

3

Conhecendo os componentes da construção da obra

3.1

As personagens

É necessário para a pesquisa diferenciar, neste momento, personagem de não-personagem. Nas palavras de Roland Barthes (2003, p.178) a respeito do mito:

Vogamos incessantemente entre objeto e a sua desmistificação, incapazes de lhe conferir uma totalidade: pois, se penetramos o objeto, nós o libertamos, mas também o destruimos; e, se lhe deixamos o seu peso, nós o respeitamos, mas também o devolvemos ainda mais mistificado.

Se tomar como base o que Barthes afirma como desmistificação, ao denominar algo no universo criado por Mauricio de Sousa como não-personagem, já o estaria designando com a personagem só por estar representativo e o estar atribuindo-lhe um nome. Então, o conceito do sujeito a respeito de cadeira, como por exemplo, por estar graficamente representado nos quadrinhos já lhe atribui a condição de personagem?

Para resolver essa questão, ao invés de acusar a aparição de figuras de análise, tendo que classificá-las ou não classificá-las como personagens, cabe a distinção e hierarquização das personagens, segundo Yves Reuter (2002, p.41):

[...] as personagens têm um papel essencial na organização das histórias. Elas permitem as ações, assumem-nas, vivem-nas, ligam-nas entre si e lhes dão sentido. De certa forma, toda história é história de personagens.

Portanto, assume a condição de personagem a figura que, nos quadrinhos, assume o lugar de sujeito, ou seja, define a ação do quadro. Para Reuter, a condição de personagem é dada ao sujeito que assume o lugar de *fazer* ou *ser* na narrativa, denominando-o de actante, ou seja, que atua.

Mas, tomando como base o que Mauricio de Sousa já denomina como personagem, até como forma hierárquica de classificação, segue a apresentação das personagens de 1º plano, ou principais actantes:

3.1.1

Apresentação das personagens que fazem parte da *Turma do Chico Bento*:

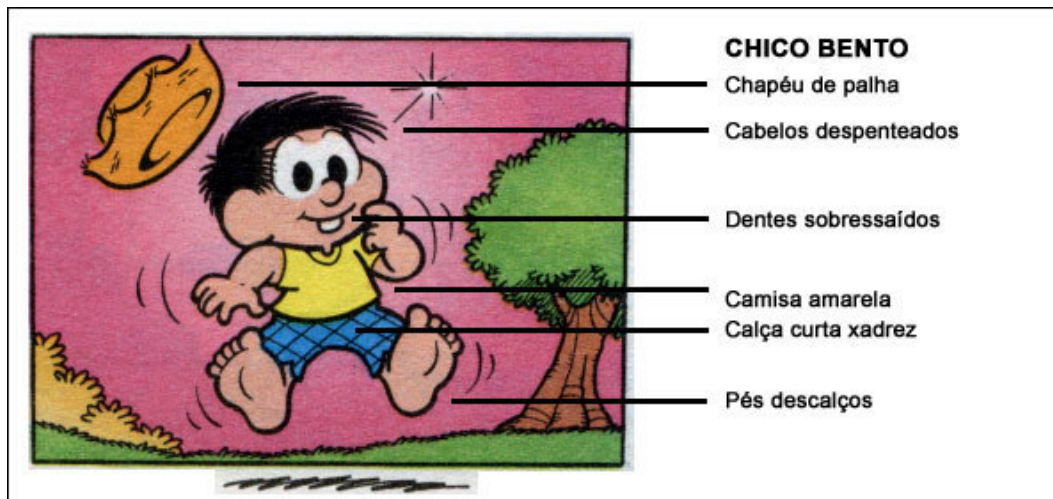


Figura 8: Chico Bento

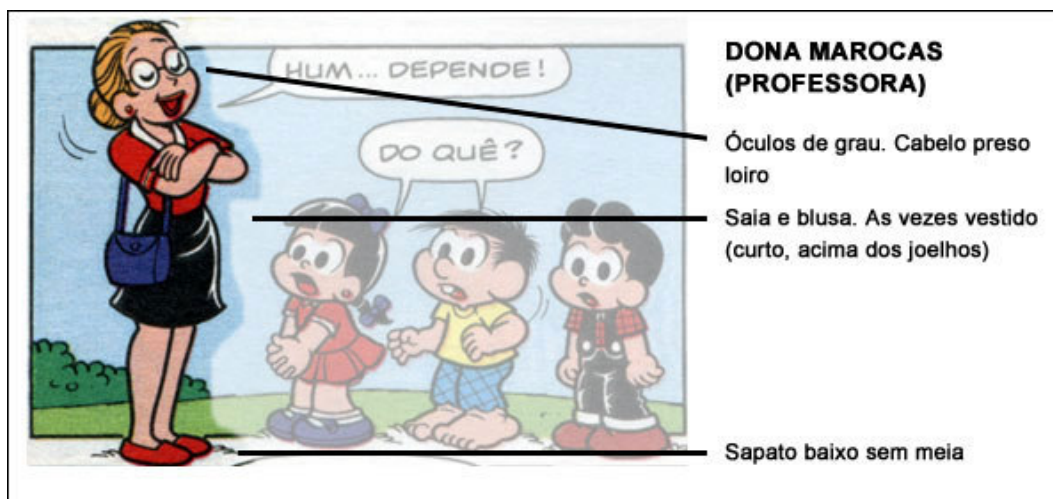
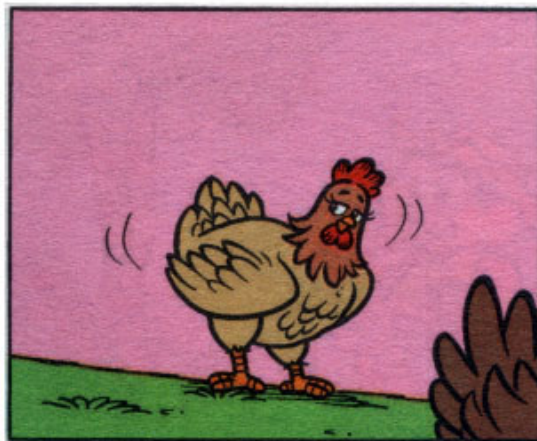


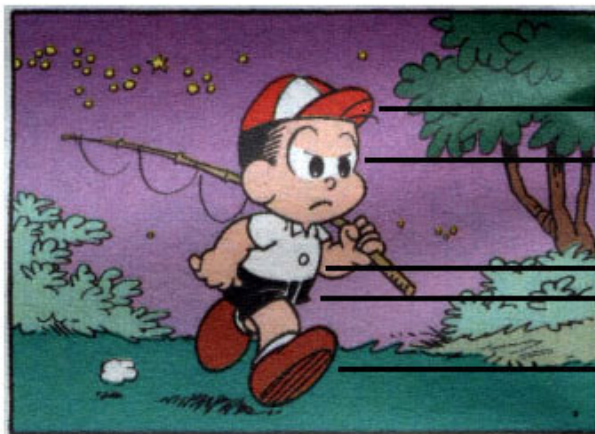
Figura 9: Dona Marocas



GISELDA

Galinha de tons
amarronzados

Figura 10: Giselda



HIRO

Boné vermelho e branco
Olho levemente repuxado:
expressão oriental
Camisa branca
Short Preto
Sapato e meia

Figura 11: Hiro



MÃE (DO CHICO BENTO)

Cabelo preso e brinco de
bolinha
Blusa colorida de bolinhas
Avental branco
Saia preta curta até os
joelhos
Sapato baixo sem meia

Figura 12: Mãe do Chico Bento

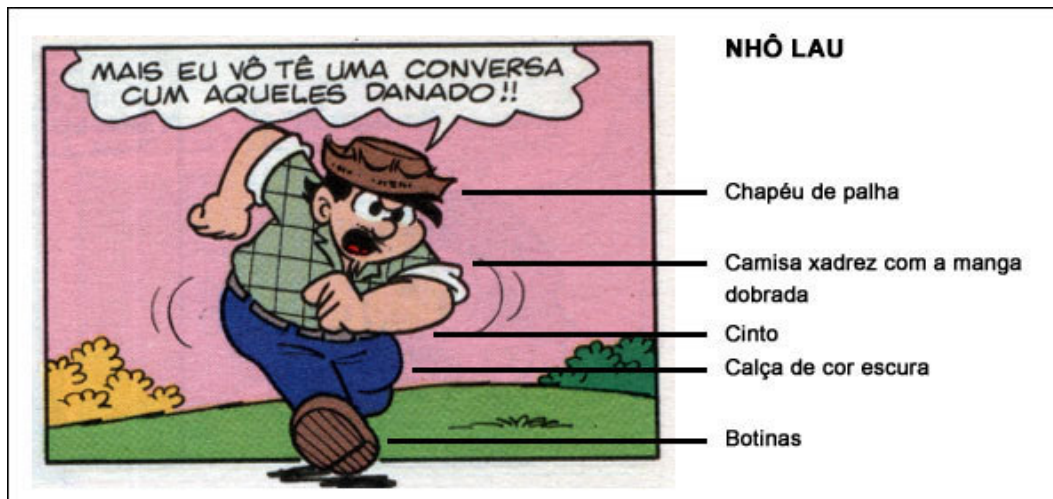


Figura 13: Nhô Lau

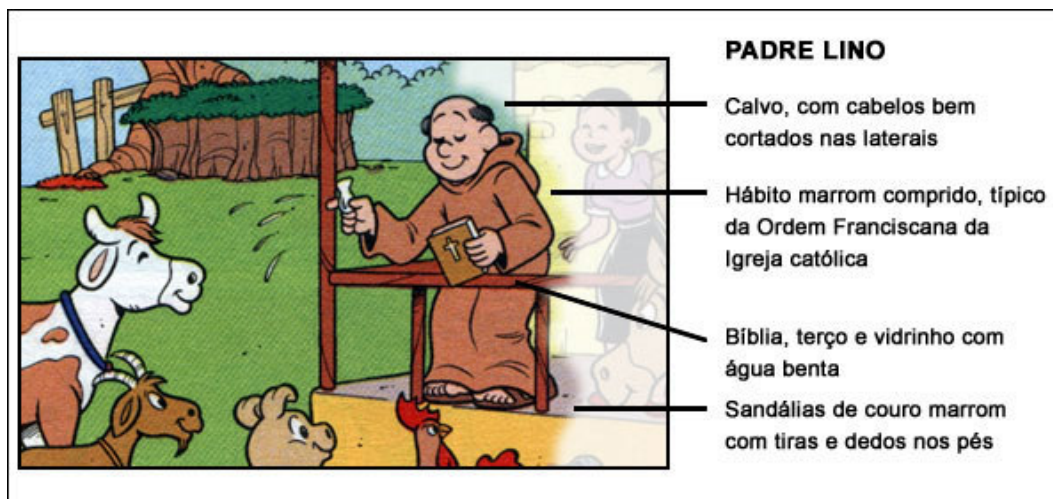


Figura 14: Padre Lino

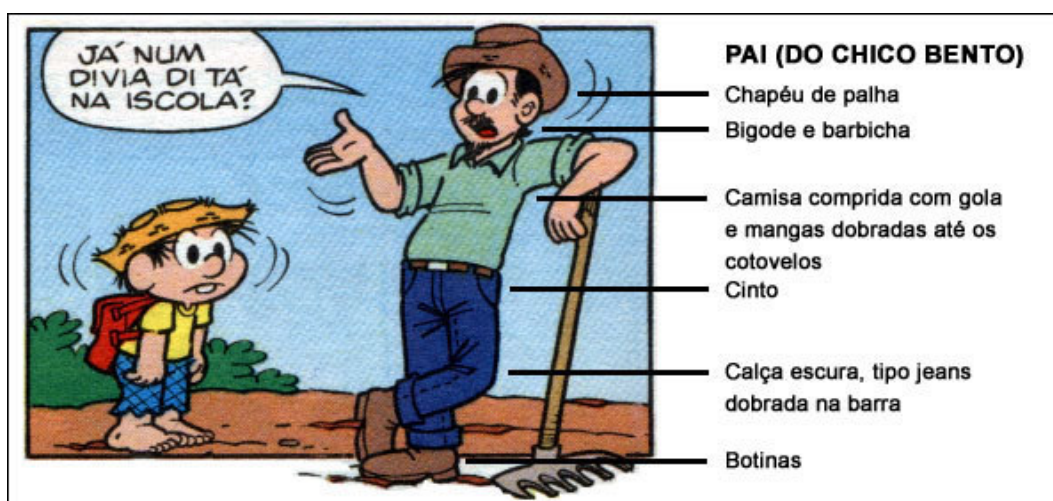


Figura 15: Pai do Chico Bento

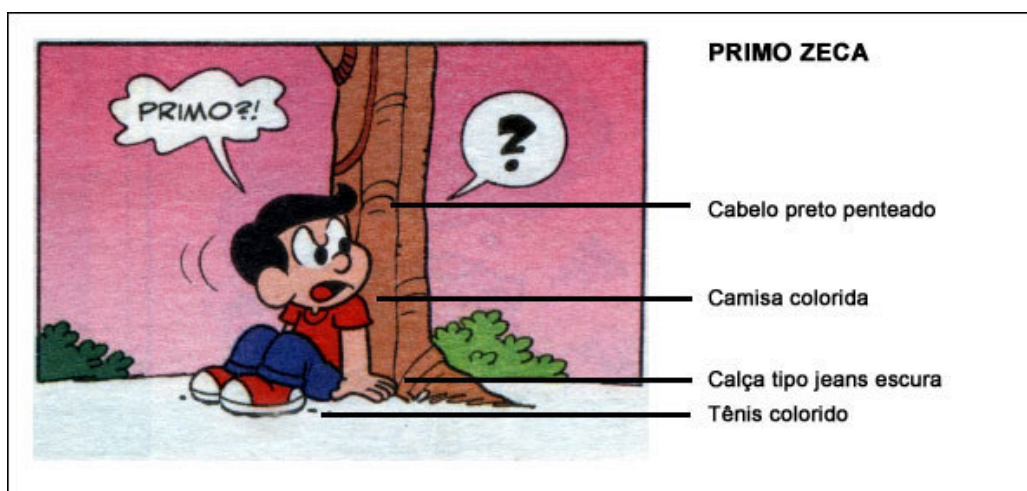


Figura 16: Primo Zeca

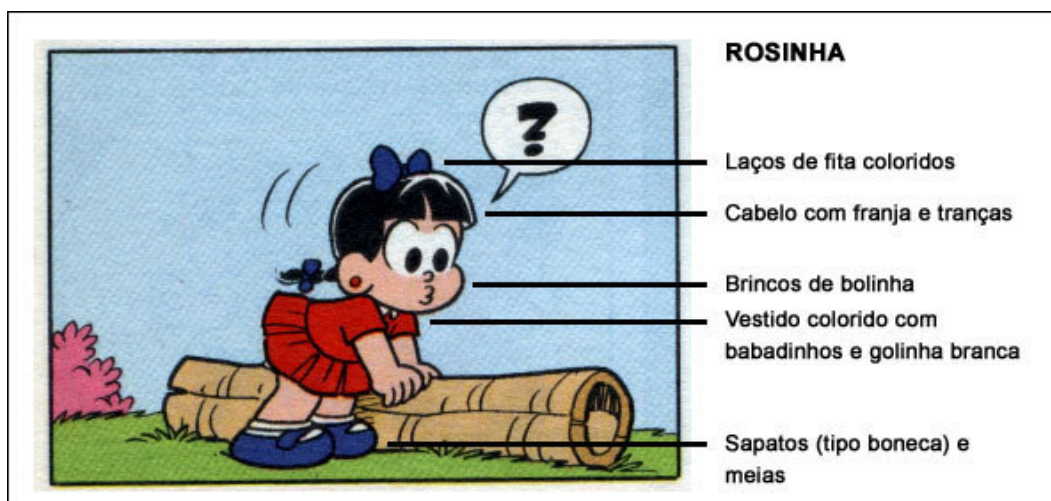


Figura 17: Rosinha

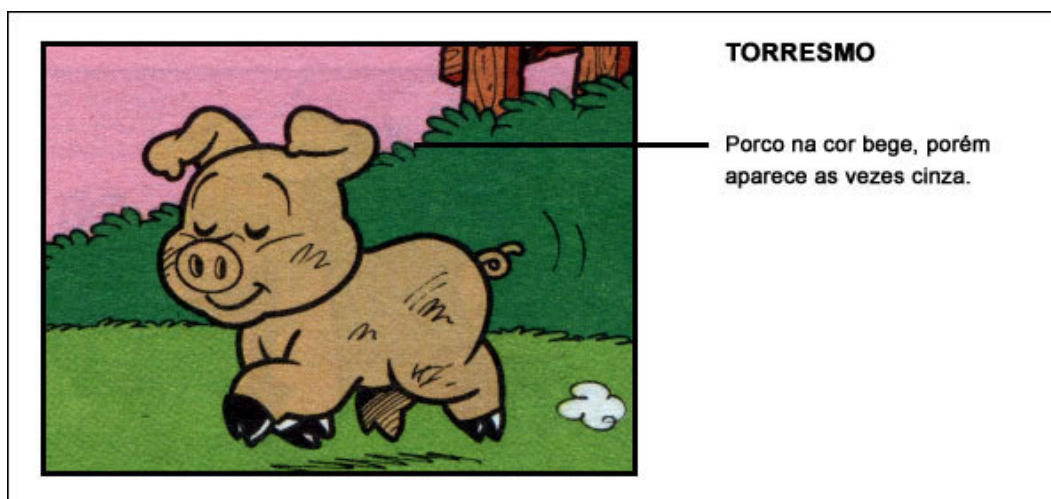


Figura 18: Torresmo

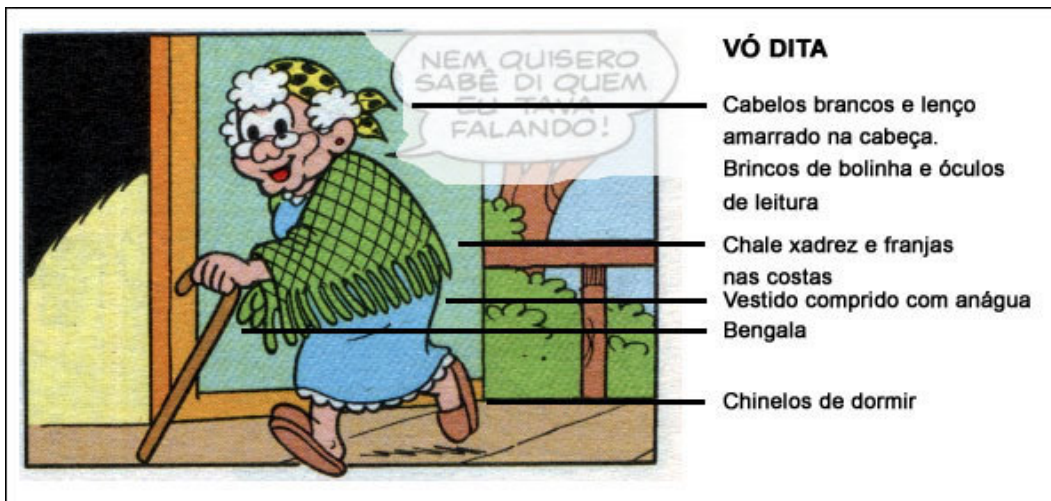


Figura 19: Vó Dita

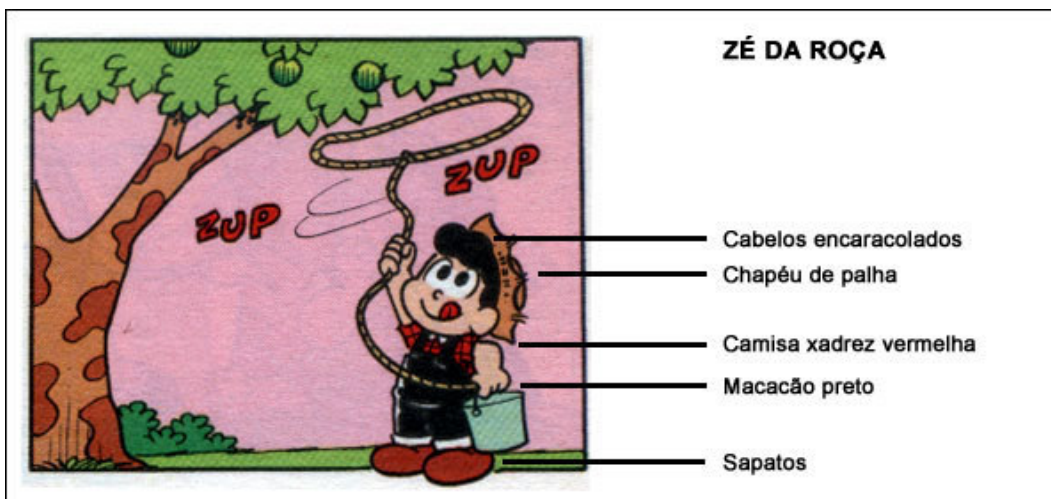


Figura 20: Zé da Roça

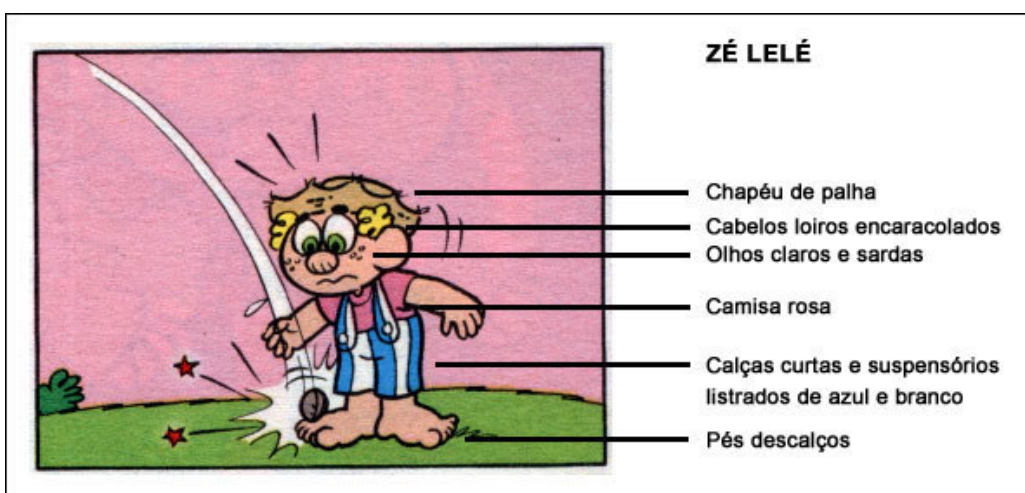


Figura 21: Zé Lelé

3.1.2

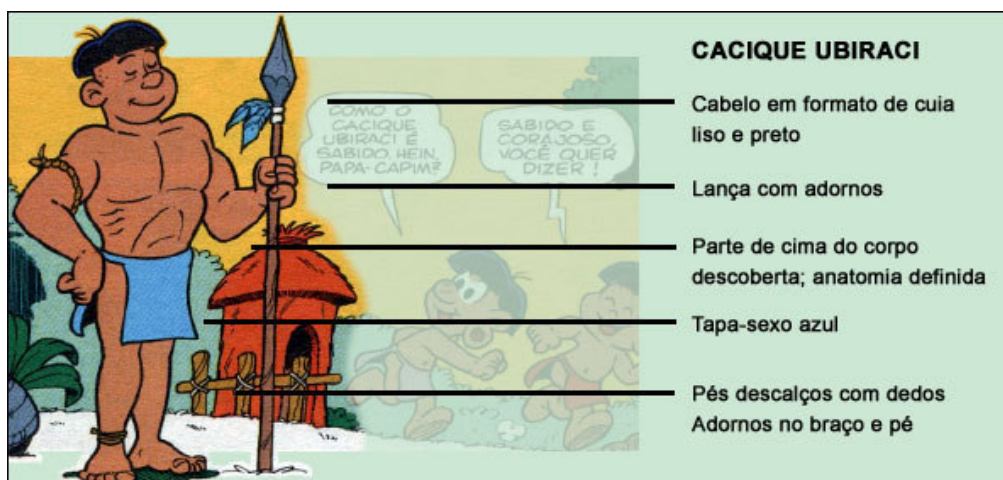
Apresentação das personagens que fazem parte da *Turma do Papa-Capim*:

Figura 22: Cacique Ubiraci

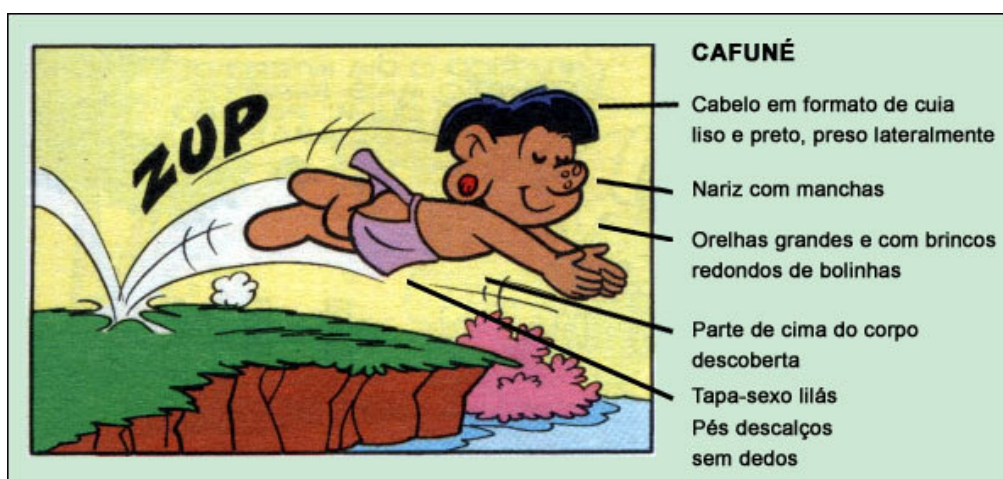


Figura 23: Cafuné

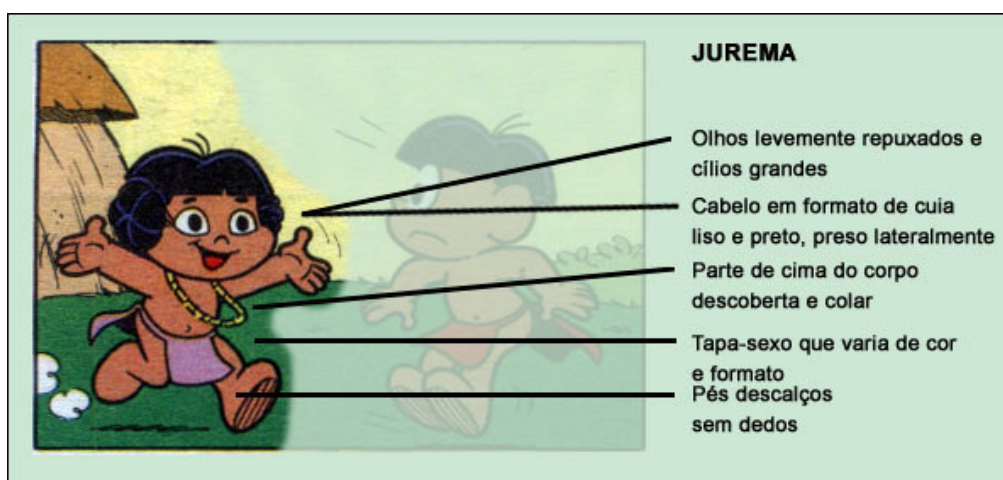


Figura 24: Jurema



Figura 25: Pajé

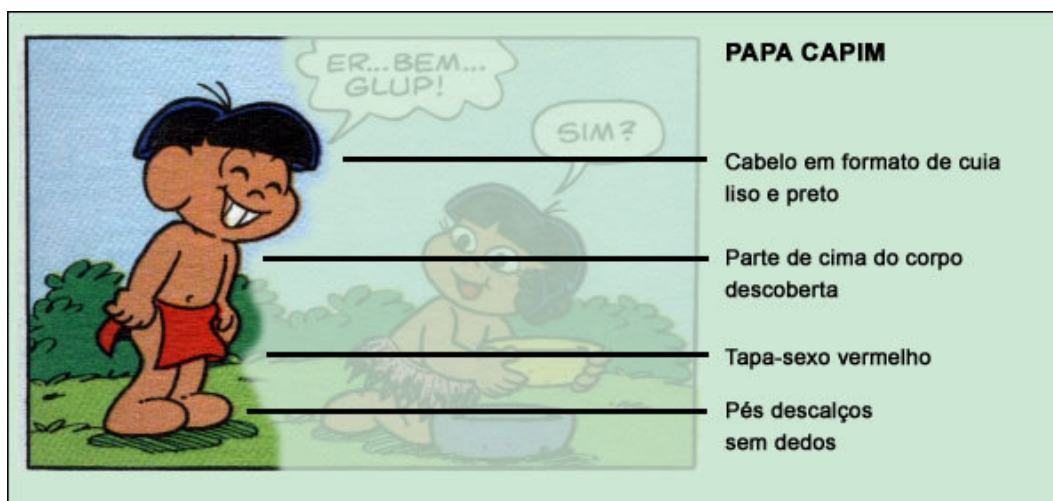


Figura 26: Papa-Capim

3.2

Unidades de construção de sentido descritas por Will Eisner, aplicadas a Mauricio de Sousa

Como já sistematizadas anteriormente, as unidades de construção de sentido usadas para fazer o levantamento da composição da imagem na obra de Mauricio de Sousa serão as descritas por Will Eisner em seu curso sobre quadrinhos, aplicado por anos na Escola de Artes Visuais de Nova Iorque.

Neste momento, é de suma importância para a pesquisa, que se ache um método de avaliação do uso da imagem, por considerarmos, previamente, que Mauricio de Sousa utiliza uma linguagem própria – a dos quadrinhos – encontrada

em obras de renome como a do próprio Will Eisner, porém aplicadas ao seu público e utilizando sua expressão artística peculiar.

Para tanto é necessário que, usando o levantamento das personagens como actantes na narrativa, se faça uma descrição prévia das *turmas* ou lugares narrativos utilizados como recorte na presente pesquisa.

Apresentam-se abaixo, para cada *Turma*, dois quadros que descrevem as personagens.

3.2.1

Turma do Chico Bento

Ficha técnica das personagens

Tabela 1: Aspectos formais da *Turma do Chico Bento*

Nome	Cabelo	Figurino	Pele	Olhos	Acessórios	Pés	Nariz	Característica própria
Chico Bento	Preto despen-teado	Camisa amarela e calça curta xadrez azul	Clara	Grandes e negros	Chapéu de palha	Descalços com dedos	Grande e redondo	Dentes sobressaídos. Criança.
Dona Marocas	Loiro, liso, preso com um coque	Saia curta e blusa ou vestido curto. As cores variam	Clara	Pequenos	Óculos de grau redondos e brincos de bolinhas pequenos	Calçados. Sapato fechado combinando com a roupa	Pequeno, arrebitado	Batom. Personagem adulta
Giselda	-----	-----	Penas amarronzadas	Com cílios grandes	-----	Patas amarelas	-----	Personagem animal. Galinha
Hiro	Preto, liso, raspado	Camisa branca e short preto	Clara	Repuxados	Boné vermelho e branco	Calçados com sapato fechado e meias curtas	Pequeno, redondo	Personagem nisei. Criança
Mãe	Preto, liso, preso com um coque	Blusa vermelha e branca de bolas, saia preta na altura dos joelhos	Clara	Grandes e negros	Avental branco e brincos pequenos de bolinha.	Calçados. Sapato fechado na cor vermelha	Pequeno arrebitado.	Dois fios de cabelo a frente da cabeça. Personagem adulta

Nhô Lau	Preto, liso e despen-teado, levemente crescido no comprimento	Camisa xadrez de mangas compridas, com botões, dobradas até os cotovelos ; calça comprida escura e cinto.	Clara	Grandes e negros	Chapéu de palha	Botinas marrons escuras	Grande e redondo	Barbicha e bigode; personagem obeso. Personagem adulta.
Padre Lino	Calvo na parte de cima da cabeça, mas com cabelos cortados nas laterais	Hábito marrom comprido até os pés com capuz. Traje típico da Ordem Franciscana da Igreja Católica.	Clara	Grandes e negros	Bíblia, terço e vidrinho com água benta. Corda amarrada na cintura.	Calçados com sandálias de couro com tiras. Pés com dedos.	Grande e redondo	Personagem adulta em idade avançada Rechonchudo.
Pai	Preto, liso e despen-teado, levemente crescido do comprimento. Costeletas.	Camisa lisa de mangas compridas, sem botões (tipo pólo), dobradas até os cotovelos ; calça comprida escura e cinto.	Clara	Grandes e negros	Chapéu de palha	Botinas marrons escuras	Grande e redondo	Barbicha e bigode; Personagem adulto
Primo Zeca	Preto liso. Penteado.	Camisa lisa. Calça tipo jeans azul.	Clara	Grandes e negros	_____	Tênis vermelho e branco	Grande e redondo	Personagem criança.
Rosinha	Preto, liso, com tranças e franja.	Vestido com babado curto	Clara	Grandes e negros	Laço de fita no cabelo. Brinco de bolinha	Sapato tipo de boneca e meia curta	Grande e redondo	Personagem criança.
Torresmo	_____	_____	Cinza ou bege	Redondos	_____	Patas pontudas	Grande e oval, com dois buracos	Personagem animal. Porco

Vó Dita	Branco, encara-colado.	Vestido liso, comprido com babados brancos na barra	Clara, com marcas de rugas	Grandes e negros	Lenço estampado na cabeça, óculos de leitura, xale xadrez, bengala e brincos de bolinha.	Calçados com chinelos de dormir	Grande com marca de rugas	Personagem idosa
Zé da Roça	Amarelo (loiro), encara-colado	Camisa rosa lisa, calças curtas com suspensórios, listradas de azul e branco.	Clara com marcas de sardas	Grandes e verdes	Chapéu de palha	Descalços	Grande e redondo	Sobrance-lhas grossas. Personagem criança.
Zé Lelé	Preto, encara-colado.	Camisa vermelha xadrez, macacão preto dobrado na barra	Clara	Grandes e negros	Chapéu de palha	Calçados com sapatos marrons	Pequeno e redondo	Personagem criança

Tabela 2: Aspectos sociais e de personalidade da Turma do Chico Bento

Nome	Classificação de importância	Grau de relação ou parentesco	Personalidade	Ambientação localização	Função ocupação
Chico Bento	Personagem principal	_____	Criança esperta. Não gosta de estudar. Travesso. Gosta de pescar, nadar e brincar	Mora em um sítio, vai à escola e ajuda nos afazeres da fazenda	Estudante.
Dona Marocas	Personagem secundária	Professora da escola onde as crianças estudam	Calma, atenciosa e exigente. Vive para a escola. Adora o que faz	Mora em uma casa baixa. Atua na escola e próxima a ela.	Professora. Personagem responsável por levantar questões sobre a importância do estudo.

Giselda	Personagem secundária	Galinha de estimação do Chico Bento	Arisca. Esperta. Sempre foge da raposa e da mãe do Chico para não “entrar na panela”. É a principal galinha do sítio.	Galinheiro. Atua pelo sítio solta. O Chico Bento sempre a leva com ele para os passeios.	Galinha: bota ovos; personagem que aparece quando o roteiro se refere a defesa aos animais, relações das crianças com os animais domésticos.
Hiro	Personagem que aparece de vez em quando, sempre atuando com outros personagens.	Amigo do Chico Bento	Criança esperta. Não gosta de estudar. Travesso. Gosta de pescar, nadar e brincar. Personagem nisei.	Ambiente rural, contracenando com outras personagens.	Estudante. Conserva a cultura japonesa, que aprendeu com seus pais, imigrantes japoneses.
Mãe	Personagem secundária	Mãe do Chico Bento	Carinhosa com o filho, esposa dedicada. Brava nas horas certas.	Dentro de casa; sítio.	Dona de casa.
Nhô Lau	Personagem secundária	Vizinho do Chico Bento	Sempre bravo por roubarem as goiabas de seu pomar.	Sítio onde mora. Perto da goiabeira.	Fazendeiro.
Padre Lino	Personagem secundária	Padre da cidade (vigário)	Bondoso, carismático e a pessoa mais respeitada.	Igreja ou em outros ambientes.	Padre. Apazigua as brigas, ouve e aconselha.
Pai	Personagem secundária	Pai do Chico Bento	Pai dedicado e marido responsável. Trabalhador.	Sítio. Casa. Roçado.	Fazendeiro. Responsável por trazer questões ligadas ao bom relacionamento familiar. O homem como centro da família.
Primo Zeca	Personagem secundária	Primo do Chico Bento.	Menino esperto. Questiona sempre as coisas que não conhece e faz com que as crianças da roça observem seu cotidiano de maneira diferente.	Metrópole. Sítio a passeio.	Estudante. Responsável por colocar a vida na cidade grande caótica perto da vida na roça. Atenta para as diferenças de ambiente.

Rosinha	Personagem secundária.	Namorada do Chico Bento	Menina carinhosa, estudiosa, bonita e atenciosa. Ciumenta com o Chico Bento. Tímida nas questões que envolvem namoro.	Sítio, escola. Tronco de árvore tombado.	Estudante. Responsável por levantar questões sobre a inocência infantil.
Torresmo	Personagem secundária	Porco de estimação do Chico Bento	Porco esperto, mascote do Chico Bento. Tão limpinho que vive dentro de casa	Sítio. Dentro de casa.	Porco. Refere-se aos assuntos de defesa dos animais e companheirismo entre as crianças e os animais.
Vó Dita	Personagem secundária	Avó do Chico Bento	Dócil. Inteligente. Conselheira.	Varanda da casa do sítio.	Contadora de histórias. Responsável por abordar as histórias folclóricas típicas do interior do Brasil.
Zé da Roça	Personagem secundária.	Amigo do Chico Bento.	Esperto. Inteligente. Não tem o sotaque <i>caipirês</i> típico das outras personagens.	Ambiente rural, contracenando com outras personagens.	Estudante. É o amigo sensato do Chico Bento.
Zé Lelé	Personagem secundária.	Primo do Chico Bento.	Distraído. Sempre cai em armadilhas dos outros. Típico inocente caipira.	Ambiente rural, contracenando com outras personagens e em histórias próprias.	Estudante. Sempre que é colocado nas histórias, é para dar um toque de humor ao enredo.

3.2.2

Turma do Papa-Capim**Ficha técnica das personagens****Tabela 3: Aspectos formais da Turma do Papa-Capim**

Nome	Cabelo	Figurino	Pele	Olhos	Acessórios	Pés	Nariz	Característica própria
Cacique Ubiraci.	Em formato de “cuia”, liso e preto.	Tapa-sexo somente na parte de baixo de penas.	Parda. Amarronzada	Negros, levemente repuxados	Lança com adornos Adornos no braço e tornozelo.	Descalços com dedos.	Grande. Bem definido	Anatomia definida. Adulto.
Cafuné	Em formato de “cuia”, liso e preto	Tapa-sexo somente na parte de baixo.	Parda. Amarronzada.	Grandes e negros	Brincos de bolinha nas duas orelhas.	Descalços, sem dedos	Grande redondo com manchas	Orelha com formato diferente. Menino.
Jurema	Em formato de “cuia”, liso e preto, com tranças enroladas nas laterais	Tapa-sexo somente na parte de baixo.	Parda. Amarronzada	Negros, grandes levemente repuxados cílios grandes	Brincos de bolinha. Adornos no pescoço e/ou pulso.	Descalços. sem dedos.	Pequeno e arrebitado	Menina
Pajé	Comprido e branco	Tapa-sexo somente na parte de baixo.	Parda. Amarronzada.	Grandes e negros.	Cocar com penas, colar com dentes de animais ou pedras.	Descalços, com dedos	Grande	Sem dentes. Personagem idosa.
Papa-Capim	Em formato de “cuia”, liso e preto	Tapa-sexo somente na parte de baixo.	Parda. Amarronzada.	Grandes e negros	-----	Descalços, sem dedos.	Pequeno, redondo e arrebitado	Menino

Tabela 4: Aspectos sociais e de personalidade**da Turma do Papa-Capim**

Nome	Classificação de importância	Grau de relação ou parentesco	Personalidade	Ambientação localização	Função ocupação
Cacique Ubiraci	Personagem secundária	Chefe da tribo	Bravo guerreiro. Líder nato e impecável quanto ao comportamento de adulto, preocupando-se em passar a referência de maturidade para os curumins.	Tribo e selva.	Cacique da tribo. Passa a idéia de liderança e é responsável por levantar as questões de preservação dos costumes e da ética indígena.
Cafuné	Uma das principais personagens	Amigo do Papa-Capim	Amigo inseparável de Papa-Capim, o ajuda nas caçadas. É muito companheiro, mas muito trapalhão.	Tribo e selva.	Curumim da tribo. Preserva a natureza e valoriza a vida ecológica da selva que o cerca. Contracena com Papa-Capim e com outras personagens.
Jurema	Personagem secundária	Namorada do Papa-Capim		Tribo e selva.	Curumim da tribo, faz o papel da representação da mulher indígena, preservando os costumes da tribo.
Pajé	Personagem secundária	Pajé da tribo		Tribo e selva. Dentro da oca.	Curandeiro. É responsável por levantar questões sobre o respeito aos mais experientes.
Papa-Capim	Personagem principal	-----	Menino esperto e sempre quer imitar a bravura dos adultos.	Tribo e selva.	Curumim da tribo. Preserva a natureza e valoriza a vida ecológica da selva que o cerca.

Como pudemos ver nos levantamentos anteriores, cada personagem assume suas próprias características morfológicas e de personalidade. Quando a análise refere-se à morfologia, adota os aspectos da forma e comportamento humanos, imitando a realidade. O autor, por sua vez, adota suas próprias noções de

representação e usa a imagem, no lugar da realidade. Abordando a representação, a pesquisa recorre a Semiologia, que, estudando os signos, busca um significado para o leitor.

É comum vermos, tanto na *Turma do Chico Bento* quanto na *Turma do Papa-Capim*, personagens não-humanos adotando características do homem: asas que viram braços, aves que adquirem sobrancelhas para terem anatomia expressiva, cachorros que andam, porcos que têm personalidade forte e sentimentos próprios do homem; figuras típicas do folclore brasileiro atuam como personagens, podendo rir, chorar, falar, pensar. Tais figuras, apesar de seguirem descritas através de exemplos nesse momento, serão analisadas posteriormente.

3.3 Anatomia Expressiva

Will Eisner, em seu livro *Quadrinhos e a arte seqüencial*, trata como actante a personagem que assume o lugar de contar a história por ela mesma. A narrativa, depois que inclui essa personagem, toma forma e assume as ações nos quadros, podendo ter a partir daí, várias atuações e assumindo diversos papéis como agentes de uma ação (BARTHES, 2001, p. 130).

Roland Barthes, a respeito da atuação da personagem na narrativa, diz que esse “agente de uma ação”, assume uma consciência psicológica, torna-se um indivíduo, uma “pessoa”, um “ser”, plenamente constituído e, bem entendido, antes mesmo de agir (BARTHES, loc. cit.).

Will Eisner (1995, p.100), a respeito dessas características morfológicas e psicológicas das personagens, denomina de “anatomia expressiva” o conjunto de elementos responsáveis em dotar de significação gestual e de movimentação os actantes da narrativa, classificando-os em três ordens:

- 1 – O rosto
- 2 – O corpo
- 3 – O corpo e o rosto



Figura 27 - Exemplos de anatomia expressiva corporal.

Anatomia expressiva da obra de Mauricio de Sousa:

O Rosto

Assustado



Figura 28: Rosto assustado

Alegre / satisfeito



Amedrontado



Figura 29: Rosto alegre / satisfeito ou amedrontado

Argumentando**Apaixonado**

Figura 30: Rosto argumentando ou apaixonado

Beijando**Confuso****Dormindo****Desacordado / tonto / em transe****Desconfiado**

Figura 31: Rosto beijando, confuso, dormindo, desacordado, tonto, em transe ou desconfiado

Nós humanos, somos uma espécie centrada em nós mesmos. Nós vemos a nós mesmos em tudo. Atribuímos identidade e emoção onde não existe nada. E transformamos o mundo à nossa imagem. (McLOUD, 2005, p.32)

A construção da personagem, por não ser fotografia ou pintura realista, é tratada de forma iconizada, ou seja, uma imagem que representa uma pessoa. A construção das personagens de alguns autores, quando não direcionadas para o público infantil, são mais próximos do real, no que se referem aos traços e efeitos de luz e sombra. Já na obra de Mauricio de Sousa, a imagem é idealizada, ou seja, simplificada para melhor entendimento do leitor.

Scott McCloud, um renomado autor de quadrinhos e autor de vários livros que tratam da linguagem quadrinizada, afirma que ícones “são imagens criadas para se assemelharem a seus temas” e também que “a fotografia e o desenho realista são os ícones que mais se aproximam de seus equivalentes reais”. Porém, “ao reduzir uma imagem a seu significado essencial, um artista pode ampliar esse significado” (McLOUD, 2005, p. 30). A partir dessas afirmativas, atribui-se às personagens afinidades que o próprio artista usou como inspiração para criá-las, simplificando a realidade e “brincando com o imaginário”.

Assim, torna-se desnecessária a explicação de que uma linha arredondada no centro do rosto da personagem é um nariz. Essa liberdade de criação segue uma proporcionalidade baseada no rosto humano.



Figura 32: Rosto empolgado, encabulado, encurralado ou guloso.

Ignorando / ignoto

Olhos semi-abertos com as pupilas direcionadas para um dos lados. Boca fechada voltada para baixo



Olhos fechados voltados para cima. Boca fechada voltada para baixo



Olhos semi-abertos com as pupilas direcionadas para a frente. Boca aberta em "O"

Impaciente

Olhos fechados voltados para baixo. Uma das sobrancelhas contraída do centro do olho. Boca aberta em "O"



Olhos semi-abertos voltados para baixo. Uma das sobrancelhas contraída do centro do olho. Boca aberta voltada para baixo

Inibido

Olhos fechados voltados para cima. Sobrancelhas contraídas nas laterais voltadas para cima. Boca fechada voltada para baixo com os dentes aparecendo



Olhos semi-abertos voltados para cima. Sinais gráficos nas laterais. Boca aberta voltada para cima



Olhos fechados voltados para baixo. Boca fechada voltada para cima com os dentes aparecendo



Olhos abertos com sinais gráficos nas laterais. Boca fechada voltada para cima com os dentes aparecendo



Olhos abertos com pupilas voltadas para o centro. Boca fechada voltada para baixo com os dentes aparecendo

Figura 33: Rosto ignorando, impaciente ou inibido.

Indeciso

Olhos abertos com o rosto bem de frente. Boca semi-aberta voltada para baixo



Olhos abertos com as pupilas direcionadas para uma das laterais. Boca aberta voltada para baixo



Olhos arregalados. Boca fechada voltada para baixo



Olhos arregalados com as pupilas direcionadas para cima. Boca fechada voltada para baixo



Olhos arregalados com sinais gráficos nas laterais. Boca fechada voltada para baixo



Olhos arregalados com sinais gráficos nas laterais. Boca aberta voltada para baixo

Orgulhoso

Olhos fechados voltados para cima. Boca aberta voltada para cima



Olhos semi-abertos voltados para baixo. Boca aberta voltada para cima



Olhos fechados voltados para cima. Boca aberta voltada para cima



Olhos semi-abertos voltados para baixo. Boca aberta voltada para cima



Olhos fechados voltados para cima. Boca fechada voltada para cima com os dentes aparecendo. Na lateral da boca, um sinal gráfico

Figura 34: Rosto indeciso ou orgulhoso.

Pensativo

Olhos semi-abertos com as pupilas direcionadas para frente e sinais gráficos nas laterais. Boca fechada voltada para cima



Olhos abertos com as pupilas direcionadas para uma das laterais e para cima. Boca aberta voltada para cima e sinal gráfico em um dos lados



Olhos abertos com as pupilas direcionadas para uma das laterais e para cima. Boca fechada voltada para cima e sinal gráfico em um dos lados



Olhos fechados voltados para baixo bem contraídos. Uma imagem no centro da cabeça. Boca aberta voltada para cima e sinal gráfico em um dos lados



Olhos abertos com as pupilas direcionadas para frente. Cabeça levemente tombada. Boca fechada voltada para cima e sinal gráfico nas laterais



Olhos semi-abertos com as pupilas direcionadas para frente e sinais gráficos nas laterais. Boca fechada voltada para cima



Um olho aberto e outro fechado voltado para cima. Boca fechada voltada para baixo



Olhos abertos com as pupilas voltadas para o centro e para cima. Sinais gráficos nas laterais. Boca aberta voltada para baixo.

Questionando

Olhos abertos com as pupilas direcionadas para frente. Cabeça levemente tombada. Boca aberta voltada para baixo



Olhos abertos com as pupilas direcionadas para frente. Cabeça levemente tombada. Boca aberta voltada para baixo



Olhos abertos com as pupilas direcionadas para frente. Cabeça levemente tombada. Boca fechada voltada para baixo



Olhos fechados voltados para baixo. Uma das sobrancelhas contraída no centro do rosto. Boca aberta voltada para baixo

Raiva / nervoso

Olhos fechados voltados para baixo, sinais gráficos colados em cima. Uma das sobrancelhas contraída no centro do rosto. Boca aberta voltada para baixo



Olhos semi-abertos voltados para baixo. Uma das sobrancelhas contraída no centro do rosto. Boca aberta voltada para baixo



Olhos abertos com as pupilas direcionadas para uma das laterais. Uma das sobrancelhas contraída no centro do rosto. Boca fechada com um dos lados voltado para baixo



Olhos abertos com as pupilas direcionadas para frente. Uma das sobrancelhas contraída no centro do rosto. Boca aberta voltada para baixo



Olhos abertos com as pupilas direcionadas para frente. Sinais gráficos nas laterais. Uma das sobrancelhas contraída no centro do rosto. Boca aberta voltada para baixo

Figura 35: Rosto pensativo, questionando ou nervoso.

Para cada expressão levantada há uma combinação de traços e cada parte do rosto resulta em um aspecto significativo que diferencia uma expressão da outra. Essas expressões ausentam o texto, que, quando enquadrado, vem complementar a comunicação da narrativa juntamente com os sinais gráficos característicos dos quadrinhos.

Sinais Gráficos

Sinais gráficos aqui são elementos formais que ajudam na movimentação e na expressão do sentimento por parte das personagens. Eles podem ser usados em quaisquer anatomias expressivas usadas para caracterizar a personagem.

Sinal gráfico	Descrição	Significado
	Traços contínuos, curvados, seguidos de traços paralelos curvados na vertical e fumacinhas	Alta velocidade, quase voando
	Traço parabólico com "splash" em cada queda	Personagem saltitante
	Traços contínuos paralelos, fazendo curva do ar, pintados de branco entre eles	Objeto flutuando no ar
	Vários traços paralelos pintados de branco entre eles, com uma grande cortina de fumaça embaixo e fumacinha flutuando	Alta velocidade fazendo uso de um veículo ou extrapolando os limites de velocidade
	Corações na ponta de fios em volta da personagem	Cena apaixonada; personagem enamorada
	Traços parabólicos paralelos, pintados de branco entre eles e uma fumacinha	Personagem saltando em alta velocidade
	Traços paralelos ao objeto da cena, seguidos de vários traços em direção oposta e fumacinhas	Movimentação contínua e brusca
	Grande cortina de fumaça, dando a impressão de ponto de fuga, em cima de dois planos	Algo em grande velocidade, dando a impressão de estar correndo há algum tempo

Figura 36: Sinais gráficos 1

Sinal gráfico	Descrição	Significado
	Estrela vermelha ou amarela na ponta de um traço (fio) torto, seguida de fumaça	Dor; machucado; hematoma. A personagem pode ter brigado, caído ou batido em algo
	"Splash" em volta da personagem	Situação de risco
	Dois traços paralelos curvados para baixo pintados de branco entre eles	Salto
	Fio todo enrolado, que começa fino e termina com uma copa larga (fumacinha), acima da cabeça da personagem	Muita raiva; busca de solução para algo, que no momento pode parecer insolucionável
	Dois traços curvados em volta do corpo	Leve movimentação
	Traços paralelos formando uma circunferência em volta da personagem, seguidos de fumacinha	Personagem "andando em círculos"; indeciso; tentando achar solução para alguma questão
	Gotas que saltam da personagem	Aflicção; esforço físico
	Vários traços em volta de algo	Valorização do objeto, chamam atenção para a importância dele na cena

Figura 37: Sinais gráficos 2

Sinal gráfico	Descrição	Significado
	Fumaça embaixo das rodas de um veículo ou de uma personagem	Movimentação
	Duplicação de alguma parte do corpo e vários traços paralelos	Movimentos repetitivos
	Dois traços paralelos pintados de branco entre eles, na vertical	Algo sendo lançado pela personagem rapidamente
	Três traços paralelos pintados de branco entre eles, na vertical com uma fumacinha na ponta	Esconderijo rápido para não ser visto
	Dois traços paralelos pintados de branco entre eles, na horizontal com um "splash" na ponta	Algo foi arremessado e bateu em algum lugar; a personagem se jogou
	Vários traços saindo da boca de alguma personagem	Som emitido sem fala pela personagem
	Vários traços circulares paralelos, seguidos de fumacinhas e objetos (como folhas) multiplicados ao seu redor	Redemoinho
	Vários traços circulares paralelos, seguidos de fumacinhas e membros (como mãos) multiplicados ao seu redor	Briga; confusão

Figura 38: Sinais gráficos 3

Sinal gráfico	Descrição	Significado
	Parte do corpo duplicada em duas ou mais mudanças de direção, com vários traços curvados paralelos e gotas	Movimentação rápida. Geralmente indica que a personagem está perdida
	"Splash" em volta de algum objeto	Algo está acontecendo por trás (briga, discussão) ou batida brusca
	Pauta musical entortada e vários tracinhos ao seu redor	Música muito bem tocada no ar; som ambiente
	Dois traços paralelos, na vertical e dois traços paralelos na horizontal curvados	Movimento repetitivo
	Tracinhos em várias direções, pintados de amarelo entre eles, formando uma estrelinha, que é multiplicada em volta de algo	Geralmente indica o valor alto (valioso) ou algo mágico
	Gotas caindo do rosto da personagem	Aflicção, esforço físico ou agonia
	Dois tracinhos curvados paralelamente, na horizontal	Mudança de direção da personagem
	Traço rabiscado ascendente, seguido do pé da personagem pressionando o chão	Algo está sendo suspenso com força

Figura 39: Sinais gráficos 4

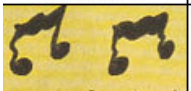
Sinal gráfico	Descrição	Significado
	Notas musicais distorcidas	Emissão de som desafinado ou mal tocado
	Dois traços entortados, pintados de branco entre eles, seguidos de tracinhos de movimentação	Mudança brusca de direção
	Gotas azuis acima da cabeça	Aflicção; medo ou esforço físico
	Vários traços paralelos que começam enrolados e terminam retos.	Saída brusca da personagem
	Traços acima de algum lugar	O lugar foi esvaziado
	Traços acima da cabeça	Alguma coisa foi atentada ou lembrada pela personagem
	Partes do corpo multiplicadas, seguidas de uma cortina de fumaça cinza	Movimentação rápida. Se for nos pés, é sinal de fuga
	Dois traços paralelos entortados pintados de branco entre eles, seguidos de tracinhos de movimentação	Se, de baixo para cima, é sinal de que o objeto está sendo levantado para que se procure algo

Figura 40: Sinais gráficos 5

Sinal gráfico	Descrição	Significado
	Tracinhos em redemoinho, seguidos de tracinhos de movimentação	Objetos sendo jogados; abandonados
	Dois "rocamboles" e sombra	Uma personagem andando distraída e a outra a seguindo

Figura 41: Sinais gráficos 6

Deve-se ressaltar que tais elementos gráficos de composição da imagem – componentes-chave da construção do sentido da narrativa –, dependendo de seu emprego, ajudam na compreensão do sentido da imagem, não só para a anatomia expressiva facial, mas também para o que a face, juntamente com o corpo, emite para dar movimentação e expressão à cena.

O corpo

Nas histórias em quadrinhos, a postura do corpo e o gesto têm primazia sobre o texto. A maneira como são empregadas essas imagens modifica e define o significado que se pretende dar às palavras. (EISNER, 1995, p. 103)

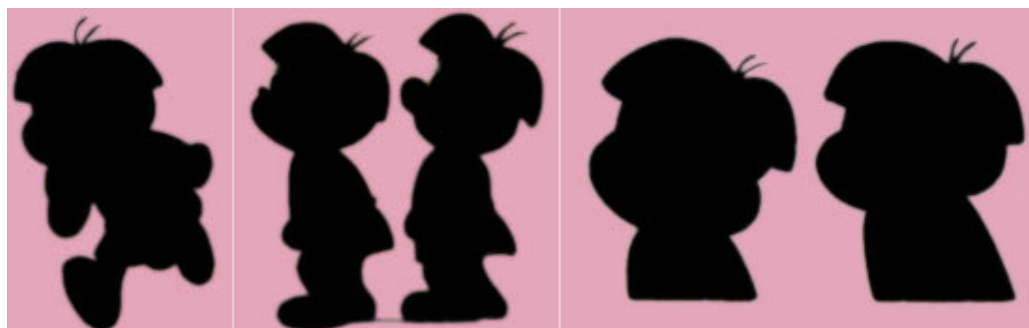


Figura 42: Exemplos de anatomia expressiva na obra de Mauricio de Sousa

Na obra de Mauricio de Sousa, os actantes da narrativa, que são as personagens já citadas, assumem – em forma de expressões gestuais e através de sinais gráficos característicos – as expressões necessárias na busca da significação. Pode-se arriscar que, até mesmo se pintarmos de preto os elementos necessários a identificar tais características, poder-se-á ainda, representar certas emoções e declarar modificações, assim como a forma representativa que Will Eisner usa para exemplificar movimentação na anatomia expressiva através do corpo.

Depois de identificados os aspectos formais da obra de Mauricio de Sousa, de maneira simplificada, define-se ações no quadro, representadas pelos seus próprios actantes.

Apresenta-se abaixo exemplos levantados de expressões corporais da obra de Mauricio de Sousa:

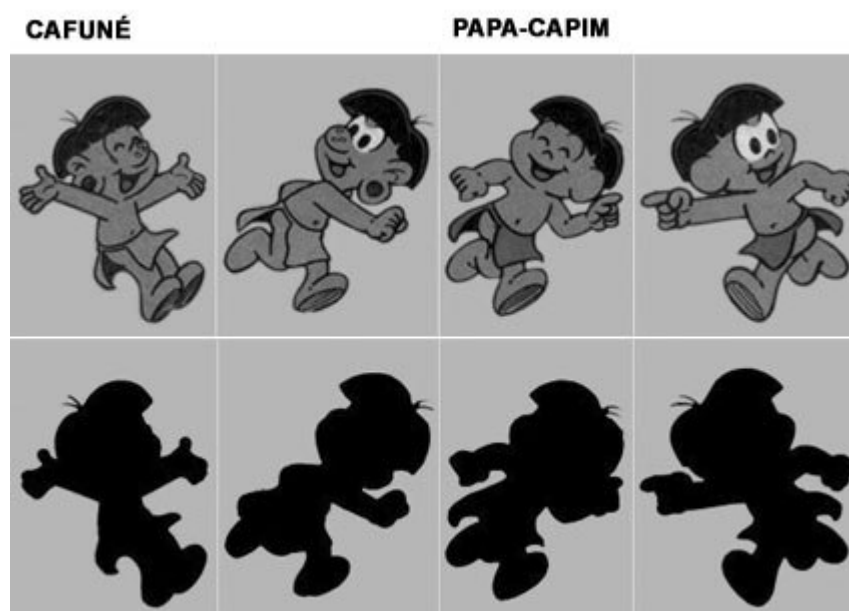


Figura 43: Cafuné e Papa-Capim

Assim, independentemente da fala, o corpo traduz a emoção passada pela personagem. Uma vez conhecendo a personagem, o leitor poderá ter a idéia de qual é a figura e o que ela pretende.

Com o uso dos membros superiores e inferiores, é possível a criação de gestos, que na maioria das vezes são reconhecíveis, ou, copiando a realidade, para que o corpo fique dotado de significação, é possível a criação de gestos que até exacerbem os limites do corpo humano. É comum vermos, na obra de Mauricio de Sousa, gestos que seriam impossíveis à anatomia humana.



Figura 44: Papa-Capim pulando

Ao quadrinho, seguindo uma estrutura da própria língua portuguesa, até se guiando pela afirmativa de que há uma leitura das imagens, uma *hipérbole imagética*³, para a compreensão da cena. Usando figuras de linguagem na imagem, é viável para os quadrinhos dinamizar a ação do quadro.

Hipérbole aqui é usada como uma figura de estilo presente na gramática da língua portuguesa, que, normalmente, é aplicada ao texto. Mas aqui é empregada para caracterizar exagero postural na imagem. É necessário esse exagero pela falta de movimento, apesar da seqüência de quadros denotar um *recorte do tempo*, chamado por Will Eisner de *timing*, como veremos mais à frente.

Na visão de Moacyr Cirne (2001, p. 134), o quadrinho se assemelha ao cinema em diversos aspectos. Para ele, ambas:

[...] são formações semióticas, que, no primeiro momento se parecem por usar a imagem. Nos quadrinhos, veiculados pela mídia impressa, a imagem desenhada é ‘congelada’. Já no cinema, a imagem fotografada, reproduzida em fotogramas, está em movimento.

Daí a necessidade dos quadrinhos terem tempo e espaço próprios. Ou seja, seu próprio *timing*.

Para Will Eisner (1995, p. 105), “a postura é um movimento selecionado de uma seqüência de momentos relacionados de uma única ação”. É escolhida, para o momento da cena, uma imagem que anteceda ou que venha depois do evento.

Em alguns casos, o corpo ajuda a complementar o sentimento retratado pelo rosto, como uma reafirmação da sensação obtida pela personagem. Às vezes, explicando o porquê daquele sentimento, dando uma espécie de satisfação ao leitor. Como diz ainda Scott McCloud (2005, p. 41):

Ao trocar a aparência do mundo físico pela idéia da forma, o Cartum coloca-se no mundo dos conceitos. Através do realismo tradicional, o desenhista de quadrinhos pode representar o mundo externo e através do Cartum, o mundo interno.

³ Hipérbole, em retórica, segundo a enciclopédia livre Wikipedia (disponível em: <<http://pt.wikipedia.org>>), é uma figura semântica, que pode ser identificada quando há exagero numa idéia expressa, de modo a acentuar de forma dramática aquilo que se quer dizer. É freqüente na linguagem corrente, como quando dizemos: “já te avisei mais de cem vezes, para não voltares a falar-me alto!”.

O corpo e o rosto

RAIVA



ALEGRIA



MEDO



Figura 45: Papa-Capim – Raiva, alegria e medo

Depois de selecionados alguns exemplos de expressões faciais e levantadas formas posturais de congelamento da imagem, onde a personagem, como actante da cena recortada, pode sofrer movimentações e obter a forma da emoção, agora, o corpo aqui é empregado como um elemento reafirmador da reação da personagem. Ele entra como um coadjuvante da expressão imagética.

Consagrando o *requadro*, a condição postural associada à expressão habilita a personagem a atuar na imagem como forma a complementar a mensagem.

É necessário nesse momento dizer que é muito difícil desconectar os componentes de construção da imagem, até por se tratarem de construções já estabelecidas e prontas para a análise. É provável que, no enquadramento da fala, tanto do narrador quanto da personagem, essas expressões denotem sentidos diferentes em diversas ocasiões. Para Will Eisner (1995, p.10-12), “o texto é lido como imagem”. Portanto, tais elementos levantados ajudarão na melhor

compreensão do uso da imagem em Mauricio de Sousa. Mas, por se tratar de uma linguagem universal – a quadrinizada –, esta já possui um código próprio construído lentamente ao longo da história, que sofre modificações de autor para autor, de sociedade para sociedade, de estilo artístico para outro estilo artístico.

Timing

Fazendo uma breve leitura na segmentação da obra escolhida como amostragem para a presente pesquisa, observa-se um certo *timing*, ou seja, um tempo bem característico da obra de Mauricio de Sousa.

O tempo nos quadrinhos é “uma dimensão essencial da arte seqüencial” (EISNER, 1995, p.25). Conforme já abordado anteriormente, os quadrinhos assemelham-se ao cinema, não só pelo uso da imagem, mas também pelo *requadro*. No cinema, o tempo é marcado pela quantidade de fotogramas por segundo. Já nos quadrinhos, esse *timing* é medido pelo prolongamento da cena, através da quantidade escolhida de quadros. Quanto menor o número de quadros, menor é o tempo medido para a cena, utilizando tempo e espaço.

[...] são uma narrativa gráfico-visual, com suas particularidades próprias, a partir do agenciamento de, no mínimo, duas imagens desenhadas que se relacionam. Entre as imagens, um corte, que chamaremos de corte gráfico – de certo modo, o lugar que marca o espaço do impulso narrativo. Esse corte tanto será espacial quanto temporal (aqui, gerando as elipses: um tempo a ser preenchido, muitas vezes pela imaginação do leitor). [...] se brusca, para não ser ríspida, ou dura, será eficaz na medida das necessidades temáticas do roteiro e/ou enredo propriamente dito. (CIRNE, 2002, p. 14)

A mídia eletrônica é *contínua*. Ela é involuntária e virtualmente imperceptível. Na história em quadrinhos, o leitor escolhe a seqüência a ser seguida, podendo descobrir o final num simples virar de página ou apenas percorrendo os olhos pela página até o último quadrinho.

Apesar de ser voluntário o segmento – ou seja, a leitura da imagem nos quadrinhos –, a narrativa depende de um contrato entre ela e o receptor, fazendo com que a história tenha um cúmplice. Por mais que o artista tenha o desfecho pronto, depende do leitor que a história tenha sentido. O quadrinho depende do imaginário muito mais que o cinema. Para Scott McCloud (2005, p. 67):

[...]os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecem um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada.

O tempo prolongado nos quadrinhos é resultado de aumento da quantidade de quadros para realçar a emoção.

Além dos quadros, não podemos esquecer dos intervalos que existem entre eles, que permitem que leitor construa uma narrativa nos espaços em branco, entre um requadro e outro. A esse intervalo, é dado o nome de *sargeta*, que pega dois recortes de cena – ou seja, dois quadros – e transforma em uma idéia unificada.



Figura 46: Chico Bento e as galinhas

Entre os dois quadros posicionados anteriormente, há um intervalo que sugere dúvida ou conclusão. Há elementos no primeiro requadro que não aparecem no segundo; há elementos que aparecem no segundo, que não aparecem no primeiro. A *sargeta* é essencial para que o quadrinho forneça subsídios para a condição interativa dos quadrinhos. A quantidade de elementos fornece um tipo de conclusão bem peculiar, cujo sentido único vai variar de leitor para leitor.

O tempo nos quadrinhos de Mauricio de Sousa é bem característico. A partir do enquadramento sem denotação de ações altamente expressivas, a personagem tem bastante espaço para atuar no cenário.

Na sequência a seguir, a personagem resolve fugir logo em seguida ter visto algo que a desagrada aos olhos, que dura o tempo de três quadros. Ou seja, a cena *pede* a fuga imediata do actante.

Situação 1 - Observa-se a construção da imagem pela expressão da personagem, seguida da anatomia corporal que reafirma o sentimento do medo, juntamente com uma imagem *iluminada* no primeiro quadro.

Situação 2 – No segundo quadro, a personagem apresenta expressão facial exacerbada da situação primeira e é introduzido mais um elemento à cena: o salto do chapéu, na confirmação do medo.

Situação 3 – A personagem corre. Há a inclusão de um sinal gráfico de salto em velocidade, que é o que se espera de alguém que toma um susto.

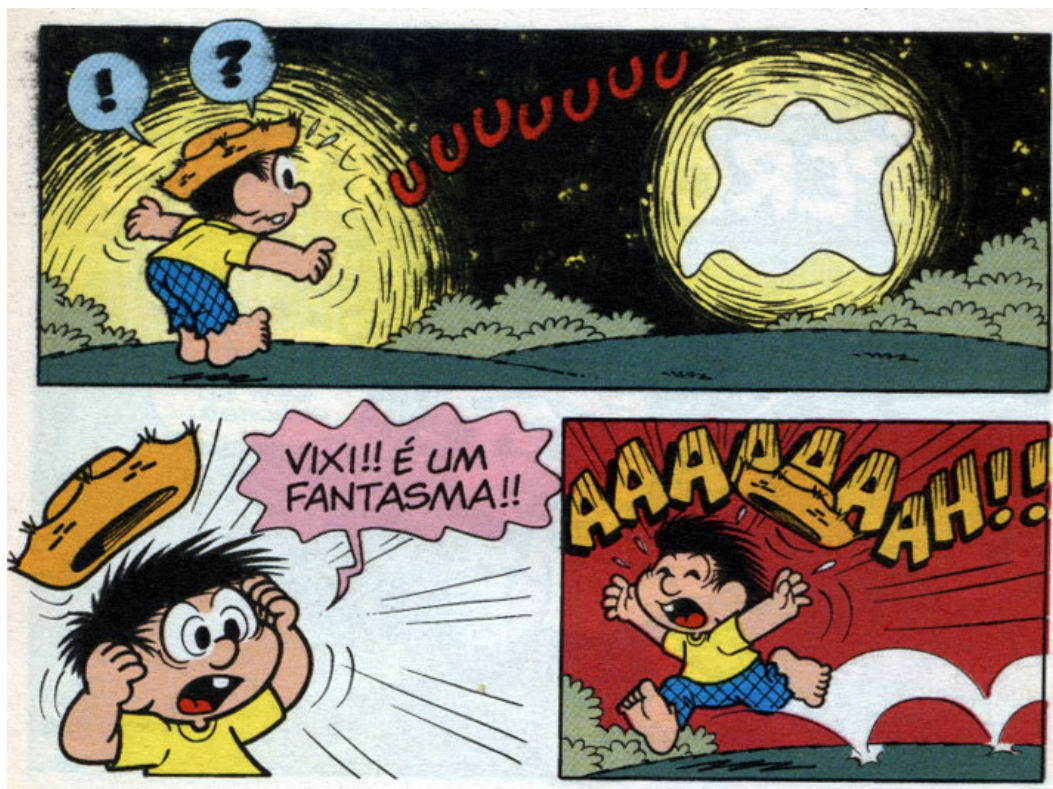


Figura 47: Chico Bento e o fantasma

Na próxima seqüência, a personagem investiga mais sobre a figura que viu, pois não acredita que pode ser o que fez com que ela fugisse com tanta rapidez.

Há uma quantidade maior de quadros responsável pelo prolongamento da situação, no decorrer dessa investigação.

Situação 1 – A personagem volta à cena e constata ser uma outra coisa. Fica com raiva por ter sido enganada na primeira ocasião.

Situação 2 – Sai aliviada por não ter sido realmente o que pensou ser para fazê-la fugir

Situação 3 – Escuta um outro barulho que não esperava. A expressão facial, seguida da anatomia corporal, conota em situação de tensão na cena.

Situação 4 – Há dois quadros que demonstram o desespero da personagem por não identificar o que seja dessa vez. Não tem a certeza que estava enganada na situação anterior. Há dois quadros de dúvida.

Situação 5 – Foge por ter conclusão precipitada sobre o que pode ter causado tanto medo.



Figura 48: Chico Bento e o Lobisomem

Da primeira sequência para a segunda, é necessário para a narrativa o aumento do número de quadros para o aumento do tempo de investigação da personagem numa situação de medo, transmitida pela anatomia expressiva da personagem em todas as situações; pelo uso do rosto e do corpo seguidos de sinais gráficos responsáveis por transmitir pressa.

Para Will Eisner, a construção de sentido resultante do *timing* permite aos quadrinhos a habilidade de expressar o tempo como decisiva para o sucesso de uma narrativa visual.

É a dimensão da compreensão humana que nos torna capazes de reconhecer e de compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror [...] No cerne do uso sequencial de imagens com o intuito de expressar tempo está a comunidade da sua percepção. (EISNER, 1995, p. 26)

Tipos de requadro – O quadrinho

A história em quadrinhos, como o próprio nome já diz e como explanado na unidade anterior, é a arte do congelamento da cena, através do enquadramento de uma situação, que, posicionada em sequência, permite a construção de uma narrativa. Tal narrativa, diferente da arte eletrônica por fornecer a sequência ao leitor, brinca com o imaginário, permitindo que este escolha a sua própria sequência, apesar de já haver uma sugerida pelo artista.

Pode-se ver, de quadrinho a quadrinho, a passagem do tempo, contada com mais ênfase ou menos ênfase, dependendo da ação a ser explanada na narrativa.

Mas o tipo de requadro é essencial nesse congelamento de situações.

É através do enquadramento que o artista escolhe que parte da cena que o leitor deve ver. O restante, por já dominar a linguagem, fica por conta do imaginário.

Will Eisner chama esse congelamento de “encapsulamento” dos eventos no fluxo da narrativa.

Tal como no uso de quadrinhos para expressar a passagem do tempo, o enquadramento de imagens que se movem através do espaço realiza a contenção de pensamentos, idéias, ações, lugar ou locação. Com isso, o quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como a visual. (Ibid, p. 38)

O artista, ao criar a sequência, sugere à narrativa a ideológica visão do leitor ao percorrer pela história.

Mauricio de Sousa, por considerar que seu público está próximo à pré-escola, estimula a leitura da imagem, fazendo com que o texto seja complementar da expressão transmitida por parte do actante da cena, conforme veremos a seguir.

Para o momento, é interessante identificar que as cenas recortadas não só obedecem a bordas retilíneas, mas também, extrapola os limites dessas estruturas e usa, se preciso, outros limites da página.

No quadro a seguir, a flecha cravada na árvore permite a determinação de que ela foi jogada anteriormente pela personagem que afirma na cena estar procurando-na e sugere ao leitor que a personagem a retirará para jogar novamente.

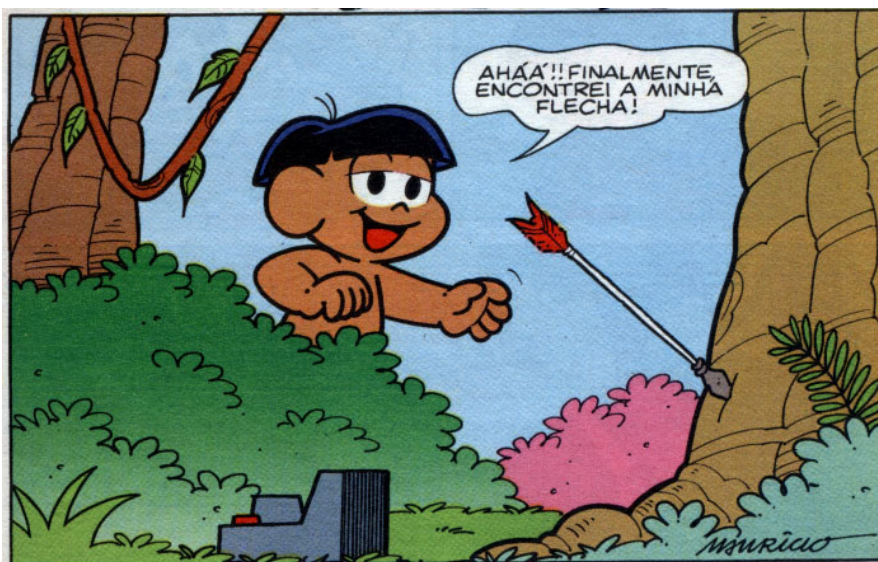


Figura 49: Papa-Capim acha a flecha

Os quadros que seguem a sequência da narrativa confirmam o que o leitor espera. Como poderia também não confirmar. Daí a surpresa que a linguagem quadrinística consente. O contrato estabelecido entre a narrativa e o leitor dos encapsulamentos de cenas, faz com que a leitura prenda o interesse das ações de requadro.

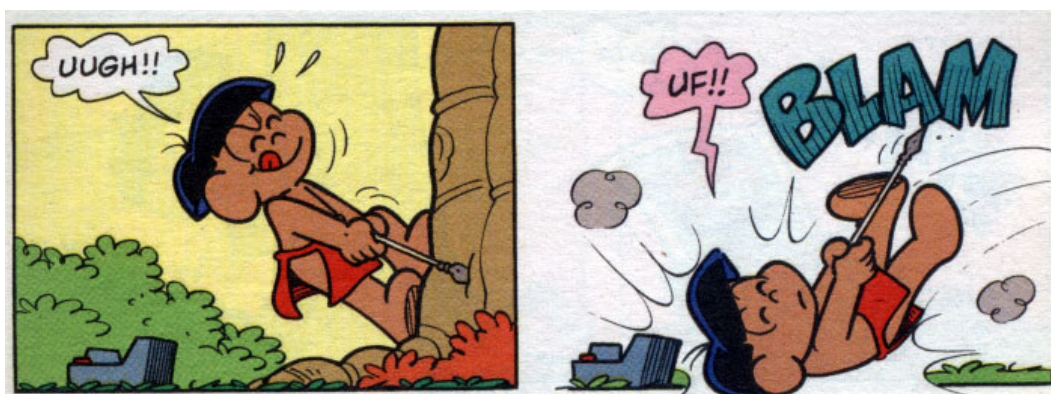


Figura 50: Papa-Capim luta com a flecha

Scott McCloud (2005, p. 69) chama esse contrato de “pacto”. Para ele, a participação do leitor é uma força poderosa em qualquer meio de comunicação.

Ele afirma que até o cinema foi percebido pelos seus criadores como um meio que permite ao espectador usar a sua própria imaginação. E trata esse pacto nos quadrinhos como silencioso; íntimo, por estar em silêncio. Um pacto que depende do leitor para associar tempo e movimento.

Ainda nos quadros que seguiram à cena, o último momento (em que não há demarcação) dá mais espaço para a personagem cair, por conta da força empregada para arrancar a flecha da árvore. A exclusão do requadro é essencial para a importância do tombo. Esse tipo de demarcação fornece a certeza de que a cena realmente está acontecendo.

Há ainda diferentes tipos de enquadramento, para que as cenas tenham importâncias diferenciadas. Moacyr Cirne (2001, p. 137) considera que, mais do que o balão, o corte entre um quadro e outro, tratado por ele como “o lugar do impulso/agenciamento narrativo”, que é, por essência crítica, um corte gráfico, que é da especificidade quadrinística.

1- O quadro vira um balão para centralizar mais a personagem



Figura 51: Chico Bento e as mentiras

2- A sequência de quadros está sendo narrada através do pensamento de uma personagem. Como se a história estivesse sendo passada através de sua visão da situação em certo momento. Ou seja, a experiência da personagem é importante para o histórico que está sendo narrado pela própria personagem. Ou então, a sequência é produzida pelo imaginário da personagem enquanto a história é contada. A demarcação para essa situação é bem específica, que pode também servir para um sonho.



Figura 52: Rosinha e as flores

3- Nessa ocasião, a situação também depende da vivência da personagem da situação narrada por ela mesma. O balão nesse caso é metalingüístico. O balão é o próprio requadro.



Figura 53: Balão metalingüístico.

4 – Nesta cena, a narração também acontece pela personagem. O espaço acima do requadro destina-se ao quadro de narração, disponível para o texto. A demarcação situa-se somente na base do quadro, que sustenta a imagem.



Figura 54: Chico Bento aprende a nadar

5 – O quadro desta vez é vertical para que o leitor tenha a verdadeira noção da altura que a personagem está caindo. A onomatopéia⁴ é usada para dar mais ação à cena.



Figura 55: Chico Bento caindo

Onomatopéias são figuras semânticas de linguagem que imitam o som emitido pelos objetos, animais ou ações que demandam maior atenção. Elas geralmente aparecem nos quadrinhos para confirmarem as situações de perigo, de

⁴ A palavra onomatopéia designa expressões ou palavras cuja sonoridade imita a voz ou ruídos de objetos ou animais. Ao dizermos que um grilo faz *cricri* ou que batemos à porta e fazemos *toc*, estamos a utilizar onomatopéias. Aristófanes, na sua peça "As rãs", faz uso de determinadas palavras que, no grego original, pretendem imitar o som desses animais - usa, portanto, uma figura retórica que é também de cariz onomatopaico.

excentricidade, etc. Ela permite que o requadro seja um recurso narrativo. Juntamente com as fontes, que permitem a conclusão de força, por serem em negrito, em cores primárias e vêm acompanhadas dos sinais gráficos.

1 – Grito de susto



Figura 56: Chico Bento grita

2 – Um barulho escutado pela personagem

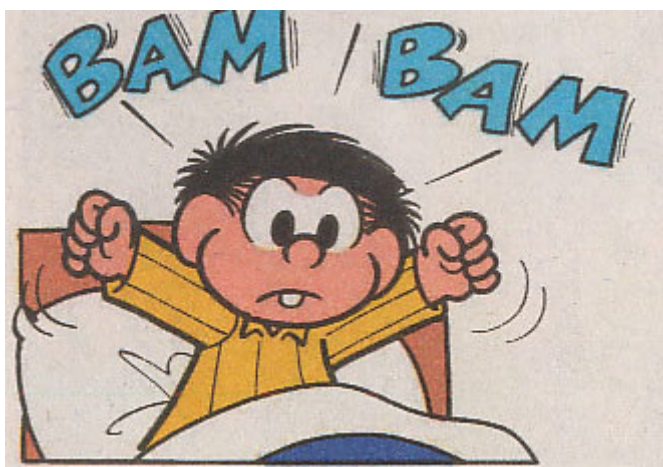


Figura 57: Batidas na porta

3 – Batida forte. Onomatopéia típica da batida de porta.



Figura 58: Onomatopéia – porta batendo.

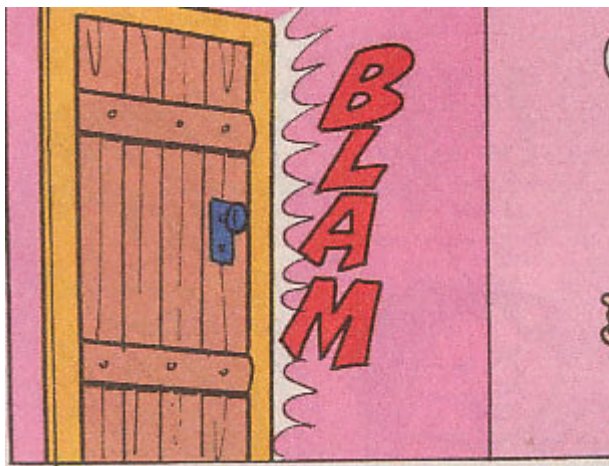


Figura 59: Mais uma porta batendo

4 – Barulho emitido por uma pancada. O traçado denteado sugere explosão. As fumacinhas e as estrelinhas sugerem dor, pancada ou machucado.



Figura 60: Pancada 1



Figura 61: Pancada 2.

5 – Onomatopéia que sugere a formação de chuva. Barulho típico de trovão

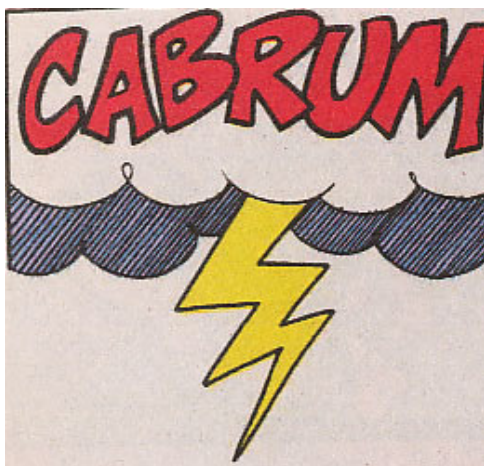


Figura 62: Onomatopéia de trovão

6 – Briga.

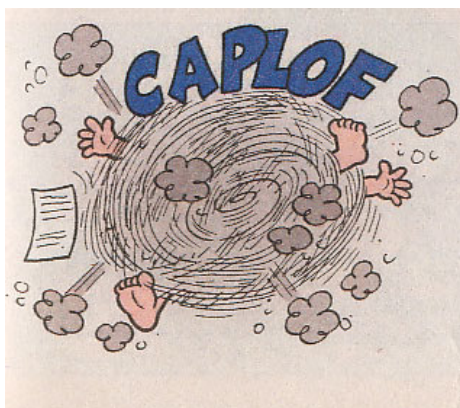


Figura 63: Onomatopéia de briga.

7 – Algo está sendo quebrado. Som emitido tipicamente por vidro quebrando bruscamente.



Figura 64: Onomatopéia de quebra.

8 – Som emitido por uma corneta. É também bastante encontrado em emissão de sons vindo de apitos e de personagens assoando o nariz.

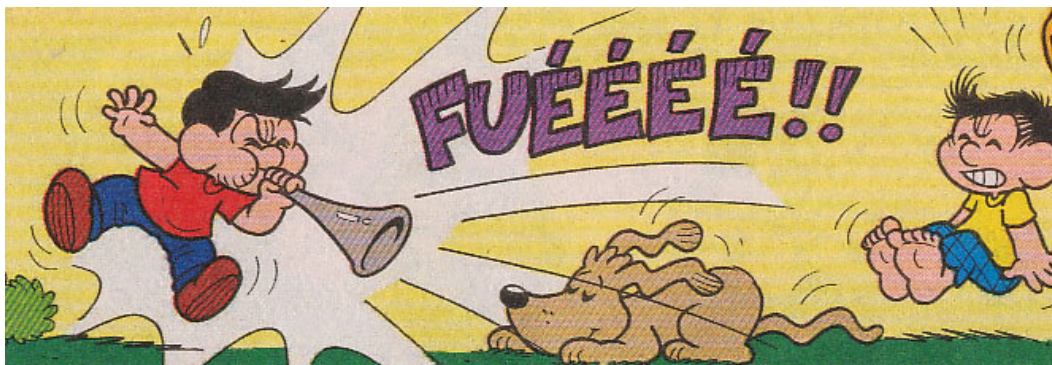


Figura 65: Onomatopéia de corneta.

9 – Som típico de algo caindo na água. Esse requadro se confirma com a mancha azul, sugerindo água.



Figura 66: Onomatopéia de mergulho.

10 – Esse som sugere algo que caiu e foi espalhado, em superfície não-dura.



Figura 67: Tchof

O formato do requadro pode se tornar parte da história em si. Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo [...] a sua função é aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. (EISNER, 1995, p. 46)

O quadrinho como contêiner

Aqui o cenário possui a importância necessária para contar onde a história se passa, como palco de atuação das personagens.

Cenário da *Turma do Papa-Capim*



Figura 68: Arquitetura da Oca em *Papa-Capim*

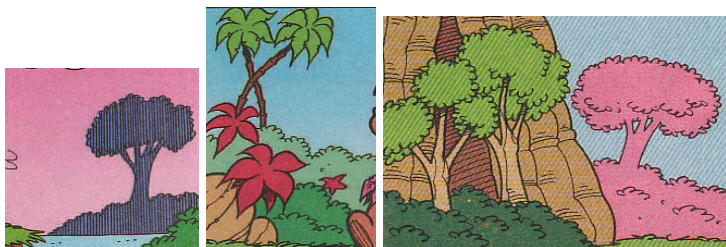


Figura 69: Exemplos de cenário em *Papa-Capim*.



Figura 70: Mais exemplos de cenário em *Papa-Capim*.

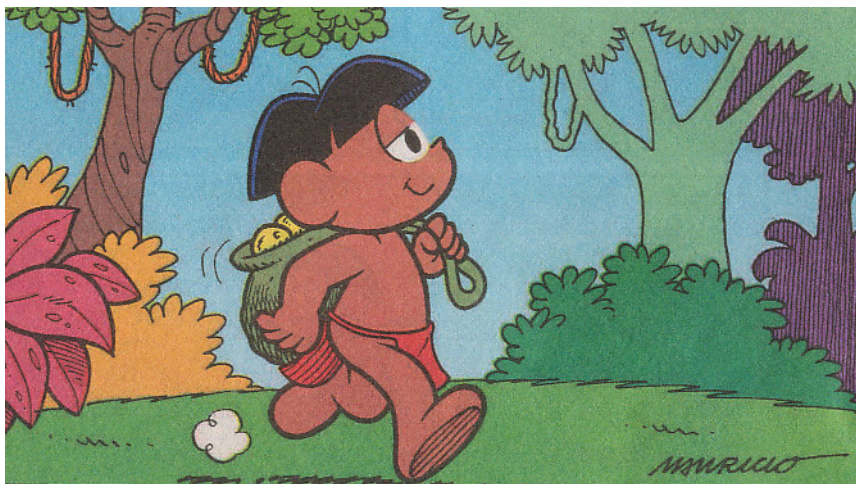


Figura 71: A natureza retratada em *Papa-Capim*

Cenário da *Turma do Chico Bento*

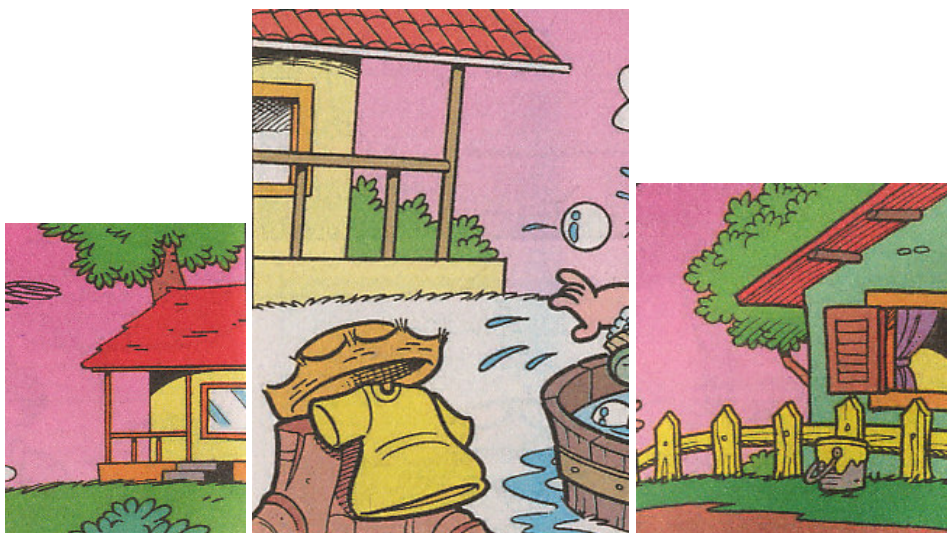


Figura 72: Exemplos de arquitetura em *Chico Bento*

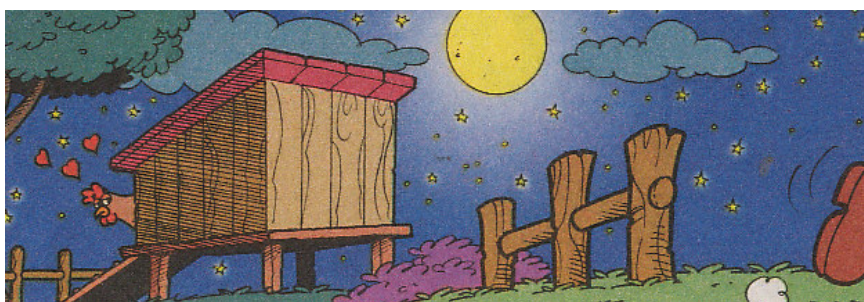


Figura 73: Mais um exemplo de arquitetura em *Chico Bento*.

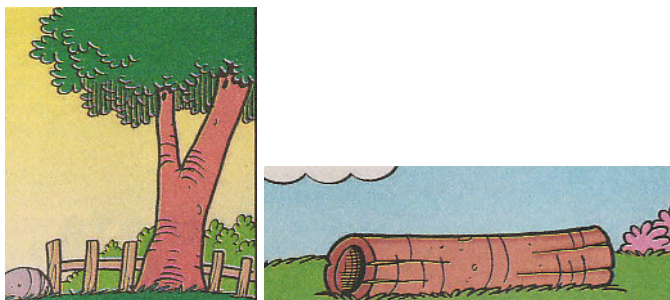


Figura 74: Exemplos de natureza em *Chico Bento*

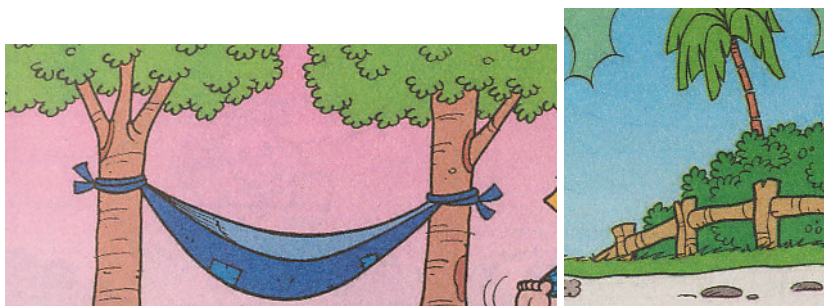


Figura 75: Mais exemplos de natureza em *Chico Bento*

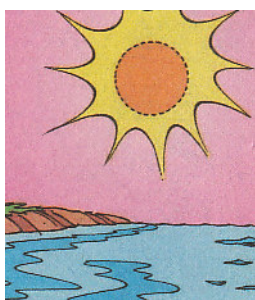


Figura 76: A natureza ainda retratada em *Chico Bento*

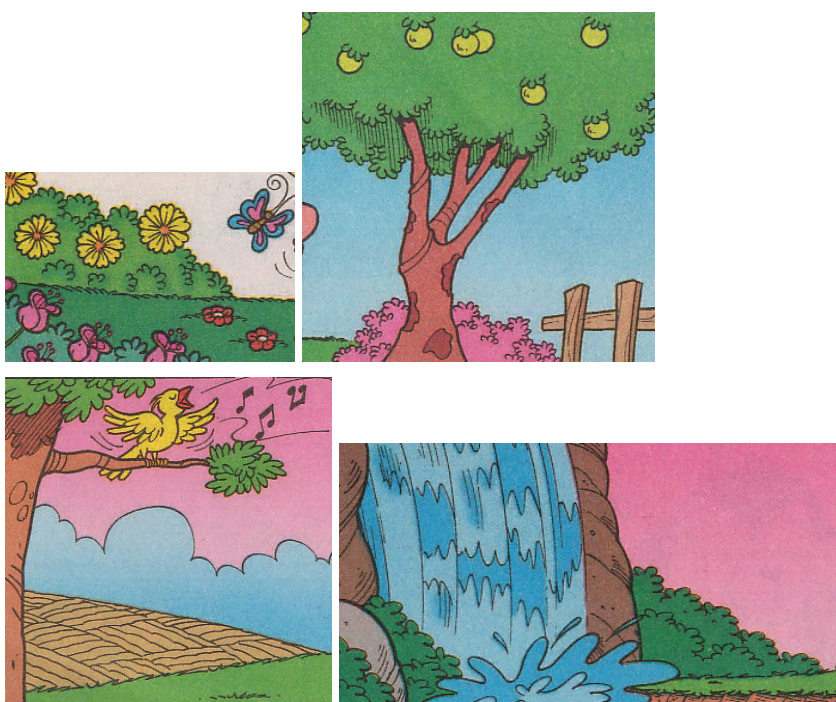


Figura 77: Mais exemplos de natureza retratada em *Chico Bento*

O texto é visto como imagem

Falou-se até agora de falas, balões, enquadramentos da fala das personagens. Sabe-se que a linguagem quadrinizada é composta de elementos específicos. Um desses elementos é o balão de texto, ou balão de discurso.

O bom uso do balão faz parte da própria imagem: o balão, realidade lingüístico abstrata (ora encerrando a fala, ora encerrando o pensamento dos personagens), existe como uma realidade concreta no interior do desenho, podendo, eventualmente, ser explorado metalingüisticamente. (CIRNE, 2002, p. 17)

No decorrer dos tempos, a escrita foi representando grafismos característicos das épocas e civilizações, as quais foram utilizando-na na perpetuação de suas histórias. A língua falada foi tendo que se fazer representar através de símbolos, que, combinados uns aos outros, foram denotando palavras, frases, trechos, livros etc.

O homem foi tendo a necessidade de se fazer representar. Assim como o homem se vê nos objetos de forma a construir afinidades, a língua falada deve seguir a língua escrita e vice-versa.

Certos tipos de letras (fontes), denotam significados característicos. Um exemplo disso é o uso de fontes fantasia, que comportam adornos em seus desenhos alfabéticos (RIBEIRO, 1996).

As palavras são feitas de letras e cada letra é um símbolo. Assim como há enquadramento das cenas, há enquadramento da fala nos quadrinhos.

Escrever para os quadrinhos pode ser definido como concepção de uma idéia, a disposição de elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo [...] Quando palavra e imagem se misturam, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogos e textos de ligação. (EISNER, 1995, p. 124)

Para os quadrinhos, a aplicação da escrita vem de forma muito característica. O enquadramento do som advindo da personagem se dá em forma de balões.

Poderá agora a presente pesquisa, após fazer o levantamento da imagem em si, fazer o estudo do texto. Não como linguagem verbal ou literária mas como um componente imagético que faz parte da linguagem quadrinizada. Para tanto, classifica-se o enquadramento do texto em três situações:

- 1 – Texto como som emitido da personagem
- 2 – Texto como narração pela personagem
- 3 – Texto como requadro

O terceiro já foi visto anteriormente através de onomatopéias. O segundo poderá ser visto pelo uso de balões de discurso, enquanto que o primeiro possui grafismo próprio, quase sempre posicionado na parte de cima do quadro.

Texto como som emitido pela personagem

O enquadramento da fala é muito importante para o diálogo dentro dos quadrinhos. O texto para a obra de Mauricio de Sousa complementa a composição expressiva da imagem. A confecção da fala vem em forma de uma escrita (fonte) criada especialmente para esse fim, sendo manualmente desenhada e posteriormente delineada sob forma de balões, com medidas específicas.

Apesar do balão da obra de Mauricio de Sousa ser cuidadosamente desenhado, não possui muita diferenciação dos balões utilizados em outras obras quadrinísticas. Eles consistem em algo cheio, com um *repuxamento* direcionado para quem está falando no momento.

Para os quadrinhos, há uma forma pausada de ceder a fala à personagem da vez, segmentando o discurso. Há uma certa hierarquia que vem da própria leitura. Essa é outra diferença do cinema. Pelo som ser emitido, é permitida para a linguagem cinematográfica a emissão de sons desordenados.

Portanto, para os quadrinhos, há certos tipos de balões que, por possuírem certos desenhos, denotam de forma expressiva a confirmar a anatomia da personagem.



Figura 78: Balão mágico; construção de fala para seres mágicos.



Figura 79: Balão desorganizado; geralmente quando a fala possui interferência de som ou grito.



Figura 80: Balão de pensamento; construção da imagem pelo olhar ou pensamento da própria personagem

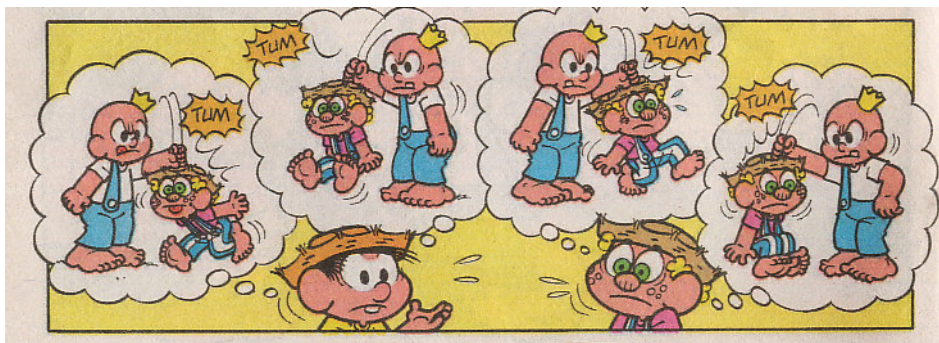


Figura 81: Balão de pensamento múltiplo. Mostra que dois ou mais personagens estão pensando a mesma coisa.



Figura 82: Balão uníssono; a mesma fala emitida por personagens diferentes.



Figura 83: Balão de cochicho ou sussurro, usado com as bordas tracejadas.

Texto como narração

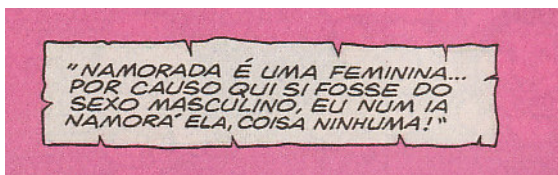


Figura 84: Narração épica. O enquadramento imita uma folha de papel. Como se a história estivesse sendo contada através de uma carta ou bilhete.



Figura 85: Narração tradicional. Pode ser usado como passagem do tempo ou simplesmente introduzindo uma história.

Imagens sem palavras

Mauricio de Sousa é um exímio ilustrador. A simplificação da imagem que vem da forma que trata suas ilustrações permite à narrativa que a história seja facilmente contada através da leitura de imagens, sem a inclusão do texto.

Uma ocorrência que se torna corriqueira é a inclusão de imagens dentro dos balões de discurso. Isso faz com que a história seja contada através de narração pela própria personagem. Segundo Will Eisner (1995, p. 16):

[...] é possível contar uma história apenas através de imagens. É uma tentativa de explorar a imagem a serviço da expressão narrativa. A ausência de diálogo para reforçar a ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum.

É muito comum na obra de Mauricio de Sousa, que histórias inteiras sejam contadas sem texto, podendo usar onomatopéias para auxiliar no entendimento.



Figura 86: Texto visto através da imagem dentro de balões



Figura 87: Pensamento



Figura 88: Novamente, a imagem nos balões.

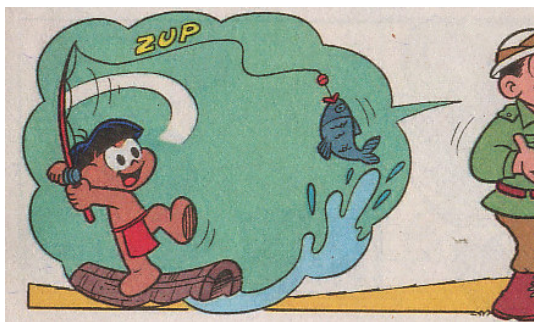


Figura 89: Uma história contada com onomatopéia

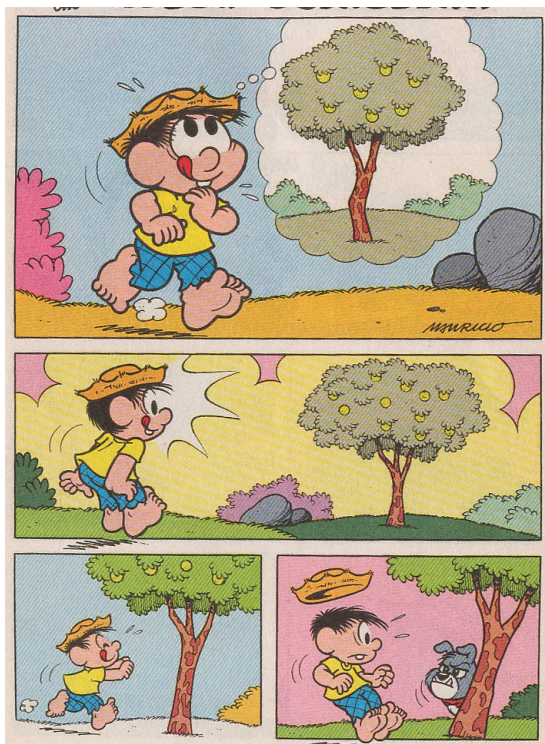


Figura 90: Uma história contada sem onomatopéia

A partir desse levantamento de informações, é possível definir os tipos de imagem usados por Mauricio de Sousa para a construção de um sentido dado por ele, determinando linguagem própria.

É necessário para a pesquisa que a imagem seja compreendida, para que depois seja analisada.

A partir desse levantamento, será possível que *construtores* de mensagens, através do uso da imagem, tenham um guia para a escolha de novas construções a partir de uma obra que realmente está constituída.

Família de fonte própria

“Em 40 anos, conseguimos compor um feixe cultural, único no mundo. Com filosofia própria, traço original, proposta emparelhada com a expectativa do leitor[...].” (SOUSA, 2005b, p.6)

Na obra de Mauricio de Sousa, a escrita, tanto na narração das histórias quanto na fala da personagem, é construída usando uma família própria, grafada por dois letristas que trabalham dentro do estúdio.

Assim como as fontes criadas até hoje ao longo da história gráfica, a fonte fabricada por Mauricio de Sousa, e reproduzida pelos letristas, possui características próprias e identificáveis por seu desenho e pela sua forma simplificada.

É evidente que, pela quantidade de textos usados na obra, a fonte criada, possuindo formas simplificadas e pureza de traços, é facilmente lida.

O trabalho dos quadrinhos de Mauricio de Sousa é todo artístico. Desde os roteiros – que são feitos simulando o enquadramento e posicionamento dos elementos – até a arte-final, tudo é feito à mão, usando a máquina somente para a colorização e reprodução para venda. E hoje, com as fontes digitais existentes em micro-computadores (o que facilita a editoração), a fonte padrão usada para as histórias, seguindo a risca a produção adotada para os Estúdios Mauricio de Sousa, não utiliza a máquina.

A B C D E F G H I J L M N O P Q R S T U V X Z

Figura 91: Fonte usada por Mauricio de Sousa em seus quadrinhos

Segundo Elisa T. K. B. Lacerda, uma letrista dos quadrinhos de Mauricio de Sousa, fazer as letras à mão facilita o posicionamento do texto dentro dos balões, já que existe uma medida prévia de alinhamento, entrelinhamento e entre o texto e as bordas⁵. Dessa forma, o texto é facilmente entendido pelas crianças, pela separação das letras e pela dinâmica da fonte, com formas arredondadas, assim como o desenho das personagens.

⁵ Entrevista cedida em 1996, em uma visita aos Estúdios em 1996. A entrevista não teve transcrição total e os originais encontram-se danificados pelo tempo. Na ocasião, estava sendo desenvolvido o projeto-final de conclusão de curso, no qual consistia em fazer um jogo em formato de tabuleiro, que previa a aplicação roteirística e morfológica da obra de Mauricio de Sousa.

Conforme afirmou Elisa, há mais ou menos (sem precisão exata) de 0,3cm a 0,5cm, sendo esta medida a distância entre o texto e a borda dos balões.



Figura 92: Distância entre o texto e a borda dos balões

O alfabeto característico não é dotado de letras minúsculas e, sempre que há a necessidade de destaque no texto, há a inclusão do formato *bold* (negrito), como por exemplo, nas palavras estrangeiras.

Falou-se até agora do texto presente dentro dos balões, de caixas de narração e texto corrido, que têm uma medida e uma disposição. Porém, a forma de escrita de títulos e fontes em destaque para as onomatopéias, varia um pouco entre as cores, formas e até em texturas. Quando dispostas, as letras sobrepõem-se umas às outras.



Figura 93: Exemplo de fonte em *Chico Bento*

São adicionados elementos ou sinais gráficos ao título, para dar a emoção desejada ao texto. Nessa situação, o balão de grito foi utilizado.



Figura 94: Outro exemplo de fonte em *Chico Bento*

Aqui são adicionadas ilustrações para ajudar na leitura do sentido do título, como se o título já representasse a história que se seguirá.



Figura 95: Placa

Para maior destaque à informação acondicionada à placa, foi feita uma mudança das cores, imitando uma situação real. Esta placa provavelmente será colocada na porta de uma construtora.



Figura 96: Sinais gráficos acompanham a fonte em *Chico Bento*

Mais uma vez foram colocados sinais gráficos acompanhando a fonte, para dar sentido às palavras do título.



Figura 97: A cor rosa foi usada juntamente com um coração no lugar do "O".



Figura 98: Fonte cursiva para acompanhar a forma.



Figura 99: Sinais gráficos acompanham o texto. A palavra mãe valorizada.

Conforme foi visto, e através das palavras do próprio Mauricio de Sousa, pelo uso da forma, das cores e especificidades criadas para a produção gráfico-visual do autor, pode-se identificar que não só os traços, mas também os elementos visuais adicionados, são bastante característicos.

A maneira como a imagem é usada segue uma preocupação com o uso dos elementos, direcionados previamente para um público característico, fazendo jus à afirmação de que os quadrinhos são um meio de fácil leitura e entendimento que, dependendo do posicionamento e escolha dos elementos identificados, denotará em sentidos e significações diversas.

Pôde-se ver que as personagens, denominadas actantes das histórias, têm cores e roupas estabelecidas, bem como a composição do cenário em que transitam.

Além disso, identificou-se que as cores para o fundo são bem características. Segundo Elisa Lacerda, eles variam entre o azul claro, verde claro, laranja, cor de rosa, amarelo e branco, podendo modificar-se em situações de perigo, tempestade, escuridão noite entre outras, prevalecendo os tons pastel para dar mais contraste entre o traço que circunda os objetos e personagens e o próprio fundo.

Em situações distintas especiais, como fogo por exemplo (geralmente ao ar livre), as cores do cenário costumam ser quentes, como laranja, vermelho e magenta. Já o azul e o verde são usados em situações de serenidade. Há uma obrigatoriedade de alternância entre os fundos para dar mais dinâmica à leitura.



Figura 100: Fundos em *dégradé* em *Chico Bento*

Hoje, com o avanço dos processos gráficos, é possível a adoção de fundos em *dégradé*, conforme se observa nos quadros acima.

As cores do figurino são na maioria das vezes em tons primários ou secundários. Há uma tabela específica adotada para não haver diferenciação entre as personagens e entre as histórias.

Foi dito que a produção é manual mas seguidora de um estilo que não se modifica dentro dos padrões pré-estabelecidos para a construção da imagem. Por um conjunto de elementos iconológicos, dá-se a identificação do estado de espírito de cada uma das personagens. Estado esse que revela, somado a outros elementos, como irá proceder o sentido às histórias.

Há expressões nas personagens que são identificadas através dos olhos distintamente e a movimentação do corpo, bem como os sinais gráficos acompanham a emoção do conjunto. O uso das sobrancelhas ajuda na tradução do humor dos actantes.

Citaram-se elementos gráficos de composição da mensagem, como parte de um sentido. Esse sentido é a própria maneira de transmissão da mensagem. Cada parte disso possui um papel de apoio à composição das imagens. Porém, houve o traçado de um panorama da *Turma do Chico Bento* e do *Papa-Capim*, pois seria impossível a previsão de cada situação, de cada movimentação, pois como diz Mauricio de Sousa:

Temos um espelho mágico, no mundo dos quadrinhos. Onde você se vê do mesmo jeito sempre, ano após ano, mas com a vantagem da experiência, da vivência, do contato com o público e do carinho que se recebe dele. Uso esse espelho mágico para refletir minha Mônica. (SOUSA, 2005b, p.25)