

3

Códigos e convenções gráficas da linguagem dos quadrinhos

Após conceber uma idéia para criar uma história em quadrinhos, seu criador procura desenvolvê-la como um objeto uno, formado por palavras e imagens. Como o produto final deve ser lido como um todo visual, percebe-se que a imagem predomina sobre o texto. No entanto, o conceito de história narrada é ampliado e desenvolvido pelas palavras que, tanto pelo seu significado como por seu aspecto gráfico e visual, complementam a arquitetura da composição de cada quadro. A combinação do signo lingüístico com uma imagem visual revela-se, ao contrário, muito rica e, sobretudo, atrativa para os leitores, principalmente porque se serve de recursos próprios da oralidade, conforme observamos anteriormente no primeiro capítulo.

Lidando com dois importantes instrumentos de comunicação, a imagem e o texto, a história em quadrinhos hoje é reconhecida também como uma manifestação artística de primeira grandeza, passando a figurar junto a outras formas de arte.

Os recursos metalingüísticos enriquecem e complementam a comunicação. Todos esses elementos tornam as histórias em quadrinhos de tal forma atrativas que se vendem aos milhares ou mesmo milhões de exemplares em todo o mundo. Leitores e autores se comunicam de maneira fácil, e cremos poder dizer que as características de oralidade, implícitas nas histórias em quadrinhos, são um dos fatores que contribuem fortemente para todo esse sucesso e popularidade.

Como forma de arte, a evolução no tratamento dos temas abordados passa por transformações, sujeitando-se a costumes, modismos, etc, inerentes a qualquer sociedade. É natural que existam diversos gêneros, estilos e temáticas para se fazer histórias em quadrinhos, já que o público também é diversificado. Seja nos aspectos da narrativa, seja ao tratamento dado à imagem, as histórias em quadrinhos influenciaram e também foram fortemente influenciadas por outra arte seqüencial com a qual sempre tiveram muita afinidade: o cinema.

QUADRO E REQUADRO

Sendo o elemento que caracteriza os quadrinhos, o quadro sofreu poucas, porém significativas modificações no decorrer de sua existência. Sua estrutura básica permanece a mesma, ou seja, o quadro propriamente dito é o congelamento de um momento, que em conjunto com os demais quadrinhos forma uma sequência (lógica, ou não!) que conta a história. Geralmente a cena é retratada sob o ponto de vista do leitor como terceira pessoa.

Além de limitar cada cena apresentada, o quadro também dá o ritmo da narrativa, passando para o leitor a noção de tempo. Nas histórias em quadrinhos, o quadro pode ser utilizado como elemento de medida em uma marcação de tempo para o leitor. Este controle recebe o nome de "timing". O domínio deste elemento por parte do artista permite a geração de efeitos dramáticos na cena, reforçando a mensagem passada pelo autor, podendo ser comparado com os efeitos de câmera lenta ou acelerada, largamente empregados no cinema. Este recurso se mostra extremamente eficaz nas histórias que são despojadas de texto, ou onde este tenha importância secundária.

O requadro pode ser usado como recurso dramático, mas devemos lembrar que sua principal função é emoldurar a cena/quadrinho. Com o desenvolvimento da técnica, o requadro ganhou espaço na composição da página, se transformando num elemento de grande força expressiva, acentuando ou atenuando efeitos, de acordo com o desejo do autor, tornando-se parte da estrutura narrativa.

Atualmente, as cenas passam a ter novos enfoques, novos planos de enquadramento, ângulos inusitados e um aprimoramento do uso da ilumi-



Figura 3.1
A sequência de imagens similares como recurso temporal.



Figura 3.2
Uso do requadro como elemento de conexão da narrativa.

nação de cena, possibilitando quadrinhos com visão subjetiva da personagem. LACASSIN (1971) afirma que muitos desses enquadramentos foram absorvidos pela linguagem cinematográfica, demonstrando a influência dos quadrinhos, não só na temática, mas também em sua gramática visual.

BALÃO

Foi o elemento que deu uma nova dinâmica à estrutura narrativa dos quadrinhos, pois permite uma maior liberdade ao personagem. A figura do narrador tornou-se dispensável, ou pelo menos não obrigatória, pois agora o personagem não necessitava de um porta-voz.

O Balão foi se modernizando na medida em que a própria história em quadrinhos se desenvolvia. Surgiram diversos tipos de balão, criados segundo a necessidade, desde o tradicional balão de pensamento até o de fala radiofônica. Ele se tornou não só a forma do personagem se expressar, se comunicar verbalmente, como também assume formatos diversos, que ajudam a enfatizar a mensagem.

Com o balão, o diálogo nas histórias ganha mais agilidade. A interação entre os personagens se torna mais fácil e, agora, o ritmo da história também é marcado pelas falas dos personagens, que anteriormente era determinado pela figura do narrador. A dramaticidade resultante desta utilização do texto dá ao balão uma expressividade vigorosa e, mesmo não sendo ele indispensável para os quadrinhos, é difícil nos lembrarmos de história em quadrinhos sem nos lembrarmos dele.

Com a ajuda do balão, o artista pode atingir a metalinguagem ou dimensões informacionais completamente novas de uma riqueza fascinante. Solidificador da palavra, do sonho e do fôlego, o balão é uma instigante visualização espacial do som, assim como a



Figura 3.3
Diversas possibilidades de uso do balão uma dos mais versáteis elementos dos quadrinhos.

onomatopéia. Criador de um novo espaço gráfico, redimensiona o quadro proposto à revelia do desenhista. Em estreita relação com a confecção tipográfica do texto, expressa fúria, ódio, medo, alegria, surpresa etc. Passando às vezes de uma realidade lingüística (abstrata) para uma realidade física (concreta), o balão pode ultrapassar a sua realidade específica tornando-se um elemento estrutural, abandonando as palavras dos personagens para ir contornar o próprio quadro.

A inclusão de palavras no campo imagético causou uma transformação em seu uso, adicionando conotações e outras vezes alterando o seu significado. Desde então, as palavras sofreram um tratamento plástico: tamanho, cor, espessura etc; tornaram-se componentes relevantes para a interpretação do texto e, por conseguinte, das imagens.

Quando um personagem diz: "Cuidado!" com letras pequenas e tímidas, isto pode significar uma situação de impotência diante do fato consumado. Por outro lado, a mesma expressão escrita com letras espessas significa que o personagem procura avisar (gritando) alguém de algum perigo. Dois sentidos diferentes são conotados com a mesma palavra figurada distintamente. Outro bom

exemplo acontece quando letra serve como elemento de aclimatação de uma cena. Por exemplo, em uma estória ambientada em um local chuvoso, todo um clima criado quando as letras são também "encharcadas", envolvendo o leitor com o quadrinho. Torna-se claro que o desenho da palavra existe também fora do campo das imagens. Nesse caso existe, simultaneamente, linguagem analógica das imagens e a digital das palavras. nessa concomitância que está valor do transporte e tratamento do texto; na relação organizada entre informação analógica e a abstrata que criam um conjunto novo, permitindo um conhecimento rápido e preciso.

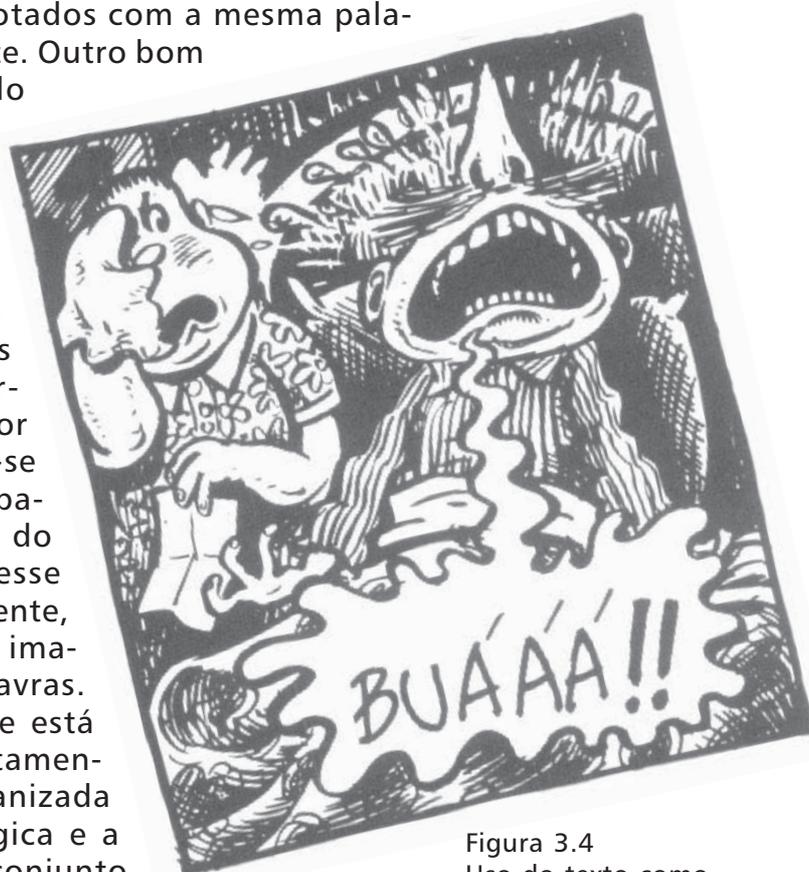


Figura 3.4
Uso do texto como elemento plástico.

TEXTO



Figura 3.5
Exemplos do uso e do não-
uso do texto como apoio a
narrativa.

Anteriormente, a única função do texto era a de apresentar o diálogo dos personagens ao leitor. Com a evolução da história em quadrinhos, o texto assume muitas vezes um caráter plástico, enfatizando uma fala ou sentimento expressado pelo personagem.

Dependendo da natureza do enredo, da complexidade da narrativa, do apelo gráfico da história, o texto pode assumir um papel de maior ou menor importância, dando sentido a sua narrativa, sem necessariamente assumir uma função gráfica.

ONOMATOPÉIA

De caráter dramático, este elemento tem a função de "sonorizar", ou seja, colocar os efeitos sonoros de forma visual para o leitor. Depois do balão, talvez seja o elemento de maior simbolismo dos quadrinhos. O ruído, nos quadrinhos, ao ganhar expressão visual, é antes de tudo plástico, é uma forma de exploração das virtualidades gráficas em busca de uma dimensão estético-informacional.

As onomatopéias encontradas nas HQs têm a função de representar graficamente os milhões de ruídos existentes no cotidiano. Nas primeiras HQs, elas não existiam, pois o que mais interessava era o texto abaixo do desenho, que tudo descrevia.

Com o advento do cinema sonoro, 1926, as HQs foram buscar na trilha sonora cinematográfica elementos para reproduzir seus ruídos que nem sempre podiam figurar nos diálogos - balões - ou nos textos. Uma onomatopéia - temática, gráfica e/ou plástica - está para os quadrinhos assim como a sonoplastia está para



o cinema, pois ambos têm a função de oferecer elementos que compõem a ambientação e o cenário sonoro: como o personagem sente, escuta e percebe o local.

Outra função é a de criar uma atmosfera mais convincente de tempo e lugar determinando onde e de que maneira se passa a ação, indicando pontos de vista, caracterizando o som produzido, auxiliando na construção da unidade formal e estimulando a imaginação. Uma forma de narrativa que estabelece cumplicidade entre leitor e personagem, pois ambos, igualmente, "escutam" a mesma ambientação sonora. Alguns autores procuram extrair dos ruídos onomatopaicos signos previamente codificados pelo uso, uma alta temperatura compositiva e textual, em maior ou menor grau.

Característica também das onomatopéias é que são regidas por modelos fonológicos que diferem segundo as línguas. Como não existe uma ortografia única para as onomatopéias, cada um usa o que mais lhe convém, variando conforme o caso. Seguindo as tradições da oralidade local, usa-se uma linguagem particular, acabando por constituir um estilo próprio.

Além de tentar suprir a inexistência do som nos quadrinhos, ela passa posteriormente a harmonizar plasticamente a composição da página. Sendo um elemento que procura simular recursos sonoros com meios puramente visuais, é comum que os autores muitas vezes alterem plasticamente a forma como os fonemas são representados gerando redundância, que enfatiza a sonoridade.

As onomatopéias explodem em componentes visuais tornando sua linguagem semiologicamente codificável. A busca contínua de uma iconicidade transforma a onomatopéia em um dos elementos mais expressivos da linguagem quadrinizada.



Figura 3.6
Uso da Onomatopéia demonstrando plásticidade como recurso compositivo.