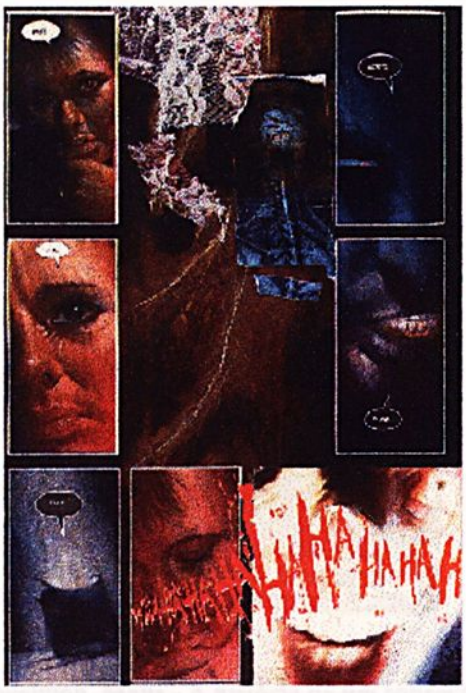
Essas características picturais e expressivas podem ser compreendidas de diversas formas, mesmo através do discurso de imagens não figurativas, deformação de figuras e personagens, qualidade gráfica do desenho, cores utilizadas, técnicas experimentais, entre outros recursos que argumentam uma tendência eclética. As referências precedentes podem ser notadas sobretudo nas obras de Dave McKean (Figura 1.7.)e Bill Sienkiewicz, cujos processos gráficos combinam, além dos aspectos enunciados, a integração do desenho,

---

[13] Didier **QUELLA-GUYOT.** A História em quadrinhos, p.128.

unesp

pintura, fotografia, fotocópias e colagens, recursos que evidenciam resultados expressivos e têm como referência, a pintura contemporânea.



1.7. Grant Morrison/Dave Mckean. Asilo Arkham (1990)
© 1990 DC Comics Inc.

Por outro lado, sabe-se, no entanto que as dimensões plásticas de uma imagem, bem como seu nível de expressão, só podem ser descritas de forma empírica. Cabe observar portanto, alguns *elementos* triviais supostamente compreendidos em linguagens picturais, segundo alguns tratados didáticos, que enumeram uma série de *elementos básicos,* bem como suas respectivas conotações emotivas e expressivas.

Para apreciação de algumas dessas colocações, tomemos como exemplo a figura 1.8., Maus - A história de um sobrevivente de Art Spiegelman, embora caricata, podemos observar que linhas expressionistas e sombras fortemente marcadas, acolhem o estado de espírito dos poloneses presos nos campos de concentração, durante a II Grande guerra mundial. Junto a esses traços, a deformação e a simplificação das personagens destinam-se a

incorporarem uma densa dramaticidade, lembrando, por certo, o Expressionismo Alemão, cuja principal característica registra a angústia e os estados de ânimo conscientes e inconscientes do homem.



1.8. Art Spiegelman. Maus - A história de um sobrevivente (1986)

© 1992 Art Spielgelman



1.9. Maurício de Souza. Bidu (1959)

© 1991 Maurício de Souza Produções.

Em contraposição a Spiegelman, linhas limpas, formas simples e arredondadas e cores puras, preponderam a "ingenuidade" do mundo da personagem Bidu, de Maurício de Souza, figura 1.9. Notadamente, a forma como é representada sua personagem, evidencia uma imagem funcional, entretanto, não menos expressiva, de predominância cômica e infantil.



1.10. Bill Watterson. Calvin e Haroldo (1985)

© 1991 By Bill Watterson.

Por vezes, a inferência do pictórico pode ser percebido por meio de transcrições de características de um estilo ou movimento de arte. Em Calvin de Bill Watterson, figura 1.10., podem ser verificadas citações do cubismo[14]. O Movimento pode ser identificado por quatro sugestivas composições e auxiliadas por textos explicativos, podendo ser comparadas às obras de Pablo Picasso (figura 1.11.).

Mas, se por um lado a HQ serviu-se da linguagem das Artes Plásticas, notadamente ela está inserida em outras linguagens de arte. Na década de 50, o movimento **Pop Art**[15],

---

[14] **CUBISMO**: Movimento de Vanguarda desenvolvido entre 1907 a 1914 por Braque, Picasso, Juan Gris, Léger e Cézanne. Como principais características o movimento sintetiza: geometria das formas essenciais, fragmentação e deslocamento de figuras, distorção de formas, giro em torno dos objetos, refração de linhas e ruptura de linhas continuas, sobreposição de distintas vistas do objeto, troca de linhas e planos positivos e negativos, colagens e pesquisas de texturas para tratamento da superfície. (Lászlo **MOHOLY-NAGY.** La Nueva Visión, p. 55-65)

[15] Apesar de ter nascido na Inglaterra, a expressão Pop Art (Arte Popular) criada pelo crítico Lawrence Alaway, desenvolveu-se amplamente nos Estados Unidos contando com elementos típicos da iconografia popular, como pin-ups, HQ, cinema, Tv, ídolos e diversos produtos ligados ao consumo de massa. Como principais representantes do movimento, podemos destacar: Hamilton, Peter Blake, Andy Warholl, Roy Lichenstein, Rauschemberg, entre outros. No Brasil: Wesley Duke Lee, Gerchman e Claudio Tozzi. Frederico **MORAIS**. Panorama das artes plásticas - séculos XIX e XX, p. 65

unesp

desenvolvido nos Estados Unidos, apresentava reproduções de cenas de HQ produzidas em grandes dimensões. Sob influência de sua linguagem, diversos artistas registraram em suas telas, entre distintas imagens, a estética da HQ (Figura 1.12).



1.11. Pablo Picasso. Man with violim (1912)
© 1980 By The Museum New York



1.12. Roy Lichenstein. Now, Mes Petits Pour La France
© Salvat Editores,S.A.Barcelona/© Salvat Editora do Brasil Ltda

6) A expressão

Essencialmente relacionado com as linguagens de arte, o vocábulo "expressão" pode ser definido sob acepções diversas. Jacques Aumont[16], enumera quatro conceitos a esse propósito:

- A definição espectatorial, ou pragmática: "*é expressiva a obra que induz certo estado emocional em seu destinatário*" - cuja sensação não se manifesta de forma isolada das definições seguintes e tem como princípio a expressividade material, através de elementos comuns e universais que comovam o espectador;
- A definição realista: "*é expressivo aquilo que exprime a realidade*" - onde seus elementos façam algum sentido, ou seja o sentido da realidade, chamando para si determinada atenção e destinando-se a apresentar ao espectador uma emoção suficientemente forte e reconhecível;
- A definição subjetiva: "*é expressivo aquilo que exprime um sujeito criador*" - quando, a categoria do sujeito é reconhecida e na medida em que é possível *exprimir-se, exprimir a si* mesmo.
- A definição formal: "*é expressiva a obra cuja forma é expressiva*", tomando como forma expressiva, aquelas que são reguladas por convenção social, ou àquelas que são comparadas a um organismo vivo.

Essas concepções compreendem, grosso modo, que uma imagem é expressiva quando reclame para si, além de seus níveis estéticos, emoções significativas. Segundo as definições empregadas por Aumont, poder-se-à sempre, falar das HQ como linguagem de arte e meio de expressão, pois, encontram-se fortemente marcadas por tendências estéticas, abrangendo aspectos emocionais significativos, parte de uma realidade (mesmo que de modo subjetivo

---

[16] Jacques **AUMONT,** A imagem, p. 276-279.

unesp

como mencionamos), formas expressivas e suscitando ademais, a origem de um criador que exprime a si mesmo.

Mesmo com uma reviravolta sobre conceitos úberes de arte (os quais não vamos nos ater aqui) e apesar de reconhecermos que de tal temática nasça um extenso discurso, não temos a pretensão de argumentar sobre isto difusamente.

1.2.2. A HQ é uma linguagem Visual Narrativa

Da mesma forma que um texto narrativo inclui uma história e um discurso, as HQ condensam uma série de acontecimentos, cujas expressões estão condicionadas às características peculiares de sua linguagem.

Toda narrativa, em primeira instancia, é formada por um conjunto de ações que originam as cenas. Nas HQ, a cena constitui o emprego sistemático das imagens que ordenam uma composição ou um conjunto e enquadramentos consecutivos que traduzem, por meio de um relato iconográfico, verbal ou icônico-verbal, uma situação narrativa, isto é, pode comportar imagens, textos ou ambos, para discursar distintos episódios. De modo geral, a cena constitui o espaço, ambiente, personagens e seus discursos em vários níveis, é o sistema que os envolve e que descreve suas ações, enfim, é uma representação que contém referências espaciais e informações narrativas diversas.

É significativo dizer que as HQ lidam com unidades temporais, isto é, quadros de tempo dispostos numa dada seqüência, cujo conjunto originam uma narrativa. Carlos Reis e Ana Cristina M. Lopes[17], apresentam a narrativa como um termo entendido segundo quatro acepções: narrativa enquanto enunciado, como conjunto de conteúdos representados por esse enunciado, como ato de os relatar e como modo (lírica, narrativa e drama).

---

[17] Carlos **REIS** e Ana C. M. **LOPES**. *Dicionário de teoria narrativa*, p.66.

unesp

Embora justifiquem cada uma delas, optam por definir a última como conclusiva, levando-se em conta que para as outras acepções seria necessário recorrer a uma complementação de termos mais precisos como, narração, história, discurso ou sintagma narrativo. A seguinte citação é expressiva: "*A postulação modal do conceito de narrativa não pode alhear-se de outro fato: que a narrativa não se concretiza apenas no plano da realização estética própria dos textos narrativos literários; ao contrário, por exemplo, do que ocorre com a lírica, a narrativa desencadeia-se com frequência e encontra-se em diversas situações funcionais e contextos comunicacionais (narrativa de imprensa, historiografia, relatórios, anedotas etc.), do mesmo modo que se resolve em suportes expressivos diversos, do verbal ao icônico, passando por modalidades mistas verbo-icônicas (histórias em quadrinhos, cinema, narrativa literária etc.)*"

Esse desmembramento conceituado por Reis e Lopes a respeito da narrativa, isto é, a definição da narrativa em distintos contextos comunicacionais, suportes expressivos diversos de características verbais, icônicas ou de modalidades verbo-icônicas, nos faz compreender a narrativa, como um modo de contar histórias por condutas peculiares de uma linguagem (tratando-se de HQ, por organização verbo-icônicas). De forma sintética, significa narrar fatos que envolvam um conjunto de elementos específicos de uma linguagem.

Se a narração é suporte expressivo das HQ, podemos dizer que sua linguagem mantêm relações estreitas com a literatura, o cinema, o desenho animado e com o teatro.

1) A literatura

A literatura é decorrente de um conjunto de formações estéticas da linguagem narrativa e tem em comum com as HQ, o uso de diálogos de personagens e o objetivo

INSTITUTO DE ARTES - UNESP BIBLIOTECA

principal de contar histórias. Ambas são linguagens narrativas de mesma natureza e elevam uma certa ordem em seu modo de expressão.

Embora caracterizada pelo uso do texto verbal, a literatura encontra sua função narrativa nas HQ apoiada por imagens, agrupando-se em esquemas próprios, reduzidos a diálogos e textos de narrador, onde a descrição, em grande parte, cede lugar aos elementos iconográficos.

Certamente, como em todas as linguagens narrativas, há os chamados gêneros narrativos, Reis e Lopes[18] faz uma distinção entre: "*categorias abstratas, universais literários desprovidos de vínculos históricos rígidos (os modos: lírica, narrativa e drama) e categorias historicamente situadas e aprendidas por via empírica (os gêneros: romance, conto, tragédia, canção etc.)* (...)".Todavia, não nos interessa explicitar cada um deles em pormenor, mas citaremos que por várias vezes, a literatura chamada "clássica" manifestou-se na linguagem da HQ, como a "quadrinização" de *Hamlet* (William Shakespere) adaptada por *Steven Grant* e *Tom Mandrake* (1990); *Moby Dick* (Herman Melville) de Bill Sienkiewicz (1990), *Cirano de Bergerac* (Edmond Rostand) de *Peter David* e *Kyle Baker* (1992); *O Guarani* (José de Alencar) de *André Le Blanc* (1950).

As relações da boa literatura e da literatura clássica nas HQ seria outra abordagem que levaria a pesquisa a outras análises de compreensão, tais como o processo de deformação, restruturação de roteiro de HQ em função de inspiração literária e como editar textos consagrados. Essa abertura viria a ser motivo para um outro trabalho exploratório.

---

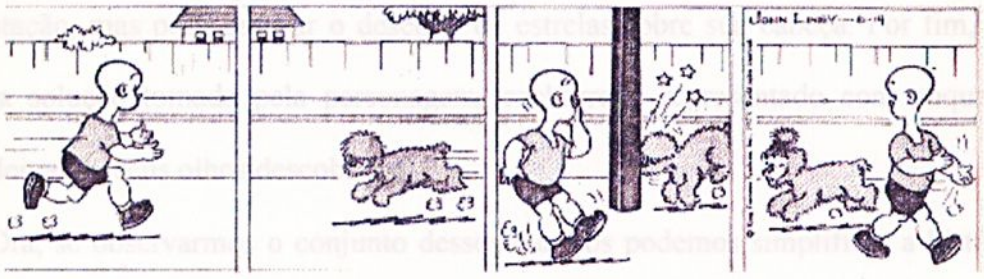
[18] Carlos **REIS** e Ana Cristina M. **LOPES.** Dicionário de teoria da narrativa. p.46-48.

2) A Pantomima

A HQ preocupa-se fundamentalmente com narrar histórias, seja numa integração de elementos iconográficos e verbais ou ainda em um nivelamento apenas visual.

A esse propósito, podemos dizer que uma imagem é por si própria narrativa. Trata-se de especificar que as HQ não necessitam de elementos verbais para conduzir um discurso narrativo pois, como mencionamos anteriormente, acumula certos aspectos suficientemente expressivos. Embora não seja prática comum, convém destacar os casos em que as palavras não aparecem na narrativa. Essas narrativas são chamadas de **Pantomimas**.

Segundo Eisner[19], a Pantomima "(...) *é uma tentativa de explorar a imagem a serviço da expressão e da narrativa. A ausência de qualquer diálogo reforça a ação e serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum.*"



1.13. Carl Anderson por John Liney. Pinduca (1932)
© 1973 King Feature Syndicate, inc.

Decorrente desse conceito, a figura 1.13, Pinduca, tira de Carl Anderson, desenhada por John Liney, ressalta a expressão do gesto para direcionar uma narrativa. No primeiro quadro, a personagem é apresentada correndo da esquerda para direita com os braços semi-abertos. No quadro seguinte, um cachorro corre em sentido contrário. No quadro de número três, a personagem é representada parando repentinamente e tem uma das mãos sobre o rosto; ao lado direito da imagem, o cachorro é representado batendo a cabeça em um poste.

---

[19] Will **EISNER**, Quadrinhos e a arte seqüencial, p.16.

unesp

Finalmente, o último quadro nos apresenta o cachorro com um coque na cabeça, deixando seus olhos a mostra; a personagem de Pinduca é representada batendo as mãos e caminhando com a cabeça virada, observando o cachorro que corre na direção contrária.

Sabemos das ações das personagens observando seus gestos e alguns recursos próprios das HQ - quando estão correndo, sob seus pés, pequenas nuvens parecem acompahá-las; linhas retas indicam sua trajetória e em que sentido correm; quando a personagem de Pinduca pára repentinamente no quadro de número três com a mão sobre o rosto, linhas duplas são desenhadas ao lado de sua cabeça e pernas, sugerindo certa tensão; a mão sobre o rosto conota espanto e a intenção de não querer observar a cena. No último quadro as linhas duplas acompanham seu gesto auxiliado por uma pequena nuvem, ambos representando o movimento das mãos e a eliminação de "poeira" respectivamente, gesto muito comum ao término de um serviço. Sabemos que o cachorro chocou-se com um poste, não apenas por sua representação, mas por observar o desenho de estrelas sobre sua cabeça. Por fim, podemos indicar a solução tomada pela personagem, cachorro é representado com coque sobre a cabeça deixando seus olhos descobertos.

Ora, se observarmos o conjunto desses quadros podemos simplificar a história desse modo: O menino vem correndo ao encontro de seu cão que faz o mesmo. No caminho o cão bate com a cabeça no poste pois seus pelos o impossibilitam enxergar direito. O menino então, procura ajuda-lo amarrando parte de seus pelos sobre a cabeça deixando seus olhos a mostra para que isso não mais aconteça. Não há a necessidade de palavras para especificar esta cena que é por si própria uma narrativa.

3) A linguagem teatral

E eis que, se a narrativa das HQ como referimos, é caracterizada por palavras e imagens, ou ainda somente por imagens, logo, podemos associa-la à uma linguagem teatral. Disso decorre que tanto o teatro como a literatura lidam com a forma narrativa. Os textos, em grande parte substituem a descrição do narrador por representações visuais, embora tridimensionais (cenários, figurinos, atmosferas...); suas personagens. ora mascaradas, dedicam-se a expressar diálogos, por vezes monólogos e a mímica - forma de arte que adequa idéias e sentimentos a gestos corporais e expressões faciais de reconhecimento claro, é compatível com a pantomima. No item que tratará de "Expressões corporais", voltaremos à aprofundar a presença da linguagem teatral nas HQ.

4) Ao redor da linguagem cinematográfica

Nascido quase na mesma época em que as HQ, o cinema[20] há muito influencia e deixa influenciar-se pela linguagem das HQ. Muitas das terminologias usadas são encontradas em ambos os meios e identificadas da mesma maneira. Enquadramentos, planos e angulações, são alguns dos elementos de linguagem - como vimos, elementos que podem ser encontrados também na fotografia e que descrevem na tela o mesmo que em um quadro de HQ.

Por outro lado, como cita Quella-Guyot[21]: "*A grande arte das HQ não se define pelo uso de técnicas ditas cinematográficas, mas por poder fracionar, separar, jogar com vinhetas de diferentes formatos, superpor, compor pranchas de imagens lá onde o cinema, que não pode introduzir variações em sua tela, exibe uniformemente seus quadros.*"

---

[20] Em 28 de dezembro de 1895, os irmãos Lumiére apresentaram a platéia do Grand Café de Boulevard des Capucines diversos filmes de curta duração por meio de um aparelho denominado "cinematógrafo". diversos autores estão mais ou menos de acordo ao defenderem essa data como marco mundial do nascimento da linguagem cinematográfica. (Celso SABADIN, Cem anos de Cinema, p.3).

[21] Didier **QUELLA-GUYOT.** A história em quadrinhos, p. 25.

cm 1 2 3 4 5 6 7 8 unesp 12 13 14 15 16 17 18 19

Mas, antes de tudo o cinema é uma linguagem narrativa que compreende a dimensão temporal e o movimento. Façamos então um parêntesis: "*Em todas as artes ou todos os modos de representação, o cinema aparece como um dos mais realistas, pois tem capacidade de reproduzir o movimento e a duração e restituir o ambiente sonoro de uma ação ou de um lugar.*"[22]

Já observamos anteriormente sobre os graus de analogia com a realidade que as HQ oferecem ao associa-la ao desenho realista e a fotografia, interessa-nos agora verberar suas características narrativas visuais relacionando-a com o a linguagem cinematográfica, que dissemos possuir tempo e movimento. Como se sabe, a linguagem do cinema é constituída por imagens fixas projetadas em uma tela por meio de fotogramas separados por linhas pretas, invisíveis ao olho do observador. O movimento é decorrente da projeção de 24 imagens por segundo.

Embora fixas, as imagens das HQ também estabelecem alguns modelos de narração que possuem certa duração e que sugerem distintas categorias de "movimentos", para tanto utiliza-se de elementos e recursos específicos.

Da mesma maneira que observamos em literatura e ao teatro sobre a identidade da linguagem cinematográfica com a HQ e vice-versa, tem originado diversos trabalhos e pesquisas de especialistas em ambos os campos. Mas, o objetivo da tese de dissertação é apresentar alguns traços gerais que identificam esses meios de narração e de expressão. São conhecidas as histórias de grandes diretores do cinema contemporâneo que nunca deixaram de se referirem às HQ, como instrumento de produção e edição de seus filmes. São lembrados René Clair e Federico Fellini. Citamos também aquelas personagens que foram convertidas em produções cinematográficas como: *Super Homem* o filme, de *Richard Donner* (1978), *Popeye* de *Robert Altman* (1981), *Batman* de *Tim Burton* (1989), *Dick Tracy* de *Warren*

---

[22] Jacques **AUMONT.** A estética do filme, p. 134.

Beatty (1989), *Capitão América* de Albert Pyun (1991) e *O Fantasma* de *Simon Wincer* (1996) são apenas alguns títulos de uma longa lista.

5) Duração

O diálogo, na maioria da vezes, integrado à imagem por meio do balão é um dos principais elementos da compreensão temporal nas HQ, sua "leitura" sugere certa duração, isto é, possui tempo.

O percurso do espaço de leitura e o seguimento de ações absorve determinada dimensão temporal. A conduta para essa percepção, refere-se no primeiro instante ao tempo interno da narrativa, ou seja, trata-se de uma cronologia interna definida pela "leitura" sucessiva de balões e ações representadas por elementos iconográficos. Tanto o número de balões como a extensão dos textos conduzem a leitura de um determinado tempo. Em outras palavras, a extensão de textos absorverá mais tempo em detrimento de textos curtos.

Do mesmo modo, as imagens podem sugerir maior ou menor duração de tempo. imagens mais simples, de menos informações visuais são lidas em menor intervalo que imagens complexas e detalhadas.

Contudo é importante enfatizarmos que ambos os elementos podem ser distintos entre si, isto é, o tempo das palavras pode diferenciar-se do tempo da imagem. Um longo discurso pode ser acompanhado por uma ação de curta duração ou vice-versa.

Por outro lado, não podemos dizer que um quadro de HQ tem duração própria, mas que pode sugerir determinado tempo ou ter determinada duração. Deve-se levar em conta o tempo individual de leitura, isto é, o tempo externo de leitura; como também observar que várias ações podem transcorrer simultaneamente no mesmo quadro com durações distintas. Assim um quadrinho é constituído de tempo mas, não de um tempo próprio.

cm 1 2 3 4 5 6 7 8 unesp 12 13 14 15 16 17 18 19

"Ao contrário do cinema, em que tudo quanto figura num plano tem a mesma duração, e, nisso, mais rico do que ele, o "plano da HQ" constitui uma síntese temporal de fronteiras indefiníveis. Diacronia e sincronia combinam-se aí confusamente." [23]

A seqüência, que corresponde a uma sucessão de quadrinhos também é um modo de conotação de tempo. Enquanto alguns autores preferem concentrar a ação em poucos quadros, outros desenvolvem suas ações em uma série deles, projetando assim uma duração pouco mais longa.

Uma duração estruturada em seqüências combina imagens representadas graficamente aquelas que não existentes na ação. A HQ é uma linguagem interativa, o leitor incorpora suas próprias imagens e textos nos espaços de separação de quadros chamados elipses.Cabe ao leitor incorporar suas próprias imagens a seqüência da narrativa.

Uma outra referência temporal que assemelha-se à linguagem do cinema, é definida nas HQ pelas linhas externas do quadro, isto é, pela qualidades das linhas de seu formato. Esse recurso, peculiar de sua linguagem, trata do tempo que decorre em função da vontade do narrador ou das personagens, constitui um modelo de tempo de característica não linear. Nesse caso, as ações não são apresentadas de forma natural, isto é, pode-se com esse recurso antecipar o futuro (*flashforward*) ou retornar ao passado (*flash back*) ambos, efeitos usados no cinema. Quadros definidos por linhas fragmentadas ou tracejadas, discorre sobre esse enunciado.

O delineamento dos formatos também pode propor alterações temporais em situações que possam ocorrer no futuro, ou do mesmo modo, instituir um pensamento de uma ação passada, para tanto, os formatos que são delineados com linhas sinuosas resulta nessa modalidade temporal (figura 1.14)

---

[23] Didier **QUELLA-GUYOT.** A história em Quadrinhos, p. 135.



1.14. Jim Holdaway. Modesty Blaise (1962)

© 1973 Jim Holdaway

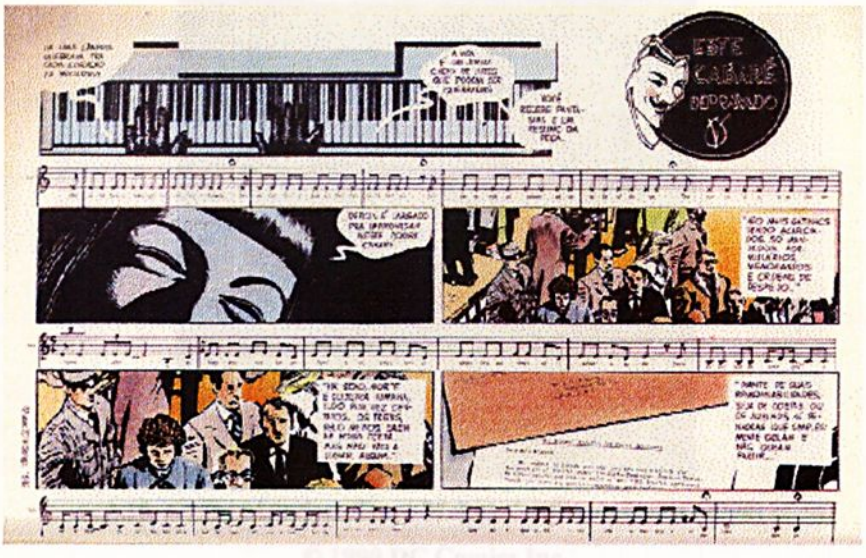
Ao contrário dessas características, as linhas de traçados retos e formatos bem definidos (quadrado ou retangular) representam na maioria das vezes o tempo presente, desde que as legendas ou outros recursos não o contradigam.

Também usadas para definições temporais, as legendas indicativas constituem um recurso gráfico oferecido pelo narrador através de textos que especificam ou sugerem a duração temporal por meio de frases do tipo: "E no dia seguinte", "Uma hora depois", "No outro dia", "Logo", "1h20m", etc. Ainda neste sentido, podem ser exploradas as representações de calendários, relógios, diálogos e bilhetes que esclarecem e identificam por sua natureza a dimensão temporal.

Apesar da distância aparente até mesmo a música[24] pode sugerir a dimensão temporal nas HQ. Há um grande número de músicas presentes em sua linguagem como a canção de Frank Sinatra em **Orquídea Negra** e a sugestiva ópera em **V de Vingança** (Figura 1.15), exemplos que podemos fixar como modos de inferências e sugestão temporal, que além de indicar o tempo transcorrido, envolve o leitor num processo de multimídia pois, a imagem, o texto e o "som" contribuem para a caracterização do ambiente e da atmosfera de uma cena.

---

[24] As HQ aproveitaram da linguagem musical também para a apresentação de suas personagens como ocorreu com **Capitão América**, **Incrível Hulk** e **Super Homem**, entre outros tiveram suas canções marcando sua popularidade. Personagens como **Flash Gordon, Batman** e **Homen Aranha** foram nomes cantados por Fred Mercury, Prince e Ramones respectivamente.



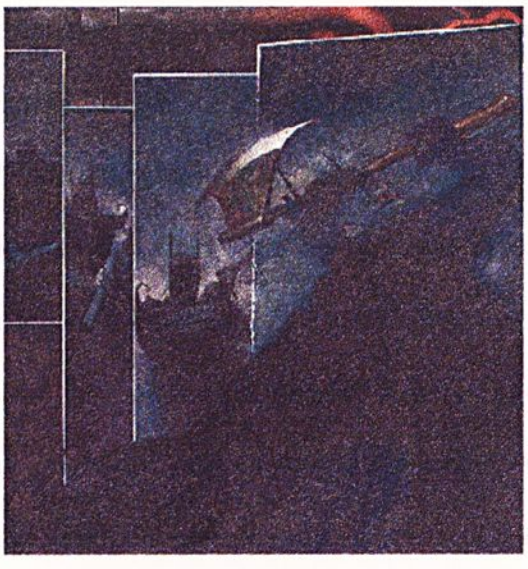
1.15. Alan Moore/David Lloyd. V de vingança (1990)

© 1990 DC Comics Inc.

6) Em relação ao ritmo

Do mesmo modo, que uma seqüência envolve certa duração, constitui simultaneamente uma estrutura rítmica na narrativa. O ritmo é compreendido pela freqüência de cortes das imagens, e é um efeito que permite de modo subjetivo acelerar ou retardar o tempo de leitura, pois conduz o olhar pela maneira como estão dispostos os elementos compositivos.

Podemos perceber o ritmo em função do número, tamanho e formato dos quadros numa seqüência. Uma seqüência de muitos quadros determinará um ritmo acelerado, em conseqüência a um intervalo curto de tempo, por outro lado uma seqüência com um menor número de quadros, sugere um retardamento no ritmo e no tempo.



1.16. Grant Morrison/Dave Mckean. Asilo Arkham (1990)
© 1990 DC Comics Inc.

Em relação ao tamanho e forma dos quadros, poderíamos dizer que: quadros desenvolvidos em grandes tamanhos são lidos mais lentamente e com ritmo lento que quadros compridos e estreitos, que desencadeiam um maior dinamismo e um ritmo acelerado, acompanhado de um breve intervalo de tempo. O ritmo pode ser crescente, decrescente ou manter-se normal complementando-se com o tempo. A figura 1.16, Asilo Arkhan de Grant Morrison e Dave Mackean constitui um evidente ritmo crescente onde a personagem Batman prepara-se quadro a quadro para efetuar um golpe de machado. O tamanho dos quadros e da personagem aumenta de acordo com o gesto da personagem sugerindo a força e a expressão do gesto desencadeados rapidamente.

7) *A sugestão do movimento*

Para Arnheim[25], o movimento é uma das atrações visuais mais intensa da atenção. Escreveu a propósito: "(...) *implica numa atenção nas condições ambientais, e mudança pode*

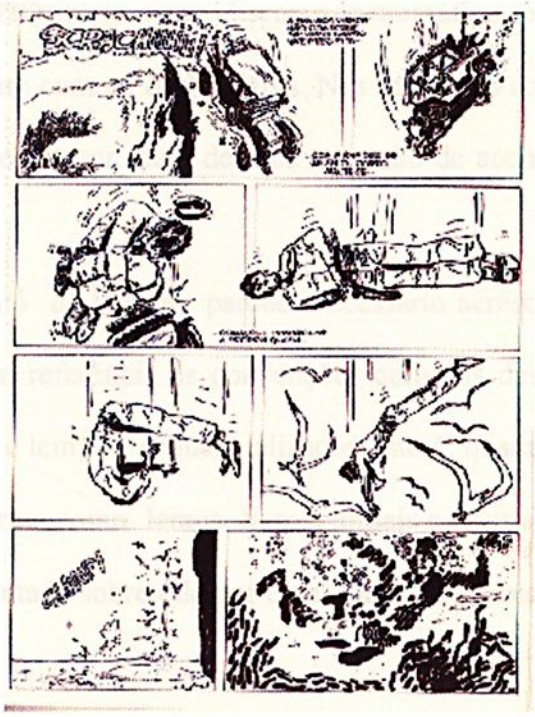
---

[25] Rudolf **ARNHEIM.** Arte e percepção visual, p. 365.

exigir uma reação. (...) Fazemos distinção entre coisas e acontecimentos, imobilidade e mobilidade, tempo e temporalidade, ser e vir ser. Estas diferenças são decisivas para toda arte visual, mas seu significado está longe de ser claro."

Por exemplo, na figura 1.17., Corto Maltese de Hugo Pratt, o movimento é percebido por uma narrativa formulada por 8 quadros. A imagem apresenta a seqüência de uma queda, onde um carro desgovernado despenha-se no abismo. A personagem é representada saltando do veículo a partir do segundo quadro, em seguida é representado sob diversas posições, até o penúltimo quadrinho, quando essa choca-se com a água e termina seu movimento no último quadro. Há um intervalo de tempo muito curto entre um quadro e outro

Na descrição dessa narrativa, o movimento é desenvolvido pelo encadeamento de quadros e pela representação da personagem em diferentes posições. Mas por outro lado podemos perceber que as imagens são auxiliadas por linhas que acompanham toda a trajetória da personagem. A essas linhas dá-se o nome de figuras cinéticas, um dos elementos de linguagem das HQ mais comuns para a representação do movimento.



1.17. Hugo Pratt. Corto Maltese (1970)

© 1983 Ivaldi Editore

Mas as HQ, compreende muitas outras formas novas e inusitadas para registrar o movimento, que pode ser percebido também pela repetição de imagens, sucessão de movimentos de uma personagem ou objeto e quadros; descentralização da figura representada, personagem ou objeto; representação de uma etapa do movimento; seqüência de quadros, entre outras. Cada uma delas será objeto de análise no terceiro capítulo.

Por fim empregaremos a explicação de Quella-Guyot[26] : "*A HQ é uma arte do desenho que tende para o cinema e se afasta precisamente da pintura por sua vontade de reinventar o movimento e de fazer crer que ele existe, custe o que custar, notadamente por meio de planos (avanços ou recuos progressivos - travellings).Isto é suficiente para deslocar tanto o leitor como a personagem*"

8) Práticas e intenções de leitura

Mas, se essas considerações são significativas, intencionamos esclarecer também que na maioria das vezes, as HQ integram ao discurso iconográfico, o elemento verbal que, por sua vez, é um procedimento comum de narrativa. Nos referimos aqui à estrutura literária que já mencionamos e que prevê, por meio de uma sucessão de acontecimentos e mutações de fatos, um discurso escrito.

Como procedimento de leitura, parece necessário acrescentarmos que a narrativa das HQ é organizada com referência às convenções culturais dessa estrutura literária e é determinada por espaços e tempos seqüencializados, isto é, quadro a quadro. Neste sentido, é realizada da mesma forma como lemos livros, jornais e revistas; da esquerda para direita e de cima para baixo, orientada sobretudo por uma ***linha direcional*** - elemento subjetivo que

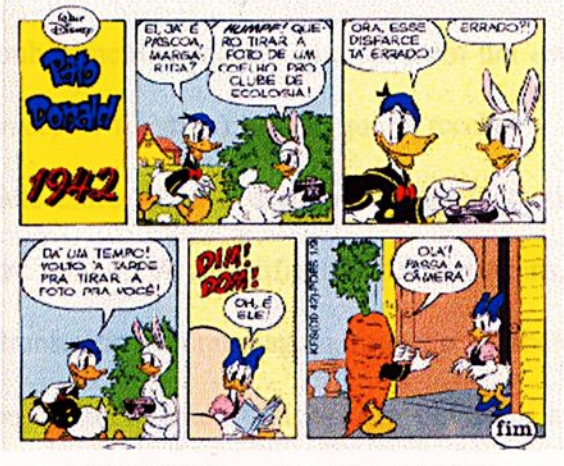
---

[26] Didier **QUELLA-GUYOT.** A história em quadrinhos, p. 104.

prevê uma conduta lógica a seguir dentro da narrativa, ou seja, a leitura de uma unidade supõe o avanço à unidade seguinte, e assim por diante.

A esse propósito nos cabe observar a figura 1.18, Pato Donald de Walt Disney. A figura selecionada estrutura-se por seis quadros, sendo o primeiro deles referente ao texto de apresentação da história. A linha direcional é percebida aqui pelo seguimento linear do texto e pela posição dos quadros lado a lado onde, torna-se quase impossível tomar como referência outro posicionamento para sua leitura. O primeiro quadro remete ao segundo e assim por diante, no sentido esquerda direita, superior inferior.

Embora seja prática comum encontrada nas HQ, a linha direcional nos países orientais (como nas culturas Japonesas e Árabes) tem sentido contrário, isto é, a leitura é orientada de traz para frente e da direita para esquerda. Ora, cabe acrescentar também, que as características apresentadas, podem ser contestadas com as experiências de novas formas de intenção de leitura "impostas" por algumas HQ de vanguarda onde a linha direcional perde seu sentido comumente usado.



1.18. Walt Disney. Pato Donald (1938)

© 1994 The Walt Disney Company.

Quella-Guyot[27] ainda observa que o processo de leitura de uma HQ, remete ainda no primeiro momento a uma observação global da página. O leitor visualiza por inteiro todo o

[27] Didier **QUELLA-GUYOT**, A história em quadrinhos, p. 83.

conjunto de unidades na hora em que à aborda, para depois efetuar uma leitura específica de cada uma delas individualmente. "*Certos leitores parecem ter prazer em decifrar o essencial antes de se dedicar à narrativa em detalhes (...) Quando começa, a leitura propriamente dita se duplica (leitura de textos e leitura de imagens) e se propõe um discurso plurívoco, sem rota preestabelecida (exceto a do alinhamento das palavras). Por outro lado, a leitura do desenho também é dupla: há aquilo que o leitor de fato vê na página (leitura denotativa) e aquilo que ele imagina ver (leitura conotativa).*"

1.2.3. A HQ é uma linguagem constituída por elementos iconográficos e verbais.

Dissemos na introdução de nosso trabalho que a HQ compreendia códigos, e que por código entende-se um sistema de símbolos destinados a representar e transmitir uma mensagem entre a *fonte* e o *ponto de destino*. Ampliando esse conceito, o código define-se como um conjunto de conhecimentos comuns que possuem um *emissor* (fonte), aquele que emite, mensagens e um *receptor* (destino), aquele que as recebe.

A comunicabilidade entre fonte e destino é dependente de códigos compatíveis à experiências comuns entre ambos. A decodificação de mensagens, ou seja, o entendimento dos códigos usados para transmitir uma mensagem, requer o estabelecimento de uma unidade e de uma interação entre conhecimentos básicos. Em outras palavras, decodificar implica participação, troca de conhecimentos, emissão e recebimento.

Ora, cabe afirmar que as HQ comportam um conjunto significativo de códigos (iconográficos e verbais). Indicar no entanto, que as HQ utilizam-se somente de códigos específicos para expressar-se, é dizer que podemos classificá-los de forma unívoca,

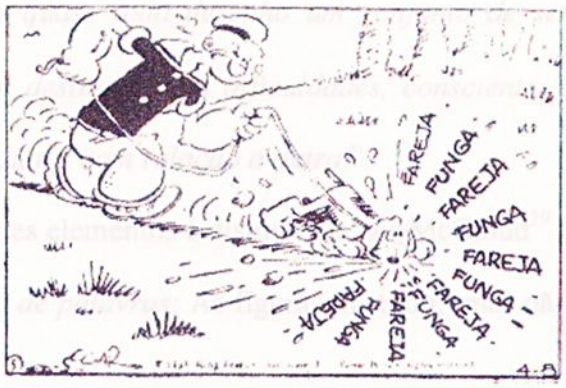
separando-os em sistemas de significados. Mas é bastante provável que com efeito, saibamos distinguir outros elementos de linguagem que não comportariam o mesmo termo.



1.19. Dick Browne. Hagar (1973)
© King Feature Syndicate/Ica Press

O quadrinho, seja ele definido por linhas ou não, é um dos primeiros códigos identificados na HQ. Nos parece evidente, que se observarmos seus componentes internos, podemos também daí extrair muitos outros, característicos de sua linguagem. Vejamos a figura 1.19, Hagar de Dick Browne. A caneca situada no canto inferior direito da imagem tem linhas duplas e paralelas em partes de sua forma, indicando uma forma de abalo e movimento, nota-se a mesma qualidade de linhas em torno das mãos e dos pés da personagem da esquerda e uma forma de estrela ao lado de sua cabeça que nos sugere uma pancada.. A pedra também é acompanhada por linhas semelhantes às da caneca e da personagem e por linhas que direcionam-se de cima para baixo determinando seu movimento. As personagens demonstram espanto por suas expressões gestuais. Os elementos verbais são distribuídos no pequeno receptáculo que contém o texto de narrador, parte superior da imagem; no balão que comporta um diálogo da personagem da direita e na onomatopéia "BUUM", que dá "sonoplastia" à cena.

O que dissemos, decorre da decodificação e interpretação de algumas características existentes nas HQ, sejam elas, identificados como componentes iconográficos ou verbais. A figura nos revela elementos de fácil reconhecimento e compreensão, códigos inseparáveis do conhecimento comum. No entanto nos importa dizer que a linguagem das HQ não trabalha tão somente com essa especificidade, senão, por vezes, com elementos inusitados, de valores e significados expressivos próprios.



1.20. Elzie Segar. Popeye (1929)

© 1989 King Feature Syndicate Inc.

Assim, em Popeye, figura 1.20, Elzie Segar utiliza um recurso próprio para o registro de sons em suas imagens. As onomatopéias entendidas como um recurso gráfico que procura imitar um som ou ruído, código específico de narrativas, são substituídas aqui por verbos "FAREJAR E FUNGAR". Logo, Segar encontrou uma forma de expressar o som por meio da representação do código verbal, que se reveste em iconográfico. Desse modo, a formatação de código se descaracteriza, transformando-se em elemento de linguagem.

Sendo assim, empregaremos a denominação de elementos de linguagem para indicar alguns pontos dos componentes iconográficos e verbais que as HQ se utilizam, em lugar de códigos. Disso resulta a compreensão de que os elementos de linguagem não são estáveis ou generalizados, pois atravessam um processo de constantes mudanças e inovações.

1) A integração de seus elementos de linguagem

A associação e manipulação dos elementos de linguagem utilizados na HQ, dispõe de diversos recursos para transmitirem uma mensagem apoiada em palavras e imagens. Quella-Guyot[28] escreve que: "*Longe de ser uma simples justaposição texto-imagens, a HQ se oferece imbricações sábias e originais de funções muitas vezes inesperadas. A interferência de diversos códigos faz de quase todo desenho um conjunto de sentidos que só os leitores acostumados conseguem deslindar sem dificuldades, conscientes que são de nenhuma das duas linguagens é subsidiária com relação a outra.*"

A integração desses elementos é distinguida por McCloud[29] em diversas categorias:

- *Combinação específica de palavras:* As figuras ilustram, mas não acrescentam quase nada a um texto.

- *Combinação específica de imagens*: As palavras só acrescentam uma trilha sonora a uma seqüência visualmente falada.

- *Combinação Duoespecíficas*: Aqui palavras e imagens transmitem a mesma informação, estruturando-se de forma redundante.

- *Combinação aditiva*: As palavras ampliam ou elaboram sobre uma imagem, ampliando a informação de forma significativa.

- *Combinação paralela*: As palavras e as imagens seguem cursos totalmente diferentes, sem intersecção alguma.

- *Combinação por montagem*: Casos onde as palavras são partes integrantes da imagem. Esse tipo de combinação prevê a intersecção direta de palavras e imagens, casos típicos de onomatopéias.

---

[28] Didier **QUELLA-GUYOT.** A história em quadrinhos, p. 65.
[29] Scott **McCLOUD**, Quadrinhos e a arte seqüencial, p.152-155.

- *Combinação interdependente*: Embora semelhante a combinação duoespecífica, palavras e imagens se unem para transmitir uma idéia que nenhuma das duas poderia exprimir sozinha.

1.3. A modo de conclusão: O que é HQ ?

Como se terá percebido, é notável a sintonia que as HQ mantêm com o desenho, a caricatura, a pintura, o teatro, a literatura, a fotografia e o cinema e a música. Essas relações e graus de parentesco que traçamos, compreendem, justificam e aumentam o grau de sua comunicabilidade.

Danieli Barbieri[30], dedica sua obra, recentemente publicada, *Los lenguajes del cómic,* para verificar essas relações. Em seu trabalho, ele procurou descobrir que linguagens envolvem as HQ e discutir os problemas da comunicação, onde a HQ é apenas um exemplo. Tomemos como base suas idéias fundamentais, expostas na introdução de seu trabalho:

"(...) *certas linguagens são parte de outras, zonas específicas de linguagens genéricas, outras são o resultado de um nascimento, do processo de separação de uma linguagem que já existia, e assim parecem-se muito ao seu progenitor, no entanto se diferenciam em alguns aspectos.*"

Por outro lado, tenhamos em mente que essas características e inferências, por mais sintomáticos que sejam, traduzem e asseguram as estruturas individuais de cada meio. Assim, ao mesmo tempo que assumem um papel especial na formação de uma linguagem, não negligenciam suas características originais.

Naturalmente não quisemos examinar todas as possíveis ligações que as HQ mantêm com outras linguagens expressivas, senão atribuirmos a ela uma importância impar. Digamos de outro modo, nossas referências tratam-se de uma simplificação de possibilidades, não de

---

[30] Danieli **BARBIERI,** Los lenguajes del comic, p.13.

cm 1 2 3 4 5 6 7 8 unesp 12 13 14 15 16 17 18 19

uma exposição em pormenor de todos os modos, graus e categorias de inferências e participações de outras linguagens.

As HQ são muitas coisas, destacamos que é uma linguagem de arte e meio de expressão por compreender características de outras linguagens de arte, tendências estéticas diversas, aspectos emocionais significativos, relacionar-se com a realidade, formas expressivas e corresponder a um criador que exprime a si mesmo; apontamos que a HQ é uma linguagem visual narrativa por estabelecer motivações e relações discursivas entre imagens e textos e associar-se a demais linguagens narrativas e que é constituída por elementos iconográficos e verbais, que lhes são introduzidos de forma peculiar.

Pensamos portanto, a HQ não se trata de uma linguagem fechada em si mesma, senão, de um modo de representação que atua harmoniosamente ao lado e conjuntamente à outras linguagens expressivas. Considerando as características precedentes a definiremos como uma linguagem de Arte e um Meio expressivo sustentado pela narração visual compreendido por elementos Iconográficos e Verbais.

unesp

INSTITUTO DE ARTES - UNESP BIBLIOTECA

CAPÍTULO II

REFERÊNCIAS HISTÓRICAS DA HQ

2. A História da HQ

Contar um pouco da história das HQ é uma forma de conhecermos sua linguagem. Assim, poderemos discorrer sobre sua extensão, apresentar seus setores mais importantes e argumentar sobre aspectos diversos.

Como já existem trabalhos bibliográficos nesse sentido, tentaremos ser sucintos ao considerar esse percurso e indicar o suficiente sobre sua história sem nos direcionarmos a retomadas exaustivas.

O emprego histórico aqui adotado toma como início algumas manifestações que aproximaram-se de algum modo das HQ. O caminho apreendido segue objetivando destacar e classificar os momentos mais importantes da história das HQ. Notar-se-á que não se trata portanto, de uma História em todas as suas conjugações, senão de uma listagem descritiva de algumas personagens e autores que se revelaram significativamente

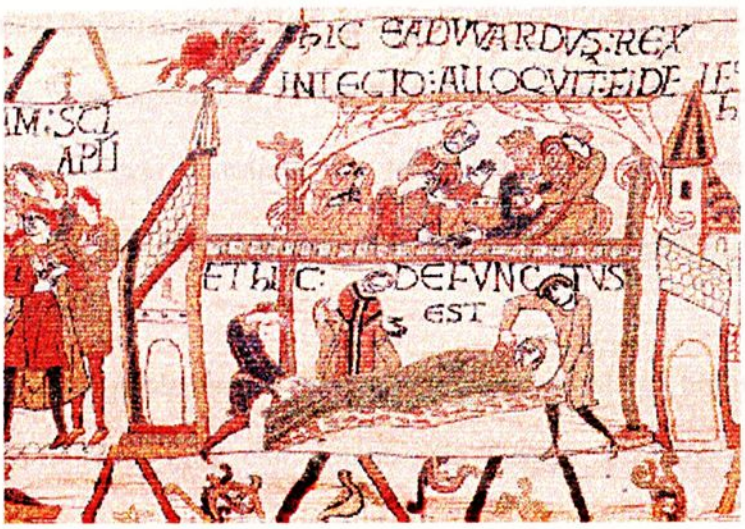
Os nomes das personagens transcritos no texto, serão descritos conforme publicados no Brasil, quando este não subsistir, será citado na forma original.

unesp

2.1. Enfoques históricos da HQ

Contar histórias e representar imagens é uma característica do Homem em todas as épocas, cultura ou civilização. As inscrições rupestres foram as primeiras manifestações que apresentaram imagens produzidas pelo Homem à procura de expressar suas idéias, emoções e referências ao seu mundo circundante.

No decorrer das civilizações, muitas outras manifestações utilizaram-se da imagem para narrar fatos; os *hieróglifos egípcios*, a sucessão de figuras na *Coluna de Trajano* e a *Tapeçaria de Bayeux*, são exemplos sempre citados de narrativas ilustradas. Na Idade Média, o conjunto de esculturas, vitrais e afrescos desenvolveram histórias e acontecimentos bíblicos narrados por imagens. Nota-se também, que algumas xilogravuras da época, acompanhavam pequenos textos.



2.1. A morte de Eduardo o Confessor, Rei da Inglaterra. Séc. XI. Cena da tapeçaria de Bayeux. Museu da Rainha Matilda, Bayeux.

© 1996 Ediciones del Prado

2.2. Os primeiros anos da HQ

Sabe-se que especialistas de diversas partes do mundo entraram em acordo ao definir o ano de 1896 como marco inicial das HQ, considerando a personagem *The Yellow Kid*[2] - criada nos Estados Unidos em 1895 por *Richard Felton Outcaut*, como ponto inicial de sua História. Em particular, acreditamos que tal premissa levanta uma série de questionamentos que não intencionamos discutir aqui, entretanto, assumiremos a posição de Antonio Cagnin[3]: "(...) *o Moleque Amarelo não foi nem pode ser o primeiro dos comics strips, muito menos a primeira história em quadrinhos do mundo, porque, em 1895, o* ***Moleque amarelo****: nem era* ***história****, mas uma simples grande cena; nem era* ***quadrinhos****, mas um grande cartum; nem era* ***strip****, ainda que comic; nem tinha* ***balões*** *e nem era* ***amarelo****!*

The Yellow Kid apareceu pela primeira vez colorido em amarelo em 05 de janeiro de 1896 sob o título de *Golf - The Great Society Sport as Played in Hogan's Alley*[4] no suplemento dominical do jornal americano de *Joseph Pulitzer - The New York World.*

O sucesso da personagem *The Yellow Kid*, fez com que *Willian Randolph Hearst*, o concorrente direto de Pulitzer investisse em toda redação de seu inimigo, inclusive em Outcault, transferiu, assim, a personagem para o *The New York Journal*, mantendo ainda a tradição das charges políticas.

Pulitzer continuou publicando a personagem com um antigo título - Down Hogan's Alley, típico cortiço de Nova York, com desenhos de *George B. Lukes.* Hearst, por sua vez

---

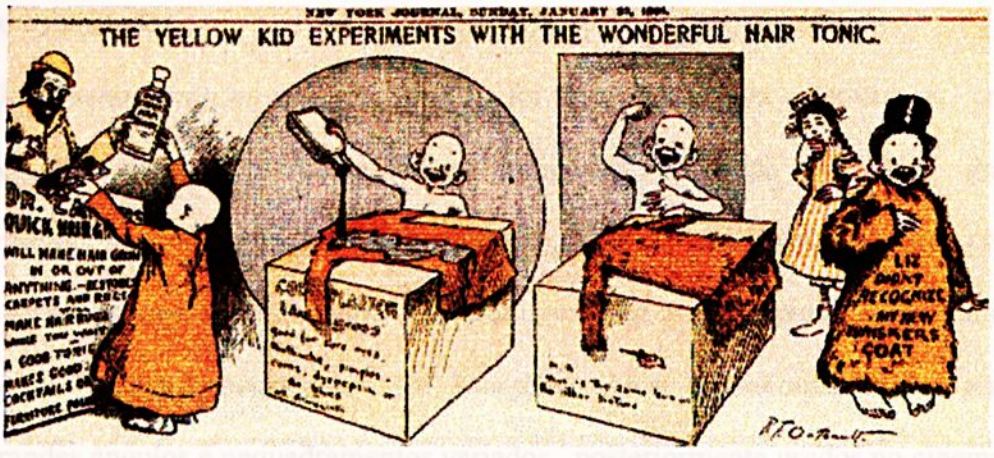
[2] The Yellow Kid (O moleque amarelo), incorporou esse nome devido uma experiência gráfica realizada pelos seus editores, onde a cor amarelo foi testada pela primeira vez nos jornais, precisamente no figurino da personagem, um camisolão panfletário. Junto ao Menino amarelo, nascia também o têrmo "Jornalismo amarelo", para designar a imprensa sensacionalista. (Alvaro de **MOYA,** História da história em quadrinhos, p. 18.)

[3] Antonio **CAGNIM.** PHENIX - revista da história dos quadrinhos, p. 28.

[4] Antonio **CAGNIM**, nos esclarece que em 05 de maio de 1895, a personagem aparece de camisola **azul** em *At the Circus in Hogan's Alley*; em 07 de julho de 1895, ainda de **azul**, em *The Day After "The Glorius Fourth"Down in Hogan'ns Alley*; em 15 de dezembro de 1895, de bolinhas **vermelhas**, em *The Merry Xmas* e finalmente em 05 de janeiro de 1896, em **amarelo**, em *Golf - The Great Society Sport as Played in Hogan's Alley*, quando foi então batizado devido ao seu grande sucesso. (Antonio **CAGNIM,** PHENIX- Revista da história dos quadrinhos, p. 26-28).

unesp

publicava-o com o nome sugerido pelo público - *The Yellow Kid,* já que seu criador nunca o havia nomeado.



2.2. Richard Felton Outcaut. The Yellow Kid (1895)

Consolidando a HQ um ano mais tarde, em 1897 no The New York Journal, apareceu uma nova série: *Os sobrinhos do Capitão* de *Rudolph Dirks,* história que tratava das peraltices infantis dos irmãos, Hans e Fritz; em torno do pai adotivo Capitão e da mãe Chucruts.

Com Os sobrinhos do Capitão, em 1912, surgiu a legislação do *Copyrigth*[5]. A rivalidade Hearst-Pulitzer chegou à justiça com a mudança de Dirks e suas personagens para o Word. O caso resolveu-se com Hearst publicando as histórias com o título original e desenhos de *H.H. Knerr* e Dirks permanecendo com Pulitzer, desenhando suas personagens sob o título: *O Capitão e os garotos.*

Em 1902, no jornal de Hearst, Outcaut apresentou sua segunda criação, a personagem *Chiquinho*, um menino esperto de cabelos louros e roupas de marinheiro que tinha como companhia o cão *Tige*.

Em 1903, *Gustav Verbeck* apresentou suas estranhas personagens, *O Vira-vira da Lady Lovekins e do velho Mufaru*, tiras que fugiam à leitura convencional de HQ, cujas ilustrações podiam ser lidas da direita para a esquerda, e quando invertidas, obtinha-se sua

[5] O copyrith designa: "Direito exclusivo de imprimir,reproduzir ou vender obra literária,científica ou artística." (Aurélio Buarque de Holanda **FERREIRA,** Novo dicionário Aurélio da Lingua Portuguesa, p. 474).

continuação. Tempos depois, Verbeck publicou também, *Os terrores dos Tadinhos*, história de quatro personagens que aventuravam-se por mundos fantásticos habitados por animais estranhos e inusitados.

O pequeno Nemo no país dos sonhos foi uma HQ notável e inovadora, criada em 1905 por *Winsor McCay*. Com minuciosa composição e grande qualidade gráfica, O pequeno Nemo, marcou o início das HQ como arte, tratando-se da história de uma criança no país dos sonhos, mundo onde encontrava seus amigos: Flip, o anão verde; Impy o canibal; cão Slivers; o Dr. Pill e a Princesa e seu pai Morpheus. Além de anteceder em seu grafismo o uso de grandes ângulos e enquadramentos variados, posteriormente usados no cinema. Nemo foi descrito como uma verdadeira exploração do inconsciente.

Em 1907, apareceram as primeiras *tiras diárias* com *Mutt & Jeff* de *Bud Fisher*, insólito par de personagens caricatas, história que iniciou-se as *gags*[6] do turfista Augustus Mutt, que um ano depois encontrou o baixinho Jeff em um manicômio, personagem que acreditava ser um boxeador famoso, a partir de então, formaram a dupla.

2.2.1. As Novas personagens e os Syndicates

Notar-se-á na América dos anos 10, uma enorme gama de gêneros, estilos e temas nas HQ. Um dos principais representantes da década foi *George Herriman*, criador da personagem *Krazy Kat e Ignatz*, título substituído em 1913 por *Krazy Kat*. Tratava-se de uma trama que envolvia o trio cão-gato-rato num triângulo amoroso, onde a gata *Krazy* era apaixonada pelo camundongo *Ignatz* e, o cão *Ofissa B. Pupp*, por sua vez, enamorado por *Krazy*, sentia-se feliz em poder prender *Ignatz*.

[6] O termo gags é usado para definir representações de efeitos cômicos.

unesp

Tendo como protagonista uma garota, *Polly and Her Pals* de *Cliff Sterret*, fez nascer nos *Comics*, em 1912, as tiras de garotas, com a história de uma jovem de aparência sedutora que morava com seus pais e trabalha fora, seu estilo gráfico contrastava com as personagens de seus pais que apresentavam-se de forma caricatural.

Nesse período, a linguagem das HQ firmou-se ainda mais, passando a partir de 1912, a serem efetivamente distribuídas internacionalmente, por agências especializadas denominadas *Syndicates*.

Inicialmente, os *syndicates* definiam-se como empresas que administravam e organizavam o *merchandising* das personagens de HQ, bem como de seus direitos autorais. Tais agencias, asseguravam também a contratação de artistas, que ganhavam porcentagens das vendas de suas personagens e histórias, mas por serem empregados destas firmas, seguiam algumas regras, como a adequação de temas e conteúdos para agradar ao público e facilitar sua distribuição internacionalmente.

Com essas regras, aproximadamente até o final da década de 20, os comics dedicaram-se intensamente ao tema das tiras de família. *Pafúncio e Marocas* de *George McManus*, retratava com genialidade e humor as confusões familiares de Pafúncio, um ex-pedreiro que por sorte grande ganhou na loteria, apesar disso continuava a beber com seus velhos amigos. Sua mulher Marocas, ex-lavadeira, entretanto, queria esquecer do passado e freqüentar a alta classe. Essa HQ tornou-se uma das mais consideráveis da época, porque foi a primeira tira distribuída internacionalmente por meio dos *Syndicates*.

Barney Google de *Billy de Beck*, ao lado de Pafúncio e Marocas, representou um outro exemplo de tiras de família. Criado em 1916, contava a história de um homem baixinho de cartola e polainas que era acompanhado por um cavalo de corrida, Spark Plug.

Com grande popularidade, *The Gumps*, criado em 1917 por *Sidney Smith*, narrava as questões financeiras de Andy Gump, sua esposa Min e seus filhos.

unesp

Em 1919, *Frank King* assinalava uma inovação com a criação de *A viela da gasolina,* foi a primeira vez que uma personagem de HQ, Skeesix, envelhecia em suas histórias. A personagem passou pela infância, adolescência, namoro, casamento e chegou a ter filhos. Dessa forma, King retratou aspectos da vida comum e eliminou a base da imobilidade de tempo na HQ.

No mesmo ano, apareceu *O Teatro do Dedal*, do desenhista *Elzie Segar*, uma outra tira, do mesmo gênero, de grande importância, que narrava as situações confusas de uma família maluca composta por *Olívia Palito*, seu irmão *Castor Oyl*, sua mãe *Nana*, seu pai *Cole* e o noivo *Ham Gravy*, personagens que mais tarde uniram-se ao famoso *Popeye.*

Saído dos desenhos animados iniciados em 1917, *O gato Félix* de *Pat Sullivan* (na verdade desenhado por *Otto Messmer*, que só passou a assinar a tira em 1935) deu às HQ a poesia de seu mundo de sonhos e de paisagens espantosas, em 1923. *Félix*, era a personagem de um triste gato preto, solitário, sonhador, marcado pela luta contra o destino.

Aninha, a pequena órfã, criada em 1924 por *Harold Gray*, narrava a história de uma menina órfã, adotada por *Daddy Warbucks*: um homem de sucesso em negócios internacionais. Essa menina, tinha como companhia o cão *Sandy* e sua boneca *Emily Marie.*

Também em 1924, *Roy Crane* inaugurou nas HQ, as tiras de aventuras com *Tubinho,* personagem acompanhada posteriormente, em 1928, pelo *Capitão Cesar,* a qual protagonizou a série desde então. Saindo das sagas de tiras familiares, *Crane*, abandonou o esquemas de seus predecessores buscando, com fortes manchas negras, feitas com uso do pincel, e matizes cinzas, o estilo naturalista desenvolvido com grande ênfase na década seguinte.

Ainda com espírito de aventura, *Joe Sopapo* de *Ham Fisher* (desenhadas por All Capp) ganhou popularidade, na mesma época com o sentimentalismo irrisório da história de um boxeador, seu empresário *Kroby Walsn* e sua namorada *Ann Hawe.*

unesp

Somando-se ao irracionalismo já iniciado em *O Teatro do Dedal*, *Elzie Segar,* criou em 1929 uma das personagens mais duráveis das HQ e de reconhecimento universal: *Popeye,* o marinheiro caolho e comedor de espinafre, que deu origem aos heróis de super poderes. Entre as personagens que figuravam ao seu lado estavam a namorada *Olívia Palito;* seu inimigo *Brutus*; o comedor de hambúrguer *Dudu*; seu pai *Popapopaye*; seu filho adotivo *Procopinho* e o animal sabe tudo *Jeep.*

2.2.2. A década de aventura

O otimismo e a esperança nos anos 20 dissolveu-se com a quebra da bolsa de Nova York em 1929. O final da década foi marcado por este acontecimento e muitas revoltas sociais, enquanto rebeliões anarquistas espalhavam-se pela Europa. O fascismo e a depressão seguida pela I Guerra Mundial, foram fatos marcantes socialmente. a fim de suprir os problemas cotidianos, esses acontecimentos fizeram estabelecer por definitivo o gênero de aventuras, a chamada Era de ouro das HQ- *The Golden age.*

Em 1929, com a personagem *Tarzan* do romance de Edgar Rice Burroughs, adaptado por *Hal Foster,* introduziram-se as personagens humanas nas HQ, com grande realismo gráfico. Seguindo fielmente as histórias originais, Tarzan, era o garoto órfão, salvo por macacos e intitulado rei das selvas. A partir de 1937, *Burne Hogarth* assumiu a personagem *Tarzan,* dando-lhe uma dimensão clássica, com detalhamento visual exótico.

No mesmo ano, a ficção científica também unia-se às HQ com as aventuras de *Buck Rogers,* de *Philip Nowlan* e *Dick Calkins.* A série passava-se no futuro, narrando a história de um piloto de avião da Primeira Guerra Mundial, que perdeu os sentidos após a inalação de gases estranhos e foi despertado após 500 anos. No século XXV, combatia seu rival *Killer*, cuja ganância era roubar de *Rogers*, sua noiva *Wilma* e dominar a Terra.



Ao lado do gênero de aventura deu continuidade, o gênero humorístico. Em 1930, *Michey Mouse*, saiu dos desenhos animados para as HQ. Criação de *Walt Disney*, retratava a história de um dos camundongos mais famosos do mundo, superado tempos depois pelo *Pato Donald* em 1938, personagem criado em 1934, que saiu das telas para o papel impresso pelas mãos de *Al Taliaferro,* embora sua popularidade deveu-se aos desenhos de *Carl barks,* que fez de Donald, uma personagem irritadiça, cheia de profissões exóticas e aventuras acompanhadas na maioria das vezes, por seus três sobrinhos - *Huginho*, *Zezinho* e *Luizinho*.

No gênero de aventuras policiais, em reflexo a violenta sociedade americana devido ao gangsterismo, surge em 1931, o inspetor de polícia *Dick Tracy*, criação de *Chester Gould. Dick Tracy* representava o ideal da ordem pública, honestidade e senso do dever em companhia da noiva *Tess*, seu superior *Chefe Brandon*, o amigo *Pat Patton* e seu filho adotivo *Jr.*

Também em 1931, transformando-se em uma das mais populares personagens femininas das HQ, longe das tiras de aventuras, *Betty Boop*, criação de *Max Fleischer* saiu do desenho animado para as HQ. Baseada no rosto da atriz Helen Kane e no corpo de Mae West, a ingênua e sex *Betty Boop* foi a primeira heroína de *sexappeal* das tiras com garotas.

Um ano depois, *Carl Anderson* criou *Pinduca*, personagem de um menino careca, sem boca e sem texto, que narrava através de gestos expressivos, *gags* com muito humor.

No mesmo ano, com grande tratamento gráfico, *Frank Goldwin* criou um outro exemplo de tiras de garotas - *Connie,* que retratava a história de uma jovem e suas aventuras e expedições científicas.

Brucutu de *Vince T. Hamlim,* criada em 1933, ganhou popularidade narrando a história do Homem invencível das cavernas que enfrentava as ameaças de seus inimigos pré-históricos, montado em seu dinossauro *Dizzy*, para salvar e manter a ordem no reino de *Mu.* Como antagonistas que o acompanhavam estavam: a namorada *Ula*, o rei *Guz*, *Oscar* e o

professor *Papanatas*, cuja máquina do tempo fez a personagem viver aventuras em épocas distintas.

Brick Bradford, criado também em 1933 por *Willian Ritt* e *Clarence Gray,* narrou a história de um cavaleiro espacial, que vivia aventuras policiais fantásticas, viajando através do tempo e do espaço, procurando tesouros numa combinação entre mitologia, selva, cidades futuristas, monstros e naves espaciais.

Criado em 1934 por *Milton Caniff, Terry e os Piratas,* assinalou, com alta definição gráfica, detalhamento visual e intenso jogo de luzes e sombras, uma história de grande repercussão artística que formou Escola. *Terry* e seu amigo *Pat Ryan* iniciaram suas aventuras em busca de tesouros nos mares da China sob um cenário de grande autenticidade e diversidade de personagens femininas como *Madame Dragon, Burna e Normandie*, sua narrativa no período da II Grande Guerra transformou-se em um perfeito relato diário da História.

Também em 1934, devido ao sucesso que acompanhava as personagens de Tarzan, *Dick Tracy* e *Buck Rogers, Alex Raymond* criou rivais a altura: *Jim das Selvas* - para competir com o sucesso de *Tarzan*, o agente secreto *X-9* - para a popularidade de *Dick Tracy* e *Flash Gordon* - para *Buck Rogers.*

Jim das Selvas, era *Bradley*, o caçador de feras e explorador, que ambientava o mesmo cenário que Tarzan. Suas aventuras exóticas contavam com a participação do servidor hindu *Kow* e a sua namorada *Lil*, para o combate à pirataria e as organizações agitadoras internacionais.

O *Agente secreto X-9*, contava com os textos de um ex-detetive particular, *Dashiel Hammet*. Com histórias baseadas em sua experiência pessoal, *Hammet*, misturava o drama social e o familiar em *X-9*: um agente do *F.B.I.* cuja finalidade tendia a deter o crime organizado como um guardião da ordem.

unesp

A série *Flash Gordon,* foi a mais popular entre as três. Ele aventurava-se pelo espaço sideral encontrando mundos fantásticos, enriquecidos de costumes de diferentes épocas, combinados a cenários futuristas. Suas histórias refletiam uma antevisão do mundo moderno com caráter épico e imagens perfeitas. Ao seu lado figuravam a noiva *Dale*, o professor *Zarkov* e seu inimigo *Imperador Ming*.

Dezesseis anos após sua criação original, *Barney Google* de *Billy de Beck,* em uma de suas histórias, encontrou o caipira *Snuff Smith*, sua mulher *Lowizie* e o seu sobrinho *Jughaid* - tipos folclóricos do sul dos Estados Unidos. Esses personagens destacaram-se tanto que posteriormente a tira passou a chamar-se *Barney Google & Snuff Smith.* Tempos depois, apenas *Snuff*. De Beck foi o primeiro artista a usar a metalinguagem nas HQ, desenhando uma conversa entre autor e personagem.

Ainda em 34, *Al Capp*, criou com um humor diferente e irônico *Ferdinando,* uma personagem que satirizava as histórias de sagas familiares. Ferdinando, típico debilóide americano, ambientava a simbólica cidade interiorana de *Brejo seco*, junto à mãe *Chulipa Buscapé,* o pai *Lucifer*, a porca *Salomé* e a ninfa, ingenuamente perversa *Daisy Mae*. Em suas histórias, nada escapava à crítica: o modismo, o comportamento social, a propaganda, os filmes, personagens ilustres, a política, músicas até mesmo as próprias HQ.

Diferente de tudo o que havia acontecido até então, no mesmo ano, o escritor *Lee Falk,* apresentava *Mandrake,* desenhado por *Phil Davis*, que contava a história de um mágico de cartola e capa preta e vermelha, sintetizando mágicos famosos. Como companhia tinha sua noiva *Narda* e o africano de força descomunal - *Lothar*.

A segunda personagem de *Lee Falk* aparece em 1936, desenhada por *Ray Moore* - *Fantasma,* história de um sobrevivente de um naufrágio, cujo navio foi saqueado por piratas. Conseguindo chegar à costa da África é salvo pelos pigmeus *Bandar* e sobre a cabeça de uma caveira faz o juramento de combater a pirataria ou qualquer outro tipo de criminalidade.

unesp

Também chamado de *"O espírito que anda"*, tinha como companhia além dos pigmeus *Bandar*, o cavalo *Herói*, o cão *Capeto*, e sua esposa *Diana Palmer*.

Príncipe Valente de *Hal Foster*, foi criado em 1937 e narrava a história de um cavaleiro dos romances da Távola Redonda da corte do *Rei Arthur*. *Valente* justificava seu nome, era um jovem corajoso que fazia de tudo para combater os inimigos do rei, em prol de sua dama *Aleta*. Com cenários realistas e composições ricas em detalhes, não havia dragões, bruxas, vikings ou hunos que o detivessem em suas aventuras.

Ambientando o *western hollywoodiano, Bronco Piler* de *Fred Harman*, criado em 1938, tornou-se popular, narrando a história do *cowboy e* delegado *Bronco Piler*, o pequeno índio *Oa* e a menina *Susana Furacão*.

2.2.3. Os super-heróis

A partir de 1938, houve o aparecimento de álbuns periódicos de aventuras denominados *Comics Books* - revistas constituídas por histórias completas que desenvolveram-se ainda mais, com o surgimento dos super-heróis - personagens de características sobre humanas. É necessário evidenciarmos, que anterior aos *comics books*, as personagens apareciam ainda em tiras seriadas - tiras com episódios diários, cuja continuação sairia no dia posterior.

Um dos mais importantes comic book a ser lançado em 1938, foi revista *Action comic magazine*, que publicou a primeira seqüência das aventuras do famoso homem de aço: *Super Homem,* o herói fantasiado de roupa azul e vermelha e capa voadora criado por *Jerry Siegal* e *Joe Shuster*. Habitante do planeta *Kripton*, *Super Homem,* foi enviado à Terra em uma cápsula encontrada pela família *Kent*, a qual deu-lhe o nome de *Clark,* um medíocre

jornalista que combatia os crimes que ocorriam na cidade *Metrópolis*, na identidade do super herói. Na maioria de suas aventuras, salvava sua namorada *Lois Lane* de seus inimigos.

Uma outra personagem deste gênero e imortalizada pelo tempo, surgiu em 1939, no comic book *Dective Comics, Batman* de *Bob Kane*, um herói de dupla identidade, ora na figura do milionário da cidade de *Gothan City - Bruce Wayne*, órfão de pais; ora na figura do mascarado *Batman*. Em 1940, ganhou um companheiro para combater o crime, o menino prodígio *Robin*.

Surgiram, entre outros heróis que se destacaram na mesma época: *Capitão Marvel* de *C.C.Beck*, um menino que ao pronunciar a palavra SHAZAN, transformava-se em um herói de grande força; *Namor*, o príncipe submarino de *Bill Everett*, príncipe dos mares, inicialmente inimigo da humanidade, tornando-se um herói de grande importância ao lado do *Tocha humana*, jovem com o poder de transformar-se em fogo, criado por *Carl Burgos* em 1939 e *The Flash,* do mesmo ano, de *Gardner Fox* e *Harry Lampert*, narrando a história de um rapaz que após um acidente de laboratório transformou-se em um super corredor.

Will Eisner, marcou em 1941, uma nova fase nos *comics books* com uma das personagens mais significativas das HQ: *Spirit*. Recorrendo a variações de planos, cortes, angulações inusitadas e cinematográficas, com grande equilíbrio entre texto e imagem, narrava a história do detetive particular e criminalista *Denny Colt*, que ao perseguir seu arqui-inimigo, *Dr. Cobra*, fora contaminado por um produto químico que o levou a morte, renascendo horas mais tarde, com a personalidade de *Spirit*. Suas aventuras contaram com as figuras de sua noiva *Ellen*, o comissário *Dolan, Sammy* e *Ebony* e seus inimigos *Octopus, Silk Satin, P'Gell, Skiny Bones* e *Sand Saref*.

Criado em 1941, durante II Grande Guerra, por *Joe Simon* e *Jack Kirb, Capitão América,* representou nas HQ o ideal americano e a luta explícita contra o nazismo, tratando-se de um herói, cujo uniforme assemelhava-se à bandeira de seu país. Narrou a história de

unesp

um rapaz combalido, recusado pelo exército, que ao passar por uma experiência científica transformou-se num super-herói mascarado, bravio.

Em 1947, *Milton Caniff* apresentou seu segundo personagem de grande sucesso, *Steve Canyon,* ex-capitão da Força Aérea, que assumia missões perigosas para evitar que sua companhia de aviação entrasse em falência.

Tempos depois, a este mundo de heróis, foram dedicadas páginas de críticas, cujo ponto culminante deu-se com a famosa e incompassível obra do psiquiatra *Dr. Frederic Wertham, "The seduction of the innocents"* (A sedução dos inocentes), livro que se apresentava como uma crítica burlesca às HQ, intitulando-as como elementos responsáveis por problemas como: prostituição, homossexualismo, delinqüência e outras acusações.

2.2.4. O período pós-guerra

Superando as críticas de Wertham e de outros setores moralistas da sociedade, no período final da Guerra, as HQ canalizavam seus conteúdos para novas propostas expressivas, neste terreno, tanto o seu conteúdo, como seu nível estético, apresentaram mudanças significativas. Apesar de uma tendência predominantemente humorística, as personagens de então suscitavam temáticas sociais e políticas.

Pogo, de *Walt Kelly* surgido em 1948, distinguiu-se como um exemplo clássico, com personagens pensantes e críticos que ambientavam os pântanos de *Okefenokee,* entre elas, figuravam além de *Pogo,* o Jacaré *Albert,* o urso *Barnstable,* a raposa *Seminole Sam,* o doutor *Charlatão,* o cão *Beauregard* e o porco espinho *Porky.*

No mesmo ano, *All Capp,* criou para uma de suas histórias de *Ferdinando - Os Shmoos*: pequenos seres, que ameaçavam o fim da lei da oferta e da procura, pois ter um Shmoo significava ter tudo, eles davam ovos e leite tipo A, viravam bifes quando fritos e

peito de galinha se cozidos, a pele transformava-se no melhor couro e morriam de felicidade quando alguém os observava com cara de fome, além disso, não se alimentavam de nada e multiplicavam-se terrivelmente.

Na mesma linha pensante, *Charles Shultz* apresentou em 1950, *Peanuts:* uma turma de crianças com pensamentos adultos, angustiantes e críticos que contavam com as figuras do complexado *Charlie Brown,* a menina *Lucy Van Pelt* e seu irmão *Linus*, o pianista *Shoroder,* o cão filósofo *Snoop* e o pequeno pássaro *Woodstock.*

Apesar do controle e censura dos *syndicates*, o antimilitarismo foi incorporado às HQ no mesmo ano, com a personagem *Recruta Zero* de *Mort Walker.* Como um desafio às autoridades militares da época, retratava as aventuras de um soldado preguiçoso e desastrado. Em suas histórias encontravam-se também, os amigos *Dentinho, Quindim,* o cozinheiro *Cuca*, o *General Dureza* e *Sargento Tainha* e seu cão *Otto.*

Retomando os antigos temas de garotos "endiabrados", *Hank Ketchan* criou em 1951, *Pimentinha,* uma história de grandes peripécias e falsidades infantis.

Em 1952, um novo movimento modificaria o estilo e o gênero de humor americano nos *Comics* com o lançamento da revista *MAD* . Reunindo um grupo de grandes desenhistas como: *Jack Davis, Bill Elder,* e *Wallace Wood,* liderados por *Harvey Kurtzmann,* a revista satirizava todo tipo de comportamento, bem como, o cinema e a TV, as personagens ilustres e as próprias HQ. A ironia de *MAD*, foi um grande sucesso da época, considerada uma das fases mais brilhantes do humor americano. Em sua segunda fase, contou com os desenhistas *Don Martin, Mort Drucker, Al Jaffee, Wally Wood, Sérgio Aragonés* e *Antonio Prohias.*

Em 1956 *Jules Feiffer* criou o primeiro anti-herói das HQ com a série intitulada *Feiffer* - tira que ganhou notoriedade com a personagem do fracassado e patético *Bernard Mergende,* ao mesmo tempo vítima e algoz da sociedade, transmitia estados de espírito de depressão, pessimismo, angústia e desumanidade.

unesp

Com uma inovação temática, *Johnny Hart* criou em 1958, *A.C.* - ambiente pré-histórico no qual, as personagens passavam o tempo discutindo sobre o progresso do mundo, problemas sociais e esperança futura.

2.2.5. As décadas de 60 e 70

Os anos 60, foi marcado pela idéia "Sexo, drogas e Rock and Roll" fazendo com os jovens assumissem sua liberdade e se projetassem, protagonizando a história tendo a música e a moda como princípios.

Neste período, apesar de criativas, as HQ continuavam a disposição dos *Syndicates,* contendo certas limitações em resposta a uma sociedade moralista e puritana. Ao mesmo tempo, em contraponto às regras preestabelecidas pelos syndicates; em 1968, nasceu o movimento *Undergraund Comix* - um movimento de "contra cultura" que introduziu em suas histórias, temas como: sexo, drogas, política, sociedades alternativas, violência e críticas sociais diversas, com revistas reproduzidas por meio de fotocópias e distribuídas de "mão em mão". Como representantes do movimento, destacaram-se os artistas: *Shelton, Moscoso, Rick Griffin, Skurski,* entre outros, liderados por *Robert Crumb,* cuja principal criação foi *O Gato Fritz* de 1965 - um gato poético, drogado e revolucionário.

Paralelamente ao movimento *Undergraund*, houve um período fértil de novos super-heróis, todavia, com características pouco mais humanas, que questionavam sua própria existência. Destacam-se nessa época: *Doutor Estranho,* de *Stan Lee* e *Stive Diko; Os Quatro Fantásticos,* de *Stan Lee* e *Jack Kirb; Surfista Prateado* de *Stan Lee* e *John Buscema* e *Conan o Bárbaro,* criado em 1932 por *Robert E. Haward* foi adaptado para os quadrinhos em 1970, inicialmente com argumentos de *Roy Thomas* e desenhos de *Barry Windsor Smith.*

unesp

Desse momento, sobressaiu-se o grupo de mutantes, *X- Men* (Homens extras), criado em 1962 por *Stan Lee* e *Jack Kirb.* História de um grupo de jovens estudantes com anomalias e alterações genéticas, orientados pelo intelectual *Professor Xavier* (*Professor X*), cujas histórias levantavam temáticas como: racismo, religião e política. Em sua primeira formação , *X-men* contava com *Ciclope, Garota Marvel, Homem de Gelo, Fera, Anjo* e o próprio *Professor X*, que reuniu tempos depois uma nova equipe de mutantes. A nova formação apresentava *Colossos, Tempestade, Noturno, Banshee, Destrutor, Fênix* (*Garota Marvel*) e *Wolverine*, herói que posteriormente ganhou revista própria.

Também criado em 62 por *Stan Lee* e *Jack Kirby* e desenhado por *Steve Ditko* e posteriormente por *John Romita, O Homem Aranha,* marcou um contraponto aos super heróis convencionais, sendo caracterizado por um herói de dupla identidade, ora como *Peter Parker,* jovem jornalista de problemas tão comuns quanto possíveis; ora identificado como *O Homem Aranha*, cuja origem deveu-se ao fato de ter sido picado por uma aranha radioativa.

Anos mais tarde, em 1973, destacou-se a personagem de humor, *Hagar,* de *Dick Browne,* viking baixinho e barbudo, que, entre lutas, saques, derrotas e conquistas bárbaras, viveu em torno de seus problemas familiares. Em suas histórias estavam também, sua esposa *Helga*, o filho *Hamlet* e sua irmã *Honi* e o amigo *Eddie* sortudo.

No final da década, como uma nova opção no mercado, surgiu em 1977, nos Estados Unidos, *Heavy Metal*, uma revista de arte marcada pelo estilismo contemporâneo. Com material copilado da revista que marcou a vanguarda francesa, *Metal Hurlant,* e algumas intervenções americanas, deu destaque a uma série de artistas, cujas temáticas, técnicas e estilos suscitavam a fantasia heróica, o fantástico e a ficção científica.

2.2.6. A HQ contemporânea

Nas décadas de 80 e 90, formou-se uma enorme gama de novos gêneros e artistas, em busca de uma forma nova e pouco mais sofisticada, destacaram-se sobretudo as *Mini-séries*[7] e as *Graphic Novels*[8]. Na medida em que ganharam maior reverência, as HQ passaram sua popularidade para roteiristas e desenhistas, cujos trabalhos lhes deram mais respeito que suas próprias criações. Neste terreno, podemos expor a seguir, uma relação daquelas que consideramos imprescindíveis de comentar.

Batman: Cavaleiro das Trevas (1985), de *Frank Miller,* foi o expoente máximo dessa nova característica, marcando o pioneirismo de um novo design e apresentação. Tratou-se de uma história inteligente e contemporânea, onde a criação de *Bob Kane, Batman,* envelhecido, abandonou sua luta contra o crime de *Gothan City,* e *Robin* foi representada por uma adolescente, numa história violenta e sarcástica.

No mesmo ano destacou-se *Sandman: O mestre dos sonhos,* de *Neil Gaiman*, considerado um dos melhores roteiristas da nova geração, teve seus textos Ilustrados por diversos artistas, *Mike Dringenberg, Malcolm Jones III, Colleen Doran, Charles Vess, Kelley Jones* e capas de *Dave Mckean. Sandman*, possuiu as mais distintas referências com a música, o cinema, a literatura, a poesia e as próprias HQ, narrando contos fantásticos, místicos e psicológicos, num mundo dividido entre a vida e a morte, entre o sonho e a realidade.

Também do mesmo ano, *Moonshadow* de *Matteis Jon J. Muth*, auto intitulado um conto de fada para adultos, misturou o sonho, a magia , o medo e aventura, numa história surrealista e fantástica.

---

[7] As mini-séries constituem uma forma de comic-book que narram histórias divididas em dois ,três ou mais volumes de periodicidade semanal, quinzenal ou mensal.

[8] As Graphic Novel (Novelas Gráficas) compreendem as edições especiais de comic-books.

No ano seguinte, *Elektra* de *Frank Miller* e *Bill Sienkiewicz;* registrou entre outros aspectos, uma enorme variedade de efeitos e misturas de estilos nunca antes testados, os efeitos gráficos demarcaram gloriosa inovação com figuras deformadas e impactantes.

Ronin, criado por *Frank Miller* em 1987, foi uma mini-série de forte influência dos Mangás japoneses, narrando histórias paralelas e interceptadas de um *Ronin*, cuja vingança contra o demônio *Agat*, passava-se no Japão feudal do século XIII e na potência remanescente dos Estados Unidos do século XXI;

Watchmen, criada em 1988 pelo escritor *cult, Alan Moore,* com desenhos de *Dave Gibbons,* representou uma das mini-séries de maior impacto das HQ contemporâneas. Narrou com descrédito, a vida dos heróis: *Rorschach*, vigilante fora da lei, ex-agente do governo dos EUA; o *Comediante*, vigilante morto, agente número 1 do governo dos EUA; *Nite Owl*, ex-mecânico de automóveis que transformou-se em herói por achar interessante; *Dr. Manhattan,* único vigilante a serviço do governo, jovem cientista que após um acidente nuclear transformou-se em uma nova forma de consciência e *Ozymandias*, ex-vigilante, dedicado a vender sua própria imagem, presidente da multinacional *Veid Company.*

V de Vingança, de 1988, também com roteiro de *Alan Moore* e desenhos de *David Lloyd,* narrou o violento e opressivo clima da Inglaterra do ano de 1997, cuja população acresceu suas esperanças acreditando em uma pessoa: *V - V de Vingança.*

Orquídea Negra (1989) de *Neil Gaiman* e *Dave McKean,* um conto ecológico e fantástico, que tem como protagonista a personagem *Orquídea Negra*, ora mulher; ora orquídea. A história contou ainda, com participações das personagens *Batman* e *Monstro do Pântano.*

Em 1989 surgiu *Asilo Arkhan* de *Grant Morrison* e *Dave McKean,* considerada uma das mais surpreendentes HQ do ano, narrou paralelamente duas histórias, que contém o mesmo ambiente (*Asilo Arkhan*), mas em tempos diferentes. Uma, conta a vida do antigo

proprietário *Amadeus*, da mansão *Arkhan*, que posteriormente serviu de prisão para lunáticos e criminosos apreendidos pela personagem *Batman*, em *Gothan City*. A outra história refere-se ao aprisionamento de *Batman* nesse asilo, história que discute seu nível de lucidez.

O Edifício (1989) de *Will Eisner*, narrou quatro situações distintas dos fantasmas das personagens de *Monroe Mensh, Gilda Green, Antonio Tonatti* e *P.J. Hammond*, cuja história tem como referência, um Edifício.

Wolverine & Destrutor: Fusão (1991) de *Walter Simonson, Louise Simonson, Kent Willians e Jon J. Muth*; tratou de uma aventura de dois membros da equipe dos fabulosos *X-men*, *Wolverine* e *Destrutor*, envolvidos numa trama internacional numa mistura entre realidade e ficção, na luta contra *Dr. Nêutron*, cujo objetivo era destruir a Perestroika de Gorbachev.

No mesmo ano, destacou-se, *Os Livros da Magia* de *Neil Gaiman, John Bolton, Scott Hampton, Charles Vess e Paul Johnson.* Concebida como a melhor mini série de 91, contava a história do garoto *Timothy Hunter*, que auxiliado pela personagem de *John Constantine*, viajou através do tempo e do espaço na procura do caminho do encantamento, da arte, do oculto e do feitiço.

A morte do Super Homem de 1993, foi uma mini série originalmente publicada em sete partes e depois copilada em diversas edições especiais, entre as quais participaram distintos argumentistas e desenhistas: *Louise Simonson* e *Jon Bogdanove, Dan Jurgens, Roger Stern* e *Jackson Guice.* A mini-série marcou a década com a trágica morte do primeiro super-herói das HQ, criado por *Jerry Siegel* e *Joe Shuster* em 1938 - *O Super-Homem.* Considerada uma das personagens mais famosas do mundo, sua morte foi uma forte tática de *marketing*, para dar-lhe uma nova dimensão.

Marvels de *Kurt Busiek* e *Alex Ross*, foi eleita a melhor mini-série de 95, cuja história retratou com grande estilo gráfico e narrativo, diversos momentos dos heróis mais famosos do

mundo Marvel, como: *Os quatro fantásticos, Homem Aranha, X-men, Surfista Prateado, Tocha Humana, Namor, Incrível Hulk, Capitão América,* entre outros, revisitando seus principais momentos sob o ponto de vista do repórter fotográfico *Phil Sheldon.*

Maus de *Art Spiegelman,* criado em 1995, foi um perfeito relato da fuga dos Poloneses Judeus, presos em campos de concentração, durante o período nazista da II Grande Guerra, narrado pela personagem *Vladek.*

Atualizando a equipe dos *X-Men*, *Chris Claremont* e *Jim Lee*, revigoraram ainda mais essas personagens de sucesso dos anos 70 com uma mini-série, que reuniu um enorme grupo de mutantes, encabeçados pelo *Professor X, Cíclope , Tempestade, Wolverine, Arcanjo, Fera, Gambit, Jean Gray, Vampira, Banshee, Homem de Gelo, Colossus* e *Forge*, contra o mutante inimigo dos humanos e mestre do magnetismo, *Magneto.*

Além dessas mini-séries, destacou-se no gênero de humor, *Calvin* de *Bill Watterson,* criação de 1985, história de um garoto de seis anos que teve como companheiro o tigre de pelúcia *Haroldo*, personagem que se transforma em um tigre de verdade, quando não há adultos por perto. Também participam de suas histórias além de seus pais, a colega de escola, *Suzie Derjins*, a babá *Rosalyn,* o grandalhão *Moe*, a professora *Sra. Wormwood*, entre outros.

2.3. A HQ AO REDOR DO MUNDO

2.3.1. Europa

Enquanto nos Estados Unidos a tira diária garantia a sua popularidade e multiplicava-se no caminho de ser considerada um fenômeno social no início do século, na Europa, as HQ pouco se destacavam e encontravam-se "ultrapassadas", mantendo, por um longo período, uma imagem sobre o texto de rodapé, destinando-se a jornais infantis.

Entre estas publicações, podemos destacar as revistas francesas *La Semaine de Suzette* de 1908 com a personagem de *Maurice Languerau* e *Jean Pierre Pinchon: Bécassine,* história de uma empregada ingênua e obediente; *L'Epantant* com as personagens de *Louis Forton: DesPieds-Nickelés,* trio de tipos criativos e trapaceiros, onde aparecem as primeiras onomatopéias. No mesmo período foi publicado na Itália, *Corrieri Dei Piccoli* com a personagem de *Atílio Mussino: Bilbolboul,* que narrou as aventuras fantásticas de um "negrinho" com asas nos pés, capaz de mudar de cor e perder os membros do corpo e de se restaurar.

Essa situação, contudo, não pode ser comparada à grande proliferação de sua linguagem nos Estados Unidos. Podemos considerar que seu desenvolvimento em outros países, inclusive no Brasil (que trataremos à parte), não registra uma grande quantidade de obras que foram distribuídas internacionalmente, como é o caso dos *Comics*, consideramos a seguir portanto, aquelas, cujo destaque é relevante.

A grande novidade européia surgiu em 1929, com a personagem do belga *Hergé* (Georges Rémi), *Tintin* - tipo escoteiro, que ao lado de seu cão *Milou, Capitão Haddock, Tournesol* e os irmãos *Dupont* e *Dupont*, viveu aventuras nos cinco continentes.

Entre as tiras de humor que podemos citar, destacou-se a produção francesa: *Os Smurfs* (1957) de *Peyo*, cuja história dedicava-se as aventuras de um grupo de pequenos duendes azuis de carapuças brancas, que viviam em casas-cogumelos; *Zé do Boné* (1958) do Londrino *Reg Smythe*, tipo beberrão que vivia as custas de sua mulher *Flô*; a produção Franco belga de *René Gosciny* e *Morris, Luke Lucke* (1959), espécie de paródia dos *cowboys hollydianos*, que tinha como companhia o cão *Ran tan plan*, sátira de *Rin tin tin*; também de *Gosciny* com desenhos de *Albert Uderzo, Asterix* (1959), retratou uma das mais importantes criações européias, publicada pela primeira vez na revista *Pilote*, que narrava a história da personagem habitante da última aldeia Gaulesa, ainda não tomada pelos Romanos, que tinha

unesp

como companheiros, o gigantesco *Obelix* e seu cãozinho *Idéiafix*, o druida *Panoramix*, o bardo *Chatotorix* e o chefe de tribo *Abracurcix.*

De outro gênero, surgido inicialmente na década de 50 nos romances de *Iam Fleming, James Bond* fora convertido em quadrinhos na década seguinte por *John Mc Lusky*, narrando as proezas do elegante e audacioso agente secreto *007.* Também ao estilo de *Bond,* em 1959 *Jim Holdaway* criou o tolo detetive: *Romeo Brown* (1959) e com roteiro de *Peter O'Donnell*, a agente secreta *Modesty Blaise* (1962), heroína que combinava sexo e tecnologia em missões impregnadas de sedução.

A revolução sexual da década de 60 e os movimentos feministas trouxeram para as HQ a mulher como protagonista. *Barbarella* de *Jean Claude Forest*, criada em 1962, inspirada em Brigitte Bardot, símbolo de beleza, da época, foi uma das primeiras heroínas destinadas ao público adulto, com imagens inovadoras e sensuais que se estendeu por toda a década.

A partir de então, uma dezena de outras heroínas sexys apresentam-se na Europa como a criação Pop *Jodelle* e a amazona errante, de poucos trajes, *Pravda* de *Guy Peellaert; Saga de Xan,* habitante de uma civilização pacífica, exclusivamente feminina, criada por *Nicolas Devil; Paulette* de *Wolinsk, Pichard* e *Scarlet Drean* de *Gigi e Moliterni.*

Em 1965, *Guido Crepax,* criou *Valentina,* história erótica, de grande qualidade gráfica, intencionalmente formulada por planos fragmentados e montagem inusitada. Também se asseguram nesse caminho, as personagens do italiano *Milo Manara,* um mestre do erotismo, que teve entre outras criações, as aventuras de *Giuseppe Bergman, Click, Curta metragem* e algumas histórias com roteiros de *Federico Fellini.*

Em 1970 aparece *Corto Maltese* do italiano *Hugo Pratt*, um conto de um romântico marinheiro, cujo tratamento gráfico é de grande qualidade artística desenvolvido com traços espontâneos e marcados efeitos de sombras e luzes.

unesp

Na França a vanguarda iniciou-se com o lançamento da revista *Metal Hurlant,* contando com histórias diferenciadas das tradicionais, destacando uma geração de novos artistas como: *Druilet* criador de *Vuzz* e *Moebius* (*Jean Giraud*), idealizador das personagem *Blue Berry*, *Major Grubert* e de histórias fantásticas e surreais, como *A garagem Hermética*, *Major Fatal* e *Pharagonescia*, entre outras.

Com imagens violentas e por vezes obscenas, na década de 80, na França, *Liberatore* apresentou o robô impudico e irracional - *Ranxerox*, cujo objetivo era proteger a maliciosa e pervertida *Lubna*.

Na mesma época *Bilal*, levava ao extremo a ficção futurista e política com suas séries de suspense, cujo destaque maior foi *A Mulher Enigma* (1986), obra apresentada com composições cinematográficas, cujas imagens remetiam a uma combinação da mitologia egípcia à estética urbana.

Na Itália, *Paolo Eleuteri Serpieri,* apresenta a ficção científica erótica, intitulada *Druuna,* mundo fantástico e exótico de personagens monstruosos que contrastam com as formas exuberantes de *Druuna.*

Na Espanha destacou-se sobretudo as personagens: *El guerrero del antifaz* (1944) de *Jesús Blasco* e *Emílio Freixas; El Capitán Trueno* (1950) de *Victor Mora* e *Ambrós,* cuja história se passava por volta do ano 1300 e *Cinco por Infinito* (1968) de *Esteban Maroto,* história de cinco terráqueos que ajudam um ser extraterrestre. No gênero humorístico tradicional surgido na década de 70, estão *Mortadelo e Salaminho,* de *Francisco Ibañez,* série que narrava as aventuras atrapalhadas de dois agentes da T.I.A. (paródia com a C.I.A.), participavam também da história o Super Superintendente e Professor Bactério. Entretanto, o florescimento das HQ Espanholas deu-se nos anos 80, com *Rodie Berne* e *Daniel Torres.*

unesp

2.3.2. Japão

Entre os principais representantes das HQ japoneses, ou seja, dos *mangás,* podemos citar: *Osamu Tezuka* com as criações *Junglei Tatei* (1950), *Aton Boy* (1951), história de um robô com aparência de criança, que ideado por um cientista com o objetivo de substituir seu filho morto e *Black Jack* (1973); *Hiroshi Hirata* que adaptou técnicas cinematográficas em imagens de grande impacto e movimento para o gênero *Jidaimono* - (HQ épica, cujas principais personagens são Samurais do século XVI e XVII), entre suas criações estão *Aizo no Hissatsuken* (1959), *Tsunde ha Kusushi* (1961), *Hishu no Tachi* (1963) e *Kubidai Hikiukenim* (1973); *Sampei Shirato* com as criações de *Ninja Bugeicho* (1959) e *Kamui* (1960) e *Go Nagai* com o robô gigante *Manzinger Z* (1972).

Apesar de ter um dos maiores números de publicações de HQ do mundo, as personagens orientais que se destacaram em outros países foram poucas, não podendo ser deixadas de lado a série do *Lobo solitário* de *Kazuo Koike* e *Goseki Kojima* e *Akira* de *Katsuhiro Otomo.*

Lançada na década de 70, a saga *Lobo solitário*, acumulou aspectos sociais e culturais detalhados da época dos samurais e tinha como protagonista o ronim *Itto Ogami* e o filho *Daigoro.*

Akira, por sua vez, ao contrário, publicada inicialmente em 1982, teve como ambientação a reconstrução da cidade de Tóquio, numa situação pós-guerra. A intitulada Neo-Tóquio do ano 2030 foi formada por gangues de motoqueiros viciados, políticos nefastos e estranhos sacerdotes. A ficção de *Otomo*, teve como personagens principais *Kaneda, Tetsuo Shima* e *Akira.* A obra de *Otomo*, foi publicada originariamente no Japão, contendo cerca de 1800 páginas em preto e branco, foi reeditada nos Estados Unidos tempos depois, sofrendo um processo de readaptação e coloração por meio de computadores.



2.3.3. Latino-américa

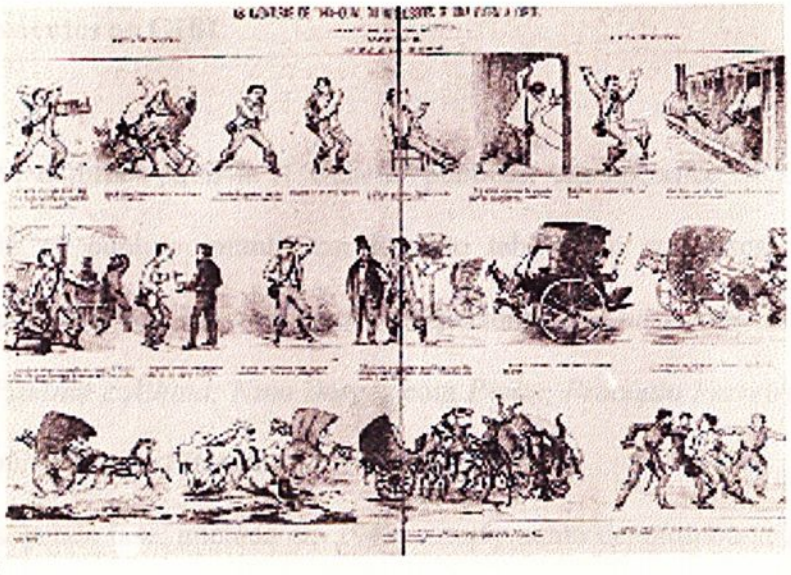
Apesar da América latina compreender diversas produções de HQ, nota-se que não há suficientes registros sobre sua história, composição e distribuição. Citam-se apenas: *El negro Raul* de *Arturo Lanteri* de 1916, história da vida de um negro numa sociedade racista; *Don Pancho Talero* (1922), também de *Lanteri*, contava uma saga de família de classe média; *Don Fulgencio* (1935) de *Lino Palácio*, homem que passava o tempo a recriar a infância que não havia tido; *Douglas Watson* (1931) típico western americano criado por *José Vidal Davila; Herman el Corsario* (1936) de *José Salinas* que criou posteriormente para os Estados Unidos *Cisco Kid* (1951); *El Sargento Kirk* de *Hector Oesterheld* e *Hugo Pratt*; *Randall* (1957) de *Arturo Del Castillo*; a saga expressionista, *O Eternauta,* de *Hector Oesterheld* e *Solano Lopez; Mort Cinder,* também de *Osterheld* com desenhos *Alberto Breccia*, *Mort Cinder* contou a história, de uma personagem de mesmo nome, cujo destino é retornar à vida depois de morto e lembrar de aventuras vividas em outras épocas.

Todavia, destacou-se mundialmente a pequena e politizada, personagem argentina, *Mafalda* de *Quino.* Criada em 1964, assemelhava-se às personagens de *Charles Schultz. Mafalda* e seus amigos, um bando de crianças, narrava o questionamento do mundo adulto, a busca de um mundo melhor e críticas às grandes potências.

2.4. HQ NO BRASIL

2.4.1. As primeiras manifestações de HQ no Brasil

As primeiras manifestações de HQ brasileiras devem-se ao ítalo-brasileiro *Angelo Agostini,* criador das personagens *Nho Quim* (1869) e *Zé Caipora* (1883), Criações de grande sucesso de periódicos brasileiros.



Angelo Agostini. As aventuras de "Nho-Quim", ou Impressões de uma viagem a corte (1869)
© 1996 CLUQ (Clube dos Quadrinhos)

Em 1905, foi lançada a revista infantil *O Tico tico,* uma revista apoiada nos moldes estrangeiros, em tamanho tablóide e periodicidade dominical que deu seguimento as HQ brasileiras. Publicava além de histórias vindas do exterior, contando com algumas modificações para atender as características nacionais, jogos, contos e brincadeiras infantis.

Como personagem principal, a revista apresentou *Chiquinho*, na verdade um plágio decalcado da criação de *Richard Outcaut, Buster Brown,* desenhado por *Loureiro Rocha, Alfredo Storni, Paulo Afonso, Oswaldo Storni* e *Miguel Hochman.* A revista contou também com as colaborações de *Max Yantok,* com as personagens *Kaximbown* criada em 1928, *Chico*

Muque de 1935 e *Chico mal da de sorte* de 1938; *Luiz Sá,* com *Reco-reco, Bolão e Azeitona e Peteleco* (1938), tipos bastante brasileiros; *J. Carlos,* com *Jujuba, Carrapicho, Goiabada* e *Lamparina; Leonidas Freire,* com a versão do *Descobrimento do Brasil* e *Tinoco,* o caçador de feras; *Daniel,* com *Rubiácia, Farofa e Ouro Branco; Nino Borges,* apresentou *Bolinha e Bolonha; Belmonte, Pernambuco, o Marujo* e *Oswaldo Storni,* que criou *Zé Macaco* e *Faustina.*

2.4.2. Dos suplementos ao GIBI

Em 1929, o jornal paulista *A Gazeta,* publicou em apêndice, *A Gazetinha,* típica revista destinada ao público infantil em formato tablóide e em cores, cujos principais desenhistas foram: *Messias de Mello* com as personagens *Juca Pato* e o herói *Audaz; Belmonte* com *Paulina e Albina; Nino Borges* com *Piolin, Procópio Ferreira e Nho Totico e Francisco Armond e Renato Silva* com *A Garra Cinzenta* .

Em sua segunda fase, iniciada em 1949, o suplemento denominou-se *A gazeta juvenil,* publicando além das personagens anteriores, *O Gato Félix, Brick Bradford* e *O Fantasma.*

Embora com sucesso, a consagração das HQ no Brasil deu-se definitivamente com a editoração moderna do jornalista *Adolfo Aizem* que criou em 1934 o *Suplemento Juvenil.* Com capa de *J. Carlos,* as aventuras de *Roberto Sorocaba* de *Monteiro Filho;* revelando também os artistas: *Fernando Dias da Silva, Celso Barroso, Antonio Euzébio, Alcyro Dutra* e *Salvio,* e publicando as personagens *Tarzan, Flash Gordon, Jim das Selvas, X-9, Dick Tracy, Príncipe Valente* e *Terry e os piratas.*

O sucesso do suplemento incitou sua publicação em outros dias da semana e a criação de uma revista semelhante aos *Comics books* americanos, de formato meio tablóide, chamada *Mirin.*

Em 37, *Roberto Marinho* imitando o suplemento de *Aizen* lança *O Globo Juvenil* com histórias de *Ferdinando* e *Brucutu.* Tempos depois, copiando também *Mirin,* lança *Gibi* (1939) e *Gibi mensal,* com publicações completas dos heróis americanos: *Capitão Marvel, Príncipe submarino* e *Tocha humana. GIBI* teve tal êxito, que seu nome foi emprestado para denominar qualquer espécie de HQ no Brasil a partir de então.

2.4.3. O período Pós-Guerra

No período pós-guerra, as HQ brasileiras ganhou uma série de novos títulos, semelhantes ao Gibi, surgiram as publicações: *O Guri de Assis Chauteaubriand, Sesinho do Sesi, Mirin Sextaferino, Mirin mensal, O correio Universal, Lobinho, O jornalzinho, Vida infantil, Vida Juvenil, Biriba, Terror Negro, Aliança Juvenil, Mão negra, Brotinho, Era uma vez, Capitão Atlas,* entre outras.

Na mesma época, também foram incorporadas às HQ, a personagem radiofônico, *O Vingador* de *Edmundo Rodrigues,* os palhaços *Arrelia* e *Pimentinha, Fuzarca* e *Torresmo* e *Fred e Carequinha*, ídolos circenses de grande sucesso na época. Do Cinema, foram adaptadas para as HQ as personagens de *Oscarito, Grande Otelo* e *Mazzaropi.*

Todas estas revistas e adaptações compartilharam da decadência dos tablóides nos anos 40, quando O cruzeiro publicava uma das personagens mais populares das HQ nacionais, *O amigo da onça* de *Péricles Maranhão* - uma sátira do cotidiano carioca.

O período da Guerra havia deixado uma lacuna nas HQ, as campanhas contra os *Comics*, iniciado na América e na Europa fez o Brasil aderir aos movimentos, entretanto, a crença de *Aizem* restabeleceu a linguagem com as publicações da *Editora EBAL* (Editora Brasil América), entre elas: *O Herói* e *Edição Maravilhosa* (1949), quadrinização dos clássicos literários, *Os sertões* de *Euclides da Cunha, Mar Morto* de *Jorge Amado, A*

unesp

Moreninha de *J. M. Macedo, O menino* de *engenho* e *Cangaceiros* de *José Lins do Rego, O Guarani* e *Iracema* de *José de Alencar,* adaptados e ilustrados por *José Geraldo, Nico Rosso, André Le Blanc, Ivan W. Rodrigues* e *Heberto Sales.*

Em 1950, *Victor Civita* entrou no mercado das HQ com a fundação da *Editora Abril* trazendo para o conhecimento do público as personagens de *Walt Disney: Mickey e Pato Donald*, montando posteriormente, uma equipe de desenhistas para produzirem, essas e outras personagens *Disney.*

1951, marcou a realização da *Primeira Exposição Internacional de Quadrinhos*, em São Paulo, organizada por *Alvaro de Moya, Jaime Cortez, Miguel Penteado, Reinaldo de Oliveira* e *Syllas Roberg.* A Mostra fez incidir uma série de novas manifestações artísticas do gênero.

2.4.4. As décadas de 60 e 70

Diversas circunstâncias fizeram dos anos 60 um momento significativo em nossa história, todo o período foi complexo, nos problemas sociais, políticos e culturais do país. O populismo, a renúncia de Jânio Quadros, a deposição de JANGO, o parlamentarismo transitório, a emergência dos movimentos populares e sindicais, as agitações estudantis, o golpe militar, os atos institucionais, a repressão e a censura, a guerrilha urbana e todos os protestos de resistência social frente ao regime político, foram fatos que nutriram o período historicamente.

Neste contexto, os movimentos artísticos-culturais se agitaram com grande desenvolvimento. Sob a "estética da fome", O Cinema Novo, principalmente com Glauber Rocha, enfocou de maneira notória os problemas sociais do nordeste. Em busca da autenticidade musical, João Gilberto se lança com a Bossa nova e a MPB ganha vínculo

INSTITUTO DE ARTES - UNESP BIBLIOTECA

sintomático com músicas de protesto nos Festivais. A poesia alternativa de Ferreira Gullar se destaca discutindo a invocação nacional e popular. As artes plásticas rompem com os movimentos anteriores com a vanguarda da "Nova figuração", sobretudo propondo uma posição frente aos problemas sócio-políticos. A atuação dos CPCs da UNE manifestou-se com temas de protestos, paralelamente aos grupos de teatro Oficina e Arena, ambos reivindicando a cultura nacional, propondo alegoricamente sua luta contra o destino obscuro da sociedade.

Nas HQ, a busca destas expressões deu-se principalmente com *Ziraldo* e a *Turma do Pererê.* Iniciada em 60, é considerada uma das personagens mais autênticas das HQ nacionais, sua brasilidade definiu-se pela inspiração folclórica da figura mitológica do saci e de outras personagens que habitam cenários e florestas típicas de nosso país - a mata do fundão. *Pererê* em suas histórias convive com diversas personagens privadas da influência dos Comics americanos, realizados com grande estilo gráfico e circundadas por expressões idiomáticas que narraram temáticas de costumes e superstições populares, entre elas: os índios *Tininim* e *Flecha Firme;* a cozinheira *Docelina; Compadre Tonico;* o macaco *Allan;* o tatu *Pedro Vieira;* o jabuti *Moacyr*; o coelho *Geraldino* e a coruja *General.*

Com *Pererê*, *Ziraldo* debateu a formação da cultura brasileira, a sua prática ideológica veio em resposta ao momento histórico buscando procedimentos que deram margem a autenticidade quadrinhística nacional, que mesmo com grande sucesso veio a declinar em 64 em decorrência ao grande número de revistas estrangeiras que se estruturavam financeiramente mais baratas por aqui.

Enquanto isso, muitos outros artistas também procuravam seu espaço no mercado, porém suas criações não foram levadas às últimas conseqüências: *Ciça,* com *O Pato; Coentro,* com *Boi Bumbá; Miguel Paiva,* com *Capitão Eco; Daniel Azulay,* com *A Turma do*

unesp

Lambe-Lambe e *Capitão Cipó;* e *Geodone,* com *Raio Negro* e *Homem Lua,* são alguns exemplos.

Diferindo dessa situação, *Maurício de Souza,* considerado um dos mais bem sucedidos quadrinhistas nacionais, conquistou o mercado. Suas personagens começaram a surgir em 59, e consolidaram-se a partir da *merchandising* de suas criações: *Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali, Pelezinho, Bidu, Franjinha, Jotalhão, Horácio, O Louco, Tina, Rolo, Piteco* e uma outra infinidade de tipos que formaram o universo dos *Estúdios Maurício de Souza.*

Na procura de independência cultural, houve destaque com um grupo de artistas liderado por *Jayme Cortez. Miguel Penteado, Rodolfo Zalla, Nico Rosso, Shimamoto e Flávio Colin,* fizeram multiplicar o gênero terror com uma série de títulos.

O gênero iniciou-se em 5l com a revista *Terror negro,* que apresentava histórias estrangeiras. Com a proibição do gênero nos EUA, as revistas se multiplicaram por aqui, dando destaque aos artistas nacionais e atendendo o interesse do grande público. Surgiram na época um grande número de revistas que aos poucos abandonou as características estrangeiras, nacionalizando o gênero, entre elas: *O estranho mundo do Zé do Caixão, Histórias caipiras de assombração, Histórias que o povo conta, Histórias sinistras, Histórias negras, Seleções de terror, Sexta-feira 13, Saga de Terror* e muitos outros títulos derrotados pela censura, quando o sexo havia interferido em algumas produções devido a grande proliferação de revistas pornográficas.

Entre as revistas pornográficas, mantiveram-se na clandestinidade, uma minúscula revista ilustrada, que demonstrava várias situações e atividades sexuais explícitas, intituladas *"Catecismos".* Com desenho decalcado de fotos, o porno-gibi veiculou por diversos anos desde a década anterior, realizadas por *Carlos Zéfiro.*

Entretanto, a clandestinidade não estava somente por conta dos *Catecismos* de *Zéfiro,* mesmo sob os olhares da censura durante o período do AI-5 apareceram diversas revistas

unesp

semi-amadorísticas semelhantes ao movimento iniciado em meados da década de 60 nos Estados Unidos por *Robert Crumb.*

A tropicália e a contracultura favoreceram o movimento, nacionalizando-o como *Udigrudi.* Com produções precárias, cópias reprográficas e distribuição alternativa, estes Fanzines (como são conhecidas atualmente), abordavam as mesmas temáticas que o movimento do qual se inspiraram, ademais, as regras preestabelecidas pelos distribuidores e editores.

O principal representante desse gênero alternativo, surgiu na década seguinte, mais precisamente em 72. A revista *Balão* é um exemplo clássico de contribuição cultural e manifesto contra o "quadrinho enlatado" que revelou uma nova geração de artistas: *Laerte, Luís Gê, Chico Caruso, Paulo Caruso, Gus* e *Marcatti,* fizeram parte do carro chefe de inúmeras produções que vieram a se desenvolver nas décadas seguintes.

Na mesma época *Fortuna* criou a revista *Bicho,* com publicações de *Santiago, Mariza* e *Edgar Váques.* Paralelamente a revista *Grilo,* publicou o melhor das revistas européias e os autores nacionais, *Camimi, Sérgio Macedo* e *Alain Voss,* que exportou seu trabalho para ser publicado na *Metal Hurland.*

No final da década, a imprensa também circulou seu protesto com o humor do *Pasquim,* um jornal alternativo consumido principalmente por jovens estudantes e que revolucionou o campo jornalístico. Do *Pasquim* participaram os cartunistas: *Jaguar, Ziraldo, Millôr, Ivan Lessa* e *Henfil,* este último, abriu espaço para um novo discurso artístico nas HQ, através de significados alegóricos que denunciavam o realismo social em busca de sua descolonização. Entre suas principais personagens estavam: *Os Fradinhos,* tipos que ofereceram momentos de sadomasoquismo e humor negro; o proletário *Orelhão;* o paranóico *Ubaldo; Xabu; Lapi* e principalmente o trio nordestino: cangaceiro *Zeferino,* o pássaro feminista *Graúna* e o bode intelectual *Francisco Orelano.*

unesp

2.4.5 As HQ contemporâneas

Entre os anos 80 e 90, embora com dificuldades, surgiram publicações de uma série de revistas divididas e destinadas ao público infantil e adulto. Ao público infantil, reservou-se além das personagens de *Maurício de Souza,* um certo número de infrutíferas revistas: *Barbie, Xuxa, Sergio Mallandro, Os Trapalhões, Faustão, Gugu, Angélica,* entre outras. Ao público adulto, destinou-se as revistas: *Chiclete com Banana* de *Angelí*, que destacou um enorme número de personagens como o Punk *Bob Gusp, Meiaoito, Walter Ego, Rhalah Rikota* e *Rê Bordosa,* personagem criada em 1984 e "assassinada" pelo autor em 86. além de publicar por vezes histórias de *Laerte* e *Glauco* e uma outra enorme variedade de tipos; *Geraldão* de *Glauco,* com *Geraldão*, personagem que sofre de complexo de Édipo, o casal *Neuras, Zé do Apocalipse, Vincente Tarente* e também as charges *Abobrinhas da Brasilônia*; *Piratas do Tietê* (1990) de *Laerte*, que contou com um bando de Piratas que navegava pelo Rio Tietê; *Gato e Gata*, típico relacionamento de casais; o eterno puxa saco *Fagundes; Síndico e Zelador;* o mafioso *Don Luigie; Capitão Douglas;* entre outras histórias; *Níquel Náusea* de *Francisco Gonsales*, que publicou além das histórias da *Níquel Náusea,* histórias de *Newton Foot* e *Spacca*; *Circo*, uma revista que publicou história de distintos autores como *Arno, Glauco, Nani, Laerte, Luiz Gê, C. Matuck, Paulo Caruso, Luscar, Dimitri* entre outros; e *Los três amigos* (1986), uma revista feita a três mãos por *Angelí, Glauco e Laerte*, parodiando o filme "Os três amigos", com as personagens *Angel, Laérton* e *Glauquito.*

Prestando serviço às editoras americanas, o estúdio *Art Comix,* destacou talentos como: *Otávio Cariello, Hector Gomez, Kipper, Mike Deodato, Marcelo Campos, Watson Portela e Flávio Cólin.* Finalmente, em 1996, a famosa revista *Heavy Metal,* cedeu seu nome

para a publicação de uma coletânea de HQ brasileiras numa edição especial, que contou com a presença de 70 artistas, entre eles: *Rogério Cruz, Mozart Couto, Bene Nascimento, José Marcio, Nicolosi, Marcelo Caribé, Maxx, Rogério Vilela, Ofeliano, Edgar Franco, Klebs Jr. Lelis, Thaís de Linhares, Oliver Quinto, Laudo, Flavio Calazans, Shima, Lourenço Mutarelli,* entre outros.

É possível que uma progressiva organização das HQ nacionais, acumulem nos próximos anos, em certa escala, uma densa quantidade de novos gêneros e autores, e em seu conjunto, apresente a potencialidade dos artistas nacionais.

unesp

CAPÍTULO III

APARATO INSTRUMENTAL METODOLÓGICO

3. Elementos de linguagem

Em todas as linguagens é possível extrair elementos específicos que a definam. Cada linguagem fala à sua maneira e sua compreensão e entendimento, somente serão efetivos, quando esses componentes forem decodificados: reconhecidos, comentados, relacionados, analisados e interpretados.

Como princípios gerais, os propósitos deste capítulo centram-se em formular um "Aparato instrumental metodológico" a partir da decomposição dos elementos de linguagem da HQ e indicar suas possíveis leituras e significados. O capítulo compreende uma organização de descrição sintática sustendada por uma análise de categorização semântica.

A apreensão desse instrumental, distingue três setores importantes de elementos de linguagem da HQ, identificados como: "Elementos Iconográficos", "Elementos Verbais" e "Estruturas de montagem".

Os dois primeiros conjuntos, expõe as definições dos componentes da imagem e da linguagem escrita respectivamente, classificam e examinam, a vinheta, seus formatos e tamanhos, enquadramentos, planos de imagem, zoom, angulações e pontos de vista, contra plano, movimento, metáforas visuais, personagens, expressões faciais e gestuais, sinais

gráficos, composição, espaço e ambiente, profundidade, luz, cor, balões, legendas, letreiros, onomatopéias, textos de apresentação e "letreiramento" e tratamento gráfico.

O terceiro conjunto de "Estruturas de montagem", por sua vez, trata das formas de composição, associação e organização narrativa dos elementos de linguagem das HQ.

3.1. Elementos Iconográficos

3.1.1. Vinheta

A maneira mais simples de analisarmos uma linguagem é atribuirmos uma importância à suas unidades significativas, que subsequentes integram-se à sua estrutura e que definem a sua composição.

Como dissemos anteriormente, as HQ compreendem um certo número de imagens fixas, dispostas em um determinado espaço e organizadas numa dada seqüência, acompanhadas na maioria das vezes por pequenos textos. Detenhamo-nos a considerar, que a decomposição do conjunto desses elementos constitui unidades significativas. A essas unidades dá-se o nome de *vinheta*, espaço ou campo que define uma série de outros elementos reconhecíeis das HQ.

De acordo com Gubern[1], a vinheta é a '(...) *representação pictográfica do mínimo espaço e/ou tempo significativo que constitui a unidade de montagem de uma história em quadrinhos.*'

Acevedo[2], por sua vez, define: "*A vinheta é a representação, através da imagem, de um espaço e de um tempo da ação narrada. (...) é a unidade mínima de significação da história em quadrinhos.*"

---

[1] Santos **ZUZUNEGUI**, Pensar la imagen,p.123.
[2] Juan **ACEVEDO,** Como fazer histórias em quadrinhos,p.69.

Por fim, segundo Quella-Guyot[3], "*A vinheta é a unidade básica da história em quadrinhos. (...) constitui a unidade temporal mínima que forma um desenho completo, o mais das vezes isolado por um traço.*"

A combinação desses argumentos, faz da vinheta, a unidade mínima compositiva de montagem, espaço e tempo (elementos que veremos em separado), que conta momentos graficamente significativos da narrativa, ou uma série destes, que se seguem e precedem para dar sentido a uma história.

A vinheta distingue-se em duas partes básicas que se complementam. Diéguez[4], as difere como *continente e conteúdo* O *continente* caracteriza a vinheta em seu sentido externo e é constituído, ou não, por linhas que delimitam um campo ou espaço; enquanto o *conteúdo,* compreende seus elementos internos.

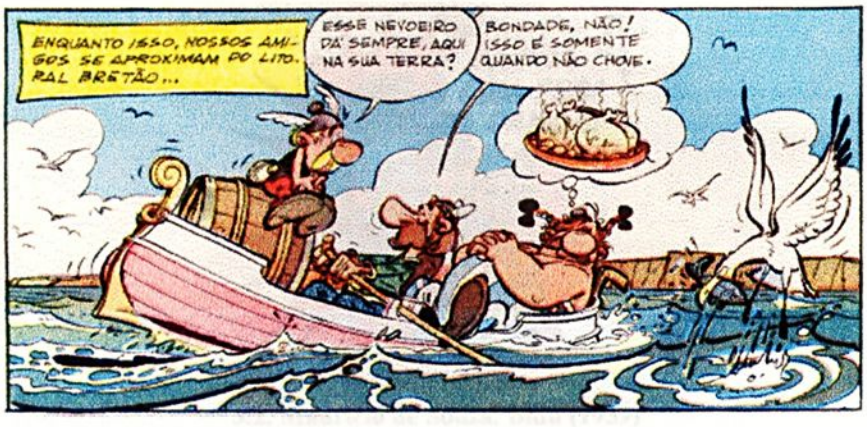
Desse modo, a figura 3.1., vinheta de A. Uderzo e R. Goscinny, da personagem Asterix, apresenta esses componentes por meio de um *enquadramento* de *formato* retangular, delineado por linhas cheias e retas, estruturando o que se entende por continente. As notações que seguem, compreendem o conteúdo da vinheta, isto é, sua área interna. Na parte superior, à esquerda um *receptáculo* retangular abrange o *texto do narrador,* abaixo, encontram-se as *personagens* dentro de um barco, à frente, Asterix, com as *mãos sobre o colo,* sentado sobre um barril. O *balão* sobre sua cabeça, refere-se a um balão de fala, isto é, a um *discurso normal*; ao lado oposto, encontra-se Obelix deitado ao fim do barco, com as mãos sobre a barriga. Acima de sua cabeça, situa-se um *balão em forma de nuvem,* ou seja um balão de pensamento, cujo interior está a figura de um javali assado, referente a uma *metáfora visual.* Ao centro do barco encontra-se a terceira personagem, sobre suas mãos e em volta da parte inferior do nariz, *figuras cinéticas,* justificam o movimento da personagem que rema; sobre sua cabeça, também encontra-se um balão de fala; ao lado direito da vinheta,

---

[3] Didier **QUELLA-GUYOT,** A história em quadrinhos, p. 142.
[4] J.L. Rodriguez **DIÉGUEZ,** El comic y su utilización didáctica, p.48.

unesp

uma gaivota apanha um peixe numa identificação de *movimento instantâneo* e ao fundo da imagem, um bando de gaivotas sobrevoam o mar, *cenário da narrativa.* Todas as personagens estão representadas em *plano de conjunto* e *angulação média.*



3.1.R. Gosciny/ A. Uderzo. Asterix o Gaulês (1959)
© 1985 By Dargaud S.A

A partir dessa exposição introdutória a propósito da vinheta, seguiremos com a decomposição dos diversos elementos de linguagem que a formulam, definindo-os, classificando-os e sugerindo sua possível leitura.

3.1.2. Formato

O formato é um elemento essencial do continente da vinheta e comporta três características básicas: as *linhas* que o constituem, que podem ter qualidades gráficas distintas (retas, curvas, fragmentadas, etc.) ou simplesmente não existir, como já mencionamos; as *formas* que se estabelecem, que podem ser convencionais (quadradas ou retangulares), ou não, e as suas *dimensões*, que implicam nas proporções de tamanho entre uma vinheta e outra. Para facilitar sua compreensão, vamos reduzi-las denominando-as *Formato.*

Nesse sentido, o formato compreende os limites representados, ou não, por linhas demarcatórias (que se estabelecem tanto no sentido horizontal, como no vertical) e o tratamento gráfico dado a vinheta em sua exterioridade, quanto sua forma e seu tamanho.



3.2. Maurício de Souza. Bidu (1959)
© 1991 Maurício de Souza Produções.

Embora na maioria das vezes o formato de uma vinheta seja quadrado ou retangular, delineado por linhas cheias e retas (tome-se como exemplo a figura 3.1), ele pode apresentar-se de diversas formas, ou por vezes eliminar as linhas que o definem, como ilustraremos adiante. Como observa Acevedo[5], seria errado considerarmos a vinheta como o próprio quadrinho, sendo seu formato variável ou mesmo inexistente.

Em *Quadrinhos e Arte Seqüencial*, Eisner[6] diz que o próprio *requadro* - termo usado por ele para definir formato, pode ser usado como parte da linguagem não verbal e da interpretação de tempo.

Nestes termos, ele aprecia que: formatos quadrados ou retangulares com traçado reto, a não ser que o texto contradiga sugerem a ação no tempo presente; o *flasback*, considerado como mudança de tempo ou deslocamento cronológico, é delineado por linhas sinuosas para

---

[5] Juan **ACEVEDO,** Como fazer histórias em quadrinhos, p.69.
[6] Will **EISNER,** Quadrinhos e a arte seqeuncial, p.44.

sugerir o tempo passado ou futuro (figura 1.14), assim como linhas fragmentadas também podem supor essa idéia.



3.3.Guido Crepax. Valentina (1965)
© 1982 Guido Crepax

Em Valentina, de Guido Crepax, figura 3.3, o formato da seqüência das 6 vinhetas em segundo plano é definido por pequenos pontos negros. As pequenas vinhetas em primeiro plano são definidas por linhas retas. Essa formatação diferenciada, sugere como o próprio texto indica, uma superposição de emoções que se confundem entre sonho e realidade.

O traçado poligonal, mesmo não sendo uma convenção, simboliza uma ação tipicamente explosiva ou de forte característica sonora ou emotiva. Na figura 3.2., o formato enfatiza a expressão da personagem, irritada por sua condição de prisioneiro.



3.4. Neil Gaiman/Mike Dringenberg/Malcolm Jones III. Sandman

© 1990 DC Comics Inc.

A ausência de linhas de formato na imagem central da figura 3.4., por sua vez, expressa um espaço ilimitado e tende a abranger o que não é visível na imagem mas que tem uma existência reconhecida. O conjunto das três vinhetas de formato quadrado, localizadas na parte superior esquerda da imagem, sugere o deslocamento do pássaro. A inclinação da última vinheta, intensifica seu pouso, indicação concretizada na vinheta central. Por fim, as duas últimas vinhetas situadas na parte inferior da figura, têm suas imagens deslocando-se para fora do formato retangular, de traçado reto. A representação do pássaro na vinheta do lado esquerdo interfere na vinheta do lado oposto, e nessa última a representação do pássaro e da personagem rompe os limites da vinheta sugerindo volume às imagens.



3.5. Bill Watterson. Calvin e Haroldo (1985)

© 1991 By Bill Watterson

Há casos em que o rompimento dos limites do formato, pode ser usado como um recurso que para sugerir força e movimento (figura 3.5.). Nesse exemplo, além da personagem romper as linhas que demarcam o formato, as vinhetas deslocam-se em posições distintas, dando a impressão de movimento do balanço.



3.6. Neil Gaiman/ Charles Vess.Livros da Magia. (1990)
© 1990 DC Comics, Inc.

Quanto suas dimensões, os formatos podem ocupar espaços distintos, variando desde pequenas vinhetas, até aquelas que ocupam uma ou duas páginas inteiras, denominadas, *macrovinhetas.* As macrovinhetas podem abranger uma grande quantia de elementos, personagens ou objetos. Na figura 3.6., a macrovinheta tem como função apresentar um grande número de personagens em um cenário elaborado em pormenor que, em vinhetas menores não seria possível representar.

As características do formato podem corresponder tanto a efeitos estéticos quanto a uma necessidade narrativa. O emprego de determinadas linhas, formas e dimensões, são recursos gráficos que além de definirem a vinheta, sugerem conotações e significados distintos.

3.1.3. Enquadramento

Semelhante ao que acontece na linguagem fotográfica ou cinematográfica, as vinhetas fragmentam uma porção de tempo e espaço. À limitação desta porção, chama-se *enquadramento.*

O *enquadramento,* consiste portanto, em um meio expressivo que seleciona e isola parte de uma realidade, incluindo ou excluindo elementos, concentrando o que é essencial à vinheta, por conseqüência, à narrativa. É um recurso que decompõe o mundo em campos de visão, e os distingue conforme os valores atribuídos ao espaço selecionado (plano), angulação pela qual a imagem é observada (ponto de vista) e a organização de todo um sistema de componentes que formam o conteúdo da vinheta.

3.1.4. Os Planos

Dissemos que o enquadramento responsabiliza-se por definir os campos de visão segundo valores atribuídos aos espaços selecionados, o que chamamos *planos* da imagem.

Os planos, compreendem as variações em que se distancia ou se aproxima uma imagem do observador, isto é, determina o espaço de um enquadramento em níveis de extensão e de graduação distintos, por meio de uma escala de valores e significações próprias, que toma como referência a proporção do enquadramento da figura humana. Para objetos, paisagens, cenários, etc., aplica-se esta mesma escala.

Essa decomposição de valores segundo Diéguez[7], trata-se de "(...) *um processo de fragmentação e de categorização de um conjunto contínuo.*" A representação de planos,

---

[7] J.L. Rodriguez **DIÉGUEZ**, Elcomic y su utilización didáctica, p. 66.

cm 1 2 3 4 5 6 7 8 unesp 12 13 14 15 16 17 18 19

admite transitar por todo um cenário, personagem ou objeto, e chegar a seus detalhes percorrendo todos os níveis intermediários durante a seleção do espaço.

Quella-Guyot[8], por sua vez, observa que: "*Os valores e as significações atribuídas ao uso desse ou daquele plano são apenas indicativos e relativos, podendo uma mesma técnica de enquadramento ter efeitos contrários em função do contexto.*" Sua indicação, sugere que nem toda a imagem contém um enquadramento que possa ser descrito analiticamente, portanto, a classificação que veremos a seguir, não atribui enquadramentos rigidamente definidos, mas compreende uma listagem de suas principais características e abreviações de uso comum.

1) Plano Geral (PG): O plano geral, consiste em um plano informativo que enquadra espaços e cenas a longa distância em sua totalidade, tendo a vista do observador distante da imagem. Esse tipo de plano tem a função de descrever o cenário, caracterizar e identificar o ambiente, sem contudo valorizar as personagens. A imagem de Goseki Kojima, figura 3.7. nos mostra em uma macrovinheta, o enquadramento de um plano geral que caracteriza e ilustrar a ambientação da narrativa, uma aldeia japonesa do século XVI.



3.7. Kazuo Koike/Goseki Kojima. Lobo Solitário
© 1988 First Comics Inc. e Global Communication Coporation

[8] Didier **QUELLA-GUYOT**, A história em quadrinhos, p.40-41.

2) Plano de conjunto (PC): O plano de conjunto é semelhante ao plano geral, mas dá uma importância maior as personagens,dando-lhes destaque de corpo inteiro sem isolá-la do ambiente ou, da mesma forma,compreende sua introdução na narrativa.Na figura 3.8.as personagens encontram-se representadas de corpo inteiro e tomam parte da ação por meio de diálogos,contudo o ambiente é parte da ação.



3.8. Ziraldo. A turma do Pererê (1959)

© 1975 Ziraldo Alves Pinto

3)Plano Americano (PA): O plano americano é um plano de relações, onde a figura é apresentada aproximativamente à altura dos joelhos para cima. A vinheta da figura 3.9., de Geo MacManus, apresenta essa categorização de plano, o diálogo e a representação das personagens são compreendidos aqui com maior importância que a ambientação.



3.9. Geo MacManus Pafúncio e Marocas (1916)

© 1935 King Feature Syndicate, Inc.

4)Plano Médio (PM): Enquadra a figura aproximadamente do meio do busto para cima, comum para a relação e a valorização de diálogos entre as personagens. Na figura 3.10., seguindo a mesma orientação do Plano Americano, nota-se que essa categorização concentra-se também na valorização do diálogo.



3.10. Lee Falk/Sy Barry. Fantasma (1936)

© 1995 King Feature Syndicate, Inc.

5)Primeiro Plano (PP): O Primeiro Plano enquadra apenas o rosto da personagem na procura de valorizar suas expressões ou demonstrar seu estado de espírito e suas emoções. O primeiro plano é compreendido na figura 3.11. como exaltação de suas expressões colocadas em relevo, seus olhos arregalados e boca se fazem "inquietante".

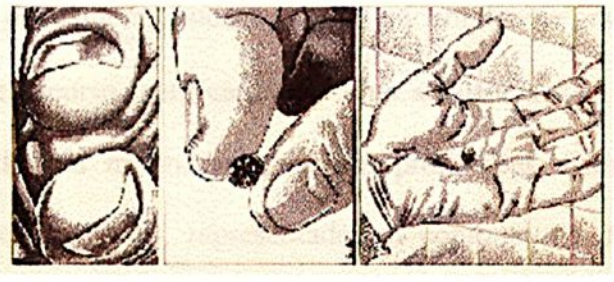


3.11. Milton Caniff. Steve Canyon (1947)

© 1990 King Feature Syndicate

6)Plano de Detalhe (PD): Esse tipo de plano, é formado por um enquadramento que compreende somente um detalhe da personagem, isto é, parte de seu rosto, mãos, pés. Também é responsável por registrar qualquer outro detalhe e da mesma forma, isolar um

objeto ou apenas parte dele, ocupando todo o espaço do enquadramento. A figura 3.12, apresenta uma seqüência de planos de detalhes.



3.12. Luiz Gê. Perdidos no espaço (1987)

© 1987 Luiz Gê.

7) Plano misto: Como mencionamos, nem todo enquadramento pode ser descrito segundo as denominações precedidas - plano geral, plano de conjunto, plano médio, etc.. Há determinados casos, em que podemos encontrar a justaposição de planos. A figura 3.13., por exemplo, nos serve como referência para justificarmos isso. A vinheta de Roy Crane, Capitão Cesar, mostra em *primeiro plano* à esquerda do enquadramento, o perfil de um soldado; do lado oposto, um outro soldado é tomado à altura do busto em *plano médio*; ao centro da imagem, Capitão Cesar (o homem com a picareta) em companhia de uma personagem, estão enquadradas em *plano de conjunto*; um pouco afastadas e menos importantes, encontram-se um outro grupo de personagens, pouco definidas (algumas representadas em silhuetas), enquadradas também em *plano de conjunto.* Desse modo, encontram-se na imagem três variações de enquadramento numa mesma vinheta.

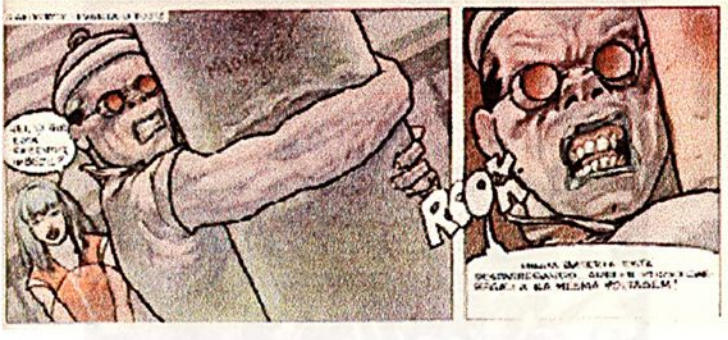


3,13. Roy Crane. Capitão Cesar (1924)

© 1942 By NEA Service, Inc.

3.1.5. Zoom

O zoom é um termo e um efeito usado na linguagem cinematográfica realizado como auxílio das objetivas da câmera, onde reduz-se ou amplia-se gradativamente a mesma imagem. Nas HQ, este recurso justifica-se por uma seqüência de vinhetas consecutivas e enquadramentos variados da mesma imagem em proporções distintas. Na figura 3.14., podemos observar o efeito zoom, representado no conjunto de duas vinhetas, onde, a personagem é enquadrada na primeira vinheta em plano médio e tem seu rosto enquadrado e ampliado em primeiro plano na segunda vinheta.



3.14. Tamburine/Liberatore. Ranxerox

© Albin Michel

3.1.6. Angulação e Ponto de vista

As angulações compreendem o procedimento resultante dos pontos de vista de onde uma imagem pode ser observada, predispõe-se a salientar suas propriedades e assinalar alguns de seus aspectos essenciais.

Uma personagem, ou qualquer outro tipo de representação gráfica nas HQ, como na linguagem do cinema, são enquadradas sob distintas angulações, todavia, essa escolha pode evidenciar uma opção estética, isto é, compreender um determinado estilo, ou ainda sugerir uma dimensão dramática ou simbólica. O modo pelo qual uma personagem é apresentada,

caracteriza além de suas propriedades e atributos, contextos puramente estéticos, expressivos ou conotações simbólicas.

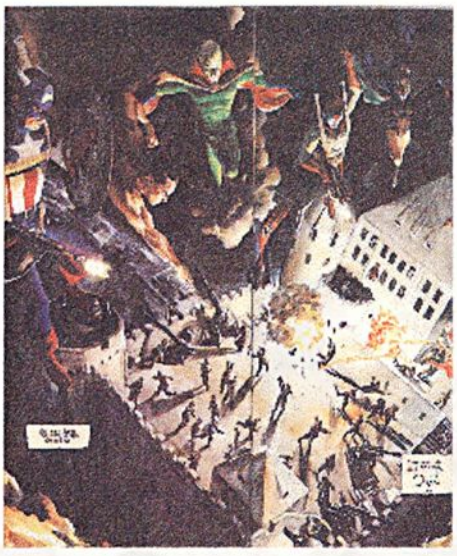
1) Angulação inferior: Na vinheta de Desgraçados de Lourenço Mutarelli, figura 3.15, as personagens são enquadradas em plano de conjunto e a ação é observada de baixo para cima, isto é, em *Angulação Inferior.* Esse tipo de angulação supõe o aumento das personagens, dando-lhes aspecto de superioridade, dominância, ameaça e grandeza.



3.15. Lourenço Mutarelli. Desgraçados (1993)

© 1993 By Lourenço Mutarelli.

2) Angulação superior: Ao contrário do que vimos na vinheta de Mutarelli, na figura 3.18, o enquadramento concentra-se na ação vista de cima para baixo. Esse tipo de angulação, identificada como *Angulação Superior,* sugere à personagem uma situação de inferioridade e pequenez. É notável nesse ponto de vista, a diminuição das figuras.



3.16.Kurt Busiek/Alex Ross. Marvels (1995)

© 1995 Marvel Etertainment Group, Inc.

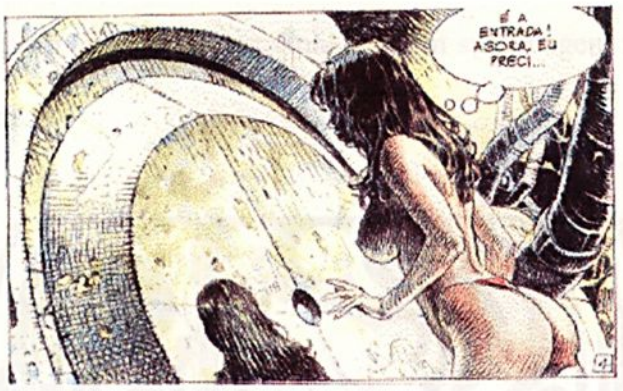
3) Angulação Média: Por outro lado, encontra-se o ponto de vista médio, ou o que podemos definir como *Angulação Média.* Esse tipo de angulação compreende uma conotação neutralizada (quando a ação não o contradiz). A organização do enquadramento representa graficamente uma ação observada à altura dos olhos, sugerindo um eixo horizontal como demonstra a figura 3.17., vinheta de Cisco Kid de José Salinas. Nesse exemplo, as personagens são enquadradas relativamente em plano médio, reclama para si certa neutralidade com o intuito de registrar uma cena passiva.



3.17. José Salinas. Cisco Kid (1951)

© 1987 King Feature Syndicate, Inc.

4) Angulação inclinada: Trata-se de uma categoria que corresponde a uma representação de imagens observadas de forma oblíqua, cuja representação conota certa instabilidade na imagem e a torna pouco mais dinâmica (Figura 3.18).



3.18. Paolo Serpieri Druuna (1987)

© 1995 Paolo Serpieri

5) Angulação Subjetiva: A *Angulação subjetiva* substitui os olhos do leitor pela visão da personagem, ou seja, faz com que o observador integre-se a ela, permitindo uma visão subjetiva das imagens, como ilustra a figura 3.19., Batman de Bob Kane. A angulação subjetiva, é indicada pelo seguimento de duas vinhetas, na qual, a primeira, apresenta uma personagem olhando pela lente de um periscópio; cuja identificação da imagem observada é revelada na segunda vinheta - a personagem Batman.



3.19. Bob Kane. Batman (1939)

© 1987 DC Comics Inc.

6) Angulação em off: A *Angulação em off*, por sua vez, é uma categoria pouco encontrada nas HQ e compreende um modo de angulação onde personagens, objetos e coisas são representados em superfícies capazes de refletir imagens como óculos, espelhos, garrafas, binóculos etc. A figura 3.20. Valentina de Guido Crepax mostra uma personagem que encontra-se fora do espaço enquadrado na vinheta e tem sua imagem refletida na objetiva de uma câmera fotográfica.



3.20. Guido Crepax. Valentina (1965)
© 1982 Guido Crepax

3.1.7. Contraplano

O contraplano é um elemento que oscila entre os planos e as angulações. Embora não seja um recurso muito usado, refere-se ao enquadramento de uma mesma ação enfocada por dois pontos de vistas contrários e consecutivos, ou seja, uma mesma ação é identificada por angulações opostas, definidas graficamente com o auxílio de duas vinhetas, desse modo, o contraplano de um ponto de vista de angulação inferior, será uma angulação superior da mesma ação, e vice-versa.

O conjunto das duas vinhetas apresentadas na figura 3.21, apresentam essas características. As personagens encontram-se tomadas em planos e angulações médias, são representadas em dois planos contrários, onde na primeira vinheta o homem é visto de frente e na vinheta posterior opõe-se à representação da mulher, por sua vez observada de frente.



3.21. Enki Bilal. A mulher enigma (1986)

© 1986 Dargaud Éditeur,Paris; © Livraria Martins Fontes Editora Ltda.

3.1.8. Movimento

Nas HQ, as imagens, embora fixas e estáticas, sugerem à suas cenas o movimento utilizando-se recursos próprios. Essa subjetivação, é representada graficamente pelo que denominam-se *figuras cinéticas* - figuras seriadas, que por sua natureza inserem uma enorme variedade de movimentos às personagens ou ao percurso de objetos e coisas.

Quella-Guyout[9], substitui a expressão Figuras Cinéticas, por *Códigos Ideogramáticos* e esclarece: "*Os códigos ideogramáticos são necessariamente códigos substitutos. Servem para representar por meio de uma série de indicadores reconhecíveis, o que não é figurativo, visando reproduzir o real em sua totalidade e em sua complexidade visual e sonora.*"

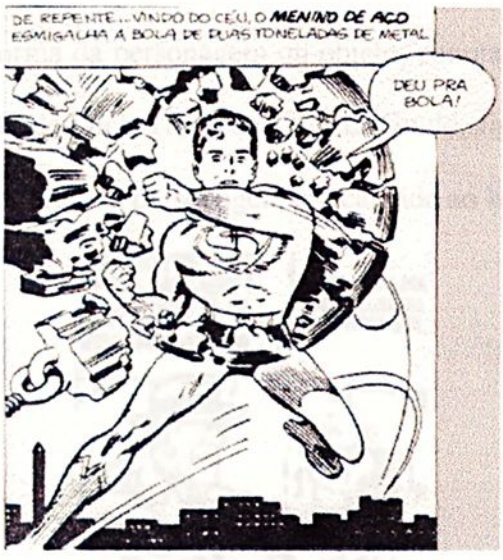
As figuras cinéticas expressam-se por uma série de artifícios reconhecíveis que sugerem as imagens um efeito dinâmico, registrando modelos característicos comumente usados. Para uma seleção ampliada desses modelos, seguiremos inicialmente a classificação empregada por Dieguéz[10]:

---

[9] Didier **QUELLA-GUYOT**, A história em quadrinhos, p.27.
[10] J.L. Rodríguez **DIÉGUEZ,** El comic y su utilización didactica, p.71-72.

1) Trajetória: A trajetória descreve graficamente o movimento de um objeto em um breve período de tempo em um determinado espaço, distingue-se em:

***- Linear simples*:** Essa categorização de movimento é representada por uma ou várias linhas que assinalam no enquadramento o espaço percorrido pela personagem ou objeto. As linhas de caráter linear simples na figura 3.22. compreendem dois movimentos realizados pela personagem: o primeiro, acompanha o voo da personagem que parte do fundo da imagem ao primeiro plano; e o segundo, o movimento de seu braço contra o objeto que se destroi com um soco.



3.22.Jerry Siegel/ Joe Shuster. Super Homen (1938)
© 1987 DC Comics Inc.

- Linear de cor: Trata-se de um movimento representado da mesma forma que a forma anterior, no entanto, sua superfície é assinalada por uma cor diferente do fundo. Na figura 3.23. a personagem desloca-se sobrevoando um incêndio, sua trajetória é acompanhada por uma faixa de cor branca, assinalada por traços lineares simples.



3.23.Louise Simonson/Jon Bogdanove/Dan Jurgens/outros. A morte do Super Homen (1938)

© 1993 DC Comics, Inc.

- ***Oscilação***: A sugestão do movimento por oscilação expressa-se por meio de linhas paralelas e semelhantes à forma da personagem ou objeto, conota um movimento vibratório ou de vai e vem. Na vinheta de Dick Tracy de Chester Gould, figura 3.24. o movimento de oscilação é representado em torno da personagem chocalhada ao lado direito da imagem.



3.24. Chester Gould. Dick Tracy (1931)

© 1974 By NEA Service, Inc.

2) Efeitos Secundários do movimento: São modos de representação de movimento classificados em:

- ***Impacto***: O impacto pressupõe um movimento de efeito imediato representado por uma estrela irregular, cujo interior apresenta o elemento que causou o impacto. Por exemplo, na figura 3.25. as personagens Mortadelo e Salaminho de Ibañez, chocam-se contra uma parede, sugerindo um movimento de impacto, essa sugestão, está associada também por linhas lineares de cor, parte superior esquerda da imagem, e por representações gráficas de pequenas nuvens na parte inferior direita da figura.



3.25.Francisco Ibañez. Mortadelo e Salaminho

© 1971 By Francisco Ibañez

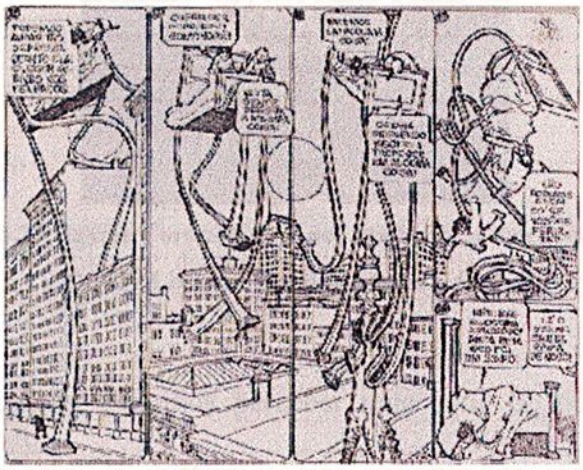
- ***Nuvens:*** Esse tipo de movimento apresenta a representam gráfica de nuvens para dar significado à uma trajetória em desenvolvimento (figura 3.26).



3.26. X. Fauche/J. Leturgie/Morris. Luck Luke (1959)

© 1982 Dargaud Éditeur

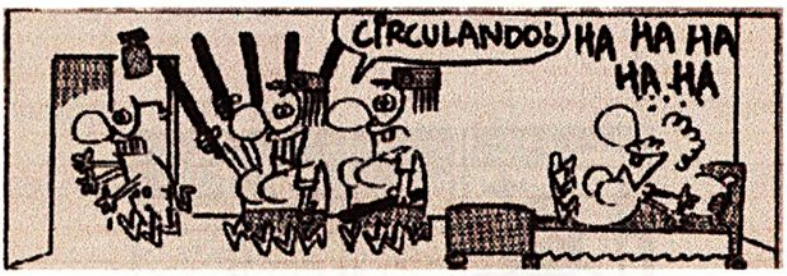
- ***Deformação cinética***: A deformação cinética é representada nos casos em que um objeto é fisicamente flexível ou por uma representação que o torna flexível. A deformação da cama em Nemo, figura 3.27, sugere o movimento.



INSTITUTO DE ARTES - UNESP BIBLIOTECA

3.27. Winsor MacCay. Little Nemo in Slumberland (1905)

- ***Decomposição visual do movimento***: Uma imagem é decomposta em figuras sucessivas e distintas para representar essa categoria de movimento que possui efeito vibratório. Em Geraldão de Glauco, figura 3.28. as personagens apresentam-se em movimento acompanhadas pela representação segmentada de braços e pernas que se repetem graficamente.



3.28.Glauco. Geraldão

© 1991 Glauco

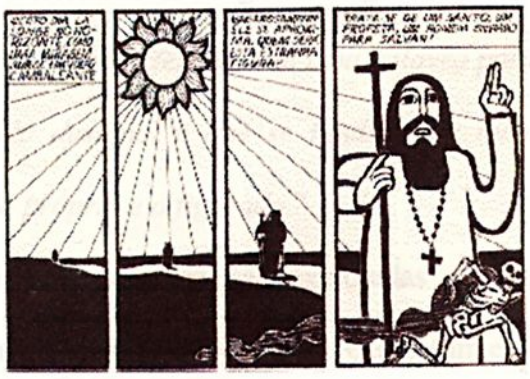
3) Instantâneo: O movimento instantâneo, é a terceira categorização de movimento empregado por Diéguez. Essa categoria é definida pela detenção do movimento numa situação de instabilidade da imagem.



3.29. Jayme Cortez. Conte-nos sua história macabra

© 1987 Livraria Martins Fontes Editora.

Além desses recursos, podemos perceber uma série de outros parâmetros para a representação do movimento. Já ilustramos, por exemplo, no capítulo I (figura 1.18.) o movimento sugerido pela seqüência de vinhetas. A figura 3.30, apresenta essa mesma sugestão, a seqüência de quadros faz significar o movimento por representações distintas. No primeiro quadro a personagem encontra-se representada em tamanho pequeno; com a passagem dos quadros, seu tamanho vai aumentando, sem contudo alterar o cenário da ação. Sua trajetória teve fim no último quadro quando a personagem é apresentada em tamanho maior. Esta sugestão é preenchida também na mente do observador nos espaços entre as vinhetas.



3.30. Jô Oliveira. O massacre da Pedra Encantada (1973)

© 1976 Jô Oliveira/Editora Codecri Ltda.

A figura 3.31., Tarzan de Burne Hogarth, ilustra numa grande vinheta o movimento da personagem percebido através da repetição de sua imagem em posições distintas, reforçado também por linhas lineares simples. É preciso observar que o resultado da trajetória, ou a sua duração é percebida pela qualidade gráfica do desenho, isto é, a última representação da personagem é graficamente mais desenvolvida em detrimento das anteriores, resultando a finalização do movimento.



3.31.Burne Hogart. Tarzan (1929)

© By Edgar Rice Burroughs, Inc.

3.1.9. Metáforas Visuais

Se consultarmos o Dicionário de Língua Portuguesa[11], encontraremos que metáfora, é um " (...) *tropo que consiste na transferência de uma palavra para um âmbito semântico que não é o do objeto que ela designa, e que se fundamenta numa relação de semelhança subtendida entre o sentido próprio e o figurado.*"

As metáforas nas HQ por sua vez, são exploradas em seu sentido visual, portanto, compreendem símbolos que de forma convencional, expressam estados de ânimo, sensações e idéias, ou ainda outras representações não verbais.

---

[11] Aurélio Buarque de Holanda **FERREIRA,** Novo dicionário Aurélio de Lingua Portuguesa, p.1126.

Na figura 3.32., a personagem Brucutú de Vince Hamlin, é apresenta montado em seu dinossauro, com um machado bate sobre a cabeça de um outro dinossauro, representado ao lado direito da imagem. O movimento do golpe é indicado por linhas simples de trajetória e o impacto é acompanhado por ilustrações de estrelas de diversos tamanhos, sugerindo a cena conotação de atordoamento.



3.32. Vince Hamelin. Brucutú (1933)
© NEA Service, Inc.

A figura 3.33., ilustra a metáfora visual pela representação de um tronco sendo serrado, acima da cabeça da personagem para sugerir seu ronco. Somada a essa metáfora, as onomatopéias: "Zaw, ZZ, Gurgle e Gloop!" sugere uma forte intensidade sonora. A sugestão de uma personagem que dorme, pode também ser representado por meio da letra **Z**, ou pelo seu encadeamento (figura 3.34).



3.33. Mort Walker. recruta Zero (1950)
© 1986 King Feature Syndicate/Ica Press



3.36. Max Fleischer. Betty Boop (1931)

© 1935 King Feature Syndicate, Inc.

A música, por sua vez, é representada por notas musicais ao redor das personagens, dentro de balões ou ao redor de aparelhos eletrônicos (rádios e aparelhos de som) ou instrumentos musicais. Nota-se no interior do balão, situado ao lado direito da imagem da figura 3.37, essa categorização de metáfora.Também pode ser percebido, na mesma imagem, um conjunto de representações de cifrões irradiam de uma nota de dinheiro.



3.37. Rudolph Dirks. Os sobrinhos do capitão (1897)

© 1975 United Feature Syndicate Inc.

As metáforas visuais estendem-se por uma série de outras representações como pontos de interrogação ou exclamação, procurando dar destaque em situações de dúvida e admiração

das personagens (figura 3.38), ou representações de asteriscos e pequenos círculos em torno torno de suas cabeças associados a perda de consciência, alucinações ou embriagues (3.39)



3.38. Geo MacManus. Pafúncio e Marocas (1916)

© 1935 King Feature Syndicate, Inc.



3.39. Stan Lee/Johnny Romita. Homem Aranha (1965)

© 1972 Marvel Comics Group.

Os palavrões, por sua vez, também foram convertidos em metáforas visuais. A representação de cobras, caveiras, facas, etc. incorporaram nas HQ a tradução de palavras grosseiras e desagradáveis (figura 3.40). Por outro lado, as HQ feitas especificamente para adultos pouco apresentam essas metáforas.



3.40.X. Fauche/ J. Leturgine/Morris.Lucky Luke (1959)

© 1982 Dargaud Éditeur (Morris, Leturgine e Fauche)

Além das alternativas enunciadas anteriormente, apresentam-se os casos mistos de metáforas visuais encontrados na figura 3.41, vinheta de Péricles, O amigo da Onça. As metáforas existentes representam respectivamente: música, por meio das notas musicais; dinheiro, pelo conjunto de cifrão; amor pelo coração e embriagues, representada pelas bolhas de champanhe em volta das personagens.



3.41. Péricles. O amigo da onça.

© Angélica Braga Guimarães

Muitas das metáforas que selecionamos são encontradas em grande parte das histórias analisadas, contudo, não tratam-se de exemplos ímpares. Há um grande número desse elemento de linguagem representados das mais diversas formas nas HQ.

3.1.10. Personagens

A personagem, indubitavelmente é um dos elementos iconográficos mais importantes da linguagem das HQ, sendo algumas delas universalmente reconhecidas e consideradas verdadeiros mitos.

Nas HQ, encontram-se uma enorme gama de personagens de categorizações distintas, seja de caráter caricato, animal, humano ou de coisas, de qualquer modo, sempre serão seres imaginários, responsáveis por suas ações, e só existirão em função disso, mesmo que aproximem-se da realidade.

As personagens podem ser definidas como sujeitos da ação, ou seja, elementos sobre os quais desenvolvem-se as ações, ou ainda, segundo Carlos Reis e Ana Cristina M. Lopes[12]: "(...) *a personagem revela-se, não raro, o eixo em torno do qual gira a ação e em função do qual se organiza a economia da narrativa; certas tipologias da narrativa*, (...)."

Cândida Vilares Gancho[13], distingue as personagens segundo dois aspectos básicos: Quanto ao papel que desempenha e quanto à sua caracterização.

1) Quanto ao papel que desempenha:

- ***Protagonista***: As Protagonistas são os sujeitos principais da ação, ou personagens reconhecidas como principais na narrativa diferenciadas como:

Herói - personagem de atributos superiores às demais;

Anti-herói - personagem de atributos iguais ou inferiores às demais, embora assuma o papel do herói por alguma razão, mesmo não sendo auto-suficiente para tanto.

- ***Antagonistas***: As Antagonistas, ao contrário, são as personagens que fazem oposição aos protagonistas, são seus adversários, podem ser reconhecidas como vilão da história.

---

[12] Carlos **REIS** e Ana Cristina M.**LOPES**, Dicionário da teoria da narrativa, p. 215.
[13] Cândida Vilares **GANCHO,** Como analisar narrativas, p.14-20.

- ***Secundárias***: São personagens, que embora não muito importantes, desempenham papéis diversos, como ajudantes das protagonistas ou antagonistas, sua frequência na narrativa é mínima, são como figurantes.

2) Quanto à sua caracterização:

- ***Personagens planos***: são personagens definidos com um número pequeno de atributos, sua identificação é facilmente reconhecida pelo leitor, são pouco complexos.

Tipo: É uma personagem reconhecida por " (...) características típicas, invariáveis, quer sejam elas morais, sociais, econômicas ou de qualquer outra ordem"

Caricatura: É uma personagem reconhecida por "(...) características fixas e ridículas. Geralmente é um personagem presente nas histórias de humor"

- ***Personagens redondos***: são as personagens de características complexas, pois apresentam-se com um número maior de características sejam elas: físicas (corpo, voz, gestos, roupas), psicológicas (personalidade e estados de espírito da personagem), sociais (condições financeiras, tipo de trabalho, atividades sociais), ideológicas (idéias, sua filosofia de vida, opções políticas, religião) e morais (refere-se ao conceito julgamento e moralidade, de certo e errado, "(...) *se o personagem é bom ou mau, se é honesto ou desonesto, se é moral ou imoral, de acordo com um determinado ponto de vista*".

Além disso, existem dentro dessas categorias básicas algumas características constantemente usadas: O estereótipo, ser fictício que representa graficamente ou não um modelo prévio (um símbolo) de personagem, identificado por características evidentes e reconhecíveis. Quella-Guyot[14], aprecia que: "*O estereótipo é uma concepção pré-concebida*

---

[14] Didier **QUELLA-GUYOT**, A história em quadrinhos,p.46.

de um indivíduo ou um grupo de indivíduos que a reconhecem como evidente e, a bem dizer, natural."

3.1.11.Expressões faciais

O estudo das expressões faciais compreende a observação de modelos expressivos das personagens, quer dizer, de expressões evidentemente estereotipadas de fácil identificação. Como cita Barbieri[15]: "*Como acontece no teatro, também nos HQ, ou melhor dizendo em muitos HQ, especialmente nos de humor, as expressões e as situações estão em grande parte perceptualizadas, estereotipadas em exemplos facilmente reconhecíveis.*"

É através das expressões faciais que a personagem desenvolve a comunicação de suas emoções e sentimentos. O processo de estereotipização dessas expressões adotado por diversos autores resulta em um código de fácil compreensão. Suas características, envolvem um conjunto de alternativas limitadas, entretanto ricamente flexíveis

Segundo Gasca e Gubern[16,] Os desenhistas de HQ estabeleceram um código de expressividade facial, cujos principais signos definem-se como: Cabelo eriçado para expressar terror e cólera; sobrancelhas alta (surpresa); sobrancelhas franzidas (aborrecimento e concentração); sobrancelhas com a parte exterior caída (pesadume); olhada de lado (trama); olhos muito abertos (surpresa); olhos fechados (sono e confiança); olhos desorbitados (cólera ou terror); nariz escurecido (bebedeira ou frio); boca muito aberta (surpresa); boca sorridente (complacência e confiança); boca sorridente mostrando os dentes (hipocrisia ou manobra astuta); comissura dos lábios para baixo (pesadume) e comissura dos lábios para baixo, mostrando os dentes (cólera).

---

[15] Daniele **BARBIERI,** Los lenguajes del cómic, p.216.
[16] Luis **GASCA** e Román **GURBEN**,El discurso del comic,p. 127.

unesp

Acevedo[17], por sua vez, reduz estes signos à quatro expressões básicas, cujas características combinam-se para formular outras expressões distintas. São elas: sobrancelhas e boca que arqueiam-se para cima, para expressar alegria; sobrancelhas que voltam-se para o centro do rosto e a boca se torce num movimento para baixo (raiva); sobrancelhas caídas para os lados e a boca repetindo para baixo o movimento da raiva, parece amolecer (tristeza) e sobrancelhas e boca predominam-se em linhas horizontais (serenidade).

Algumas dessas características podem ser observadas nas figuras 1.2. (tristeza), 1.14. e 3.21. (serenidade), 1.20., 3.2. e 3.14. (raiva), 2.2. (alegria), que norteim um conjunto de expressões faciais bastantes significativos. Essas categorias, evidentemente, definem modalidades básicas que combinam-se entre si, para formular diversas outras.

3.1.12. Sinais gráficos

As expressões faciais, segundo Acevedo[18], podem contar ainda com alguns outros elementos auxiliares que procuram enfatizar as emoções e os estados de ânimo das personagens. Ele reconhece, que as expressões faciais classificam-se por diferentes graus de intensidade, contando para tanto com o que denomina ***sinais gráficos.***



3.42. R.Goscinny/ A. Uderzo. Asterix o Gaulês (1959)

© 1985 By DargaudS.A.

[17] Juan **ACEVEDO**, Como fazer histórias em quadrinhos, p. 25-27.
[18] Juan **ACEVEDO**, *Como fazer histórias em quadrinhos*, p. 31-34.

Os sinais gráficos, são elementos visuais adjutórios que assemelham-se às figuras cinéticas, a partir dos quais originam-se distintas intensidades de expressões ou indicações.No primeiro exemplo, figura 3.42., a cabeça da personagem é rodeada por linhas poligonais que lembram raios, conotando energia, eletricidade e grande aborrecimento.



3.43. Walt Disney. Mickey Mouse (1929)

© 1988 The Walt Disney Company

Na vinheta de Mickey Mouse de Walt Disney, figura 3.43., o espanto da personagem é intensificado pela representação de linhas côncavas sobre sua cabeça, enquanto a personagem da figura 3.44. é envolvida por gotas que podem significar suor, preocupação e amedontramento, como neste caso.



3.44. C.C. Beck Capitão Marvel/SHAZAN (1939)

© 1994 DC Comics

Os sinais gráficos podem também servir para identificar a direção de um olhar, ou seja em que direção, ou o que a personagem observa, para tanto, o sinal gráfico é representado com uma linha reta, pontilhada (Figura 3.45.).



3.45. Al Capp.Ferdinando e os Shmoos (1948)

© 1948 By United Feature Syndicate

Na figura 3.46,o sinal gráfico é representado por pequenas formas onduladas sobre a cabeça da personagem à direita, sua função na imagem é a de sugerir o resultado final de uma "pancada" ou atordoamento.



3.46. Dick Browne. Hagar (1973)

© King Feature Syndicate/Ica Press

Não vamos nos deter a exemplificar mais a esse propósito, podemos afirmar que as figuras que apresentamos, ilustram alguns modelos característicos que estendem-se por uma série de representações distintas.

3.1.13. Expressões gestuais

" *O corpo humano, a estilização de sua forma, a codificação dos seus gestos de origem emocional e das suas posturas expressivas são acumulados e armazenados na memória, formando um vocabulário não verbal de gestos.*"[19]

Similarmente ao que ocorre com a estereotipização das expressões faciais das personagens, as expressões gestuais, também copiam modelos agregados à experiência comum de reconhecimento. As personagens possuem características peculiares para demonstrar sentimentos e emoções, uma postura, define na maioria das vezes o que refletimos e o que pensamos. É dessa forma, como mencionamos anteriormente, que as HQ mantêm relações com a linguagem do teatro, ou seja, as personagens são representadas e apoiadas por gestos e atitudes diversas, cujas características evidenciam uma série de emoções, sentimentos e ações.

Muito usados para contribuir dinamicamente na narrativa, os gestos são explorados sob diversas formas. Eisner[20], especifica que a postura e o gesto são por vezes mais importantes que o texto: "*A maneira como são empregadas essas imagens modifica e define o significado que se pretende dar às palavras.*" Vimos, por exemplo, que os gestos são muito usados em narrativas de pantomimas. Por outro lado, essa representação, não é exclusividade dessas narrativas.

Na figura 3.47, vinheta de Mortadelo e Salaminho de Francisco Ibañez, as mãos das personagens são representações bastante significativas de gestos facilmente que elaboram sobre o diálogo. A personagem da esquerda aponta para outra, questionando sua presença, enquanto enxuga o suor de sua própria cabeça com um lenço, com uma expressão facial de surpresa, sustentada também pelas forma de gotas de água, sugerindo esforço. A personagem

---

[19] Will **EISNER**, Quadrinhos e a arte seqüencial, p.100.
[20] Will **EISNER**, Quadrinhos e a arte seqüencial, p. 103.

unesp

da direita, tem as mãos estendidas, traduzindo por meio desse gesto, suas explicações ao companheiro.



3.47. Francisco Ibañez. Mortadelo e Salaminho

© 1971 By Francisco Ibañez

Há também, como o gesto ser intensificado pelo narrador. Na figura 3.48, o gesto é associado ao texto do narrador: "Mandrake faz um gesto com sua bengala e, antes que Rawak tivesse tempo de esboçar um movimento...". A personagem aqui, é representada segundo indicações dadas, tem uma bengala em uma das mãos e os braços curvam-se para cima, sugerindo um movimento de duração curta.



3.48. Lee Falk/ Phil Davis. Mandrake (1934)

© 1989 King Feature Syndicate

Apresentadas em plano de conjunto, as personagens da figura 3.48, são representadas com o corpo arqueado para o lado esquerdo da imagem. O gesto, caracteriza a surpresa e o amedrontamento das personagens ao perceberem a presença do monstro. O texto do narrador, neste exemplo, apenas localiza as personagens.



3.49. Alex Raymond. Flash Gordon (1934)
© 1991 By King Feature Syndicate

Observamos por fim, que a representação de gestos são significativas para a compreensão das intenções de mensagem nas HQ, são elementos que enfatizam e sugerem uma série de informações mas, seria demasiadamente exaustivo exemplificar a quantia de expressões e gestos encontrados nas HQ e compará-los a códigos de reconhecimento comum. Um enorme número de combinações podem ser registradas e suas características, associadas às mais distintas formas de expressão e emoção.

3.1.14. Composição: Campo e fora de campo

O termo composição, antes de tudo, deve ser entendido como um elemento organizacional, que indica a área de trabalho, ou o campo onde planificam-se uma série de elementos reconhecíveis. A composição determina uma estrutura, uma vez que o conjunto de elementos das HQ, não instaura uma ordem aleatória.

Como linguagem pictórica, as HQ ordenam imagens sobre uma superfície, a composição tem o papel de dispor essas imagens, organizando os elementos que pertencerão ao enquadramento, de modo que produza algum sentido. Em outras palavras, se o enquadramento, como dissemos, têm a função de selecionar e isolar alguns componentes da

imagem, a composição por sua vez, predispõe-se a organizar essa seleção em um determinado campo.

A composição pode reunir idéias, mensagens e emoções distintas. Reúne na vinheta uma série de valores que podem ser assimilados em conseqüência à organização de seus elementos. Assim, pode ocupar-se de pequenos detalhes como sugerir profundidade, enfatizar a luz ou a cor criando atmosferas, destacar expressões, causar suspense, frieza ou harmonia, comportar tempo, sugerir ritmo e movimento, caracterizar ambientes e épocas, criar a deformação ou abstração, comportar técnicas diversas, etc.

1) *Profundidade*

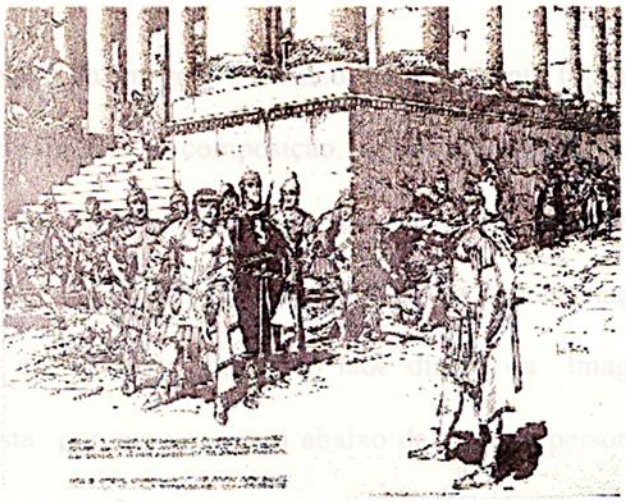
Integrando-se aos elementos precedentes e a composição, a imagem das HQ, como qualquer outra representação pictural, assinala marcada característica na interpretação do espaço: a profundidade. Podemos pensar nesse elemento como a transição de representações bidimensionais para tridimensionais, criadas a partir de uma ilusão perceptiva.

É uma necessidade bastante antiga, como podemos constatar desde os estudos de *Alberti, Brunelleschi* e *Leonardo Da Vinci*, a interpretação do espaço, sobretudo através da *perspectiva.* Suas análises iniciadas no princípio do século XV, descreveram consideráveis informações que vieram a alterar as relações do modo de perceber o espaço, a partir de então.

A perspectiva é um dos recursos mais comuns, usados para produzir a impressão de profundidade tanto em outras linguagens, como nas HQ, é uma forma de olhar o mundo não como ele é, senão como nos parece. Em linhas gerais, a perspectiva consiste em representar os objetos numa superfície plana de modo que estes se assemelhem com a forma que nossa visão os percebe, é uma técnica que nos faz ver os objetos mais distantes diminuírem, na

medida em que se distanciam, dirigindo-se para um único ponto situado na *linha do horizonte,* denominado *ponto de fuga.*

A figura 3.50, Príncipe Valente de Hal Foster, apresenta por meio da perspectiva a profundidade na composição. O uso dessa técnica é sugerido tanto na representação da dimensão das personagens que estendem-se a direita e a esquerda da imagem, como na representação do cenário ao fundo da ação. Podemos perceber a sugestão de linhas que direcionam-se a dois pontos de fuga, situados ao lado esquerdo e direito da vinheta, no fora de campo do enquadramento.



3.50. Hal Foster. Príncipe Valente (1937)

© King Feature Syndicate, Inc.

O hábito da perspectiva, mesmo que considerado uma das melhores técnicas para a interpretação de profundidade, certamente por evidenciar uma aproximação com nossas impressões visuais, não pode ser compreendido como único meio expressivo com essa finalidade. Apesar de ser um recurso predominante em representações picturais, bem como nas composições das HQ, reconhece-se que existem outros importantes sistemas para interpretar a profundidade.

Semelhante a perspectiva, a gradação de tamanho destaca imagens maiores em primeiro plano em contraste com representações menores ao fundo da imagem. A

personagem da figura 3.51, apresenta-se muito maior que o helicóptero situado ao lado direito, representado ao fundo da imagem.



3.51. Lee Falk/Ray Moore. Fantasma (1936)

© 1995 King Feature Syndicate Inc.

A Posição no plano da imagem é recurso que representa figuras, de modo que estas, quando situadas na parte inferior da composição, sejam interpretadas como se estivessem em primeiro plano, à frente daquelas representadas na parte superior. Na figura 3.52, as personagens encontram-se em três níveis horizontais da representação, sendo a primeira personagem destacada em primeiro plano, ao lado direito da imagem, pouco abaixo da personagem central. Esta por sua vez, está abaixo da terceira personagem, que sugere um afastamento, devido a sua posição no espaço.



3.52. Henfil. Fradim (1964)

© 1971 Henrique de Souza Filho (Henfil)

Por outro lado, seria possível constatar também, que ao contrário dessas interpretações espaciais, a ilusão de profundidade pode ser excluída caracterizando um outro parâmetro: a

"*não profundidade*". Esse aspecto consiste em omitir qualquer relação com a ilusão de profundidade como podemos perceber na figura 3.53, onde não há qualquer elemento que sugira a profundidade.



3.53. Bud Fisher por Al Smith. Mutt & Jeff (1907)
© 1972 Bell - Mac Clure Syndicate Feature

2) *Luz*

A luz é um elemento fundamental na linguagem das HQ, faz parte de seu processo de composição e pode ser identificada graças ao contraste entre claro e escuro. A manipulação e distribuição desses valores, contudo, estão sujeitos as técnicas, recursos e objetivos definidos por cada artista. Não vamos nos referir aqui ao uso de técnicas específicas, mencionaremos apenas suas características básicas como elemento expressivo.

Nas HQ, como no desenho e na pintura, a iluminação compreende a fotogenia e a qualidade gráfica de cada enquadramento, composição ou cena. A sombra, por sua vez, é seu complemento e constitui sua ausência, ou a parte de uma representação desprovida de luz. A combinação desses elementos, pode configurar valores e significados diversos, embora suas propriedades, em primeira instância, sejam de conceber ao espaço uma nova característica dimensional, isto é, criar efeitos de profundidade, relevos, volumes e formas.

Um aspecto pertinente a iluminação refere-se em alterar as características de uma representação, isto é, destacar uma figura, ou fazer com que ela se esconda, dando-lhe um

outro significado. A concentração da luz ou sua ausência parcial, pode sugerir determinadas atmosferas e tons emocionais as cenas, embora decorrente do contexto da narrativa.

A caracterização de personagens, também pode ser construída a partir da estrutura da iluminação. O caráter de uma personagem, pode ser modificado evidenciando sobretudo a presença, ou não, fortemente marcada da iluminação. Um exemplo notável a esse respeito, encontra-se na figura 3.54. A personagem da primeira vinheta, tem sua face ocultada pela sombra interiormente arranjada em seu capuz, característica evidenciada nas demais vinhetas, o que sugere a personagem determinado caráter de mistério que se perdura até o fim da narrativa. Por outro lado, a segunda personagem apresentada na seqüência de vinhetas é ocultada pela sombra, apenas na quarta vinheta, quando encontra-se por detrás de um coqueiro.



3.54. Hugo Pratt. Corto Maltese (1970)

© 1983 Ivaldi Editore

Assim, a luz pode concentrar-se naquilo que é relevante, naquilo que se quer salientar ou ignorar na composição, como na figura 3.55, onde a representação da luz na personagem, acentua sua expressão, enquadrada em o primeiro plano.



3.55. Francisco Armond/Renato Silva. A Garra Cinzenta (1937)

© Francisco Armond/Renato Silva

Essas características, como dissemos, podem sofrer variações em função do contexto, ou forma como é usada. A direção em que a luz é empregada também pode alterar os resultados gráficos da imagem. A luz superior, cuja fonte é direcionada de cima para baixo, dá a imagem um aspecto de onipotência e grandiosidade, enquanto a luz inferior, ao contrário, cuja fonte é direcionada de baixo para cima, sugere uma impressão perturbadora e agitada, produzindo um sentido de excitação, de sobrenatural e fantástico (figura 3.56).



3.56. Flávio Colin/ Ataíde Braz. Mulher-diaba no rastro de lampião (1994)

© 1994 By Ataíde Braz/Flávio Colin/NSD Editora.

A contra luz, trata-se de uma fonte de luz que provém de trás da personagem ou objeto, da a imagem uma característica de sublimação e um ar celestial e enfatiza sua presença (figura 3.57).



3.57. Willian Ritt/Clarence Gray. Brick Bradford (1933)
© 1942 King Feature Syndicate, Inc.

3) *Cor*

A cor, por sua vez, é antes de tudo, um fenômeno percebido em referência ao comprimento de onda das luzes remitidas pelos objetos. Como se sabe, é caracterizada pela percepção de três dimensões básicas: **tonalidade** que refere-se a variação qualitativa da cor, isto é, à variação de seus tons; a **saturação** que diz respeito a máxima força e pureza de uma cor, corresponde a intensidade de sua matiz e o **valor** que é determinado pela capacidade que tem uma cor de refletir a luz, ou seja, define a sua luminosidade.

Ainda que um grande número de artistas elaborem suas composições em preto e branco, dispondo de efeitos de luz e sombra com esplêndida magnificência, o uso do elemento cromático estende-se amplamente para caracterizar a superfície da imagem no

HQ. Contudo, notadamente, seu uso não torna uma composição mais expressiva. Já observamos que o conjunto de elementos de uma imagem está sujeito aos setores a que pertencem, ou seja, estão submetidos à técnicas, recursos e estilos usados em cada caso.

O sistema de colorização, tem a função de contribuir com os valores estéticos de uma representação ou reforçar seu nível de informação, elevando determinados significados na superfície da imagem ou dando-lhes um tom emocional. Como especifica Dondis[21]: "*Cada uma das cores também tem inúmeros significados associativos e simbólicos.*"

INSTITUTO DE ARTES - UNESP BIBLIOTECA



3.58. Neil Gaiman/Dave MacKean. Orquídea Negra (1989)

© 1990 DC Comics Inc

Rudolf Arnheim[22], observa, admite-se amplamente que a intensa expressividade da cor, baseia-se na associação. "*Diz se que o vermelho é excitante porque nos faz lembrar fogo, sangue e revolução. O verde suscita os pensamentos restauradores da natureza, e o azul é refrescante como água.*" E continua ele: "*O efeito da cor é demasiadamente direto e*

---

[21] Donis A. **DONDIS,** Sintaxe da linguagem visual, p. 64.
[22] Rudolf **ARNHEIM,** Arte e percepção visual, p.64.

espontâneo para ser apenas o produto de uma interpretação ligada ao que se percebe pelo conhecimento"

Assim, a cor pode possuir significados específicos e ser associada e empregada objetivando distinguir efeitos estéticos simbólicos ou apenas expressivos. Queremos dizer que sua manipulação, pode frisar certas unidades significativas, em detrimento de outras, e evidenciar determinadas qualidades e valores, ou servir para caracterizar um todo significante, isto é, elaborar um estilo ou conceber uma atmosfera única para toda a narrativa.

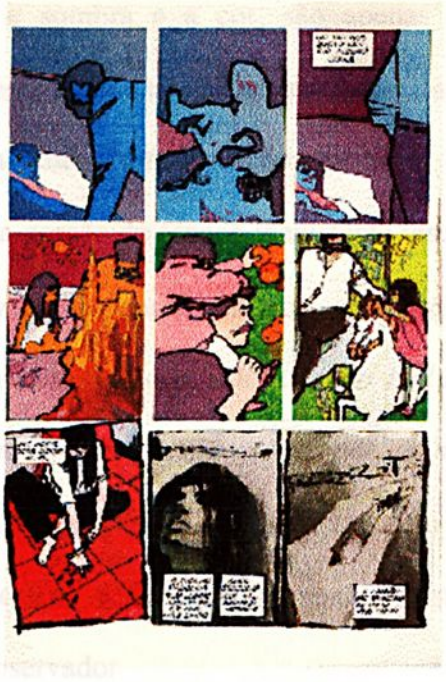
No plano da organização da cor enquanto elemento expressivo, selecionamos a figura 3.58, página de Orquídea Negra de Neil Gaiman e Dave MacKean. A imagem, mostra uma seqüência de vinhetas, onde o principal elemento da composição é a forma e a cor. Distribuída em cinco vinhetas, o violeta e o verde predominante, sugerem o estado inconsciente da personagem. Dessa forma, o cromatismo violeta, associa-se a personagem de cor violeta, de reconhecimento e referência comparativa..

A cor pode ser também usada como elemento simbólico. Um dos expoentes máximo dessa caracterização pode ser notado na personagem de Joe Simon e Jack Kirb, Capitão América, Figura 3.59. Como sentinelas do governo americano, propositadamente, a personagem e seu amigo Buck, ilustram com seus uniformes as formas e cores básicas da bandeira dos Estados Unidos, munido de equipamento defensivo (o escudo), Capitão América encontra-se como um dos principais exemplos da forma e da cor como símbolos do ideal norte-americano.



3.59. Jack Kirb/Joe Simon. Capitão América (1941)
© 1941 Marvel Entertainment Group © 1992 Editora Abril Jovem S.A.

Em Elektra de Frank Miller e Bill Sienkiewicz, Fig. 3.60, podemos observar a cor da seguinte forma. A figura divide-se em três partes: Superior, constituída pelas três primeiras composições de predominância de tons azuis, que conotam uma passividade noturna. A parte intermediária, compreende a vinheta de número quatro enfatiza tons laranjas e quentes, cores que frisam o ambiente das personagens (uma praia em dia de sol), as vinhetas de número cinco e seis, circunscrevem basicamente, cores como o verde, o rosa, branco e a violeta, como na vinheta precedente, essas cores somadas às ações das personagens, representam tranqüilidade e harmonia. A parte inferior é composta pela sétima vinheta, fortemente marcada pelo preto, branco e o vermelho, em analogia a essa última, e ao entendimento do texto ("Eu faço uma coisa ruim...") que a composição comporta, podemos descriminá-la como algo agressivo, a personagem apresenta-se sobretudo, cortando seu pulso, sentada sobre um piso vermelho, as últimas duas vinhetas são compostas por cores neutras de tons acizentados, cores que criam a atmosfera básica de várias cenas, anteriores à essa figura (o ambiente inicial da narrativa é uma modalidade de prisão).



3.60. Frank Miller/Bill Sienkiewicz. Elektra assassina (1986)

© 1989 Marvel Etertainment Group Inc.

Recorde-se nessas composições também por exemplo, que o formato da vinheta contribui aos significados expressivos, nessas últimas vinhetas, percebemos que linhas "negras" e deformadas, não existentes nas vinhetas anteriores, passam a representar os próximos formatos. O jogo de cores aqui, divide-se portanto em componentes estéticos e simbólicos. Recorre-se também a mencionarmos que este sistema, apresenta-se dividido entre presente e passado, ou seja, as sete primeiras vinhetas analisadas referem-se a lembranças (sua relação afetiva com seu pai) da personagem enquanto as duas últimas vinhetas retratam o momento em que ela se encontra, o tempo presente.

Em último análise, é importante acrescentar que operamos até então, uma análise simplista, todo emprego do sistema cromático, não compreende a semelhança com o mundo natural, suas características básicas estão submetidas a uma forma de expressão e referem-se a um estilo ou a um sistema de valores. Em todos os casos, podem ser analisadas segundo distintas teorias.

A profundidade, luz e sombra e a cor, são apenas alguns dos componentes da composição. Por outro lado, esse elemento não se limita ao campo graficamente enquadrado, há como criar, imaginariamente, uma porção invisível que prolonga as imagens representadas. No cinema essa porção de espaço inexistente visualmente denomina-se *fora de campo.* Jacques Aumont[23] diz que o fora de campo é entendido como "(...) *o conjunto de elementos (personagens, cenários etc.) que, não estando incluídos no campo, são contudo vinculados a ele imaginariamente para o espectador, por um meio qualquer.*" Nas HQ, esse elemento é compreendido como delonga da imagem, constitui portanto, qualquer coisa que encontrar-se-á fora da composição e do enquadramento, existente somente como campo imaginário, idealizado pelo observador.

Assim, o fora de campo, pode instituir personagens, elementos de espaço, ambientação ou parte deles, que estejam fora do enquadramento. Como exemplifica Aumont[24]: "(...) *para mencionar um caso muito comum, qualquer enquadramento aproximado sobre um personagem implica quase que automaticamente a existência de um fora de campo que contém a parte não vista do personagem.*"

3.1.15. Espaço e ambiente

O espaço institui, num primeiro momento, os aspectos físicos onde desenvolvem-se os cenários, as ações e as movimentações das personagens, isto é, apresenta o lugar onde desenrola-se a ação. Como característica adjutória na composição, o espaço admite diferenciar ambientes em níveis sociais (época, aspectos sócio econômicos, morais, religiosos e culturais) e psicológicos (conflitos das personagens e seu comportamento).

---

[23] Jacques **AUMONT** e outros, A estética do filme, p.24.
[24] Ibidem,p. 25.

unesp

Carlos Reis e Ana Cristina M. Lopes[25], observam que: "*A variedade de aspectos que o espaço pode assumir observa-se, antes de mais nada, nos termos de uma opção de extensão: da largueza da região ou da cidade gigantesca à privacidade de um recatado espaço interior desdobram-se amplas possibilidades de representação e descrição espacial*; (...)"

Essa escala assinala no tempo e no espaço o ambiente onde as personagens encontram-se, além disso, demarca as condições sociais em que vivem e seus conflitos, configurados ainda, com a presença dos tipos e figurantes .



3.61. Will Eisner. O Edifício (1989)

© 1989 Will Eisner

Para uma identificação desse elemento, desdobram-se uma série de informações, de nível iconográfico, verbal ou de ambos, ou seja, determinadas características encontram-se representadas graficamente, desenvolvidas por meio de textos, ou ainda conferidas pela junção desses dois elementos de linguagem. O ambiente, nesse sentido, pode ser descrito visualmente ou ser definido pelo acúmulo de dados durante o percurso narrativo, informações acerca das quais, identificam-se, além do espaço físico, a ambientação social e psicológica das personagens.

---

[25] Carlos **REIS** e Ana Cristina M.**LOPES**, Dicionário de teoria narrativa, p.204.

Para mostrar a ambientação das grandes cidades por exemplo, Will Eisner representou em detalhes, características urbanas em O Edifio, figura 3.61. Por outro lado, distante de representações "realistas", George Herriman com Krazy Kat, representava suas personagens em ambientes surrealistas, onde o espaço, tomava formas inusitadas e absurdas, figura 3.62.



3.62.George Herriman. Krazy Kat (1913)

© 1921 By Int'l Feature Service, Inc.,

Esse conjunto de dados, pode revelar dentro desses, e de diversos outros níveis, informações minuciosamente detalhadas ou, ao contrário, traduzir informações concisas. As distintas ambientações da narrativa, pode se apresentar com traços simples, de poucos detalhes e de fácil leitura, ou pode ser traduzida por uma série de elementos registrados em pormenor.

2. Elementos verbais

O segundo grupo de elementos de linguagem encontrado nas HQ referem-se a elementos da linguagem escrita. Basicamente, atendem a quatro necessidades básicas: introduzir diálogos e pensamentos de personagens, imbuídos ou não dentro dos balões; fornecer as informações do narrador transcritas em legendas ou não; representar imitações de sons e ruídos através das onomatopéias e delinear títulos, capítulos e partes das HQ, por meio dos textos de apresentação.

2.1. O Balão

O balão é um dos elementos mais característicos e significativos da HQ, é o recipiente iconográfico e simbólico, responsável por conter os diálogos e os pensamentos das personagens, integrando visualmente textos à imagens. Embora seja um elemento de linguagem de categoria iconográfica, contém grande parte dos textos das HQ, portanto preferimos analisá-los nesta parte do capítulo.

O balão é constituído por três partes básicas: *continente,* linha que o delimita e que lhe dá forma; *conteúdo,* parte onde encontram-se os textos descritos e *rabicho* ou *delta,* cuja função é a de identificar de onde provém esses textos, e qual a personagem está "falando".

Apesar de não seguir conceitos rígidos, seu uso garante, na maioria dos casos, a direção de leitura para facilitar a compreensão do discurso, para tanto, sua localização no conjunto de vinhetas obedece o sentido de leitura habitual (da esquerda para direita e de cima para baixo, orientado sobretudo pela linha direcional).

Além de sua função metalinguística, os balões possuem formatos e significados específicos. A maneira como são delineados, ou seja, sua silhueta ou seu formato,

unesp

determinam uma mensagem significante de sentido específico. Quanto esse propósito, suas conotações simbólicas e suas representações gráficas, destacamos aqui um grupo comumente usado:

1) Balão de fala: O balão de fala tem sua forma ovalada, formatada com linhas nítidas e contínuas, seu uso é comum para indicar os diálogos que não tenham um significado especial, em suma, faz parte do discurso normal.



3.63. Walt Kely. Pogo (1948)

© 1973 Walt Kely

2) Balão de cochicho: Sua silhueta mantém qualquer forma e é delimitada por linhas fragmentadas, essa caracterização tem a função de identificar diálogos em tons baixos ou expressar segredos, emitidos pelas personagens.



3.64. Walt Disney. Mickey Mouse (1929)

© 1988 The Walt Disney Company

3) Balão explosivo: O balão explosivo, é formulado por linhas côncavas, com o intuito de expressar diálogos em voz alta, gritos ou emoções fortes.



3.65. Al Capp. Ferdinando e os Shmoos (1948)

© 1948 By United Feature Syndicate

Por outro lado o balão explosivo pode ser representado também de outras formas. Em Zeferino de Henfil, figura 3.66, o balão explosivo é caracterizado por uma nuvem, enfatizada com sinais gráficos (pontos e linhas), sugerindo um discurso excessivamente alto associado ao tamanho do letreiramento, forma como o texto é desenvolvido e apresentado.



3.66. Henfil. Zeferino

© Henrique de Souza Filho

4) Balão eletrônico: O balão eletrônico é formatado por linhas poligonais e seu delta acompanha sua representação. É usado para caracterizar sons metálicos, provenientes de aparelhos eletrônicos como rádios, telefones, alto-falantes, transmissores e robôs.



3.67. Angeli. Rê Bordosa (1984)

© 1987 Angelí

5) Balão de pensamento: Sua função é de representar sonhos, alucinações, prever uma situação futura ou destcar monólogos interiores. De modo geral, serve para exprimir a vida interior das personagens e sua formatação decorre do delineamento em forma de nuvens, acompanhado por um rabicho representado por "bolhas".



3.68. Milton Caniff. Steve Canyon (1947)

© 1990 King Feature Syndicate

6) Balão em off: É um balão que mantêm qualquer uma das formas precedentes, no entanto seu rabicho dirige-se ao exterior da cena, fora do enquadramento, em direção ao suposto emissor que não é identificado diretamente. A personagem nesse caso encontra-se fora do espaço delimitado pelo enquadramento (figura 3.69.). Do mesmo modo, esse tipo de balão pode direcionar seu delta por detrás de algum objeto, de uma porta, ou coisa qualquer.



3.69. Reg Smyth. Zé do boné (1957)

© 1973 Arte Nova S.A.

7)Balão uníssono: O balão uníssono permite uma pronuncia compartilhada com diversas personagens ao mesmo tempo. O corpo do balão é único, apresentada em qualquer forma, de onde saem diversos rabichos, distribuídos para distintas personagens.



3.70. Walt Disney. Pato Donald (1938)

© The Walt Disney Company

8)Balões agregados: São balões usados em seqüência de frases com pausas no fluxo do discurso, pode intercalar diálogos ou pensamentos entre as personagens e manter qualquer uma das formas anteriores que inclua uma outra interconectada.



3.71. Jean Claude Forest. Barbarella (1962)

© Jean Claude Forest

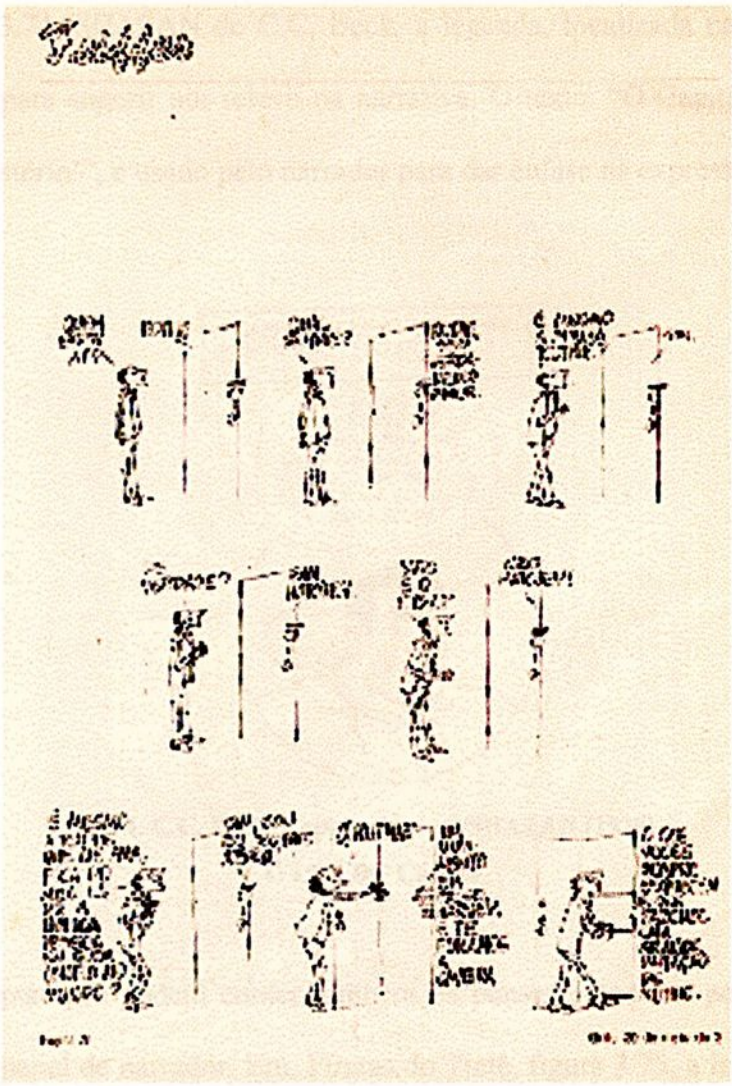
9)Balões metafóricos: São balões específicos que enfatizam um estado de ânimo das personagens. Seu contorno, pode incluir símbolos como flores para expressar falas amorosas; formas de estalactites para configurar desprezo ou conter uma frase fria; possuir uma forma lacrimosa para expressar tristeza (figura 3.72).



3.72. Quino. Mafalda (1964)

© 1978 Quino (Joaquim Salvador Lavado)

10) Diálogos sem balões: Embora o balão seja um receptáculo que comporte o texto da personagem ou do narrador, em certos casos ele pode ser dispensado. Desse modo, os textos podem também se interconectarem diretamente a imagem. Exemplos característicos desse abandono, podemos perceber nas narrativas de Burne Hogart (figura 3.31), Hal Foster (figuras 1.3, 1.4 e 3.50), e Feiffer figura 3.73. O abandono do balão não significa no entanto, que os diálogos ou pensamentos percam os aspectos precedentes, trata-se de definição estética apoiada por uma escolha de estilo. Daí, o balão, apesar de ser um elemento característico das HQ, não pode ser considerado "essencial" para o desenvolvimento de uma narrativa dinâmica ou expressiva.



3.73. Jules Feiffer. Feiffer (1956)
© 1972 UPI Record

2.2. Legendas

Uma outra forma de receptáculo de textos encontrados nas HQ são as *legendas.* Seu formato na maioria das vezes é retangular (horizontal ou vertical) ou quadrado tendo como característica básica a neutralidade. As legendas tem como função primordial conter as mensagens do narrador (elemento responsável pela estrutura da narrativa,que pode ser ser identificada, em alguns casos, com a própria personagem) e na maioria das vezes, fazer ligações entre as vinhetas procurando descrever um fato, sugerir informações preliminares sobre a narrativa, caracterizar o tempo ou indicar uma localização.

Na figura 3.74, SHAZAN de C.C. Beck, a legenda, localizada na parte superior da imagem, é usada para sugerir um relevo na narrativa. O texto: "O Capitão Marvel sente-se atordoado pelo mistério!", é usado pelo narrador para dar ênfase na expressão da personagem.



3.74. C.C. Beck. Capitão Marvel/SHAZAN (1939)

© 1994 DC Comics

Esses receptáculos podem conter também os pensamentos das personagens, quando estas, assumem o papel de narrador. Em, Piratas do Tietê, figura 3.75, a legenda cumpre essa função. A imagem apresenta três legendas distribuídas diagonalmente na composição, e tem

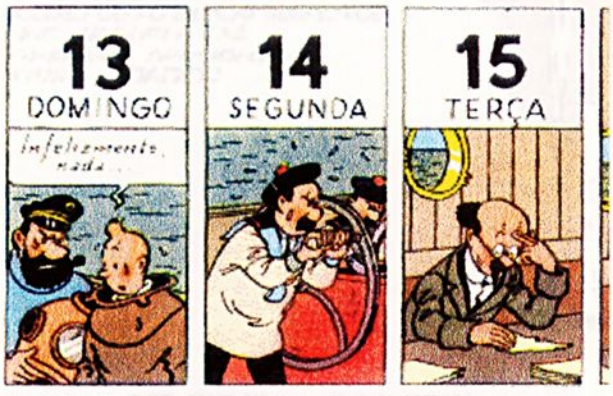
como característica representar e expressar o pensamento da própria personagem, que se coloca como elemento narrador.



3.75. Laerte. Piratas do Tietê.

© 1991 Laerte

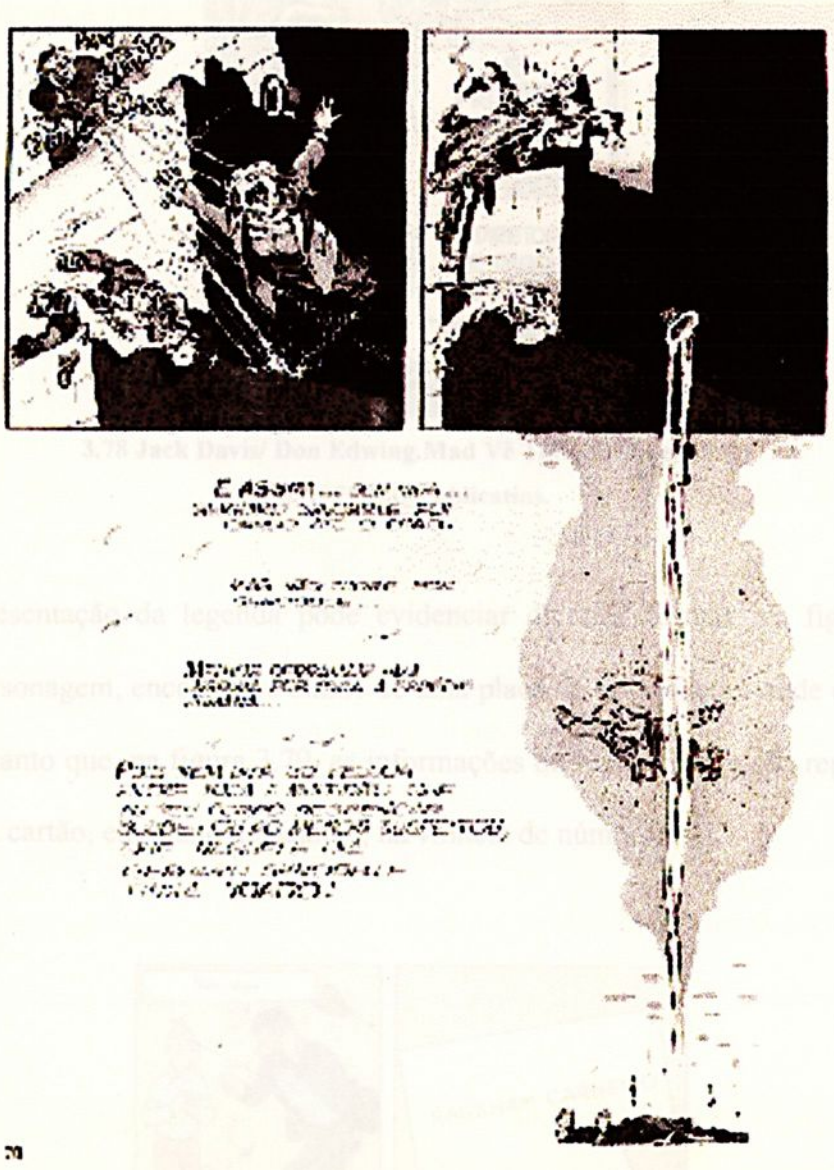
Em Tintin de Hergé, figura 3.76, as legendas, situadas na parte superior da seqüência de três vinhetas, marcam os dias do mês e da semana e indicam o tempo transcorrido.



3.76. Hergé. Tintin (1929)

© 1970 Casterman, Paris/Record S.A (texto)

Mas o narrador, mesmo que seja a própria personagem, pode dispensar o receptáculo, descrevendo suas informações sobre o espaço da vinheta como na figura 3.77. É necessário contudo ressalvar, que o narrador distingue-se do autor, sua existência, assim coma a idealização de personagens, corresponde a um ser fictício, enquanto o autor é real.



3.77. Will Eisner. Spirit (1941)

© 1990 Will Eisner

2.3. O Letreiro

O letreiro, possui também as características de um receptáculo de textos, contudo, sugere mensagens às personagens. Seus textos tem a função de informar algum detalhe dentro da vinheta ou localizar um ambiente para a personagem, servindo de referência para ela.



3.78 Jack Davis/ Don Edwing.Mad Vê Tarzan...hoje (1952)

© 1975 E.C.Publicatins.

A representação da legenda pode evidenciar diversas formas, na figura 3.78, por exemplo, a personagem, encontra-se diante de uma placa de informações onde é representado o letreiro enquanto que, na figura 3.79, as informações do texto letreiro são representadas na imagem de um cartão, em plano de detalhe, na vinheta de número dois.



3.79. Hergé. Tintin (1929)

© 1970 Casterman, Paris/Record S.A (texto)

2.4. Onomatopéias

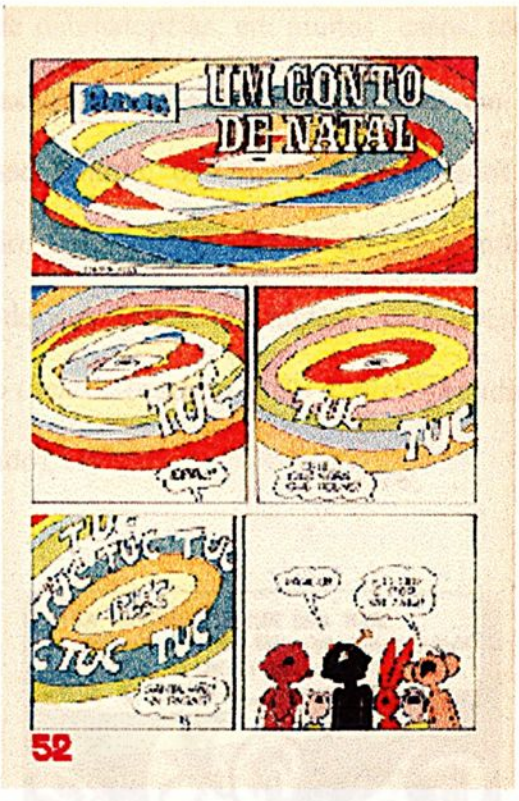
As onomatopéias são vocábulos ou formações lingüísticas que tentam representar e imitar graficamente sons e ruídos naturais, ou procuram lembrá-los de alguma forma, sugerindo a "sonoplastia" das HQ sob a forma de palavras ilustradas.

Um "ZIP" na figura 3.80, de George Herriman, representa o som do lançamento de um tijolo. A onomatopéia é representada parcialmente no centro de figuras cinéticas que sugerem o deslocamento do objeto, caracterizando assim, o efeito sonoro e seu movimento.



3.80. George Herriman. Krazy Kat (1913).
© 1921 By Int'I Feature Service, Inc.

Embora sejam parte da linguagem verbal, as onomatopéias podem ser consideradas como elementos icônicos-verbais, pois recebem um tratamento especial em sua representação gráfica, na maioria das vezes impactantes e expressivos, como observamos nas figuras 3.81 e 3.82.



3.81. Ziraldo. A turma do Pererê (1959)

© 1975 Ziraldo Alves Pinto



3.82. Katsuhiro Otomo. Akira (1985)

© 1993 Mash Room Co. Ltd.

Na representação de onomatopéias, em muitos casos, torna-se quase impossível de eliminar suas características gráficas originais nas traduções, em maior parte provenientes dos Estados Unidos. Nesse sentido, os "Comics" americanos são determinantes nestas representações. Em primeiro lugar por sua grande difusão e influência e por conseqüência, dos aspectos peculiares de sua língua (o inglês), cujos verbos admitem uma forte expressividade sonora: "*To Crack*" (quebrar), "*To Crash*" (colidir), "*To Splash*" (salpicar de água), "*To boom*" (estampido), etc.



3.83. Marcatti. Não convide Aristides para jantar (1989)

© 1989 Marcatti

Há que se notar no entanto, que as onomatopéias sendo uma imitação aproximada de um som, não deixou contudo de adotar outros idiomas, ou seja, de se nacionalizar. Como cita Quella-Guyot[26]: "*O fato de as onomatopéias terem sofrido a influência do inglês decorre apenas da própria história da HQ (a história, mesmo a da HQ, não pode ser refeita)*". Dessa forma pode-se assistir nos últimos tempos uma interpretação variada e infinita de efeitos onomatopaicos. Macartti, na figura 3.83, ilustra onomatopéias utilizando-se do verbo "CHUPAR".

---

[26] Didier **QUELLA-GUYOT,** A história em quadrinhos, p 88.

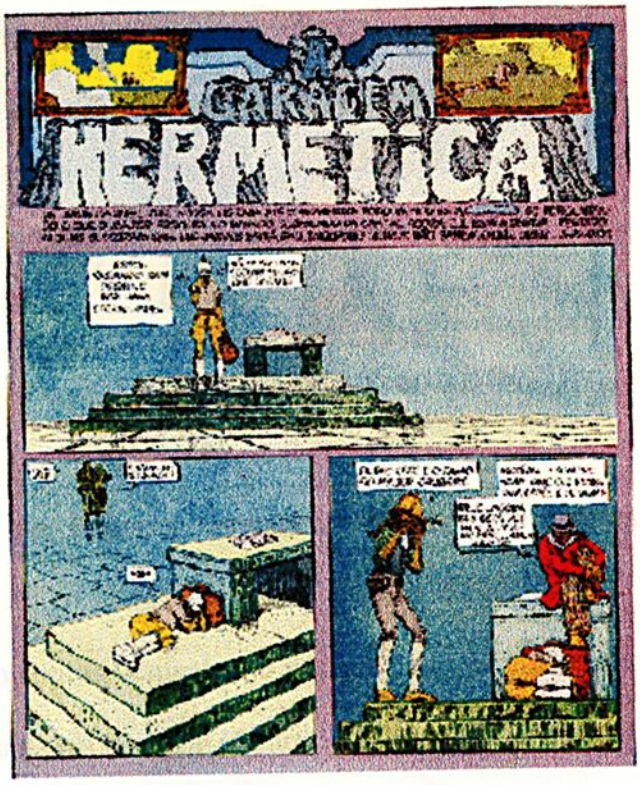
INSTITUTO DE ARTES - UNESP BIBLIOTECA

2.5. Textos de apresentação

Os textos de apresentação definem os títulos das HQ e são responsáveis na maioria das vezes pela introdução das narrativas.Semelhante às onomatopéias, essas formas de textos recebem um tratamento gráfico especial ou peculiar, quando procura identificar diretamente uma personagem.

É difícil estabelecermos uma classificação a propósito dos textos de apresentação. A variedade e o tratamento gráfico é quase infinita. Moebius em sua "Garagem Hermética" registra cerca de quatorze formas diferentes de introduzir o texto de apresentação em apenas uma narrativa. Jogando com letras de diferentes tamanhos e comprimentos, formatadas de modos diversos representa um bom exemplo dessa diversificação. Em um de seus texto de apresentação, figura 3.84, "A garagem Hermética" é distribuída em três níveis, alto, meio e baixo, desenhada em forma de montanhas, apresentando certa profundidade, volume. Na parte superior, é ilustrada com duas molduras; uma ao lado direito e outra ao lado esquerdo da imagem. Essas molduras sugerem duas vinhetas, cujo interior registra um jato, moldura de número um, e a personagem do Major Gruber na moldura de número dois.

Ao contrário da variedade encontrada em "A garagem Hermética", como dissemos, o texto de apresentação pode comportar um identidade único, ou seja, um padrão a ser seguido que identifica a personagem através de um "logotipo". Capitão América, figura 3.59, por exemplo é identificado na maioria das vezes por letras que, embora não sejam idênticas comportam suas cores básicas, o azul, o vermelho e o branco - cores da bandeira americana.



3.84. Jean Giraud (Moebius) A garagem hermética de Lewis (1991)

© 1991 Humano S.A. Geneve.

2.6. Letreiramento e seu tratamento gráfico.

O letreiramento diz respeito a forma de representação dos textos encontrados dentro ou fora dos balões. Esse tratamento gráfico diversifica-se segundo às necessidades expressivas e emocionais das personagens ou às necessidades narrativas..

É comum em sua representação o uso de letras de imprensa manuscritas, maiúsculas e minúsculas, mudando no entanto conforme a intensidade sonora de cada diálogo, em função de apresentar características particulares de uma determinada personagem ou a uma necessidade narrativa.

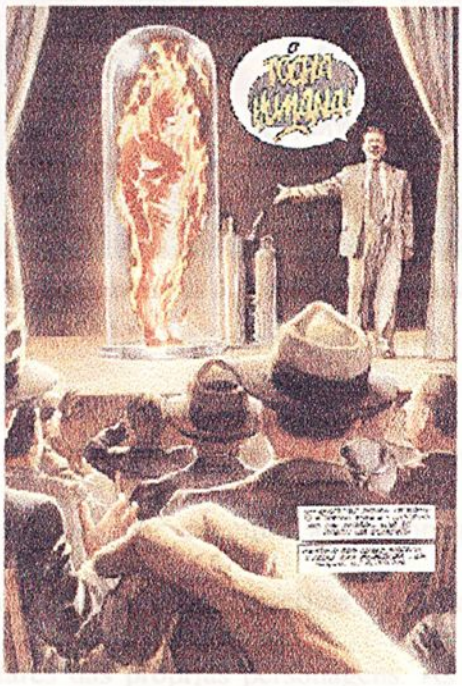
Tomemos a figura 3.85 de Charles Shultz, Peanuts. O tratamento gráfico dado ao discurso da personagem dentro do balão de fala, caracteriza uma forma convencional de sugerir um discurso normal um tom de voz médio.



3.85. Charles Schultz. Peanuts (1950)

© 1974 By United Feature Syndicate, Inc.

Em situações que fogem a normalidade do discurso comum, as letras podem ser representadas não só linguísticamente como possuir caráter visual, ou seja, compreender como recurso criativo estilos, tamanhos e tratamentos gráficos diversos, desenvolvidos em função da narrativa ou da personagem (figura 3.86)



3.86. Kurt Busiek/Alex Ross. Marvels (1995)

© 1995 Marvel Etertainment Group, Inc.

Por outro lado, o letreiramento quando desenvolvido com traços fortes, em grandes dimensões, supõe um tom de voz alto. Em contraposição a isso, as letras definidas por linhas finas e tamanhos pequenos conotam uma voz tímida e tom baixo. A figura 3.87 demonstra

INSTITUTO DE ARTES - UNESP BIBLIOTECA

variações que fogem também ao discurso comum, onde as grandes dimensões das letras e sua espessura, traduzem um diálogo de forte intensidade sonora, em contraste àquelas, cujo letreiramento é definido por linhas mais finas e dimensões pequenos que conotam uma voz tímida e de tom baixo.



3.87. J.M. DeMatteis/Jon J. Muth. Moonshadow (1985)
© 1985 J.M. DeMatteis e Jon J. Muth.

A "letra à mão", segundo Acevedo[27], por seu caráter corriqueiro, destaca a psicologia peculiar do personagem. Tomemos por exemplo as personagens de Maurício de Souza, Mônica e Cebolinha, figura 3.88. Os textos inscritos no muro, refere-se ao modo como escrevem as crianças, peculiares das próprias personagens. As letras de caráter pedagógico relaciona-se as personalidades das crianças.

---

[27] Juan **AEVEDO,** Como fazer histórias em quadrinhos, p. 113.

unesp



3.88. Maurício de Souza. A turma da Mônica

© 1990 Mauricio de Souza Produções

3. Estruturas de Montagem

Um dos traços específicos da HQ, repetimos, é combinar um determinado número de imagens e palavras e organizá-las em unidades compositivas (vinhetas). A montagem, define-se como um recurso responsável pela integração do conjunto dessas unidades, que originam uma 0seqüência. Trata-se portanto de um recurso de organização e arranjo de vinhetas, que trabalha em função de formar um contexto único, significativo e narrativo.

Uma seqüência é, por sua vez, constituída pela manipulação e integração de duas ou mais vinhetas que dão significado a uma ação contínua, todavia, corresponde a um segmento de idéias que suprime os momentos menos importantes em detrimento daqueles de maior valor dentro da ação. Como observa Acevedo[28]: "*As vinhetas se entrelaçam para narrar uma ação, mas não a seguem fielmente, porém, dão-lhes alguns momentos significativos, eliminando redundâncias e períodos sem significado. Baseado nessas vinhetas que representam momentos descontínuos, o leitor reconstitui a unidade da narrativa.*"

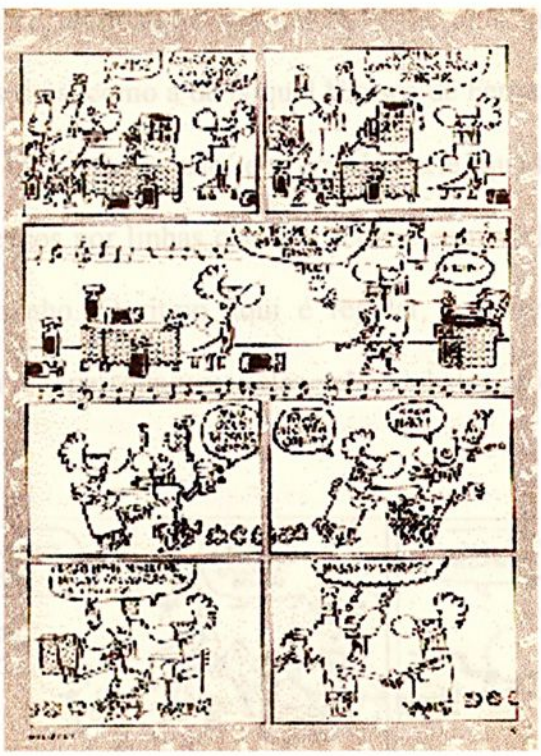
---

[28] Juan **ACEVEDO,** Como fazer histórias em quadrinhos, p. 71.

3.1. Corte e elipse

O corte consiste na supressão da imagem dispensável para o entendimento narrativo, é um elemento usado para "transportar" imagens de uma vinheta para outra, assegurando-se de que o leitor complementará as cenas intermediárias, inexistentes graficamente.

Também entendido como supressão da imagem, a elipse refere-se à representação da linha que demarca o intervalo entre uma vinheta e outra. É uma linha de separação e passagem, que muitas vezes não interfere visualmente na narrativa como nas figuras 3.91 e 3.92. Todavia, certas elipses podem representar elementos que visam complementar, com certas informações, as passagens de uma vinheta para outra (figura 3.89), ou ainda, serem excluídas como elemento de linguagem, em casos onde não há separações diretas das composições.



3.89.Glauco. Geraldão

© 1991 Glauco

3.2. Algumas modalidades

De modo geral, o planejamento da montagem, responsabiliza-se pela distribuição dos elementos de linguagem das HQ e o modo como serão lidos. Logo, essa estrutura que organiza frações significativas pode recorrer a algumas modalidades básicas de fusões, que indispensavelmente contará com a dimensão temporal, com o ritmo e o movimento da narrativa. Sinteticamente, trataremos de alguns processos pelos quais essa estrutura organiza vinhetas e seqüências.

1) ***A tira***

Trata-se de um modelo comum, encontrado na grande maioria dos jornais. A tira, consta de uma seqüência de três ou quatro vinhetas, de formatos e dimensões iguais que formulam a narrativa. Sua montagem obedece a um paralelismo, uma vinheta é posta ao lado da outra, estabelece certa regularidade e sua leitura segue uma linha direcional, apenas no sentido horizontal. Muitas tiras, como a de Níquel Náusea de Fernando Gonsales, figura 3.90, seguem modelos rígidos. Os formatos são, em grande parte, quadrados ou retangulares, de dimensões médias, delineados por linhas cheias e retas e com vinhetas distanciadas entre si por elipses de igual tamanho. O ritmo aqui é regular, e o tempo e o movimento são decorrentes da passagem da personagem pelas três vinhetas. formatadas por uma única representação de fundo.



3.90. Fernando Gonsales. Níquel Náusea

© 1987 By Press Editorial Ltda.

2) A Página: Montagem regular

A montagem da página pode variar segundo as características de sua dimensão disponível, isto é, tamanho tablóide (37 x 29cm), albuns especiais (32 x 23 cm), mini-séries (26 x 17 cm), Graphic Novels (21 x 27cm) e modelos convencionais (20 x 13 cm). Observa-se no entanto, que estes não se tratam de tamanhos padrão.

Comumente encontrada, a organização de vinhetas retangulares e quadradas, de tamanhos iguais constitui uma característica marcante da montagem de página de um grande número de narrativas. Em Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons, figura 3.91 essa categoria de montagem representa um modelo significativo. A página divide-se em nove vinhetas organizadas em três tiras. As elipses distribuem-se igualmente entre elas. Notamos que a seqüência relata uma organização linear, onde as vinhetas estão organizadas regularmente, sem intervenções ou translado de outras de formatos e/ou tamanhos diferentes. O ritmo de leitura mantêm-se constante. Essa categorização prevê o seguimento da ção em tempos e espaços consecutivos, na maioria das vezes em ordem cronológica de ações.

3) Montagem irregular

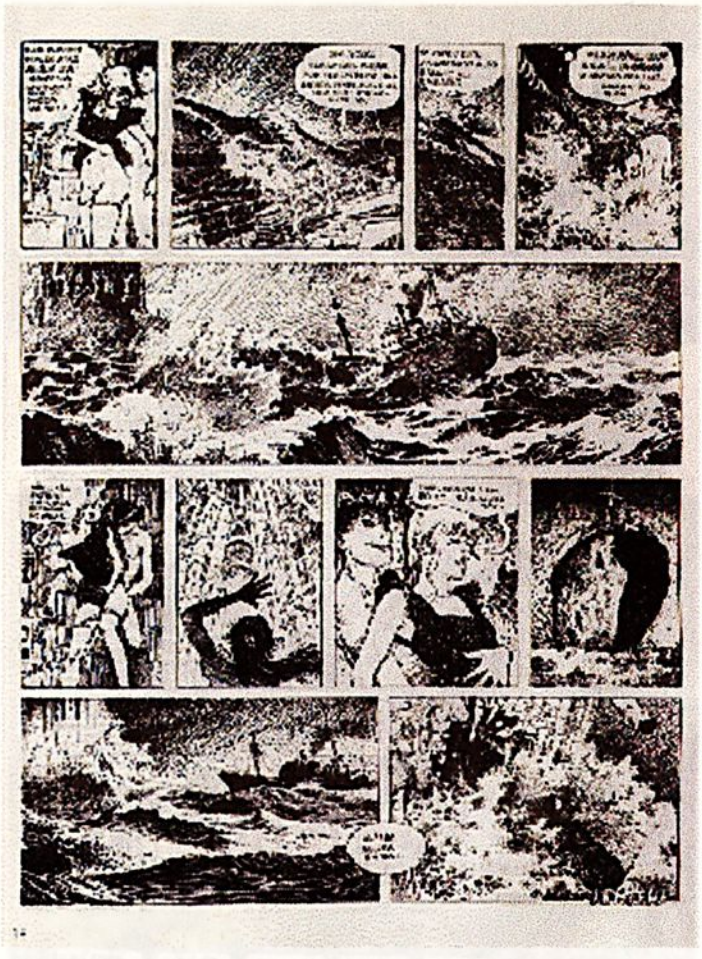
Por outro lado, a figura 3.92, página de Milo Manara, apresenta variantes numa distribuição de vinhetas de formatos e tamanhos irregulares. Os formatos, embora delineados de linhas reta, de formas quadradas e retangulares, separados por elipses idênticas, recorrem a uma estrutura dinâmica, o ritmo é alterado em função dessa organização, embora a leitura compreenda uma linha direcional habitual da narrativa.

unesp



3.91. Alan Moore/Dave Gibbons. Watchmen (1989)

© 1989 DC comics



3.92. Milo Manara. O ultimo e trágico dia de Gori Bau e Callipigia Sister

© Milo Manara

4) montagem sobreposta

Neste caso, a montagem é organizada por meio de sobreposições de vinhetas, uma (s) sobre a (s) outras (s). A figura 3.93, consta dessa categoria. A vinheta de número um distancia-se da quarta por uma enorme elipse, ambas encontram-se sobrepostas pelas vinhetas de número dois e três. A última vinheta, sobrepõe-se sobre a quarta, destacando um detalhe da ação de plano de fundo.

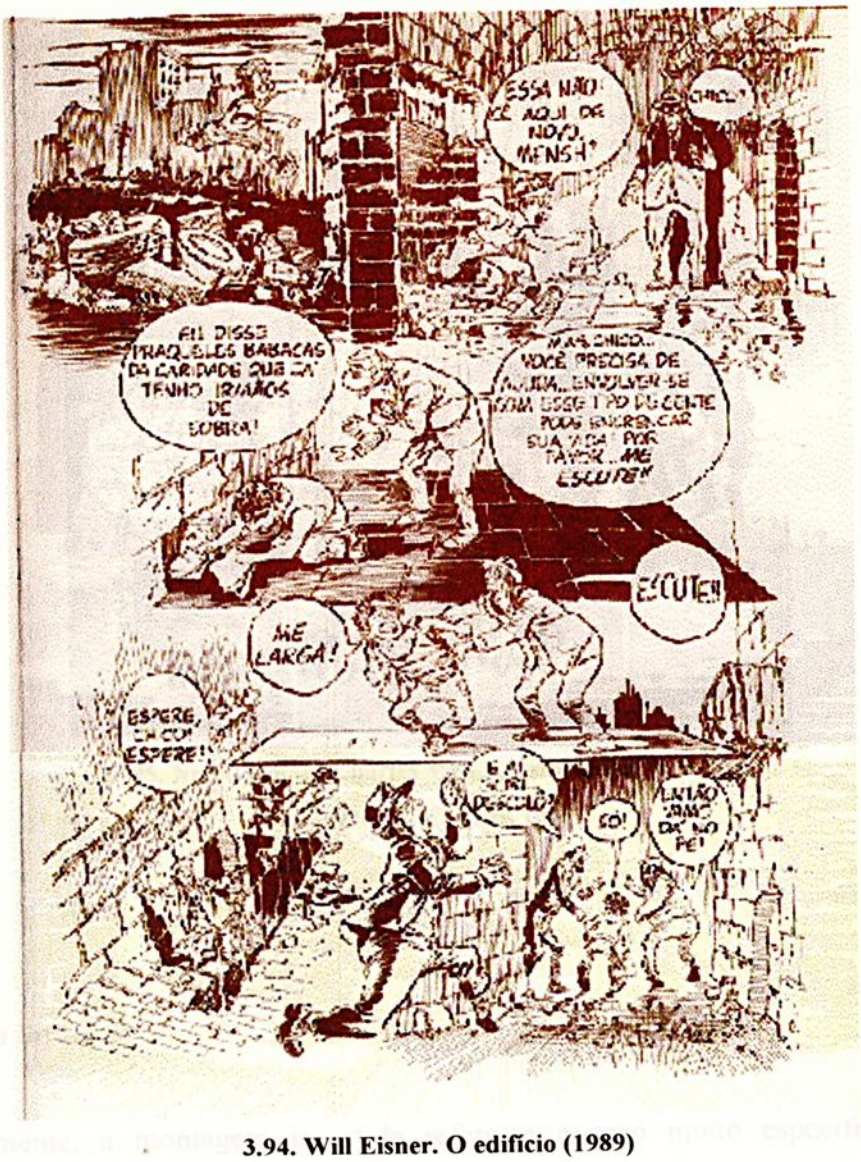


3.93. Frank Miller. Batman o cavaleiro das trevas (1985)

© 1993 DC Comics, Inc.

5) *Montagem livre*

Distribuída de forma dinâmica na página, a montagem livre, também sobrepõe imagens, no entanto, dispensa os limites da vinheta, as ações se encontram umas sobre as outras, contando com recursos compositivos específicos. Nessa categoria de montagem as personagens, cenários e objetos se interconectam, sem no entanto interferir na ordem da narrativa, a regularidade é quebrada. (figura 3.94)



3.94. Will Eisner. O edifício (1989)

© 1989 Will Eisner

6) Montagem de espaços contínuos

A montagem pode organizar espaços contínuos, onde decorre tempo, ritmo e movimento, sem no entanto alterar os cenários da ação. Nessa categoria, o conjunto de vinhetas, estende-se por um espaço contínuo, ou seja, o ambiente é prolongado por vinhetas encadeadas, embora seja interceptado por elipses. O tempo nesse conjunto, é sugerido pelo deslocamento da personagem.

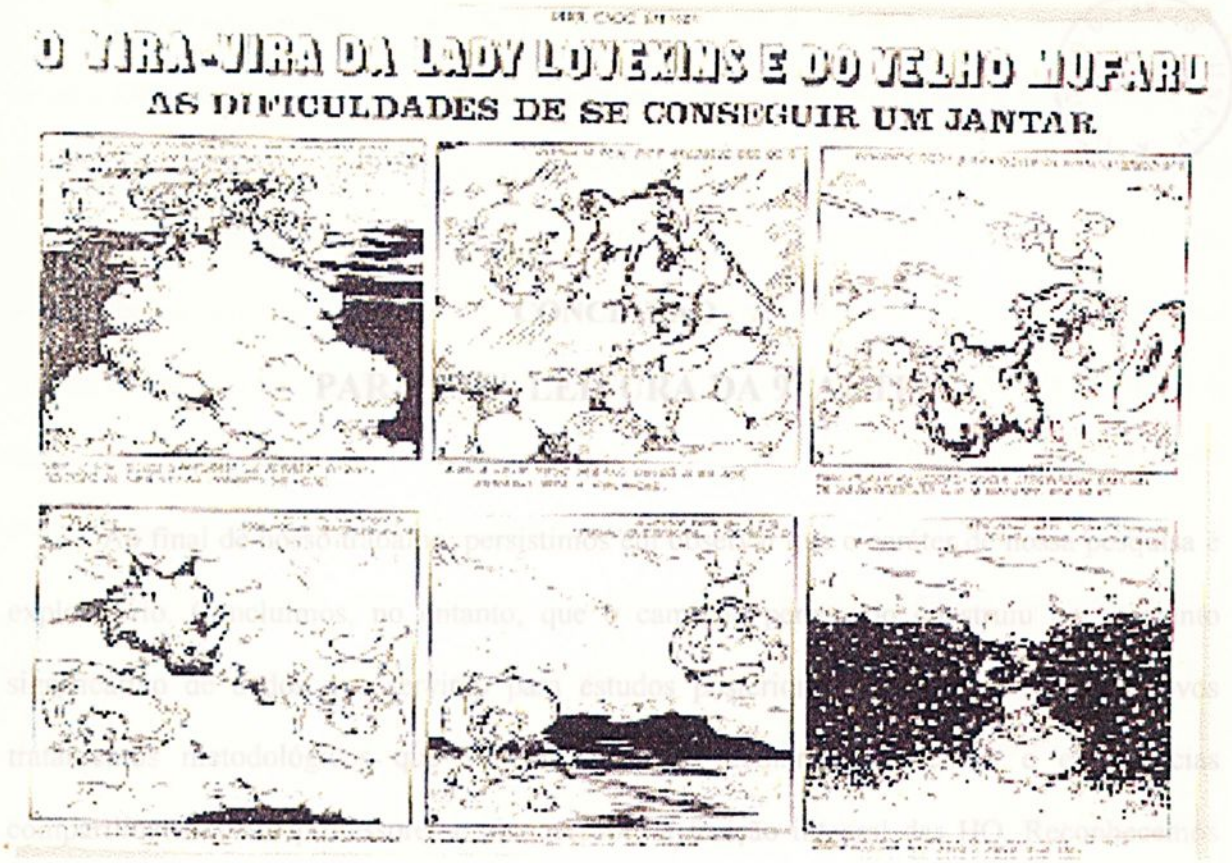


3.95. Neil Gaiman/ Charles Vess. Livros da Magia (1990)

©1990 DC Comics, Inc.

7) Montagem invertida

Finalmente, a montagem invertida refere-se a caso muito específico de ordem narrativa e montagem encontrado na figura 3.96, O Vira-vira da Lady Lovekins e do Velho Mufaru de Gustav Verbeck. É um exemplo ímpar de um modo de representação cuja montagem, num primeiro momento, é orientada pela linha direcional, de forma regular e contínua, entretanto, ao final da história, deve-se inverter a página para dar continuidade a narrativa.



3.96. Gustav Verbeck. O Vira-vira da Lady Lovekins e do velho Mufaru (1903)
Almanaque do Gibi Nostalgia

Essas modalidades no entanto, não tratam-se de sistemas normativos. Podemos afirmar que a montagem é um elemento de linguagem organizador da narrativa e em geral, consta de tantas variantes quanto possíveis. Nesse sentido, a montagem não fixa modalidades únicas que possam ser classificadas e apresentadas, uma vez que, é um elemento dependente de estilos, pesquisas e organizações inusitadas, ou ainda, em último caso referente a improvisações estéticas, que conta com multiplicidades de uso e execuções.

INSTITUTO DE ARTES - UNESP BIBLIOTECA

CONCLUSÃO

PARA UMA LEITURA DA 9ª ARTE

Ao final de nosso trabalho, persistimos em observar que o caráter de nossa pesquisa é exploratório. Concluímos, no entanto, que o caminho percorrido construiu um conjunto significativo de dados que servirão para estudos posteriores. Deveremos elaborar novos tratamentos metodológicos que venham permitir melhor compreensão e experiências compartilhadas entre professores e alunos sobre a fruição integral das HQ. Reconhecemos que muitos indivíduos não demonstram preparo cultural e técnico suficiente para compreender os elementos de linguagem que formatam a grande maioria das linguagens visuais, independente das diferenças sócio-culturais das pessoas interessadas.

O instrumental que propusemos visa fruir a compreensão e simpatia para com essa linguagem de densa e substancial qualidade educativa. A identificação de suas características e relações com outras linguagens expressivas, farão com que as HQ se tornem alimento substancial de ação e admiração.

A complexidade desses dados, por outro lado, requer que saibamos operar um processo metodológico mais rico, cujas indicações compreendem decodificar, analisar e interpretar as HQ, tal como elas se manifestam. Saber ler HQ é distinguir a sua atuação em diversos níveis e perceber a linha que direciona e formula correspondências com os mais amplos significados por meio de suas características e elementos de linguagem.

É possível observar que as HQ cercam-se de todas as temáticas, permitindo ao leitor ter uma idéia do mundo em todos os seus aspectos, cultivando as diferenças e semelhanças de opinião. Por outro lado, sublinhamos também que, em primeira instância, as HQ tratam-se de um instrumento cultural lúdico e interativo. Como qualquer forma de arte, traduzem um infinidade de gêneros e estilos que expressam as mais diversas narrativas cotidianas, fantásticas ou inventivas, descrevendo ilusões e alusões da nossa realidade, manipulando e desenvolvendo questionamentos emocionais e estéticos, descrevendo os anseios e os experimentos do comportamento humano.

Através das HQ, são descritas incontáveis informações. Tudo é possível de ser encontrado em sua linguagem, todos os assuntos e todas as temáticas, permitindo ao leitor ter uma idéia do mundo em todos os seus aspectos e nuanças de vida e interpretação.

Discernir os elementos que enumeramos, é pluralizar o entendimento dessa linguagem. A leitura de todos eles nos encaminhará à uma leitura correta das HQ abrangendo toda a sua potencialidade como meio expressivo. Uma leitura num sentido mais amplo, dependerá da capacidade da capacidade de operar em pormenores, cuja agudeza e posta em prática segundo a sensibilidade de cada indivíduo. A leitura das HQ, pode se converter em um instrumento interessante que demarque um processo de educação e leitura de imagens, criando novos caminhos para a estruturação de uma nova pedagogia da imagem.

Considera-se portanto, que as HQ são um instrumento cultural não só de entretenimento, mas constituem uma linguagem que pode colaborar na formação do Homem, oferecendo ao público orientações em seu repertório e divulgando também, uma visão relativa do mundo, principalmente quando são levantados valores positivos sobre a vida humana. Descrevem os anseios e os experimentos do comportamento humano, manipulando questionamentos emocionais e estéticos que traduzem as ilusões e alusões da realidade. Ler HQ é educar-se substancialmente para formação de uma nova cultura, mais aberta e criativa.

unesp

Sua abordagem evocada por seus elementos de linguagem é um ponto seguro para sua avaliação e deve ter relações e referências com as demais história das artes, pois, ao lado destas, ocupe seu espaço definitivo, embora suas características, não tenham sido suficientemente trabalhadas pela sociedade.

Mais que entretenimento, repetimos, as HQ, encarnam a reflexão e o conhecimento em distintos contextos, representando e apresentando um caminho com intenções transformadoras e atuando sobretudo como uma linguagem a serviço de todos. Não queremos que essa linguagem, seja apenas um jogo distrativo, característica que lhe é peculiar, mas que sirva também como um instrumento didático em todos os sentidos, que faça refletir através de atividades plenas deixando de lado esse apenas olhar inexpressivo que a delimita.

Os novos tempos poderão trazer novos meios de produção e de expressão, novos tratamentos, técnicas, recursos e valores artísticos, modificando-se e modernizando-se. Porém, mesmo com ininterruptas transformações, as HQ deverão ser livres de preconceitos e de pregações involuntárias, abrindo mais um capítulo de sua história assegurada junto às mais diversas linguagens, pois, necessitam e estão em busca de uma sociedade mais justa, de direitos iguais. Caso contrário, teremos de aceitar a fragmentação que nos é oferecida pelos meios de comunicação visual, que de certo modo, ainda nos escravizam. Com estes registros iniciais, mas fundamentais, é que se poderá compreender o esforço criador, didático e estético da linguagem das HQ que nos conforta como arte, fantasia e informação.

Finalmente, é preciso não deixar de enfatizar que esta pesquisa procurou em vários momentos, representar mais um instrumento de auxílio ao processo educativo. Da leitura do presente trabalho, podemos destacar, nesse sentido, de valor operacional, em resumo, a - análise dos elementos de linguagem das HQ, que compreende o estudo do meio e da linguagem, levando-se em conta o entendimento de suas características básicas, suas relações com outras linguagens expressivas e a decomposição de seus componentes, suscetíveis de

unesp

distintas abordagens; a HQ como recurso didático, sua compreensão enquanto linguagem e seu possível uso para concretização de um processo interdisciplinar; o estudo e produção de HQ nas disciplinas específicas de Arte, fonte substancial para novos projetos de ensino e um polo determinante para o estímulo à criação livre; e, por fim, as HQ podendo ser usadas como elemento motivador.

unesp

BIBLIOGRAFIA

ACEVEDO, Juan. Como fazer Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Global, 1990.

ANSELMO, Zilda Augusta. Histórias em Quadrinhos. Rio de janeiro: Vozes, 1975.

APARICI, Roberto. El Comic y La Fotonovela en Aula. 2.ed. Madrid: La Torre, 1992.

APARICI, Roberto, **GARCíA-MATILLA**, Agustín. Lectura de Imágenes. 2.ed. Madrid: La Torre, 1989.

ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção Visual: Uma psicologia da visão criadora. 8. ed. São Paulo: Pioneira, 1994.

AUMONT, Jacques. A Imagem. São Paulo: Papirus, 1993.

AUMONT, Jacques e outros. A estética do filme. São Paulo: Papirus, 1994.

BERMÚDEZ, Trajano. Mangávisión : Guía del tebeo Japonés. Madrid: Glénat, 1995.

BARBIERI, Danieli. Los Lenguajes Del Comic. Barcelona: Paiadós Ibérica, 1993.

BARTHES, Roland e outros. Análise estrutural da narrativa. Rio de Janeiro: Vozes, 1977.

BARTHES, Roland. O Óbvio e o obtuso. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BARTHES, Roland. Elementos de semiologia. 10 ed. São Paulo: Cultrix , 1996.

BASTIDE, Roger. Arte e Sociedade. 3.ed. São Paulo: Nacional, 1979.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. O que é História em Quadrinhos. 2. ed. São Paulo: Brasiliense,1985.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. "e outros". História em quadrinhos leitura crítica. São Paulo: Paulinas, 1985.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: 1991.

BOSI, Alfredo. Relfexões sobre a Arte. São Paulo: Ática, 1991.

CAGNIM, Antonio Luiz. Os Quadrinhos. São Paulo, Ática, 1975.

CAZENEUVE, Jean. Guia Alfabético das Comunicações de Massas. São Paulo: Martins Fontes, 1976.

CHALHUB, Samira. Funções da Linguagem. 7. ed. São Paulo: Ática, 1993.

CIRNE, Moacy. Uma Introdução Política aos Quadrinhos. Rio de Janeiro: Achimé\Angra, 1982.

CIRNE, Moacy .História e crítica dos quadrinhos brasileiros. Rio de Janeiro: FUNARTE, 1990.

CIRNE, Moacy. A Biblioteca de Caicó: Ensaios sobre Vanguarda, semiologia e cultura de massa. Rio de Janeiro: José Olympio, 1983.

CIRNE, Moacy. A linguagem dos quadrinhos: O Universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza..

CLARK, Alan, **CLARK,** Laurel. Comics uma história ilustrada da B.D. Portugal: Distri Cultural, 1991.

COLANGELO, Adriano. Mil anos de arte. São Paulo: Cultrix, 1980.

COMA, Javier. Del Gato Felix al Gato Fritz : história de los Comics. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.

COSTA, Antonio. Compreender o cinema. 2.ed. São Paulo: 1989.

COUPIERI, Pierre "e outros". História em Quadrinhos e comunicação de massa. São Paulo: Museu de Arte de São Paulo, 1970.

DIÉGUEZ, J.L. Rodríguez. El Comic y su Utilización Didactica : Los tebeos en la enseñanza. 2.ed. Barcelona: Gustavo Gili, 1991.

DONDIS, A. Donis. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

DORFMAN, Ariel, **MATTELART**, Armand. Para ler o Pato Donald : Comunicação de massa e colonialismo. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, n/c.

ECO, Umberto. Obra aberta. São Paulo: Perspectiva, 1976.

EISNER, Will. Quadrinhos e a arte seqüencial. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

FERRARA, Lucrécia D'Aléssio. Leitura sem Palavras. 3. ed. São Paulo: Ática, 1993.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Novo Dicionário Aurélio. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FISCHER, Ernest. A necessidade da arte. 9.ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

GANCHO, Cândida Vilares. Como Analisar Narrativas. 3. ed. São Paulo: Ática, 1995.

GASCA, Luiz & **GUBERN** Roman. El Discurso del Comic. 3.ed. Madrid: Cátedra, 1994.

GUBERN, Roman. Literatura da imagem. Rio de Janeiro: Salvat, 1979.

GUIRAUD, Pierre. A Semiologia. 3.ed. Lisboa: Editorial Presença, 1984.

GOIDA. Enciclopédia dos Quadrinhos. Porto Alegre: L&PM, 1990.

IANNONE, Leila Rentroia, **IANNONE**, Roberto Antonio. O mundo das Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Moderna, 1994.

KANDINSK, Wassily. Ponto, Linha, Plano. Rio de Janeiro: Edições 70, 1989.

LIMA, Ivan. A fotografia é a sua linguagem. 2.ed. Rio de Janeiro: Espaço e tempo, 1985.

MARIN, Rafael. Los cómics Marvel. Valencia: Global, 1995.

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

METZ, Christian e outros. A análise das imagens. Rio de Janeiro: Vozes, 1973.

MIRANDA, Orlando. Tio Patinhas e os mitos da comunicação. 2.ed. São Paulo: Summus, 1978.

MORAIS, Frederico. Panorama das Artes Plásticas - Séculos XIX e XX. São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 1991.

MORAN, José Manuel. Leitura dos meios de comunicação. São Paulo: Pancast, 1993.

MOYA, Álvaro de "e outros". SHAZAN!. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MOYA, Álvaro de. História da História em Quadrinhos. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

NUNES, Benedito. O tempo na narrativa. São Paulo: Ática, 1988.

PANOVSK, Erwin. Estudos de Iconologia. Estampa, 1995.

PANOVSK, Erwin. Significado nas artes visuais. São Paulo: Perspectiva, 1991.

PAREYSON, Luigi. Os Problemas da estética. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

PIGNATARI, Décio. Informação, Linguagem, Comunicação. 11. ed. São Paulo: Cultrix, 1996.

QUELLA-GUYOT, Didier. A história em quadrinhos. São Paulo: Unimarco/Loyola, 1994.

REIS, Carlos, **LOPES,** Ana Cristina M. Dicionário de teoria da narrativa, São Paulo: Ática, 1988.

SANTOS FILHO, José Camilo e **GAMBOA**, Silvio Sanches. Pesquisa educacional - Quantidade - Qualidade. São Paulo: Cortez, 1995.

SAUSSURE, Ferdinand de.Curso de Linguística geral. São Paulo: Cultrix, 1995.

SEVERINO, Antonio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. 19. ed. São Paulo: Cortez, 1993.

SMITH, Ray. El manual del artista. Madrid: Tursen, 1991.

ZUZUNEGUI, Santos. Pensar la imagen. Madrid: Cátedra, 1992.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BASTOS JUNIOR, Gabriel. *Miller define trabalho como arte e literatura*. O Estado de São Paulo, 21-05-95, p.D_3 c.2.

BASTOS JÚNIOR, Gabriel. *Desenhos de Deodato e Leo ultrapassam fronteiras*. O Estado de São Paulo, 21-05-95, D_5 c.2.

BASTOS JÚNIOR, Gabriel. *Joe Kubert ensina indústria a respeitar gibis*. O Estado de São Paulo, 21-05-95, D_7 c.2.

BASTOS JÚNIOR, Gabriel. *Scott McCloud desenha a teoria das HQs*. O Estado de São Paulo, 13-10-95, p. D_9, c.2.

BIBE-LUYTEN, Sônia M. *Mangás expõe em páginas sentimentos e emoções*. O Estado de são Paulo, 21-05-95, D_6 c.2.

BONELLI, Sérgio. *Mercado trabalha com tipo especial de artesanato*. O Estado de São Paulo, 21-05-95, p. D_2, c.2.

CAGNIM, Antônio Luiz. *Gibi é meio de massa rico e muito atraente*. O Estado de São Paulo, 21-05-95, D_4 c. 2.

CAGNIM, Antônio Luiz. *As Histórias em Quadrinhos de Ângelo Agostini*. PHENIX: revista da história dos quadrinhos. São Paulo: CLUQ - Clube dos Quadrinhos, (0): 5-24, 1996.

CAGNIM, Antônio Luiz. *Yellow Kid, um moleque de 100 anos ?!*. Phenix: revista da história dos quadrinhos. São Paulo: CLUQ - Clube dos Quadrinhos, (0): 25-28, 1996.

CIMIERI, Flávia. *Bibliografia sobre histórias em quadrinhos*. Comunicações e Artes. (5): 153-174, 1971.

COMA, Javier. *1996 centenário de los comics*. Zona 84. Barcelona : 65-68, 1984.

COTRIM, Álvaro. *Korsar uma obra-prima em Histórias em Quadrinhos. Korsar um homem em busca da liberdade*. Rio de Janeiro: Ebal, introdução, dez. 1980.

D'ASSUNÇÃO, Otacílio (Ota). *Spiegelman persegue o furacão nazista*. O Estado de São Paulo, 21-05-96, D_4 c.2.

GRAIEB, Carlos. *Moebius aposta na magia e evolução da HQ*. O Estado de São Paulo, 21-05-95, D_{18} c.2.

GUSMAN, Sidney. *No Acorde dos Quadrinhos.* Sandman o mestre dos sonhos. São Paulo: Globo, (7), encarte, 1990.

KALVIN. *A saga de Ogami no ocidente*. Panacea. São Paulo, (26): 24-26, 1993.

KALVIN. *Veja o filme, compre o quadrinho, vista a roupa...*Panacea. São Paulo, (17): 14-15, 1992.

MEDEIROS, Jotabê, BASTOS, Júnior. *Quadrinhos!*. O Estado de São Paulo, 21-05-95, p. D_1 , c.2.

MEDEIROS, Jotabê. *Eisner quer mostrar luta pela vida num universo complexo*. O Estado de São Paulo, 21-05-95, p. D_2, c.2.

MEDEIROS, Jotabê. *Brasileiros enfrentam amadorismo editorial.*O Estado de São Paulo, 21-05-95, D_5 c.2. monumental e clássico.

MEDEIROS, Jotabê. *Crepax desenha psique de seus personagens*. O Estado de São Paulo, 21-05-95, D_6 c.2.

PACHI, Fernando. *Museu Belga concentra memória do gênero*. O Estado de São Paulo, 21-05-95, D_4 c.2.

PESTANA, Oto. *A louca história da revista Mad*. Eureka. Rio de Janeiro: Vechi, (6): 7-9, 1973.

PRAZERES, Mauro Martinez dos. *Arkham Asilum*. HQ: revista especializada em quadrinhos. São Paulo: Palermo, (2): 32-33, 1990.

ROSA, Franco de. *Novos Quadrinhos*. Quadrimania. São Paulo: 3, 1988.

ROSA, Franco de. *Batman*. Quadrimania. São Paulo: 4-5, 1988.

ROSA, Franco de. *A moda agora é o quadrinho de autor*. São Paulo: 12-13, 1988.

ROSA, Franco de. *Chegou a hora dos super-heróis mutantes X-men*. São Paulo: 18-19, 1988.

SABADIN, Celso. *Cem anos de cinema*. São Paulo: Espaço Banco Nacional de cinema, 1995.

SAENZ, Mike. *Homem de Ferro - Crash*. Graphic Novel. São Paulo: Editora Abril, 1988.

SANTOS, Roberto Elísio dos. *Asterix: quadrinhos e resistência cultural*. Comunicação & sociedade : Novas Tecnologias. São Paulo: Edmis, (21): 191-202, jun. 1994.

FONTES ICONOGRÁFICAS

1) Histórias em Quadrinhos:

ANDERSON, Carl. *Pinduca* por John **LINEY**. Eureka (4). Rio de Janeiro: Vecchi, 1974.

ANGELí. Rê Bordosa: *Diabo no Corpo - A vida e obra de uma porraloca*. Chiclete com banana especial. São Paulo: Circo, 1987.

ARMOND, Francisco & SILVA, Renato. *A Garra Cinzenta*. Almanaque do Gibi (6). Rio de Janeiro: Rio Gráfica Editora, s/d.

BILAL, Enki. *A mulher Enigma*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

BECK, C. C. SHAZAM!: *O império de Silvana*. São Paulo: Nova Sampa, 1994.

BROWNE, Dick.. HAGAR: *Uma mudança de sorte*. Porto Alegre: L&PM, 1991.

BUSIEK, Kurt & **ROSS**, Alex. Marvels: *Uma era de maravilhas*. São Paulo: Abril Jovem, 1995.

CANIFF, Milton. *Steve Canyon* I. São Paulo: L&PM, 1990.

CAPP, Al. *Ferdinando e os Shmoos*. Gibi especial (3). Rio de Janeiro: Rio Gráfica, 1975.

CRANE, Roy. *Capitão Cesar: Na França ocupada*. Gibi semanal (38). Rio de Janeiro: Rio Gráfica Editora, 1975.

CREPAX, Guido. *Valentina*. Porto Alegre: L&PM, 1983.

COLíN, Flávio, **BRAZ,** Ataide. *Mulher-diaba no rastro de Lampião*. São Paulo: Nova Sampa, 1994.

CORTEZ, Jayme. *Saga de Terror: Conte-nos sua história macabra.* São Paulo: Martins Fontes, 1988.

CRUMB, Robert. *Fritz o gato: Fritz você não vale nada*. Circo (5). São Paulo: Circo, 1987.

DAVIS, Jack & **EDWING,** Don. *Mad vê Tarzan...hoje*: MAD (58). Rio de Janeiro: Vecchi, 1979.

DeMATTEIS, J.M. & **MUTH,** Jon J. *Monshadow* (1). São Paulo: Globo, 1990.

DIRKS, Rudolph. *Os sobrinhos do Capitão* (62). São Paulo: Saber, 1975.

DISNEY, Walt. *Mickey Mouse: Mickey, o xerife do Vale da Pepita*. São Paulo: Abril Jovem, 1988.

DISNEY, Walt. *Pato Donald - Especial 60 anos*. São Paulo: Abril Jovem, 1994.

EISNER, Will. *The Spirit (2): A história de Gerhard Shnobble*. São Paulo: Abril, 1990.

EISNER, Will . *O edifício: Monroe Mensh*. Graphic Novel (8). São Paulo: Abril, 1989.

FALK, Lee & **DAVIS**, Phil. *Mandrake: O desfiladeiro de Tanov*. São Paulo: L&PM, 1989

FALK, Lee & **RAY** Moore. *Fantasma: Macaco ou Homen ?*. São Paulo: Saber, 1989.

FAUCHE, X. **LETURGIN**, J. & **MORRIS**. *Lucky Luke: Sarah Bernhardt*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

FEIFFER, Jules. Feiffer. Grilo (27) São Paulo: Arte & Comunicação, 1972.

FISHER, Bud. *Mutt & Jeff* por Al **SMITH.** São Paulo:: Saber,1972.

FLEISCHER, Max. *Betty Boop*. Gibi Semanal (38). Rio de Janeiro: Rio Gráfica Editora, 1975

FOREST, Jean Claude. *Barbarella*. São Paulo: Epic, 1969.

FOSTER, Harold. *Tarzan de Edgar Rice Burroughs*.. Rio de Janeiro: EBAL, 1979.

FOSTER, Harold *Príncipe Valente: Nos tempos do rei Arthur*. Rio de Janeiro: EBAL, 1988

GAIMAN, Neil & **McKEAN**, Dave. *Orquídea Negra*. São Paulo: Globo, 1990.

GAIMAN, Neil & **DRINGENBERG,** Mike/**JONES III**, Malcolm. *Sandman: Dia de mudança*. São Paulo: Globo, 1991.

GAIMAN, Neil & **VESS**, Charles. *Os livros da magia: No crepúsculo de verão*. São Paulo: Abril, 1992.

GLAUCO. *Geraldão: O dia D*. São Paulo: Circo\Sampa, 1991.

GÊ, Luiz. *Perdidos no espaço*. Circo (6). São Paulo: Circo, 1987.

GONZALES, Fernando. *Níquel Náusea (2): Tiras do Níquel Náusea e do Fliti.*. São Paulo: Press Editorial, 1987.

GOSCINNY, R. & **UDERZO**, A. *Asterix o Gaulês: Asterix entre os Bretões*. Rio de Janeiro: Record, 1985.

GOULD, Chester. *Dick Tracy*. Gibi Semanal (23). Rio de Janeiro: Rio Gráfica Editora, s/d.

HAMLIN, Vince T. *Brucutú (8)*. São Paulo: Saber, 1972.

HENFIL. *Fradim (1)*: 2.ed. Rio de Janeiro: Codecri, 1971.

HENFIL. *Zeferino: A mancha solar que assola o bode orelana.* Fradim (3). Rio de Janeiro: Codecri, 1973.

HERGÉ. *As aventuras de Tintin - O tesouro de Rackhan o temível*. Rio de Janeiro: Record, 1970.

HERRIMAN, George. *Krazy Kat* - Almanaque do Gibi nostalgia (4). Rio de Janeiro: Rio Gráfica Editora, 1976.

HOGART, Burne. *Tarzan - o filho das selvas*. Rio de Janeiro: EBAL, 1972.

HOLDAWAY, Jim.. *Modesty Blaise* - Eureka (6). Rio de Janeiro: Vechi, 1973.

IBAÑEZ, Francisco. *Mortadelo e Salaminho: O caso do Bacalhau.* São Paulo: Cedibra, 1971.

KANE, Bob. *Batman: A gang das fugas*. São Paulo: L&PM, 1987.

KELY, Walt. *Pogo*. Patota (5). Rio de Janeiro: Arte Nova, 1973.

KIRBY, Jack & **SIMON**, Joe. *Capitão América (1): Preso na fortaleza nazista*. São Paulo: Abril, 1992.

KOIKE, Kazuo & **KOJIMA**, Goseki. *Lobo Solitário (5): O sonho e um sonho*. São Paulo: Cedibra, 1988.

LAERTE. *Piratas do Tietê (3):Vozes da selva*. São Paulo: Circo, 1990.

LEE, Stan & **ROMITA**, O Johnny. *Homem Aranha: Amarga vitória*. Rio de Janeiro: EBAL, 1972

MARCATTI. *Não convide Aristides para o jantar*. Tralha (1). São Paulo: Vidente, 1989.

MANARA, Milo. *O último e trágico dia de Gori Bau e Gallipigia Sister*. Animal (3). São Paulo: VHD Diffusion Editorial Ltda, s/d.

McCAY, Winsor. *Little Nemo in Slumberland*. Almanaque do Gibi (2). Rio de Janeiro: Rio Gráfica Editora, s/d.

McMANUS, Geo. *Pafúncio e Marocas*. Gibi semanal (38). Rio de Janeiro: Rio Gráfica Editora, 1975.

MILLER, Frank. *Batman o cavaleiro das Trevas (3): Caça ao morcego*. São Paulo: Abril, 1987.

MILLER, Frank & **SIENKIEWICZ**, Bill. *Elektra assassina: Retorno ao inferno*. São Paulo: Abril, 1989.

MOEBIUS. *A garagem hermética de Lewis - Mundos fantásticos de Moebius (2)*. São Paulo: Globo, 1991.

MOORE, Alan & **LLOYD**, David. *V de Vingança: Este caberé depravado*. São Paulo: Globo, 1990.

MOORE, Alan & **GIBBONS**, Dave. *Watchmen (6):Veja minha obra, ó poderoso*. São Paulo: Abril, 1989.

MORRISON, Grant & **McKEAN**, Dave. *Asilo Arkham*. São Paulo: Abril, 1990

MUTARELLI, Lourenço. *Desgraçados: Deus está em todas as partes.* São Paulo: Vidente, 1993.

OLIVEIRA, Jô. *O masacre da Pedra encantada.* Rio de Janeiro: Codecri, 1976.

OTOMO, Katsuhiro. *Akira (3)*. São Paulo: Globo, 1992.

PRATT, Hugo. *Corto Maltese :A Balada do mar salgado*. Porto Alegre: L&PM, 1983.

PÉRICLES. *O amigo da onça: O filho do coronel*. São Paulo: Nanica, s/d

QUINO. *Mafalda (3)*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

RAYNOND, ALEX. *Flash Gordon: No planeta Mongo*. São Paulo: Nova Sampa, 1991.

RITT, Willian & **GRAY** Clarence. *Brick Bradford: Viagem ao interior de uma moeda*. Rio de Janeiro: EBAL, 1984.

SALINAS, José Luíz. *Cisco Kid*. L&PM Editores S/A. São Paulo, 1987.

SCHULZ, Charles. *Peanuts*. Gibi semanal (18). Rio de Janeiro: Rio Gráfica Editora, s/d.

SEGAR, Elzie C. *Popeye: Popeye, Rei de Popilânia*. São Paulo: L&PM Editores, 1989.

SERPIERI,Paolo. *Druuna: Mandragore*. Heavy Metal (2). São Paulo: H.M.Entreterimento, 1995 .

SIEGEL, Jerry & **SHUSTER**, Joe. *As primeiras histórias de Superman*. São Paulo: L&PM, 1987.

SIMONSON, Louise, **BOGDANOVE.** *A morte do Super-Homen: Campo de batalha*. São Paulo: Abril, 1993.

SMYTHE, Reg. *Zé do Boné*, Patota: Editora Artenova S/A, Rio de Janeiro, 1973.

SOUZA, Maurício de. *As melhores histórias do Bidu: A volta dovelho Rinti*. L&PM, São Paulo, 1991.

SOUZA, Maurício de. *Almanaque da Mônica (35): O que temos em comum ?*. São Paulo: Globo, 1993.

SPIEGELMAN, Art. *Maus - A história de um sobrevivente: Auschwitz (O tempo voa)*. São Paulo: Brasiliense, 1992.

TAMBURINI & LIBERATORE. *Ranxerox: Ranxerox em New York.* Animal (3). São Paulo: Parma/ VHD Diffusion, s/d.

VERBECK, Gustav. *Vira-vira da Lady Lovekins e do velho Mufaru. As dificuldades de se conseguir um jantar*. Almanaque do Gibi nostalgia (5). Rio de Janeiro: Rio Gráfica Editora, s/d.

ZIRALDO. *A turma do Pererê: Um conto de natal*. São Paulo: Ed. Abril, 1975.

WALKER, Mort. *O melhor do Recruta Zero: A longa marcha*. Porto Alegre: L&PM, 1991.

WATTERSON, Bill. *Calvin e Haroldo - O progresso científico deu " tilt "* (II) São Paulo: Best, 1991.

2) Livros e revistas:

CAGNIM, Antônio Luiz. As Histórias em Quadrinhos de Ângelo Agostini. PHENIX: revista da história dos quadrinhos. São Paulo: CLUQ - Clube dos Quadrinhos, (0): 5-24, 1996.

História da Arte nº 152. Rio de Janeiro: Salvat, 1978.

História geral da arte - artes decorativas I. Distrinbuido no Brasil por Fernando Chinaglia DistribuidorA, SA. Rio de janeiro. Ediciones del Prado, 1996.

Pablo picasso the retrospective. Estados Unidos: The Museum of modern art new york cronogy by Jane Flue, Edited By Willian Rubin, 1980.

INSTITUTO DE ARTES - UNESP BIBLIOTECA