

Estado da Bahia Apresenta

**BALÃO
DAS
LETRAS**

**Um breve ensaio sobre as
narrativas dos quadrinhos**

João Araújo

APOIO FINANCEIRO



Estado da Bahia | LEI Nº 9.431/2005

Estado da Bahia Apresenta

João Eduardo Silva de Araújo

**Um breve ensaio sobre as narrativas dos
quadrinhos**

Projeto Balão das Letras

ISBN: 978-65-00-53514-3



**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Araújo, João

Um breve ensaio sobre as narrativas dos quadrinhos [livro eletrônico] / João Araújo. -- Feira de Santana, BA : Ed. do Autor, 2022.

PDF

Bibliografia.

ISBN 978-65-00-53514-3

1. Arte narrativa - Técnica 2. Histórias em quadrinhos - Autoria 3. Histórias em quadrinhos - Crítica e interpretação I. Título.

22-129564

CDD-741.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Narrativas : Histórias em quadrinhos 741.5

Cibele Maria Dias - Bibliotecária - CRB-8/9427

Sumário

O que são narrativas?	5
Qual a especificidade dos quadrinhos?	10
Como funciona a temporalidade narrativa nos quadrinhos?	17
Considerações finais	24
Referências bibliográficas	26
Sobre o autor: João Araújo	27
Sobre o projeto	28

O que são narrativas?

Como o seu próprio título indica, este ebook desenvolve um breve ensaio sobre as narrativas das histórias em quadrinhos, trazendo algumas considerações de ordem um pouco mais teórica sobre o tema do que as do outro ebook do curso *Balão das Letras*, mas que não deixam de ser úteis especificamente para criadores. Aqui, assim, o nosso objetivo é auxiliar jovens roteiristas de histórias em quadrinhos a dominarem algumas reflexões importantes sobre a mídia para a qual pretendem escrever. Isso no esforço de ajudá-los tanto a pensar o próprio ofício e os conceitos que lhe são pertinentes quanto a dominar mais as possibilidades expressivas de que podem vir a lançar mão ao escrever HQs munidos de um conhecimento teórico mais detalhado sobre suas narrativas.

Sendo assim, partindo de uma abordagem que busca dissecar passo a passo cada um dos conceitos fundamentais para nós, buscamos dar conta, antes de tudo, de estabelecer o que são narrativas e, logo a seguir, qual é a especificidade dos quadrinhos enquanto uma mídia em que narrativas podem ganhar forma. Deste modo, nosso primeiro esforço aqui é dedicado a compreender o que significam, efetivamente, as duas palavras-chave do nosso título: a narrativa e os quadrinhos. Após isso, para finalizar, refletimos um pouco sobre como os quadrinhos, trabalhando com imagens a rigor estáticas, conseguem ainda assim comunicar o dinamismo do fluxo de eventos de uma narrativa.

Começando, então, pelo primeiro termo chave do nosso título, conforme os teóricos da narrativa Luc Herman e Bart Vervaeck (2005):

1. Narrativas são, antes de tudo, representações de uma série de acontecimentos reais ou fictícios conectados entre si, sendo estas representações feitas numa dada forma midiática (oral, escrita, filmica, em quadrinhos...).
2. A conexão entre os eventos representados em uma narrativa pode, mas não necessariamente precisa, ser causal ou temporal – uma narrativa pode, por exemplo, conectar eventos que simplesmente ocorrem em um mesmo lugar.
3. Os acontecimentos representados pela narrativa precisam envolver ainda ao menos uma *personagem* específica, agindo em um dado *ambiente*, podendo ou não *interagir* com outras personagens no processo. Nas palavras da autora Marie-Laure

Ryan (2006), além da dimensão *temporal* dos eventos conectados que se sucedem, a narrativa também presume uma dimensão *espacial* e *participantes* concretos que agem ali. Isso acaba excluindo dessa definição mais corrente de narrativa textos como os dos manuais ou receitas culinárias – que podem, sim, envolver um curso de eventos, mas em geral os apresentam como instruções ou explicações, sem serem vividos por personagens específicas em lugares concretos.

Na definição ainda mais simples de David Herman (2009), narrativas são discursos que dão forma a histórias compostas por acontecimentos conectados entre si envolvendo personagens em situações particulares, se dando ainda em ambientes específicos. O interessante de destacar aqui, para além do que já vimos, é que a narrativa não é a história que é contada em si mesma (aquilo que é narrado), mas a estrutura que dá forma àquela história (RYAN, 2006). Ou seja, toda narrativa é, ainda, uma operação discursiva – embora as narrativas não sejam *definidas* por isso, já que nem todo discurso é narrativo, podendo ser descritivo, explicativo e assim por diante. O que isso quer dizer é que, como qualquer outro discurso, a narrativa envolve estratégias composicionais, a presunção de um certo autor e um certo público, e efeitos e emoções previstos em quem a consome.

Como se pode verificar, conforme essa abordagem, o famoso arcabouço em arco que aprendemos em manuais (exposição – desenvolvimentos – clímax – desenlace) não faz parte da *definição* de narrativa em si mesma. Tal definição tampouco exige um incidente incitante, um desequilíbrio inicial e o estabelecimento de um novo equilíbrio ao final, e nem qualquer tipo de acontecimento extraordinário. Isto é: narrativas podem ser simples recapitulações dos eventos mais tediosos do cotidiano. Incidentes incitantes e elementos similares dizem respeito, assim, menos à narrativa e mais ao que podemos chamar difusamente de *narratividade*.

E o que seria isso? Bem, o fato é que o termo *narratividade* é usado com vários sentidos entre teóricos e criadores, mas um dos mais recorrentes deles diz respeito justamente ao interesse narrativo, ou seja, aos elementos que supostamente podem nos fazer considerar narrativas interessantes, no que pesam mais as ocorrências extraordinárias, pontos de virada, desequilíbrios e reequilíbrios e estruturas claras. Mesmo assim, é possível observar que muitos quadrinistas, cineastas, escritores e criadores em diversas outras mídias se destacam justamente por criarem histórias que fogem às acepções mais engessadas de interesse narrativo, se dedicando ao banal, cotidiano e rotineiro, e quebrando com os ditames das estruturas clássicas às quais estamos familiarizados.

Nesse mesmo sentido, é preciso reparar também que a ideia de narrador *não* faz parte da

definição de narrativa. Certamente, todo produto narrativo tem um *dispositivo de narração*, que alguns estudiosos vão chamar ainda de *aparato narratorial*. Esse dispositivo de narração é aquele conjunto de elementos que operam para nos apresentar a história, as personagens, os ambientes, atmosferas e tudo o mais que nos importa quando estamos consumindo uma narrativa. O narrador certamente exerce esse papel na literatura tradicional, mas o palco e tudo o que ocorre nele é que serve a essa função no teatro, do mesmo jeito que os elementos visuais, sonoros e cênicos no audiovisual. Usar o termo “narrador” em todos os casos, entretanto, é apelar para um antropomorfismo que não nos auxilia em nada a entender o fato das narrativas poderem se expressar através de várias mídias distintas, com discursos nem sempre personificados na voz de um narrador. Quanto aos quadrinhos, ao associarem conjuntos de imagens pictóricas dispostas em uma certa ordem a, por vezes, palavras escritas, eles sem dúvida podem ter um narrador bem próximo daquele da literatura – de modo que ele pode ser fiável ou não, onisciente ou não, capaz de penetrar na consciência de personagens da narrativa ou não, em primeira ou terceira pessoa e assim por diante.

Ainda assim, dado que autores de quadrinhos podem dispensar qualquer narração verbal e se concentrar apenas em imagens pictóricas associadas ou não a diálogos, nem todo quadrinho narrativo *precisa* ter um narrador – mesmo que todo quadrinho narrativo tenha um dispositivo de narração composto pelos seus quadros, molduras, margens, grafismos¹, balões, textos e elementos afins. E é a partir desse dispositivo de narração que os quadrinhos narrativos organizam as histórias ali narradas em uma narrativa.

Essa diferença entre o narrado, a narrativa e a narração é de grande importância, e por vezes pode causar confusões, sendo por isso merecedora de maior esclarecimento aqui. Conforme o teórico do cinema David Bordwell (2005), que trabalhou com muito cuidado a distinção entre estes três termos, aquilo que é narrado diz respeito ao que uma obra representa e significa, ao mundo que nos apresenta e às ideias e temas que articula, àquilo que ela comunica. Assim, o conjunto de acontecimentos conectados entre si que se dão no mundo real ou num mundo imaginário e a narrativa apresenta, a que chamamos de história, certamente estão na dimensão do narrado. Mas, esse também é o caso dos temas mais importantes de uma obra, dos indivíduos reais ou ficcionais que nos envolvem nela, dos lugares reais ou fictícios para os quais ela nos convida a viajar, das atmosferas que contagiam afetivamente a obra e, por tabela, nos contagiam quando a fruímos. Tudo isso está na dimensão do narrado, daquilo que a obra representa, comunica, tematiza, daquilo que ela quer nos dizer. As obras narrativas, no entanto, não se resumem àquilo que está na ordem daquilo que nos comunicam, mas também têm modos de comunicá-lo, maneiras como elas podem nos apresentar

¹ Linhas, traços, formas e mesmo fundos que representam certos sentimentos, emoções e informações de maneira simbólica ou abstrata. As gotas de suor exageradas em um personagem tímido ou linhas de movimento ao redor de alguém que corre são alguns exemplos possíveis de grafismos nos quadrinhos.

tudo isso.

Ao apreciar uma obra, por exemplo, nunca temos acesso direto aos eventos narrados, mas sim a enredos que já organizam tais eventos em redes de protagonismo e antagonismo, possivelmente fora da ordem cronológica, cabendo a nós restituir uma cronologia. Igualmente, não temos acesso às características de personagens, mas sim a situações narrativas que permitem que tais características emergjam. Isto é: só somos capazes de chegar àquilo que é *narrado* pela mediação de uma *narrativa*, de um certo discurso que organiza aquilo que é narrado para nós.

O processo, porém, não acaba aí. Em verdade, a própria *narrativa* só chega a nós a partir de uma *narração*, que nos quadrinhos sempre é feita por um conjunto de imagens pictóricas, mas também pode envolver balões, textos, grafismos e assim por diante. Tudo isso, como já mencionamos, forma o aparato narratorial dos quadrinhos narrativos. E esse aparato narratorial – que envolve, por exemplo, os movimentos de câmera e a montagem no cinema e um narrador e suas vocalizações na literatura – é sempre muito único a cada mídia.

Por isso, como nota o pensador Umberto Eco (2006), quando pensamos no fenômeno das adaptações, mesmo que as histórias narradas e estruturas narrativas possam ser quase perfeitamente traduzíveis entre distintas mídias, a narração sempre vai ser única. Uma adaptação da literatura para os quadrinhos, por exemplo, sempre vai demandar que se pense em imagens. Essa necessidade de pensar a obra a partir de uma outra linguagem – ou seja, de um outro dispositivo de narração – por si só, faz com que adaptações sempre sejam trabalhos criativos, mesmo quando os adaptadores escolhem ser fiéis à obra matriz. E, certamente, ser fiel à obra matriz é só uma das escolhas possíveis para os criadores que decidem trabalhar com materiais adaptados, posto que a nova obra sempre vai ser uma criação dele – seja um filme ou um quadrinho narrativo.

E por que é importante falar em quadrinhos *narrativos* aqui?

Porque nem todas as obras em quadrinhos precisam ser narrativas – isto é, nem todos os quadrinhos são narrativos.

De fato, há até mesmo quadrinhos abstratos, em alguns dos quais os desenhos não chegam sequer a parecer serem minimamente figurativos. Bons exemplos neste sentido podem ser encontrados na coletânea *Abstract Comics*, organizada pelo quadrinista Andrei Molotiu (2009). Claro, é possível conceber quadrinhos com imagens altamente abstratas que ainda assim contenham narrativas no sentido que estabelecemos até aqui, já que um quadrinho

pode contar também com textos, como aqueles de balões e recordatórios². Nesse caso, a narrativa seria muito mais apreendida a partir desses elementos verbais do que das imagens em si. Isso, contudo, não muda o fato de que quadrinhos abstratos podem outras vezes ser desenhados para ser apreciados apenas pela sua dimensão pictórica, sem qualquer conteúdo verbal. Ademais, mesmo dentro do escopo dos quadrinhos figurativos, inclusive dotados de texto, nem todos precisam ter uma narrativa. Imagine, por exemplo, se esse texto sobre quadrinhos fosse ele mesmo apresentado na forma de comics. É o que faz o quadrinista e pensador Scott McCloud, cujo texto *Desvendando os Quadrinhos* (2004) é uma das principais referências deste nosso ensaio. Igualmente, seria possível publicar um livro de receitas na forma de um quadrinho, e aquelas receitas não se tornariam narrativas por conta disso.

Quando falamos de quadrinhos narrativos, assim, estamos falando especificamente de um conjunto de obras em quadrinhos nas quais se estrutura uma narrativa. Ou seja, conforme nossa própria paráfrase de David Herman (2009), obras em quadrinhos nas quais se estrutura “um discurso que dá forma a uma história composta por acontecimentos conectados entre si, envolvendo personagens em situações particulares, se dando ainda em ambientes específicos”.

A este ponto, nos parece que a noção de narrativa já se encontra muito bem desenhada, ao menos no que tange ao nosso propósito aqui. Mas e os quadrinhos, o que eles têm de específico enquanto mídia? Alguns elementos formais das HQs já foram explorados tangencialmente neste capítulo introdutório, mas o que as torna única é algo que merece dedicação especial nesse ensaio, sendo este o tema do nosso próximo capítulo.

2 Também chamados às vezes de legendas, os recordatórios são os dispositivos que transmitem informações verbais fora dos balões, podendo por vezes representar narrações, indicações de época e lugar em que a cena se passa ou mesmo pensamentos e memórias de um personagem sem o uso de balões de pensamento.

Qual a especificidade dos quadrinhos?

Posto que o nosso primeiro esforço neste ensaio foi o de definir o que são narrativas, o segundo sem dúvida precisa ser o de entender a mídia dos quadrinhos. Afinal, o que os quadrinhos têm de específico?

Um dos primeiros intelectuais de respeito a intentar uma resposta para essa pergunta foi um célebre autor e pensador dos quadrinhos chamado Will Eisner (2005), que partiu de definições mais amplas e chegou aos quadrinhos restringindo-as cada vez mais. Assim, para Eisner, qualquer narrativa que utiliza narração em imagens para se estruturar pode ser considerada uma narrativa gráfica, incluindo aqui o cinema e as HQs. Segundo ele, mais restritamente, o termo “arte sequencial” se aplicaria às obras que dispõem imagens em sequência, com o termo quadrinhos sendo restrito àquelas que associam essas imagens a balões no formato impresso mais conhecido a partir do fim do século XIX. Foi, afinal, àquela época que artistas como Rudolphe Töpffer, tido por muitos como o pai dos quadrinhos modernos, passaram a criar pequenas historietas combinando palavras e imagens caricaturais separadas entre si por molduras (também chamadas de requadros), em um formato que floresceu e se diversificou bastante ao longo do século XX.

Eisner chega a essa definição a partir de trabalhos anteriores dele mesmo (1989), nos quais já dizia que os quadrinhos assumiam as características de uma linguagem cujo vocabulário vem sendo desenvolvido continuamente desde a sua primeira aparição na imprensa diária, justamente na virada para o XX, com artistas como Töpffer. No mesmo texto, ele comenta o papel dos Estados Unidos no desenvolvimento desta linguagem e o fato de que, para compreendê-la, o leitor precisa exercer habilidades interpretativas tanto visuais (para observar questões de perspectiva, simetria e pincelada, por exemplo) quanto verbais (para observar questões de gramática, enredo e sintaxe).

Ao mesmo tempo se inspirando em Eisner e discordando dele, o também quadrinista e pensador Scott McCloud (2004) deu sua própria resposta à questão que nos guia aqui. Conforme McCloud, os quadrinhos são imagens pictóricas justapostas em sequência deliberada com o propósito de comunicar algo ou produzir algum tipo de resposta em quem as frui. Para ele, essas imagens pictóricas podem ou não ser associadas a outros elementos visuais (como palavras, balões, onomatopeias e grafismos). A definição de McCloud, assim, se aproxima da que Eisner dá a “arte sequencial”, já que ela não exclui do escopo dos quadrinhos obras sem balões ou mesmo sem qualquer texto escrito.

Nesse sentido, a abordagem de McCloud abraça como obras de quadrinhos os manuscritos em imagens pré-colombianos, as tapeçarias medievais que recontam batalhas, certos murais egípcios, os vitrais de igrejas que mostram cenas bíblicas em ordem, as sequências deliberadas de pinturas, ilustrações ou xilogravuras, os ensaios fotográficos e as fotonovelas, e até mesmo os romances em colagens. O formato que artistas como Rudolphe Töpffer ajudaram a desenvolver a partir do fim do século XIX, e que viria a se ramificar em tirinhas, revistinhas, *graphic novels* e *webcomics*, assim, seria só o passo mais recente em uma longa história.

E toda essa abertura para as múltiplas formas que a arte dos quadrinhos pode assumir nem é o ponto em que McCloud mais avança em relação a Eisner. Não... O ponto em que o autor mais avança é em sua consideração de que, nos quadrinhos, as artes, ou “imagens pictóricas”, estão a um só tempo tanto *justapostas* (de modo que várias delas podem ser vistas ao mesmo tempo) quanto em *sequência deliberada* (de modo que devem ser de fato “lidas” em uma certa ordem), sendo esse o grande *insight* do autor. Vamos analisar essas duas considerações mais de perto para entendermos por que está aí a grande chave pela qual podemos compreender os quadrinhos enquanto mídia, a começar pela consideração de que as imagens que compõem os quadrinhos se apresentam justapostas.

Como brevemente pontuado acima, o que McCloud quer dizer com isso é que, a qualquer ponto da leitura de um quadrinho, geralmente vemos vários quadros ao mesmo tempo – algo que nunca acontece, por exemplo, no audiovisual, em que cada quadro aparece na tela depois de um anterior, mesmo que a tela possa ser dividida. Assim, quando viramos a página em uma *graphic novel* produzida no Ocidente, o que vemos imediatamente não é apenas o primeiro quadrinho do canto superior esquerdo da página à nossa esquerda, mas todos os quadros da dupla de páginas que se encontra diante dos nossos olhos, ainda que após absorvermos esse todo, dediquemos nossa atenção a um quadro de cada vez.

Como aponta um famoso teórico francês que se dedica às HQs, Thierry Groensteen (2007), isso é mais importante do que pode parecer a um primeiro olhar. Conforme Groensteen, se pudermos afirmar que o quadro é a unidade narrativa mínima das histórias em quadrinhos, compondo o enunciado narrativo elementar dos quadrinhos narrativos, também podemos afirmar as HQs são uma mídia em que podemos ter acesso a múltiplos enunciados narrativos ao mesmo tempo na página dupla, vendo seus quadros não isoladamente, mas em articulação uns com os outros. E isso não anula o fato de que no fluxo de leitura a nossa atenção se volta a um quadro de cada vez. Desta forma, os quadrinhos são uma mídia na qual não apenas os quadros importam isoladamente, mas todo o *layout* da página, dupla de páginas, e enfim de toda a obra, também ganha relevo.

Pode não parecer a princípio, mas o que está em jogo aqui é um grande potencial dos quadrinhos enquanto mídia, que pode ser muito bem aproveitado pelos criadores que escrevem para ela. Isso por que ao tomarmos efetiva consciência de que o leitor sempre terá acesso a uma dupla de páginas de uma só vez em um quadrinho impresso, e não apenas a um único quadro, conseguimos tomar mais consciência da necessidade de pensar as relações visuais e narrativas em jogo em cada fileira ou coluna de quadros, cada página, cada dupla de páginas e mesmo a obra inteira, extrapolando o pensamento sobre cada um dos quadros de modo isolado. Vários usos criativos do *layout* dos quadrinhos podem ser derivados dessa simples percepção, que também é válida quando pensamos tirinhas, quadrinhos digitais e outros formatos possíveis.

Groensteen menciona, por exemplo, o impacto visual e narrativo que pode ser causado quando um artista traz duas fileiras de quadros na mesma página, uma delas embaixo da outra, com os mesmos cenários de dia na primeira fileira e durante a noite na segunda, tornando cada fileira de quadros em si mesma significativa em relação à anterior. Ele também menciona um quadrinho de Tintim em que uma certa virada da página pelo leitor coincide de modo exato com o abrir de uma porta pelo protagonista, de maneira que o próprio movimento que o leitor faz de virar a página emula o do puxar de uma porta, aquilo que está atrás dela se revelando ao mesmo tempo para ele e o personagem.

Na literatura tradicional, mesmo que não seja impossível, é bastante inviável programar esse tipo de antecipação narrativa, salvo aos fins de capítulo. Afinal de contas, o conteúdo que está em uma página ou na próxima de um livro tradicional costuma dever muito mais ao diagramador do que ao autor, e variar imensamente em múltiplas edições, conforme novas tipografias e tamanhos de fonte são testados. Nos quadrinhos, ao contrário, quantos e quais quadros estão em cada página ficam a cargo dos próprios criadores. Claro que mudanças de formato ainda existem, e não queremos implicar o contrário. Coleções de tirinhas, por exemplo, podem juntar em uma única página várias tiras originalmente criadas para serem consumidas de maneira independente em jornais ou na web, enquanto compilações de várias revistinhas em uma coletânea podem por vezes quebrar a noção de início e fim de cada volume frente ao leitor, a depender de como sejam feitas as compilações. Isso sem mencionar o consumo digitalizado de obras criadas para serem lidas impressas, que trazem um conjunto de outras questões no que concerne ao fluxo de leitura.

Ainda assim, o fato é que a formatação original está sob muito maior controle dos autores nos quadrinhos do que na literatura tradicional, e tem grande impacto narrativo e estético nesta mídia, de modo que tal formatação tende a ser respeitada ao máximo nas mudanças de formato. Uma compilação de tirinhas, por exemplo, raramente tomaria a decisão de colo-

car quadros de uma mesma tira em páginas diferentes, mesmo que pudesse compilar várias tirinhas em uma única página. Do mesmo modo, uma compilação de revistinhas em um álbum jamais alteraria quais são as duplas de páginas dispostas para serem apreciadas uma ao lado da outra. Desta forma, ainda que no consumo digital da obra de Tintim citada por Groensteen o movimento de “virar a página” por parte do leitor perca a semelhança física com o movimento que o protagonista faz de abrir a porta, a antecipação narrativa pensada pelo autor ainda existe, posto que o quadro ainda assim se encontra no exato ponto em que a obra nos solicita mudar a página.

E até aqui, só mencionamos exemplos que Groensteen traz em relação à disposição das artes dos quadros e como ela permite relacionar colunas e mesmo páginas entre si. Mas a verdade é que o impacto narrativo e estético do *layout* em quadrinhos vai bem além disso, e o próprio modo como concebemos o formato e a distribuição dos quadros na página pode ganhar força, embora não costumemos pensar muito disso. Querem ver? Pensemos, por exemplo, numa página padrão de quadrinhos. Em geral, o que imaginamos são algumas fileiras e colunas de quadros retangulares, eles mesmos distribuídos em um *grid* regular. Avançando no modo como concebemos essa estrutura, ela em geral nos leva a imaginar todos esses quadros com bordas bem delineadas, e separados entre si por sarjetas (que é como são chamadas as margens entre os quadros), com as margens da própria página sendo compostas pelas sarjetas dos quadros mais “externos”. Por fim, esperamos ainda alguma simetria entre as páginas ímpares e pares de uma dupla de páginas, e se tentamos abrir um pouco mais nossa imaginação, ponderamos que alguns quadros podem ter dimensões diferentes dos demais, conquanto mantenham seu formato regular.

Ocorre, porém, que um universo muito maior de possibilidades existe, dentro e fora desse padrão. Quadros com bordas diagonais ao invés de retas; um mesmo cenário dividido em vários quadros, ou várias ações mostradas em um único quadro; desenhos de página inteira (chamados de *splash pages* ou simplesmente *splashes*) ou página dupla (chamados de *spreads*); molduras de formatos altamente irregulares, podendo ser redondas, poligonais ou assumir qualquer outra diagramação; páginas triplas ou quádruplas “dobráveis”; páginas sem qualquer margem externa ou com quadros que desrespeitam suas margens externas, vazando para “fora” da página; quadros com ausência total de requadro/moldura que os delimite; páginas apenas de texto; duplas de páginas altamente assimétricas entre si: muitas são as possibilidades às mãos dos autores de quadrinhos para criar impacto estético no que concerne ao *layout* das páginas.

Por certo, escolhas podem ser feitas nesse sentido pelo mero exercício formal, mas outras questões, mais significativas do ponto de vista narrativo, também podem entrar em jogo

aqui. Afinal, como argumenta McCloud, até uma margem/sarjeta claramente mais larga do que o padrão entre dois quadros específicos pode indicar vagamente o senso de uma maior passagem de tempo entre aqueles dois quadros, sem que um recordatório precise dizer algo do estilo “Algum tempo depois”. Do mesmo modo, um quadro sem molduras no meio de um conjunto de outros com molduras marcadas pode emprestar um senso de atemporalidade àquele quadro, ou de alguma outra forma destacar a importância dele.

Ao roteirizar e ilustrar quadrinhos, é importante ter isso em mente, e algumas das páginas mais criativas na mídia chegam a levar isso ao limite, dispondo os quadros de maneiras únicas. Na capa do disco *Cheap Thrills*, por exemplo, criada pelo artista de quadrinhos underground Robert Crumb para a banda Big Brother and the Holding Company, as sarjetas são desenhadas de tal forma que compõem uma cruz, sendo essa cruz uma espécie de “desenho negativo” formado justamente pelos espaços em branco onde não são ilustradas imagens. Já em *The Sandman: Overture* (GAIMAN, 2015), há uma página dupla em que é desenhada uma gigantesca boca aberta, cujos dentes servem de molduras para quadrinhos desenhados dentro deles.

Tanto em quadrinhos com esses *layouts* mais arrojados quanto naqueles com um *layout* em *grid* bastante clássico, o fato é que as HQs permitem o consumo ao mesmo tempo de uma pluralidade de imagens interdependentes ente si – separadas, mas altamente influenciadas umas pelas outras na sua configuração visual e no seu significado devido à sua coexistência simultânea como parte de uma mesma obra (GROENSTEEN, 2007).

Essa capacidade que cada uma das imagens de um quadrinho tem de influenciar como nós percebemos outras imagens da mesma obra vai ser tão importante para Groensteen que ele vai criar um termo só para lidar com ela: *solidariedade icônica*. A solidariedade icônica, assim, seria justamente essa capacidade que cada quadro de uma HQ tem de impactar os outros quadros da mesma HQ, já que as imagens da obra sempre coexistem entre si, mesmo quando há diferenças de estilo imagético e narrativo ao longo dela.

Voltando a McCloud (2004) para que não percamos o ponto central do nosso argumento, isso tudo nos mostra quão importante para os quadrinhos enquanto mídia é a ideia de que existe uma *justaposição* dos quadros – de modo que vários deles podem ser vistos ao mesmo tempo, em simultaneidade, o que dá importância ao *layout* da página e da dupla de páginas, e à posição de cada quadro em relação aos outros na mesma tira, fileira, coluna, página, dupla de páginas ou obra inteira. Tanto assim que inúmeros usos expressivos do *layout* podem ser feitos, conforme já exemplificamos, estando justamente na simultaneidade de presença das imagens dos quadrinhos uma das grandes diferenças das HQs para as narrativas audio-

visuais. Afinal, a rigor, o audiovisual também trabalha com um conjunto de imagens, só que ali elas não se fazem simultaneamente presentes, de modo que só podemos visualizar um *frame* de cada vez.

Mas, conforme estabelece também a mesma definição do próprio McCloud, se os quadrinhos justapõem seus quadros, permitindo que vários deles sejam apreciados ao mesmo tempo, eles também os dispõem *em ordem deliberada*, assumindo que a leitura detida da obra vai passar de quadro em quadro conforme uma ordem designada na criação. Desta forma, como aponta Marie-Laure Ryan (2006), de maneira semelhante à literatura e ao cinema, e diferentemente de artes plásticas não-sequenciais, os quadrinhos têm uma qualidade *temporal* e um fluxo de leitura pré-determinado, ainda que suas imagens sejam a rigor estáticas, no sentido de não se moverem independentemente do fruidor após o início do consumo da obra – como fazem as de um filme após darmos *play*.

Note-se, porém, que o fato de a ordem de leitura dos quadros ser deliberada não significa que ela é necessariamente unívoca ou inequívoca. Ou seja, o fato de a ordem em que os quadros são organizados em uma HQ ser deliberada não implica que essa ordem precisa ser clara ou de percurso único, o que, se pensarmos bem, em certa medida acaba sendo verdade inclusive em outras mídias.

Como assim? Ora, obviamente, a maioria dos filmes, séries e livros têm um percurso de apreciação claros, com uma frase em uma obra literária se sucedendo a outra, do mesmo jeito que um fotograma em um filme se sucede ao próximo, criando um senso muito direto de início-meio-fim. Mas há, sim, experimentos que quebram com essa lógica, como a antiga série *Você Decide*, da Rede Globo, que era filmada com dois finais possíveis, exibindo aquele que o público escolhia, algo feito de modo ainda mais fragmentado e individualizado com o episódio especial *Bandersnatch* (Netflix, 2018), vinculado à série *Black Mirror*. Na literatura, podemos citar produções que seguem caminhos similares, como a obra *O Jogo da Amarelinha*, de Cortázar (2019). Assim, não é de se espantar que nos quadrinhos, igualmente, haja obras que tornam a ordem em que os quadros devem ser lidos propositalmente confusa, ora criando múltiplos caminhos possíveis de leitura, ora tornando encontrar o único caminho que faz sentido um jogo para o leitor.

De todo modo, as confusões, jogos de descoberta do percurso correto de leitura ou abertura de possibilidades de leitura por múltiplos caminhos possíveis não mudam o fato de que a ordem – ou as possíveis ordens – pelas quais um quadrinho pode ser fruído é deliberada, sequencial, temporalmente marcada. Mas aqui, já começamos a mergulhar um pouco mais na questão da *temporalidade* – e, assim, da sequencialidade – nos quadrinhos, algo que mere-

ce seu próprio capítulo neste ebook. Deste modo, não nos deteremos demais nessa questão aqui, deixando-a para o capítulo seguinte. Por ora, no entanto, o interessante é entender que ao associar essa justaposição de imagens pictóricas ao ordenamento deliberado delas, McCloud chega ao grande ponto de definição dos quadrinhos, aquilo a que mais tarde Souzanis (2015) vai chamar de articulação entre *simultaneidade* e *sequencialidade*.

Como funciona a temporalidade narrativa nos quadrinhos?

No capítulo anterior, ponderamos que a especificidade dos quadrinhos enquanto mídia concerne ao fato de eles conseguirem articular distintas imagens tanto em simultaneidade quanto em sequencialidade. A questão da simultaneidade já foi suficientemente explorada aqui. Mas como, exatamente, se articula a sequencialidade nas HQs? Ou seja, como os quadrinhos conseguem criar um senso de multiplicidade de eventos conectados, algo tão fundamental para a narrativa, a partir do modo como o seu *layout* dispõe imagens que são, a rigor, estáticas? Dito de outro modo, de onde vem a noção de tempo, movimento e sequência de eventos narrativos em uma mídia na qual – ao contrário do que ocorre no cinema e na tevê – as imagens não se movem sozinhas? Conforme os autores que se dedicaram a pensar os quadrinhos, explicar isso envolve considerar não um, mas dois processos, um deles chamado de *encapsulamento* e primeiro delineado por Will Eisner, e o outro de *conclusão* e teorizado por Scott McCloud.

A começar pelo processo descrito por Eisner (1989), em sua formulação sobre o que chama de *encapsulamento*, o que o autor afirma que os quadrinhos fazem em cada um de seus quadros é “congelar”, ou “encapsular”, um certo momento dramático daquilo que, dentro do mundo narrado, seria um fluxo contínuo de ação. Assim, com cada quadro representando um momento ao qual se segue um outro, e um outro, e um outro, um conjunto de ações sucessivas vai aos poucos se construindo, ainda que a história seja apresentada fora de ordem cronológica. Claro que selecionar o que vai ser representado em cada quadro faz parte de uma decisão arbitrária, em que entra em jogo a habilidade narrativa e visão pessoal do artista, algo que o próprio Eisner reconhece. Mas é justamente isso que torna a decisão sobre o que encapsular em cada quadro uma das grandes atribuições dos criadores de histórias em quadrinhos, e o processo de encapsulamento tão importante. Ou, como dizem Randy Duncan e Matthew Smith em seu livro *The Power of Comics* (2015), o processo de encapsular certos momentos envolve escolhas criativas que são centrais para a comunicação dos quadrinhos.

Nesse sentido, a única decisão a ser tomada é o que será posto em cada quadro, correto? Bom, não é bem assim... Como explica McCloud (2008), construir uma história em quadrinhos exige um constante fluxo de escolhas em relação não só às ações que serão construídas nas imagens, mas também ao ritmo, diálogo, composição e gesticulação, com tudo isso ajudando a criar um senso de espaço, posição e enfoque. Na mesma linha, tanto Eisner quanto Duncan

e Smith são categóricos em nos lembrar que para além de uma escolha relacionada à ação que o quadro irá conter, várias outras relativas à composição também precisam ser tomadas nesse sentido entre roteirista e artista visual. Duncan e Smith inclusive lembram do conceito de *mise-en-scène*, ou “pôr em cena”, que o cinema pega emprestado do teatro, para pensar o encapsulamento como uma espécie de *mise-en-scène* própria dos quadrinhos – uma *mise-en-vignete*, por assim dizer. Ao pôr uma imagem em cena do teatro, há marcações de onde os atores devem pisar, por onde devem andar, onde ficará cada peça de cenário, como a luz será modificada momento a momento, que acompanhamentos sonoros serão utilizados e até mesmo se será feito algum uso cênico de projeções. No cinema, entram em jogo ainda questões de movimento de câmera, cortes e duração do plano. No caso do quadrinho, algumas dessas e outras questões composicionais também ganham relevo.

Nesse sentido, a teoria da imagem, as teorias do audiovisual, e os estudos de artes visuais e fotografia cunharam um extenso vocabulário para lidar com a questão de como “pôr em cena” imagens enquadradas, e se apropriar desse vocabulário pode trazer um bom diferencial criativo, inclusive para roteiristas que não fazem seus próprios desenhos. É bem interessante, assim, buscar compreender melhor questões de angulação (se as personagens serão mostradas de frente, de cima ou de baixo, em um ângulo reto ou oblíquo, se estarão de costas, de lado ou encarando o leitor frente a frente), planificação (se o cenário será pego amplamente ou veremos apenas um detalhe dele, o quanto veremos do corpo das personagens ou se veremos apenas o seu rosto), perspectiva, simetria, luz e cor. Para além de tudo isso, Duncan e Smith apontam que existem ao menos quatro questões próprias dos quadrinhos a também serem ponderadas aqui, a saber:

1. Escolhas relacionados ao *layout*. Afinal, decidir o tamanho e forma de um quadro e como ele será posto em relação com os outros afeta não apenas como uma imagem será vista em relação com um conjunto de outras justapostas, mas também como uma *ação* será entendida em meio a um conjunto de outras. Além disso, a escolha de quantos e quais momentos encapsular em cada página é crucial para ditar o ritmo da narrativa, do mesmo modo que ganha relevo na questão rítmica da história a quantidade e frequência com que textos serão introduzidos na forma de recordatórios e balões.
2. Questões relacionadas à espessura das linhas, técnica de desenho, técnica de colorização (para além do uso de cores em si mesmo) e grau de realismo da arte também pesam em como as HQs comunicam. Aqui, vale à pena mencionar algumas ponderações de McCloud (2004) acerca do processo de *cartunização*, ou simplificação das formas, tão comum nas HQs. Conforme McCloud, quando abstraímos uma imagem a partir do cartum, não apenas eliminamos detalhes, mas nos concentramos

em detalhes específicos. Assim, ao reduzir uma imagem a seu significado essencial, ele afirma que artistas podem ampliar esse significado de uma maneira que a arte realista não consegue, obtendo uma alta expressividade. Além disso, quanto mais abstrato o desenho de um rosto é, mais dotado de um senso de universalidade ele consegue ser, e o *smiley* é um exemplo que o próprio McCloud evoca nesse sentido.

Assim, enquanto um traço mais realista ajuda na representação de um mundo externo, definindo bastante as personagens como figuras dramáticas singulares, um traço mais abstrato ajuda a representar mais o mundo interno. Nesse sentido, novamente, cabe ao criador se perguntar: que estilo de traço, ou combinação de estilos de traço, cabe mais para a obra que eu quero desenvolver? McCloud menciona, por exemplo, a força da combinação de personagens cartunizados com cenários realistas na tradição de quadrinhos franco-belgas, criando um senso de lugar bastante marcado e personagens nos quais o apreciador consegue se projetar mais facilmente.

Já na tradição japonesa, conforme Vasconcellos (2006), os mangás tendem a prezar por uma aproximação entre grafia e ilustração, tornando mais imprecisas as diferenças entre desenho e escritas; pela presença de elementos contemplativos permeando a narrativa, com quadros que especificam a paisagem; pela adoção de graus bem variáveis de cartunização no desenho dos personagens, chegando inclusive a haver a inclusão de elementos zoomórficos, o que resulta numa retratação com frequência exagerada de sentimentos e estados de espírito e uma maior ambiguidade narrativa e plástica. O que, mais uma vez, nos mostra como escolhas relativas à arte pesam no “pôr-em-cena” próprio dos quadrinhos.

3. Como os quadrinhos são uma mídia não-sonora, qualquer som introduzido em uma HQ precisa ser posto visualmente, e, assim, tornado um elemento da própria composição das imagens. Isso pede que se dê relevo à posição, cor e forma dos balões e recordatórios; com muitos *webcomics* recentes preferindo posicionar os balões fora da imagem, de maneira a manter o desenho limpo, ao *lettering*¹; ao modo de incorporação das onomatopeias nas artes como parte da imagem; e ao uso de grafismos que podem criar sensações sonoras, como linhas de movimento em um carro que derrapa.
4. Por fim, a compreensão de certos códigos comuns na representação visual de sensações e emoções também pesa na composição dos quadrinhos, sendo dominada quase intuitivamente pelo público. Um personagem tem ansiedade? Gotas de suor “voando” do seu rosto e o roer de unhas podem comunicar isso. Ele tem frio? Que tal colocá-lo

¹ Escolhas relacionadas ao desenho das letras, tamanho e tipografia da fonte, posicionamento delas e assim por diante.

abraçando a si mesmo e algumas linhas de movimento que indicam tremulação ao redor do seu corpo? Mãos na boca podem indicar espanto; e no rosto, desespero. Pensar como o gestual e os grafismos podem comunicar emoções de modo codificado pode ajudar bastante um quadrinista a estabelecer essas disposições emocionais usando somente a composição. Eisner (1989) vai cunhar o termo “anatomia expressiva” para se referir a essa capacidade que os quadrinhos têm de ressaltar tonalidades, ações e personalidades a partir do engajamento de um repertório de gestos e posturas codificados não-verbalmente, muitas vezes com uma relação não tão direta com a anatomia tradicional. A anatomia expressiva dos quadrinhos, assim, permite uma maior liberdade na manifestação de emoções, mesmo que a partir de distorções nas personagens. E isso, mais uma vez, é um elemento da *mise-en-scène* dos quadrinhos, que nós chamamos aqui jocosamente de *mise-en-vignete*.

Ufa! Parece muita coisa para manter em mente ao mesmo tempo, não é? Não se deixe desencorajar por isso. A verdade é que só vamos dominando tudo isso com o passar do tempo, à medida em que lemos e escrevemos mais e mais histórias em quadrinhos, e que estudamos mais e mais as questões de composição. Além disso, no próprio fazer criativo, até um roteirista ou desenhista experiente poderiam achar opressora a ideia de ponderar cada elemento mínimo de composição de cada um dos quadros.

O melhor a se fazer, assim, é: pensar o *layout* dos quadros e das páginas e as imagens de forma mais global, entender que ações merecem ser postas em cena e quais podem ficar subentendidas, e ponderar que estilo de traço e técnica de colorização seriam melhores para aquela obra de maneira geral. A partir daí, individualmente, vale a pena estabelecer que formatos diferenciados de quadros e páginas seria interessante adotar em momentos de maior impacto narrativo, e se dedicar de modo mais detido a conceber por mais tempo um ou outro elemento de composição nestes quadros e páginas de maior importância. Aos poucos, com mais domínio da linguagem dos quadrinhos, essas tarefas começam a vir de forma mais intuitiva para um criador. O importante é começar de algum lugar, e nunca parar de aprender.

Feitas essas ponderações, voltemos um pouco na nossa discussão, para assim podermos avançar.

Anteriormente, mencionamos que dois processos são importantes para a temporalidade nos quadrinhos, com o encapsulamento de momentos sucessivos sendo apenas um deles. O outro, conforme já foi dito, é o de *conclusão*. Se o encapsulamento é aquilo que ocorre *dentro* dos quadros, conforme Scott McCloud (2004), a conclusão é o que ocorre *entre* eles.

Como lembra McCloud, os quadros de uma HQ necessariamente fragmentam o tempo e o espaço, criando um ritmo recortado de momentos distintos entre si. O processo de conclusão é justamente a operação mental de conectar cada um daqueles momentos recortados ao próximo, vislumbrando uma sequência de eventos a partir daí. Confuso? Vamos trabalhar com um exemplo para ver se fica mais claro. Imaginemos a seguinte sequência de quadros claramente emoldurados, separados um do outro por uma sarjeta:

1. Em uma festa, um homem conversa com um amigo, com os balões indicando que ele quer criar coragem para falar com a mulher dos seus sonhos.
2. Em uma festa, uma mulher conversa com uma amiga, com os balões indicando que ela quer criar coragem para falar com o homem dos seus sonhos.
3. O homem é visto bebendo.
4. A mulher é vista bebendo.
5. Os dois, bebendo, interagem do lado de fora de um prédio com fachada de vidro. Corações estão sobre a cabeça de cada um. Dentro do prédio, vemos silhuetas de várias figuras no que parece ser uma festa. A lua está a alta no céu.
6. Este quadro é idêntico ao anterior, mas a lua já está baixa no céu.
7. Duas figuras parecem cobertas por um lençol em cima de uma cama, e algumas onomatopeias que sugerem o ato sexual saltitam ao redor delas.

Facilmente, conseguimos depreender um certo fluxo de ações a partir deste conjunto de momentos encapsulados, certo? Entendemos que os dois estavam na mesma festa, falavam um sobre outro com seus respectivos amigos, beberam para criar coragem para interagir, interagiram por muitas horas ali do lado de fora da festa, e acabaram juntos na cama. Embora na narração o que tenhamos seja um conjunto de momentos fragmentados, na narrativa, o que temos é uma sequência lógica de ações, com uma certa temporalidade depreendida por nós a partir delas. Podemos, inclusive, inferir muito a partir dessas imagens. Pela diferença de posição da lua nas imagens quase idênticas, por exemplo, inferimos que eles não trocaram só algumas palavras e foram para a cama, mas sim flertaram por um longo tempo. Aliás, o próprio fato de que quem se encontra sob os lençóis são os membros do casal que vínhamos acompanhando depende de uma inferência que o quadrinho pede de nós. Outras questões podem ser de interpretação um pouco mais difícil ou difusa, levando a passeios inferenciais distintos por diferentes leitores. Teriam eles bebido apenas cada um uma taça, ou passado um tempo bebendo antes de falar um com o outro, do mesmo modo que passaram um tempo conversando lá fora? De quem seria aquela cama?

Todos estes passeios inferenciais, tanto aqueles mais claramente programados quanto os que se abrem mais à interpretação individual do leitor, são passeios que fazemos a partir do processo de conclusão. Ou seja, de leitura do que acontece não *nos* quadros, mas *entre* eles. McCloud chega, inclusive, a fazer uma tentativa de tipologia das formas possíveis de

conclusão nos quadrinhos, apresentando seis delas, a saber:

1. Transições momento-a-momento → Aquelas nas quais poucos instantes de fato chegam a se passar entre um quadro e outro, sem que grandes mudanças narrativas sejam estabelecidas. Um piscar de olhos. Um cavalo que corre por vários quadros seguidos. Um casal que troca olhares num bar ao longo de vários quadros.
2. Transições de ação-para-ação → Aquelas em que uma ação se sucede à outra, seguindo a progressão de um mesmo tema. Por exemplo, um carro é visto em alta velocidade e, no quadro seguinte, vemos ele batido após um acidente. Uma bola é chutada por um jogador e, no quadro seguinte, a vemos entrar no gol.
3. Transições de tema-para-tema → Ainda dentro de uma mesma lógica cênica ou ideia, o quadro mostra uma ação diferente daquela do quadro anterior, e não a mesma ação em progresso, como no caso das transições de ação-para-ação. Por exemplo, um corredor atravessa a linha de chegada e, no quadro seguinte, uma mão segura um cronômetro. Um rapaz reclama que a namorada nunca o liga e, no quadro seguinte, vemos um celular com várias ligações perdidas sobre a mesa.
4. Transições cena-a-cena → Aquelas que nos levam a uma distância no tempo e no espaço. Um casal conversa à luz da lua e, no quadro seguinte, os vemos sob os lençóis. Vemos uma casa nova e, no quadro seguinte, a mesma casa decrépita, e um recordatório com o texto: “Dez anos depois”. Um avião é visto e, nos quadros seguintes, um só personagem nas paisagens de vários países, um por quadro.
5. Transições de aspecto-para-aspecto → Aquela que lança um olhar sobre diferentes aspectos de um ambiente, ideia ou atmosfera, com frequência suspendendo a passagem de tempo. Por exemplo: três quadros diferentes mostram um boneco de neve, meias sobre a lareira e uma árvore de Natal; ou um bar, um cinzeiro, e uma cerveja sobre a mesa; ou ainda uma banca de feira com frutas e legumes, carnes penduradas sobre uma outra banca, e um cachorro comendo um pedaço de carne no chão, com as pernas de vários transeuntes ao seu redor.
6. Transições *non-sequitur* → Aquelas que não oferecem nenhuma explicação lógica para a conexão entre uma imagem e outra, colando imagens aparentemente desconectadas entre si com fins não muito claros, ou puramente simbólicos. Um banqueiro abre um cofre, e a imagem seguinte mostra porcos comendo em uma fazenda. Um operário cai de um prédio, e a seguir vemos um cardume de peixes nadando no oceano. Repare-se que o simbolismo pode entrar em jogo aqui, mas também o *non sense*.

Além de tentar descrever os tipos de conclusões, McCloud dissecou ainda as HQs de vários autores estadunidenses, europeus e japoneses, para ver que proporções de transições são mais comuns. Espantado com as conclusões retiradas de sua pequena amostra, ele nota como os quadrinhos ocidentais são dominados sobretudo pelas transições de ação-para-ação, com as transições tema-a-tema seguindo logo após, e a seguir transições cena-a-cena, quase nunca apresentando outros tipos de transição com frequência. Já os mangás, como ele observa, apresentam uma gama de transições mais diversa, fazendo mais uso de transições de momento-a-momento (com ações bem mais lentas), aspecto-a-aspecto (mostrando mais paisagens recortadas) e *non sequitur* do que suas contrapartes ocidentais.

Mais do que internalizar a tipologia do autor para classificar cada uma das transições de um quadrinho que se pretende criar ou para tentar emular as transições de alguma tradição específica, no entanto, é interessante se ter noção de como o processo de conclusão pode apresentar diversidade, do mesmo jeito que também o faz o processo análogo de encapsulamento. Juntos, assim, encapsulamento e conclusão permitem que o quadrinho crie um senso de sequencialidade e, no caso dos quadrinhos narrativos, temporalidade. É graças a eles, assim, que quadrinhos se tornam uma mídia propícia à criação de narrativas.

Considerações finais

Para além de compreender o fazer do seu ofício, é importante que os profissionais de qualquer área dominem também o vocabulário, os conceitos, debates e a gama de possibilidades que dizem respeito a ele – mais ainda quando esses profissionais exercem trabalhos criativos. Nesse sentido, o que esse pequeno ensaio em três capítulos buscou fazer foi, justamente, auxiliar aqueles interessados em se tornar roteiristas de quadrinhos a dominar um pouco mais o vocabulário conceitual e das possibilidades expressivas de uso dessa mídia, no que acreditamos ter sido bem-sucedidos.

Dividido em três capítulos, o nosso ensaio dá em cada um deles um passo conceitual distinto, inicialmente explanando o conceito de narrativa, e mergulhando um pouco no debate sobre a noção de narratividade. A partir daí, ponderamos acerca do fato de as narrativas não necessariamente demandarem um narrador, e nos debruçamos sobre o aparato narratorial que é próprio dos quadrinhos, uma mídia que permite – mas não demanda – a presença de um narrador próximo daquele da literatura tradicional. Então, discutimos brevemente sobre a diferença entre aquilo que é narrado, a narrativa e a narração, e falamos um pouquinho sobre o processo de adaptação entre distintas mídias, antes de concluirmos com a ponderação de que nem todos os quadrinhos são narrativos.

No capítulo seguinte, exploramos a especificidade dos quadrinhos enquanto mídia. Para tanto, trouxemos primeiro as definições do quadrinista e pensador Will Eisner, que limita a noção de quadrinhos ao formato moderno desenvolvido a partir do século XIX. Logo após, trouxemos também a definição de McCloud, que não só abre o escopo dos quadrinhos para abraçar obras anteriores de várias épocas e lugares, mas já traz em seu bojo os dois elementos que vemos como centrais para a mídia: simultaneidade e sequencialidade. O resto do capítulo se dedicou um pouco mais à questão da simultaneidade. Nele, falamos sobre o conceito de solidariedade icônica, que lida com a capacidade que cada quadro de uma HQ tem de impactar os outros quadros da mesma HQ, e discutimos várias possibilidades de uso criativo do layout nos quadrinhos. Por fim, algumas palavras ainda foram dedicadas à questão da sequencialidade, principalmente no que concerne à possibilidade de programar múltiplos percursos de leitura.

O tema da sequencialidade, no entanto, foi muito mais trabalhado no nosso capítulo final, em que nos dedicamos às noções irmãs de encapsulamento e conclusão, a primeira das quais relativa ao que acontece nos quadros, e a segunda ao que acontece entre eles. No debate sobre encapsulamento, trouxemos uma discussão sobre composição, e mencionamos aspectos de composição que são específicos dos quadrinhos enquanto mídia. Já no debate

sobre conclusão, mencionamos a tipologia que McCloud desenvolve para lidar com elas, e abordamos sua importância para pensarmos os quadrinhos como narrativa.

Ao fim desse percurso, enfim, só cabe dizer que desejamos que esse ensaio tenha cumprido aquilo que ele se propôs a fazer: ampliar o vocabulário conceitual de jovens interessados em roteirizar quadrinhos, apontar caminhos por onde eles podem seguir seus estudos sobre a forma dessa mídia, e ajudá-los a pensar o seu próprio fazer criativo.

Referências bibliográficas

- BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). *Teoria contemporânea do cinema, vol. 2: documentário e narrativa ficcional*. São Paulo: Senac, 2005, p. 277-301.
- CORTÁZAR, Julio. *O jogo da amarelinha*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew. *The power of comics: history, form and culture*. 2. ed. London: Bloomsbury Academic, 2015.
- ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Schwarcz, 2006.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- _____. *Narrativas gráficas de Will Eisner*. São Paulo: Devir, 2005.
- GAIMAN, Neil. *The Sandman: Overture (Deluxe Edition)*. New York: Vertigo, 2015.
- GROENSTEEN, Thierry. *The system of comics*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
- HERMAN, David. *Basic elements of narrative*. Chichester (Reino Unido): Wiley-Blackwell, 2009.
- HERMAN, Luc; VERVAECK, Bart. *Handbook of narrative analysis*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2005.
- MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2004.
- _____. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2008.
- MOLOTIU, Andrei (Ed.). *Abstract Comics: The Anthology*. Seattle: Fantagraphics Books, 2009.
- RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- SOUSANIS, Nick. *Unflattening*. Cambridge (Massachusetts): Harvard University Press, 2015.
- VASCONCELLOS, Pedro. *Mangá-Dô: os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas*, 2006, 220 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes e Design, PUC-RJ. Rio de Janeiro, 2006.

Sobre o autor

João Araújo

Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (PPGCCC - UFBA), e membro grupo de pesquisa em Análise de Teleficção (a-tevê). Foi professor substituto das disciplinas Estética da Comunicação e Oficina de Comunicação Audiovisual também pela Universidade Federal da Bahia, e hoje atua como professor, pesquisador, organizador e coordenador pedagógico em empreendimentos culturais e acadêmicos diversos. Dentre esses empreendimentos, na pesquisa, se destacam a coordenação dos projetos de investigação “Vários Mundos, Uma Bahia: Um Estudo da Ficção Seriada Baiana” (financiado pelo Edital Setorial de Audiovisual do Fundo de Cultura da Bahia, 2019) e “Jogos de Todos os Santos: um estudo da construção de mundos ficcionais nos videogames baianos” (Prêmio das Artes Jorge Portugal 2020 - Premiação Aldir Blanc Bahia). Já na docência, se destaca a atuação contínua junto ao Centro de formação de roteiristas de narrativas seriadas para televisão e internet Estação do Drama (UFBA), com premiações em editais diversos.

Estou no Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3456835344222735>

Estou no Academia.edu: <https://independent.academia.edu/Ara%C3%BAjoJo%C3%A3o>

Sobre o projeto

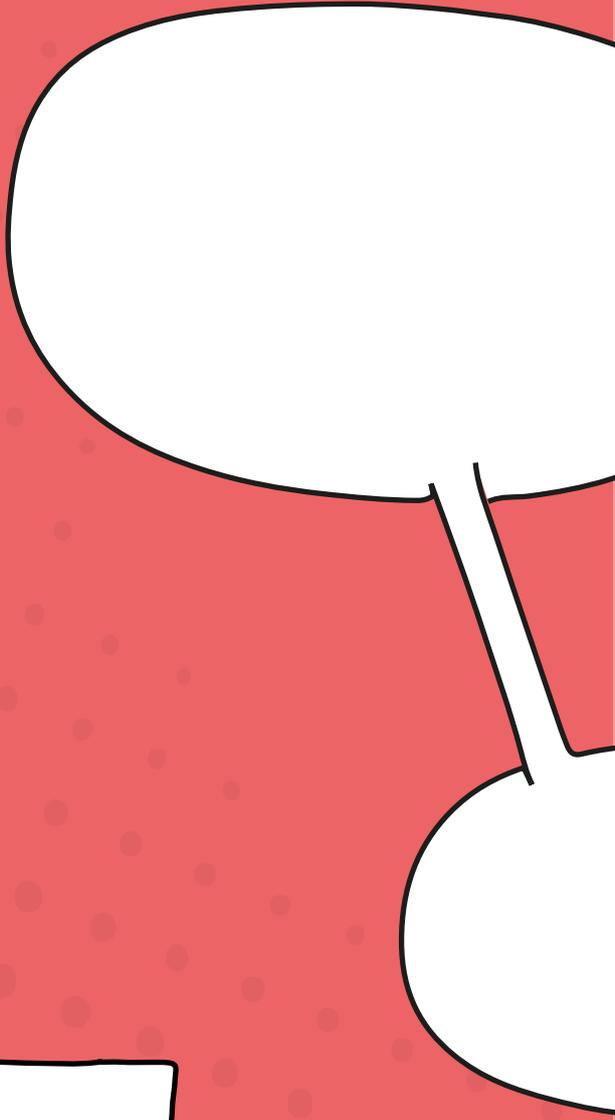
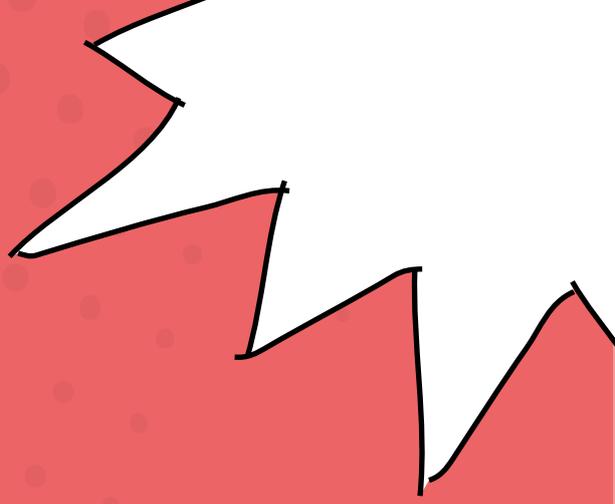


RESUMO DO PROJETO

O projeto “Balão das Letras - Oficinas de Adaptação Quadrinhística” é uma iniciativa que visa contribuir para a capacitação, especialmente do público jovem, em adaptar textos literários para o formato de quadrinhos. Ele consiste na realização de oficinas online, totalmente gratuitas, e distribuição de materiais didáticos, a partir das quais os alunos e alunas aprenderão a planejar e escrever roteiros para narrativas gráficas; compreender os elementos que estruturam a linguagem visual; e dissecar os componentes básicos das narrativas literárias, como seus enredos, personagens, ambientes e atmosferas.

O projeto tem apoio financeiro do Estado da Bahia, através do Fundo de Cultura, Fundação Cultural do Estado da Bahia, Secretaria de Cultura e Secretaria da Fazenda.

www.balaodasletras.com



www.balaodasletras.com