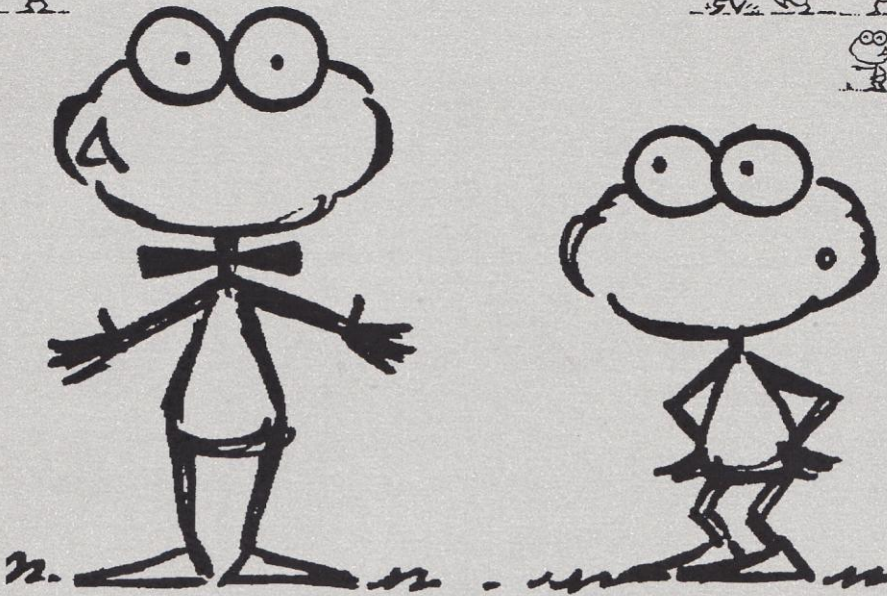


EDGARDO QUITMANAE

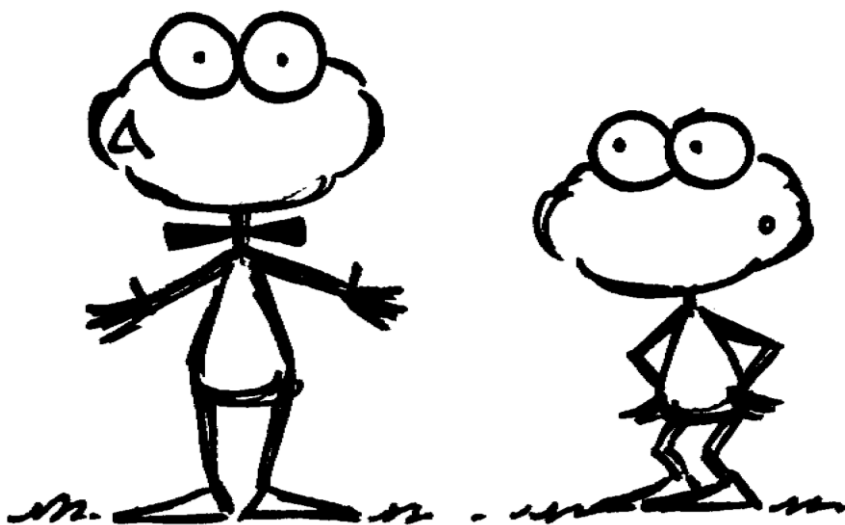
ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs



TEGGO

EDGARD GUIMARÃES

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs



EGG
EDGARD GUIMARÃES
organizador



Rua Capitão Gomes, 168
Brazópolis – MG – 37530-000

Publicação Independente
Impressão Digital

2010 / 2019

APRESENTAÇÃO

No começo da década de 1990, a cidade de Curitiba sediou um dos melhores encontros de produtores independentes já realizados no Brasil. Muitos editores de fanzines se deslocaram para lá, nas poucas edições que o evento teve, para participarem das exposições, palestras, debates, oficinas etc. Numa dessas edições, houve uma oficina de produção de fanzines feita pelo Antonio Eder, que resultou na publicação de um fanzine reunindo os trabalhos dos participantes. O Antonio me pediu para fazer uma página para participar da edição e na hora me pareceu uma boa ideia fazer algo sobre a Linguagem da História em Quadrinhos. Desenhei rapidamente a página e participei da edição.

Quando promovi uma das reformulações de meu fanzine **QI**, a partir do número 41, no final de 1999, acrescentando uma capa ao Informativo, apareceu o espaço da contracapa pedindo uma atração regular. Refiz, então, aquela HQ da oficina de Curitiba e iniciei a série ‘Entendendo a Linguagem das HQs’.

Durante dez anos, produzi bimestralmente uma página da série para a quarta capa do **QI**, tratando de temas diretamente relacionados com a Linguagem das Histórias em Quadrinhos, mas também de outros temas afins, como desenho e perspectiva, produção e mercado etc.

Tendo tratado dos tópicos principais relacionados à Linguagem das HQs, encerrei a série no número 100 do **QI**, no final de 2009, com estas 60 páginas formando um curso aparentemente informal sobre História em Quadrinhos.

Primeiramente, formam um curso, pois mais de uma vez, mesmo a série não estando completa, amigos quadrinhistas, ao darem oficinas em suas cidades, me pediram autorização para usar as páginas da série para fazerem apostilas.

E aparentemente informal, pois, embora fazendo uso do humor, procurei tratar de cada tema com a profundidade merecida.

Muitos dos temas tratados nesta série foram desenvolvidos com maior profundidade em artigos que escrevi para os Congressos de Comunicação promovidos pela Intercom, dos quais participei durante cerca de dez anos. Houve, portanto, uma influência recíproca entre o que eu escrevia para os artigos acadêmicos e o que saía nesta série de HQs.

A questão que me parece importante é se é possível acrescentar humor a um trabalho sem comprometer a validade das informações apresentadas. Como o leitor pode saber se o que está sendo discutido corresponde a um fato científico ou se é só uma piadinha sem compromisso?

Esta questão me incomodou durante toda a produção da série. Inicialmente pensei que a seriedade estivesse bem delimitada no comportamento e nas falas do personagem maior e que a informação não confiável ficaria restrita ao personagem menor. No entanto, observando melhor, apesar de toda interferência humorística, tudo que é dito tanto pelo personagem maior quanto pelo menor corresponde ao que eu considero “correto”. Toda a informação verbal, mesmo dividida entre os balões de dois personagens, é resultado de minhas reflexões e conclusões sobre os assuntos tratados, e é o que considero fato científico. O humor, portanto, ficou relegado a situações e alguns comportamentos dos personagens, principalmente o menor, não afetando a veracidade das informações. Melhor assim.

Em relação aos personagens, várias pessoas já comentaram o parentesco com personagens do Henfil, principalmente os Fradins. Sem dúvida, a irreverência do personagem menor deve muito ao Baixim. Mas a maior influência que recebi de Henfil nesta série foi a vontade de desenhar de maneira bem solta, o que para mim constituiu um grande esforço, já que sempre valorizei os desenhos detalhistas e elaborados. No conteúdo, no entanto, nada mais distinto: ‘Fradins’ tem caráter destrutivo, enquanto ‘Entendendo’ é construtivo. Ou, em termos mais “dialéticos”, Henfil realizava a antítese enquanto eu busco a síntese. Henfil olhava para uma realidade que desaprovava e tentava demoli-la com seu trabalho. Em minha série, olho para um assunto que aprecio e tento construir uma teoria consistente sobre a Linguagem das HQs, com coerência e alguma profundidade.

Durante todo o tempo que a série foi produzida, muitos leitores sempre cobraram uma futura compilação das pranchas em livro. O futuro chegou. Espero que o leitor aprecie este trabalho, agora apresentado em sua totalidade, e que se sirva das reflexões que a série puder provocar.

Edgard Guimarães

1. O Começo – Apresentação dos Personagens

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXGARD



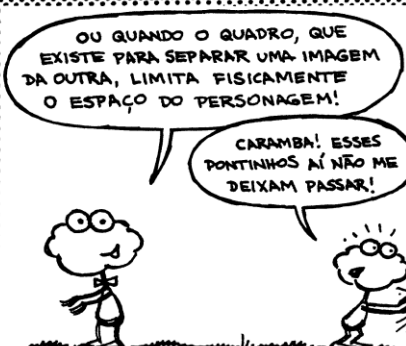
2. Conceito de Linguagem – Introdução

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



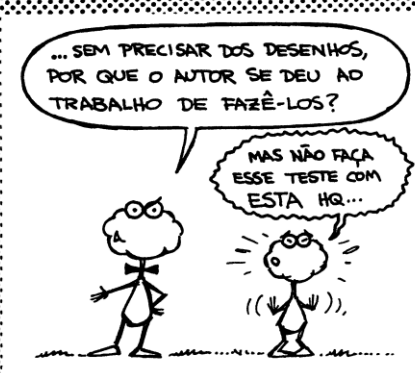
3. Linguagem e Metalinguagem

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGAR D



4. História em Quadrinhos como Forma de Expressão

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCARD



5. Conceito de História em Quadrinhos

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCARD

A HISTÓRIA EM QUADRINHOS, EM SUA FORMA MAIS COMUM, NARRA UMA HISTÓRIA ATRAVÉS DE UMA SEQUÊNCIA ENCADEADA DE IMAGENS...



MAS É POSSÍVEL NARRAR UMA HISTÓRIA, AINDA QUE SIMPLES, ATRAVÉS DE UMA ÚNICA IMAGEM.



E NÃO HÁ NISSO DIFERENÇA SIGNIFICATIVA PARA CLASSIFICAR AS HISTÓRIAS DE UM ÚNICO QUADRO EM OUTRA CATEGORIA.



ASSIM, AS CHARGES E OS CARTUNS SÃO CASOS PARTICULARES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS!



EM SUA FORMA MAIS SIMPLES, UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS PODE SER REDUZIDA À MERA REPRESENTAÇÃO DO MOVIMENTO!



EU TAMBÉM SEI FAZER ENCADEAMENTO DE IMAGENS!



6. Conceito – História em Quadrinhos e Escrita

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD

A HISTÓRIA EM QUADRINHOS É A FORMA DE NARRAR UMA HISTÓRIA ATRAVÉS DE IMAGENS PICTÓRICAS OU NÃO ABSTRATAS.



AS PINTURAS RUPESTRES DE 40 MIL ANOS ATRÁS JÁ ERAM NARRATIVAS ATRAVÉS DE IMAGENS, PORTANTO, JÁ ERAM HQs, AINDA QUE MUITO SIMPLES.



ÀS VEZES SE DIZ QUE A HISTÓRIA EM QUADRINHOS É A MISTURA DE ARTES PLÁSTICAS (DESENHO) COM LITERATURA (TEXTO ESCRITO).



ORA, COMO PODE, SE A ESCRITA SÓ SURTIU NO MÁXIMO 4000 ANOS ANTES DE CRISTO, OU SEJA, MUITO DEPOIS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS?

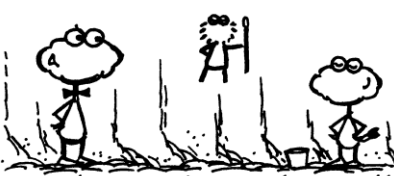


É CLARO QUE, ASSIM COMO O SOM MODIFICOU O CINEMA FALADO EM RELAÇÃO AO CINEMA MUDO, A INCLUSÃO DE TEXTO ESCRITO NA HQ AUMENTA MUITO SEUS RECURSOS NARRATIVOS.



VOCÊ ESTÁ QUIETO HOJE, HEIN?

HOJE EU ESTOU PICTÓRICO.



7. Elementos de Linguagem – Encadeamento e Corte

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXGARD



8. Elementos de Linguagem – Corte Narrativo Espacial

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



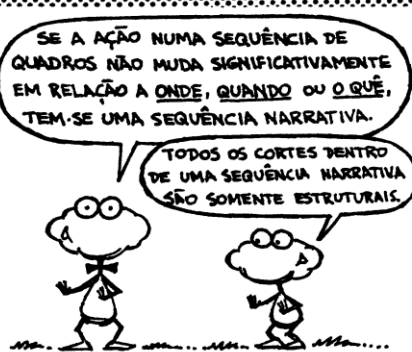
A HISTÓRIA EM QUADRINHOS, EM SUA FORMA MAIS COMUM, É FORMADA POR UMA SEQUÊNCIA DE IMAGENS PICTÓRICAS.

MAIS UMA REPETIÇÃO!



CADA IMAGEM DISTINTA EM UMA HQ É CHAMADA QUADRO, E ENTRE CADA DOIS QUADROS EXISTE UM CORTE ESTRUTURAL.

TEM GENTE QUE CHAMA O QUADRO DE VINHETA.



SE A AÇÃO NUMA SEQUÊNCIA DE QUADROS NÃO MUDA SIGNIFICATIVAMENTE EM RELAÇÃO A ONDE, QUANDO OU O QUÊ, TEM-SE UMA SEQUÊNCIA NARRATIVA.

TODOS OS CORTES DENTRO DE UMA SEQUÊNCIA NARRATIVA SÃO SOMENTE ESTRUTURAIS.



SE ENTRE UM QUADRO E O SEGUINTE HÁ MUDANÇA DE LOCAL, ÉPOCA, OU ASSUNTO, ESTE CORTE É CHAMADO CORTE NARRATIVO.

UM CORTE NARRATIVO SEPARA UMA SEQUÊNCIA NARRATIVA DE OUTRA.



SE O LOCAL ONDE OCORRE A AÇÃO MUDA DE UM QUADRO PARA O SEGUINTE, ESTE CORTE É CHAMADO CORTE NARRATIVO ESPACIAL.

VEJA UM EXEMPLO ENTRE ESTE QUADRO E O PRÓXIMO.

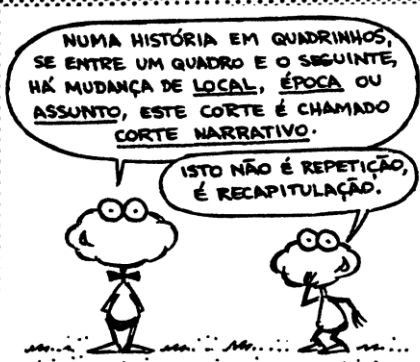
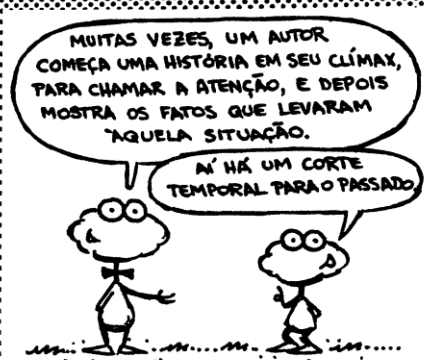


PERÁ, COMO EU SEI SE FOMOS NÓS QUE MUDAMOS DE LUGAR, OU SE FOI SÓ O NINHO QUE MUDOU O CENÁRIO DE FUNDO?...

E ENTRE O 48 E O 52 QUADROS!

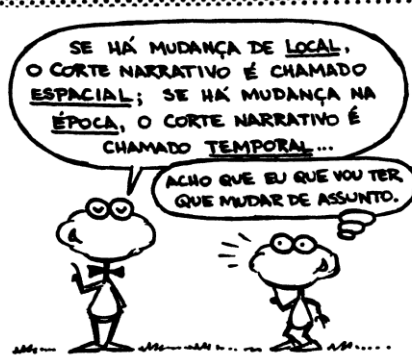
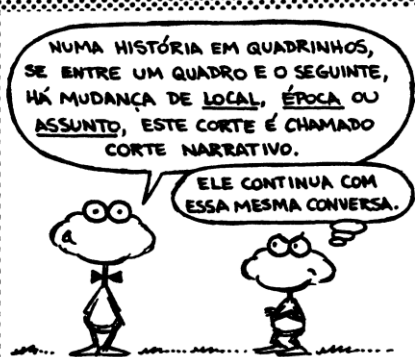
9. Elementos de Linguagem – Corte Narrativo Temporal

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



10. Elementos de Linguagem – Corte Narrativo Temático

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGAR D



11. Elementos de Linguagem – Corte Narrativo Psicodélico

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD

NUMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS, SE ENTRE UM QUADRO E O SEGUINTE, HÁ MUDANÇA DE LOCAL, ÉPOCA OU ASSUNTO, ESTE CORTE NARRATIVO É CHAMADO ESPACIAL, TEMPORAL OU TEMÁTICO.

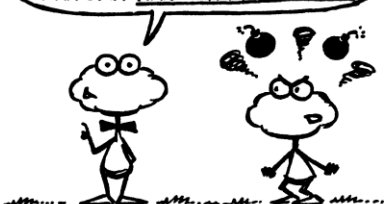
OUTRA REPETIÇÃO?!



FIQUE QUIETO, QUE HOJE EU NÃO QUERO VOCÊ ME INTERROMPENDO!!!



O AUTOR DESTA HQ, EDGARD, IDENTIFICOU UM 4º TIPO DE CORTE NARRATIVO QUE ELE CHAMOU CORTE PSICODÉLICO, QUE INDICA A MUDANÇA PARA UMA NARRATIVA PSICODÉLICA.



A NARRATIVA PSICODÉLICA OCORRE QUANDO O AUTOR MOSTRA AO PÚBLICO UM PROCESSO MENTAL INTERNO DO PERSONAGEM, COMO A IMAGINAÇÃO, O SONHO, A ALUCINAÇÃO, OU MESMO ESTADOS DE ESPÍRITO.



O CONTEÚDO DO BALÃO DE PENSAMENTO É O TIPO MAIS COMUM DE NARRATIVA PSICODÉLICA, ONDE O LEITOR TEM ACESSO AO PENSAMENTO VERBAL DO PERSONAGEM.



NOSSA, COMO ESTÁ CALOR... EI, O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO?!...



12. Origens da Linguagem – Gênese da Comunicação

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD

A LINGUAGEM DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS USA MUITOS ELEMENTOS COMUNS A OUTRAS FORMAS DE EXPRESSÃO COMO DESENHO, LITERATURA, CINEMA...

É UMA COPIAÇÃO DESCARADA...



ÀS VEZES, UM RECURSO É ADAPTADO DE UMA FORMA DE EXPRESSÃO PARA OUTRA, MAS MUITAS VEZES A FONTE DO RECURSO REMONTA ÀS PRIMEIRAS MANIFESTAÇÕES DO HOMEM E MESMO DAS ESTÉCIAS QUE O PRECEDERAM...

É DOIDO!...



A 1ª FORMA DE COMUNICAÇÃO NO SER VIVO FOI USANDO MENSAGEM QUÍMICA - ÁTOMOS, MOLÉCULAS, IONS - INTERNAMENTE ENTRE GENES E PROTEÍNAS, OU COM O MEIO AMBIENTE. OLFATO, PALADAR E EMISSÃO DE FEROMÔNIOS SÃO EVOLUÇÕES DESSA FORMA DE COMUNICAÇÃO.



JÁ NOS PRIMATAS, A FORMA QUE MAIS SE DESENVOLVEU NO PRINCÍPIO FOI O GESTUAL, QUE ESTÁ NA ORIGEM DA MÍMICA, DA PANTOMIMA, DA DANÇA, DO TEATRO, E REQUER TAMBÉM CAPACIDADE VISUAL PARA ENTENDER O SIGNIFICADO DOS GESTOS.



O GESTUAL JÁ PERMITE O DESENVOLVIMENTO DA NARRATIVA, OU SEJA, A TRANSMISSÃO DE UMA SEQUÊNCIA DE INFORMAÇÕES SE DESENVOLVENDO AO LONGO DO TEMPO, O QUE REQUER UMA MAIOR CONSCIÊNCIA DA PASSAGEM DO TEMPO.



A CAPACIDADE NARRATIVA ENCONTRA CAMPO FÉRTIL COM O DESENVOLVIMENTO DA COMUNICAÇÃO VERBAL, OU SEJA, A FALA. ESTA CAPACIDADE NARRATIVA SERÁ UM DOS ELEMENTOS ESSENCIAIS NA GÊNESE DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS.

ACHO QUE É ISSO QUE SE CHAMA POSSESSÃO.



13. Síntese da História em Quadrinhos – Narração e Registro

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



14. Níveis Narrativos na História em Quadrinhos

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD

A CAPACIDADE NARRATIVA INICIOU-SE NOS PRIMATAS ATRAVÉS DOS GESTOS, DA MÍMICA, OU SEJA, ATRAVÉS DE COMUNICAÇÃO VISUAL.



COM O APARECIMENTO DA FALA NOS PRIMATAS SUPERIORES, A CAPACIDADE NARRATIVA ATINGIU ALTA COMPLEXIDADE, JÁ DESENVOLVENDO, TALVEZ, A TOTALIDADE DOS RECURSOS USADOS PELAS FORMAS MODERNAS DE EXPRESSÃO ARTÍSTICA.



ASSIM, LITERATURA, CINEMA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS USAM TODOS OS RECURSOS JÁ PRESENTES NA NARRATIVA ORAL USADA HÁ MAIS DE UMA CENTENA DE MILHARES DE ANOS.



RECURSOS COMO TRAMAS PARALELAS, CORTES TEMPORAIS, ESPACIAIS, TEMÁTICOS, FIGURAS DE LINGUAGEM COMO METÁFORA, ONOMATOPEIA, HIPÉRBOLE, ELIPSE, JÁ ESTÃO PRESENTES NA NARRATIVA ORAL.



NA HQ — E TAMBÉM NO CINEMA — A NARRATIVA SE DÁ EM DOIS NÍVEIS. O PRIMEIRO, MAIS FUNDAMENTAL, OCORRE NA PRÓPRIA SEQUÊNCIA DE IMAGENS PICTÓRICAS, NÃO ABSTRATAS.

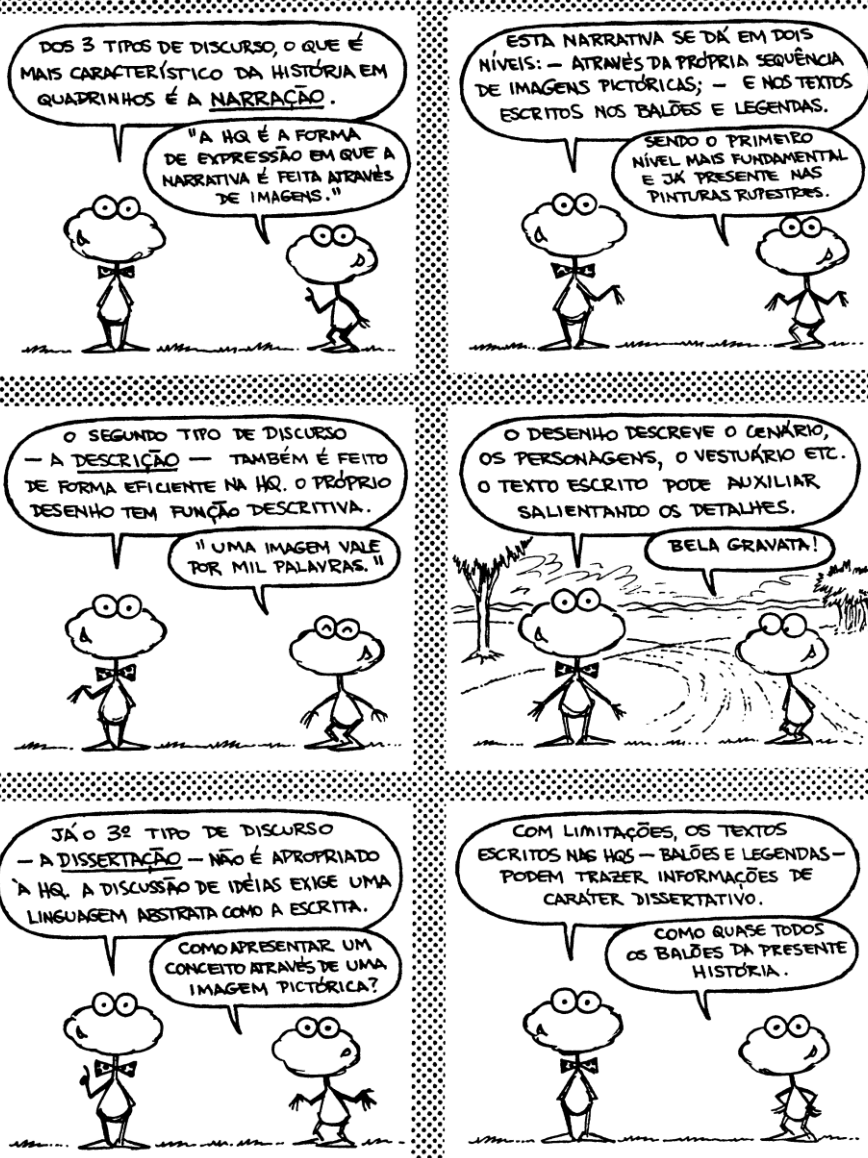


O SEGUNDO NÍVEL NARRATIVO APARECE NA INCORPORAÇÃO DE TEXTOS ESCRITOS, QUE É A TRANSCRIÇÃO DA NARRATIVA ORAL, ATRAVÉS DOS BALÕES PARA OS DIÁLOGOS E AS LEGENDAS.



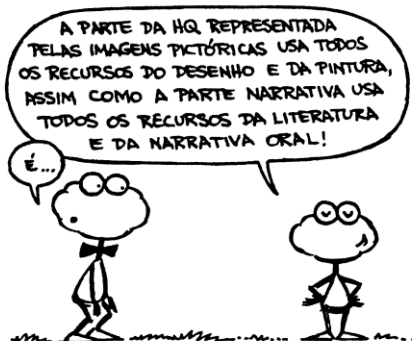
15. Tipos de Discurso – Descrição, Narração e Dissertação

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



16. Registro de Imagem Estática – Retrato e HQ

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCERD



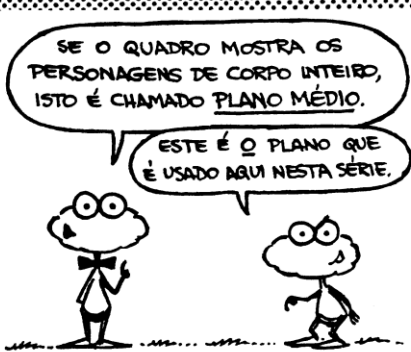
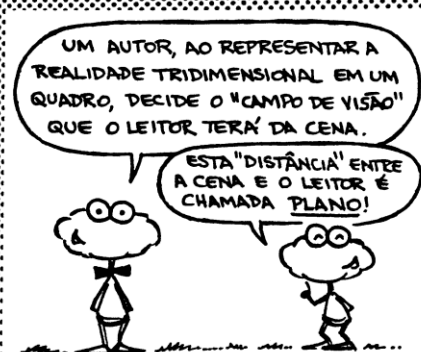
17. Registro de Imagem Estática – Enquadramento

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



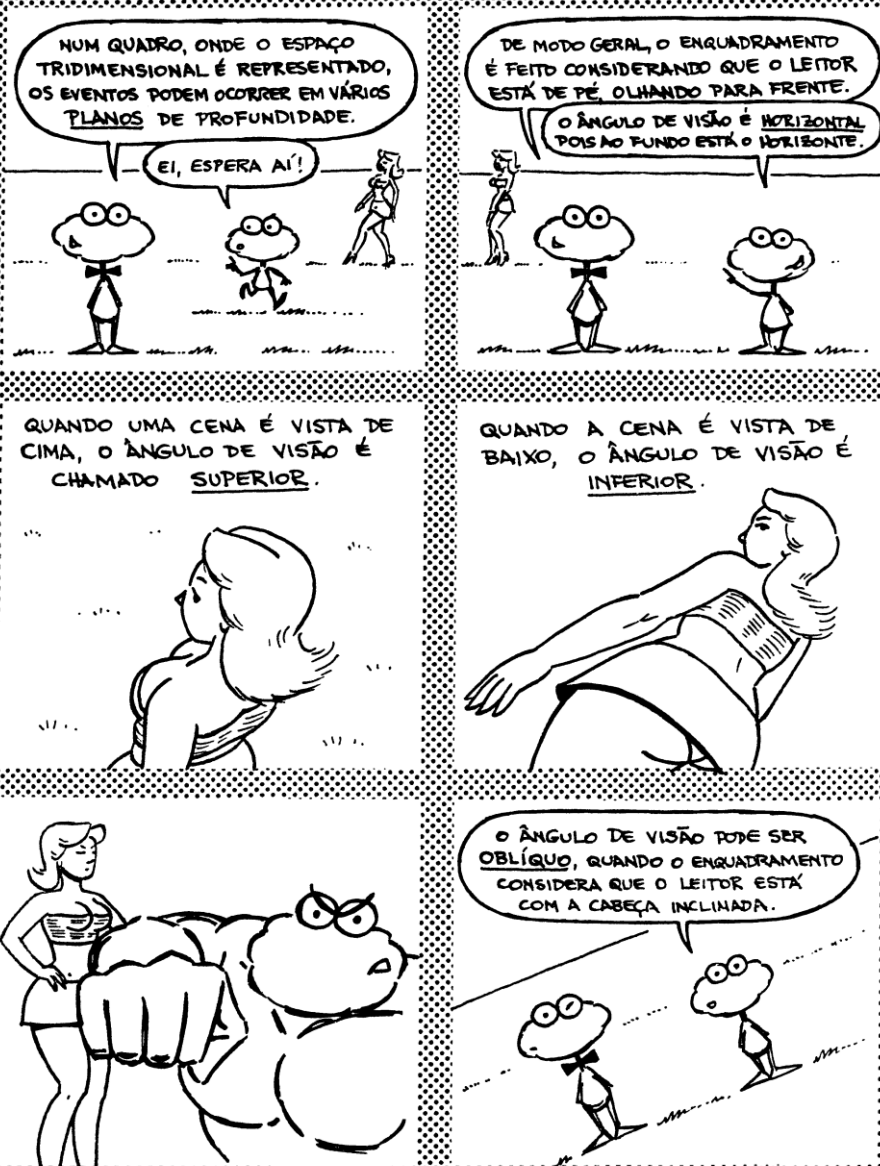
18. Registro de Imagem Estática – Planos

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQS EXCARD



19. Registro de Imagem Estática – Ângulos de Visão

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCERTO



20. Registro de Imagem Estática – Perspectiva

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs ERGARD

A REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE TRIDIMENSIONAL EM UM ÚNICO QUADRO JÁ REQUER NOÇÃO DE PERSPECTIVA.

MAIS QUE NOÇÃO, TÉCNICA.



DE FATO, A NOÇÃO DE PERSPECTIVA JÁ É APLICADA EM TODOS OS ANIMAIS QUE TÊM OLHOS FRONTAIS.

EMBORA O SER HUMANO DESENHE HA MILÊNIOS, A TÉCNICA DA PERSPECTIVA É RECENTE.



SOMENTE NO RENASCIMENTO, NO SÉCULO XV, ESTAS TÉCNICAS FORAM DESENVOLVIDAS.

AS PINTURAS ANTERIORES COSTUMAM TER ERROS DE PERSPECTIVA.



COM O USO DA PERSPECTIVA, UM QUADRO É COMPOSTO DE VÁRIOS PLANOS QUE SE SUCEDEM EM PROFUNDIDADE.

ESTE É O PRIMEIRO PLANO OU ANTEPLANO.



PODEMOS DEFINIR MAIS DOIS PLANOS BÁSICOS, O SEGUNDO PLANO OU INTERMEDIÁRIO E O ÚLTIMO PLANO.



A HISTÓRIA EM QUADRINHOS PODE USAR DESTA MULTIPLICIDADE DE PLANOS PARA DESENVOLVER TRAMAS PARALELAS NUM MESMO QUADRO.



21. Registro de Imagem Estática – Técnicas de Perspectiva (1)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQS EXCERD

A REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE REQUER TÉCNICAS DE PERSPECTIVA.
CONSIDERE, NO MEIO DO QUADRO, UMA LINHA HORIZONTAL.

ESTA "LINHA DE HORIZONTE" (L.H.) REPRESENTA O HORIZONTE DA CENA.
CONSIDERANDO QUE O LEITOR ESTÁ DE PÉ OLHANDO PARA FRENTE.

UM PERSONAGEM DA MESMA ALTURA DO LEITOR TERÁ OS OLHOS NO NÍVEL DA L.H.

TODAS AS LINHAS PARALELAS QUE SE DIRIGEM PARA O HORIZONTE, CONVERGEM PARA UM MESMO PONTO.
CHAMADO "PONTO DE FUGA" (P.F.).

UMA L.H. MAIS BAIXA NO QUADRO SIGNIFICA QUE O LEITOR ESTÁ OLHANDO DE UMA POSIÇÃO MAIS BAIXA.
É O ÂNGULO DE VISÃO INFERIOR.

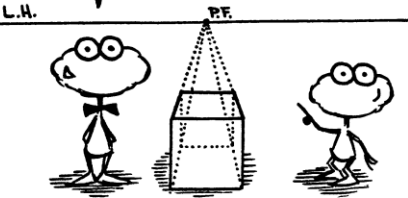
UMA L.H. ACIMA NO QUADRO SIGNIFICA QUE O LEITOR ESTÁ OLHANDO DE UMA POSIÇÃO MAIS ALTA.
É O ÂNGULO DE VISÃO SUPERIOR.

The comic is set against a halftone background. It consists of six panels arranged in a 3x2 grid. Each panel contains a speech bubble with text and a diagram illustrating a concept of perspective. The characters are simple, rounded figures with large eyes. The diagrams use dashed lines to show lines of sight and convergence points.

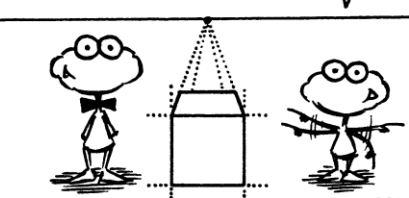
22. Registro de Imagem Estática – Técnicas de Perspectiva (2)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQS EDGAR D

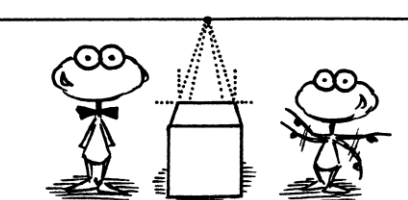
UM OBJETO REGULAR COMO O CUBO, COLOCADO DE FRENTE PARA O LEITOR, TERÁ SUAS LINHAS QUE SE DIRIGEM PARA O HORIZONTE CONVERGINDO EM UM ÚNICO PONTO DE FUGA (P.F.).



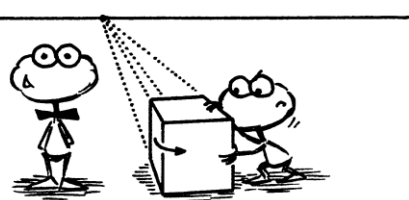
A FACE DA FRENTE ESTÁ NO PRIMEIRO PLANO. AS LINHAS HORIZONTAIS SÃO PARALELAS AO HORIZONTE E AS LINHAS VERTICAIS, PARALELAS ÀS LINHAS VERTICAIS DO QUADRO.



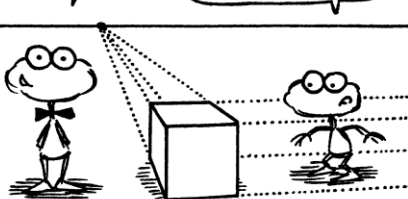
O MESMO SE PODE DIZER DA FACE DE TRÁS DO CUBO. SÓ QUE SE ENCONTRA NUM PLANO UM POUCO MAIS AFASTADO DO QUE O PRIMEIRO PLANO.



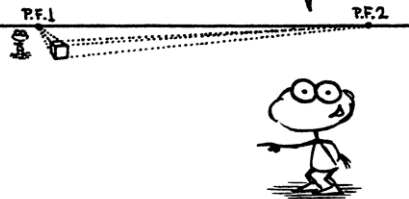
SE VIRARMOS UM POUCO O CUBO, O PONTO DE FUGA SE DESLOCA, MAS MANTÉM A CARACTERÍSTICA DE CONVERGÊNCIA DAS LINHAS PARALELAS.



NO ENTANTO, AS LINHAS HORIZONTAIS DEIXAM DE SER PARALELAS AO HORIZONTE E PASSAM A CONVERGIR PARA OUTRO PONTO DE FUGA! ONDE?... ONDE?...



É SÓ AFASTAR UM POUCO PARA VER OS DOIS PONTOS DE FUGA. ISTO SIGNIFICA QUE NO QUADRO ANTERIOR, O 2º PONTO DE FUGA ESTAVA FORA DO QUADRO...

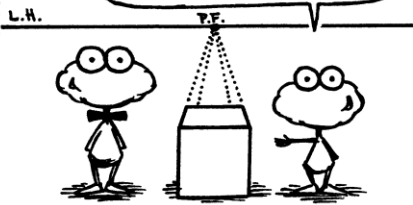


23. Técnicas Narrativas – Campo e Contracampo

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD

A REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE TRIDIMENSIONAL EM UM QUADRO EXIGE TÉCNICAS DE PERSPECTIVA.

AS TÉCNICAS BÁSICAS JÁ FORAM VISTAS AQUI.



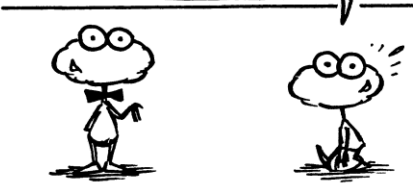
PARA APROFUNDAR, É PRECISO UM CURSO DE DESENHO DE PERSPECTIVA E MUITO TREINO.

OU PASSAR O RESTO DA VIDA FAZENDO PLANO MÉDIO E ÂNGULO DE VISÃO HORIZONTAL.



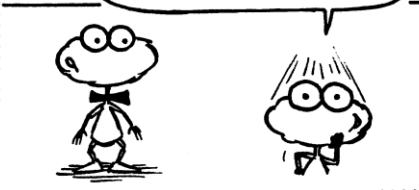
VOLTANDO AS QUESTÕES DE ENQUADRAMENTO, PLANOS E ÂNGULOS DE VISÃO, VAMOS TRATAR DO TÓPICO CAMPO/ CONTRACAMPO.

JÁ ESTOU EM CAMPO!



CAMPO/ CONTRACAMPO É O RECURSO ONDE SÃO MOSTRADOS EM SEQUÊNCIA DOIS PONTOS DE VISTA OPOSTOS.

POR EXEMPLO, NUM PRIMEIRO QUADRO, O PERSONAGEM VAI DE ENCONTRO AO LEITOR...

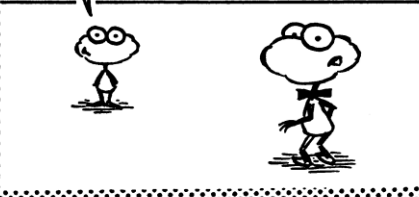


O QUADRO SEGUINTE MOSTRA O PERSONAGEM SE AFASTANDO, DE COSTAS. É COMO SE O LEITOR TIVESSE DADO MEIA VOLTA PARA ACOMPANHAR O MOVIMENTO.



MUITAS VEZES O CAMPO/ CONTRACAMPO É USADO PARA SALIENTAR O PONTO DE VISTA SUBJETIVO...

MAS SÃO COISAS DISTINTAS, COMO AINDA SERÁ VISTO...



24. Técnicas Narrativas – Narrador Objetivo

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCARD

QUANDO UM AUTOR CONTA UMA HISTÓRIA, SEJA NUM ROMANCE, NUM FILME OU NUMA HQ, NORMALMENTE O FAZ DE MANEIRA IMPARCIAL. É CHAMADO NARRADOR OBJETIVO.



O NARRADOR OBJETIVO ESTÁ CIENTE DE TODA HISTÓRIA. NA LITERATURA, SE MANIFESTA NO PRÓPRIO TEXTO, NA HQ, USA O TEXTO DENTRO DA LEGENDA, E NO CINEMA, USA A "VOZ EM OFF".



O NARRADOR OBJETIVO PERMITE QUE OS PERSONAGENS SE MANIFESTEM. NA LITERATURA, ATRAVÉS DO PARÁGRAFO DE DIÁLOGO, INICIADO PELO TRAVESSÃO.

NA HQ, ATRAVÉS DO BALÃO, E NO CINEMA, PELA FALA DOS PERSONAGENS.



NA LITERATURA, O NARRADOR SE EXPRESSA SOMENTE PELO TEXTO ESCRITO, MAS NA HQ E NO CINEMA, A IMAGEM TAMBÉM TEM FUNÇÃO NARRATIVA.

A MANEIRA COMO A IMAGEM É MOSTRADA TAMBÉM NORMALMENTE USA UM PONTO DE VISTA OBJETIVO.



DO QUE VOCÊ ESTÁ FALANDO?

DE MODO GERAL, CADA QUADRO É MOSTRADO DE FORMA OBJETIVA, DANDO AO ESPECTADOR UMA VISÃO PRIVILEGIADA DA HISTÓRIA.



O ESPECTADOR NÃO PARTICIPA DO UNIVERSO DA HISTÓRIA E OS PERSONAGENS NÃO TÊM CONSCIÊNCIA DE QUE SÃO OBSERVADOS POR ELE.

VOCÊ QUER DIZER QUE TEM GENTE OLHANDO?...



25. Técnicas Narrativas – Narrador Subjetivo

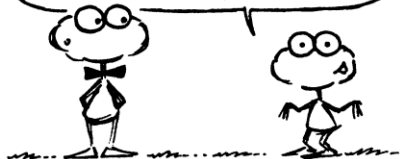
ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD

DE MODO GERAL, UM AUTOR CONTA UMA HISTÓRIA DE UM PONTO DE VISTA OBJETIVO, TANTO NO DISCURSO VERBAL (TEXTO NA LITERATURA E HQ, E FALA NO CINEMA) QUANTO NO ENQUADRAMENTO DA IMAGEM (HQ E CINEMA).



MAS O AUTOR PODE OPTAR POR CONTA UMA HISTÓRIA DO PONTO DE VISTA DE UM DOS PERSONAGENS. NESTE CASO, É CHAMADO NARRADOR SUBJETIVO.

O NARRADOR NÃO É ONISCIENTE, SABE APENAS O QUE O PERSONAGEM SABERIA!



ANALOGAMENTE, O NARRADOR SUBJETIVO PODE SE EXPRESSAR VERBALMENTE OU NO MODO COMO A IMAGEM É MOSTRADA.

QUANDO O TEXTO NA LEGENDA, NA HQ, É A EXPRESSÃO DO PERSONAGEM, NORMALMENTE VEM ENTRE ASPAS.



"O ENQUADRAMENTO DA IMAGEM TAMBÉM PODE SER FEITO DO PONTO DE VISTA SUBJETIVO, OU SEJA, MOSTRA AQUILO QUE O PERSONAGEM NARRADOR ESTÁ VENDO."

TÔ BOIANDO DE NOVO!



O AUTOR PODE MUDAR O NARRADOR SUBJETIVO, MOSTRANDO PONTOS DE VISTA DE VÁRIOS PERSONAGENS.

DOIS PONTOS DE VISTA OPOSTOS EM SEQUÊNCIA É O TAL CAMPO/CONTRACAMPO, QUE, COMO FOI VISTO, NÃO É ESPECÍFICO DA NARRAÇÃO SUBJETIVA.



"UM ERRO MUITO COMUM NAS HQs É USAR NARRADOR SUBJETIVO NAS LEGENDAS, POR EXEMPLO, O PERSONAGEM LEMBRANDO ALGUM FATOS QUE OCORREU, MAS A IMAGEM É MOSTRADA DO PONTO DE VISTA OBJETIVO."



26. Técnicas Narrativas – Autor, Narrador, Ficção e Não Ficção

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXGARD

O AUTOR, AO NARRAR UMA HISTÓRIA, PODE OPTAR PELA FORMA OBJETIVA — O NARRADOR CONHECE TODA A HISTÓRIA E NÃO FAZ PARTE DELA — OU SUBJETIVA — O NARRADOR É UM DOS PERSONAGENS DA HISTÓRIA.



NA HQ, EM PARTICULAR, O NARRADOR PODE SE EXPRESSAR VERBALMENTE — O TEXTO NA LEGENDA — E VISUALMENTE — O ENQUADRAMENTO DA IMAGEM.

POR QUE ESTA HISTÓRIA AGORA PRECISA DE LEGENDAS ?



QUANDO UMA HISTÓRIA É DOCUMENTAL, OU SEJA, NÃO É FICÇÃO, AQUILO QUE O NARRADOR EXPRESSA REPRESENTA O PENSAMENTO (CONHECIMENTOS E VALORES) DO AUTOR.

A GENTE NÃO CONSEGUIA SEMPRE PASSAR TODA A INFORMAÇÃO ?



NA FICÇÃO, AS PERSONALIDADES DOS PERSONAGENS SÃO INVENTADAS; JÁ A EXPRESSÃO DO NARRADOR PODE SER O PENSAMENTO DO AUTOR OU TAMBÉM SER UMA CRIAÇÃO SUA.

O AUTOR NÃO CONSEGUIU SEMPRE SE EXPRESSAR ATRAVÉS DA GENTE ?



MAS O AUTOR PODE USAR UM DOS PERSONAGENS PARA EXPRESSAR SEU PRÓPRIO PENSAMENTO. ESTE É O CHAMADO ALTER EGO DO AUTOR.

OLHA, TÁ FALANDO DA GENTE !



RESUMINDO, O ALTER EGO É O PERSONAGEM CRIADO PELO AUTOR PARA EXPRESSAR SEU MODO DE PENSAR DENTRO DA HISTÓRIA.

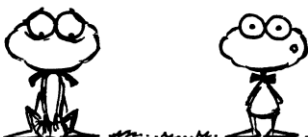
O AL... O AL...
O AL AL...



27. Técnicas Narrativas – Expressão do Narrador e Personagens

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD

AS EXPRESSÕES DO NARRADOR E DOS PERSONAGENS TÊM ASPECTOS E PESOS DIFERENTES NA LITERATURA, NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS E NO CINEMA.



NA LITERATURA, DE MODO GERAL, A MAIOR PARTE DO TEXTO É EXPRESSÃO DO NARRADOR, E OS PERSONAGENS APENAS EVENTUALMENTE SE EXPRESSAM PELO DIÁLOGO.



MAS É COMUM O USO DE NARRADOR SUBJETIVO PARA CRIAR UM CLIMA DE VEROSSIMILHANÇA. POR EXEMPLO, CONAN DOYLE ESCREVEU AS AVENTURAS DE SHERLOCK HOLMES COMO SE FOSSEM CONTADAS POR SEU AMIGO WATSON.



NA HQ, A NARRATIVA FEITA PELA IMAGEM COSTUMA SER OBJETIVA. POUCAS VEZES UMA CENA É MOSTRADA PELO PONTO DE VISTA DE UM PERSONAGEM.



JÁ O DISCURSO VERBAL APARECE NAS EXPRESSÕES DOS PERSONAGENS (BALÃO DE FALA E PENSAMENTO) E DO NARRADOR (LEGENDA). ATUALMENTE USA-SE MUITO A LEGENDA NÃO SÓ PARA O NARRADOR COMO TAMBÉM PARA O PERSONAGEM.



"NO CINEMA, A NARRATIVA FEITA PELA IMAGEM TAMBÉM COSTUMA SER OBJETIVA, MAS NA EXPRESSÃO VERBAL PREDOMINA A FALA DO PERSONAGEM. POUCAS VEZES O NARRADOR USA A 'VOZ EM OFF' PARA SE EXPRESSAR."



28. Discurso Direto, Indireto e Indireto Livre

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs ERGARD

NA LITERATURA, A EXPRESSÃO DO PERSONAGEM, EM GERAL, COMEÇA COM NOVO PARÁGRAFO E TRAVESSÃO. POR EXEMPLO: "FULANO FALOU: — VOU NADAR!"

ISTO É CHAMADO DISCURSO DIRETO.



O NARRADOR PODE OPTAR POR FALAR COM SUAS PRÓPRIAS PALAVRAS A EXPRESSÃO DO PERSONAGEM. POR EXEMPLO: "FULANO FALOU QUE IA NADAR."

ISTO É CHAMADO DISCURSO INDIRETO.



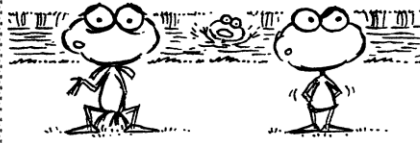
O NARRADOR PODE AINDA MISTURAR A FALA DO PERSONAGEM AO SEU PRÓPRIO DISCURSO, DE MODO INFORMAL. POR EXEMPLO: "FULANO COMEÇOU A SE AFOGAR! SOCORRO!"

ISTO É CHAMADO DISCURSO INDIRETO LIVRE.



NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS, EM SUA FORMA MAIS USADA, NÃO HÁ ESSA DIFERENCIAÇÃO, POIS A IMAGEM DESCREVE A CENA E O BALÃO TRAZ A FALA DO PERSONAGEM.

SOCORRO!



HÁ, NO ENTANTO, HISTÓRIAS EM QUADRINHOS QUE OPTAM POR NÃO USAR BALÕES, E COLOCAR AS FALAS DOS PERSONAGENS JUNTO COM AS LEGENDAS.

SOC... GLUB!



NESTE CASO, O AUTOR PODE USAR AS TRÊS FORMAS DE DISCURSO NO TEXTO QUE COMPÕE A LEGENDA!

VOCÊ NÃO OUVIU NADA ?...



29. Formas de Expressão e Representação da Realidade

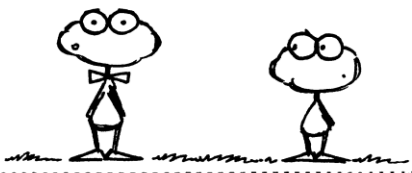
ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQS EDGARD



30. Representação da Realidade – Limitações Sensoriais

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCERTE

A REALIDADE QUE NOS CERCA É BASTANTE COMPLEXA, COM GRANDE VARIEDADE DE FENÔMENOS FÍSICOS, COMO LUZ, SOM, PRESSÃO ETC.



OS SERES VIVOS SUPERIORES CAPTAM ESSES FENÔMENOS ATRAVÉS DOS ÓRGÃOS DOS SENTIDOS E SEUS SISTEMAS NERVOSOS TENTAM DAR SIGNIFICADO A TODA ESSA INFORMAÇÃO SENSORIAL.



O RESULTADO DESSE PROCESSAMENTO CEREBRAL É A NOÇÃO QUE O SER VIVO TEM DO MUNDO EXTERIOR, SUA REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE!



O SER HUMANO, NO ENTANTO, NÃO POSSUI DIVERSOS SENTIDOS, NÃO TEM RADAR E SONAR COMO MORCEGOS E GOLFINHOS, SENTIDO MAGNÉTICO COMO OS POMBOS, OU ELÉTRICO COMO VÁRIOS PEIXES.



ALÉM DISSO, OS SENTIDOS HUMANOS SÓ CAPTAM UMA FAIXA REDUZIDA DOS FENÔMENOS SONOROS, LUMINOSOS ETC., E QUE AINDA ESTÁ ACIMA DA CAPACIDADE DE PROCESSAMENTO DO CÉREBRO.

OPA! PERAI!



RESUMINDO, NOSSA CAPACIDADE DE REPRESENTAR A REALIDADE NA MENTE É BASTANTE LIMITADA.

QUER DIZER QUE TEM UM MONTE DE COISA ACONTECENDO NO MUNDO QUE A GENTE NÃO PERCEBE?



31. Representação da Realidade – Formas de Comunicação

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGAR D

O QUE SABEMOS DA REALIDADE QUE NOS CERCA É A REPRESENTAÇÃO INTERNA QUE O CÉREBRO FAZ DELA, BASEADO NAS INFORMAÇÕES SENSORIAIS.



COMO FOI DITO, A REALIDADE É MUITO MAIS COMPLEXA DO QUE NOSSA CAPACIDADE DE CAPTAR AS INFORMAÇÕES E PROCESSÁ-LAS.



A NECESSIDADE DE COMUNICAÇÃO ENTRE OS SERES EXIGIU QUE SE DESENVOLVESSEM MODOS DE EXTERNAR ESTA REPRESENTAÇÃO INTERNA DA REALIDADE.

ENTENDERAM ISSO?!



UM EXEMPLO SIMPLES: UM MACACO VÊ UMA FERA, DÁ UM GRITO DE "PERIGO" E O RESTO DA MACACADA PROCURA ABRIGO.

ISSO MESMO!..



OS SONS E OS GESTOS SÃO MODOS MAIS PRIMITIVOS DE UM SER COMUNICAR SUA REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE AOS OUTROS!



SOMENTE COM A FALA, OS HOMINÍDEOS RECENTES CONSEGUIRAM COMUNICAR DE MODO EFICIENTE SUA VISÃO DE MUNDO...

MAIS UNS MILÊNIOS E CHEGAMOS NA HQ!



32. Representação da Realidade – Simplificações na Expressão

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCERD



33. Representação da Realidade na HQ – Espaço e Tempo

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs STAGARD



34. Representação da Realidade na HQ – Som, Fala e Escrita

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCERPT

A REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE COMPLEXA ATRAVÉS DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS TEM SIMPLIFICAÇÕES...

ISSO COMEÇOU LÁ COM AS PINTURAS RUPESTRES!



A PRIMEIRA É QUE A REALIDADE É TRIDIMENSIONAL E O DESENHO É FEITO EM 2 DIMENSÕES; A SEGUNDA É QUE EXISTE A PASSAGEM DO TEMPO.

NA HQ O MOVIMENTO É DECOMPOSTO EM VÁRIAS IMAGENS ESTÁTICAS.



OS ESTÍMULOS LUMINOSOS POSSUEM VÁRIAS FREQUÊNCIAS, ENTÃO PROCUROU-SE MATERIAL PARA PINTURA COM PIGMENTOS DE VÁRIAS CORES!

HÁ ANIMAIS QUE VÊEM O MUNDO EM PRETO E BRANCO, COMO O LEITOR DE ZINE.



A REALIDADE POSSUI DIMENSÃO SONORA, MAS A REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DA FALA – A ESCRITA – SÓ SURTIU HÁ 6 MIL ANOS.

ATÉ AÍ, AS HQs NÃO ERAM CAPAZES DE REPRESENTAR SOM.



A PARTIR DO DESENVOLVIMENTO DA ESCRITA, AS HQs A INCORPORARAM PARA REPRESENTAR O ASPECTO SONORO DA REALIDADE.

MAS DURANTE MUITO TEMPO, DE MANEIRA MUITO TÍMIDA.



SOMENTE NO SÉCULO XIX É QUE OS BALÕES, PARA REPRESENTAR A FALA DOS PERSONAGENS, E A LEGENDA, A DO NARRADOR, PASSARAM A SER USADOS INTENSAMENTE.

OS RUIÇOS DEMORARAM MAIS UM POUCO...



35. Representação da Realidade na HQ – Onomatopeia e Música

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD

Panel 1 (Top Left): A HISTÓRIA EM QUADRINHOS, COMO QUALQUER FORMA DE EXPRESSÃO, BUSCA REPRESENTAR A REALIDADE, MAS O FAZ COM MUITAS LIMITAÇÕES.

Panel 2 (Top Right): O ESPAÇO É REPRESENTADO ATRAVÉS DE IMAGENS PLANAS; O TEMPO, ATRAVÉS DE SEQUÊNCIA DE IMAGENS ESTÁTICAS; UMA PARCELA DOS SONS, ATRAVÉS DA PALAVRA ESCRITA.

Panel 3 (Middle Left): A ESCRITA REPRESENTA A FALA HUMANA E NA HQ É USADA NO BALÃO PARA A FALA DO PERSONAGEM E NA LEGENDA PARA A FALA DO NARRADOR. E TAMBÉM PARA O PENSAMENTO VERBAL.

Panel 4 (Middle Right): OS DEMAIS SONS NÃO TÊM UM SISTEMA DE REPRESENTAÇÃO FONÉTICA OU GRÁFICA, POR ISSO USAM-SE APROXIMAÇÕES COM OS SONS DA FALA... SÃO AS ONOMATOPEIAS, QUE JÁ EXISTIAM NA ESCRITA E SÃO USADAS NAS HQs.

Panel 5 (Bottom Left): A ONOMATOPEIA, NA VERDADE, É O SOM, USANDO FONEMAS DA FALA, QUE PROCURA IMITAR SONS DA NATUREZA, E, PORTANTO, TEM SUA REPRESENTAÇÃO NA LINGUAGEM ESCRITA...

Panel 6 (Bottom Right): AH, SIM, HÁ UM TIPO DE SOM, A MÚSICA, QUE TEM REPRESENTAÇÃO GRÁFICA PRÓPRIA, A NOTAÇÃO MUSICAL, QUE PODE SER USADA NA HQ. MAS HÁ VÁRIOS ASPECTOS DA REALIDADE QUE NÃO PODEM APARECER NAS HQs...

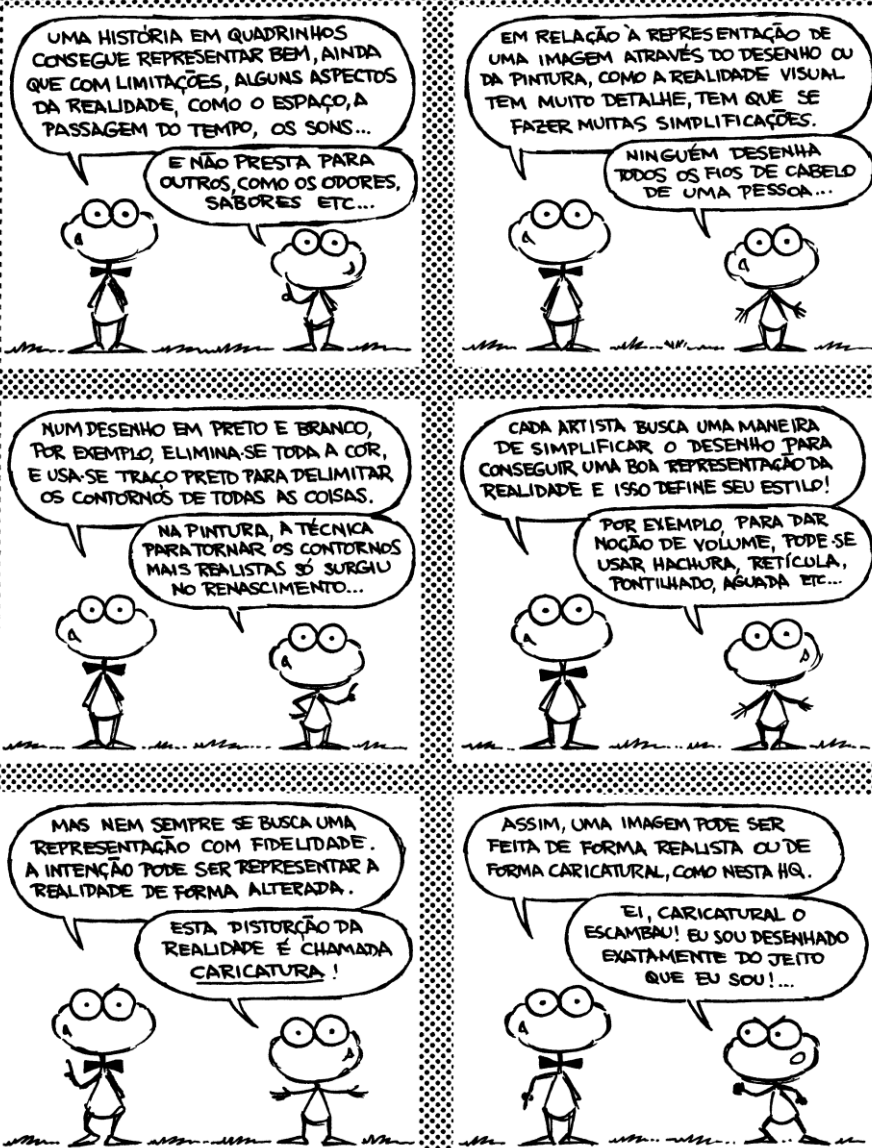
36. Representação da Realidade na HQ – Odor, Sabor e Tato

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



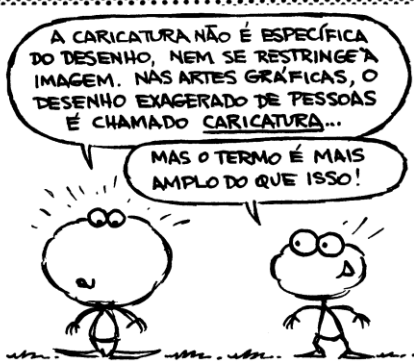
37. Representação da Realidade na HQ – Simplificação e Estilo

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



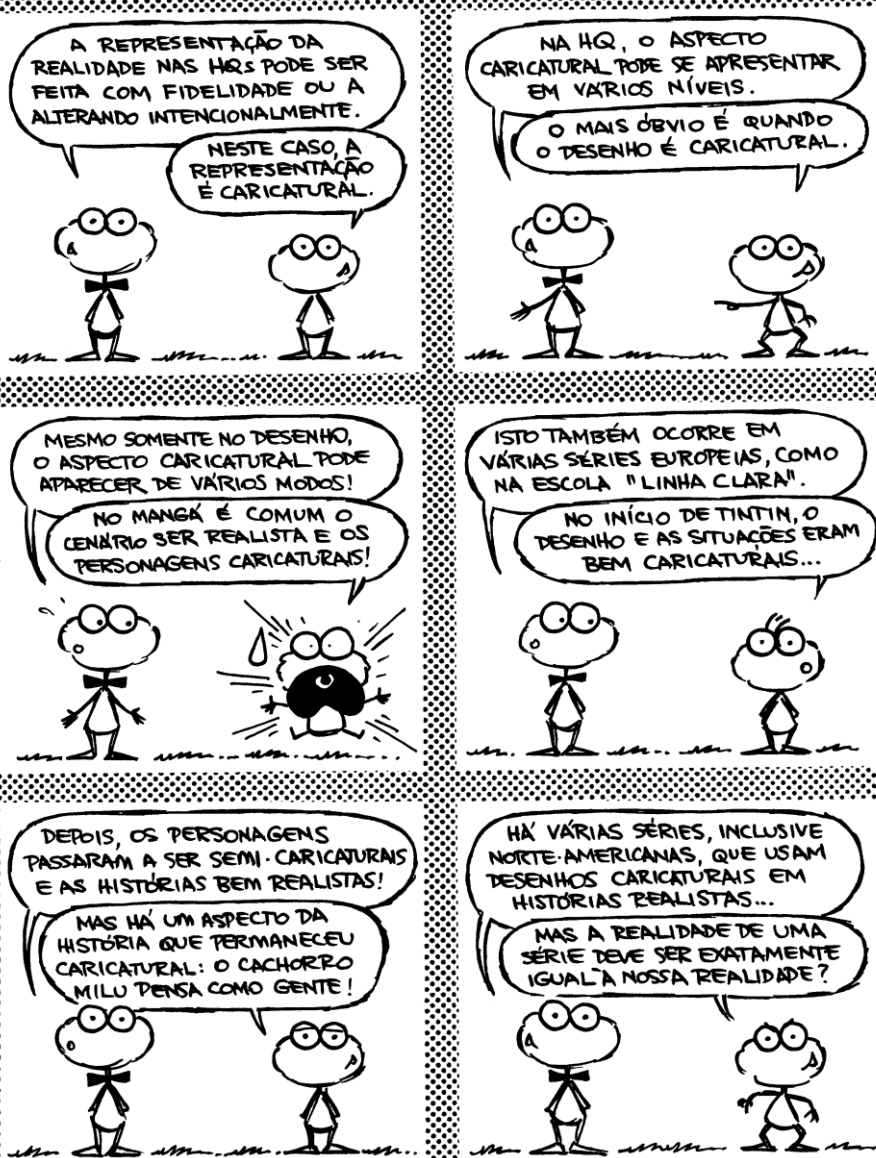
38. Representação da Realidade na HQ – Fidelidade e Distorção

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCARD



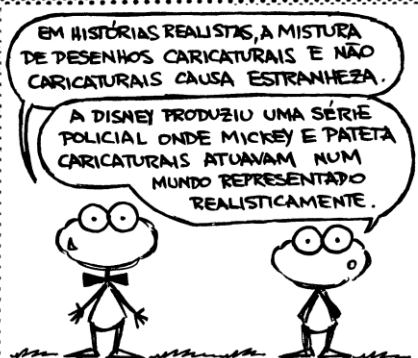
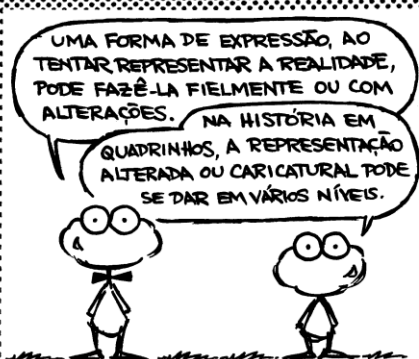
39. Representação da Realidade na HQ – Níveis de Caricatura (1)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCARD



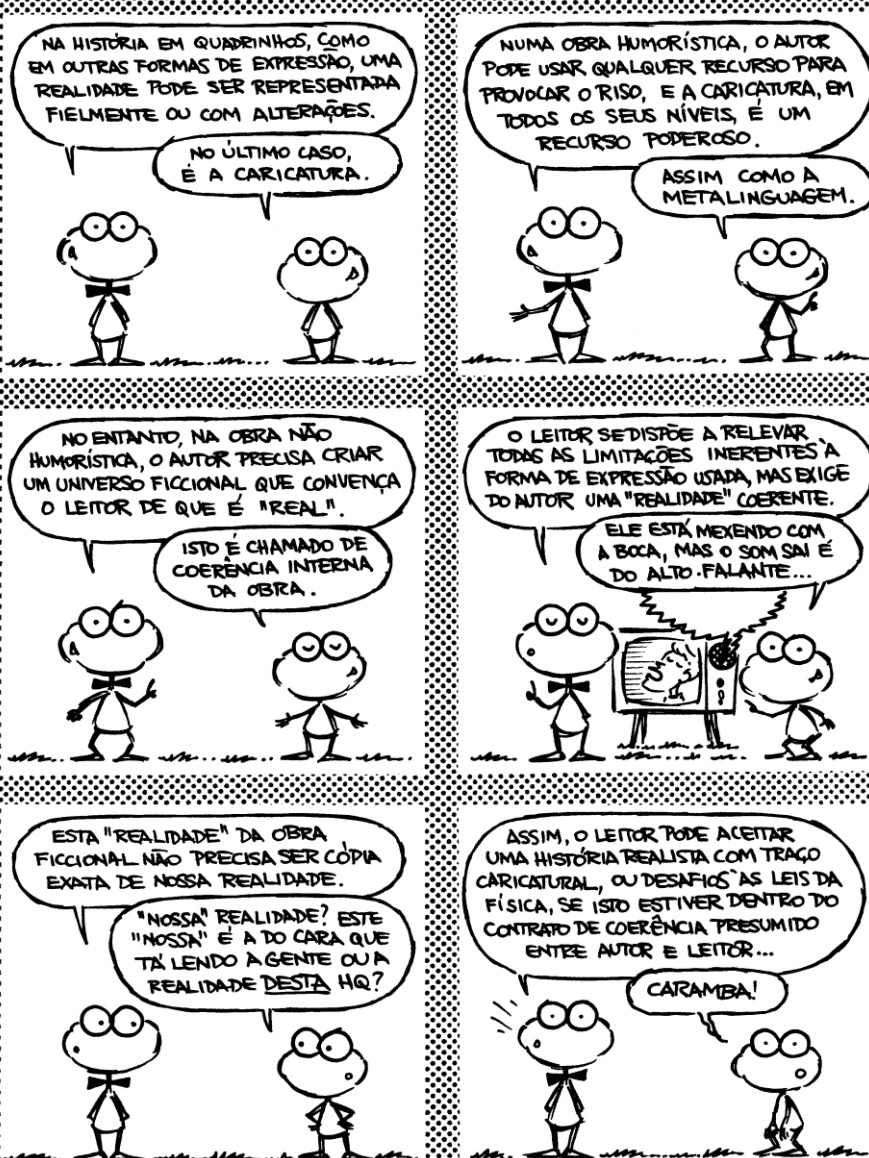
40. Representação da Realidade na HQ – Níveis de Caricatura (2)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCARD



41. Representação da Realidade na HQ – Coerência Interna (1)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCARD



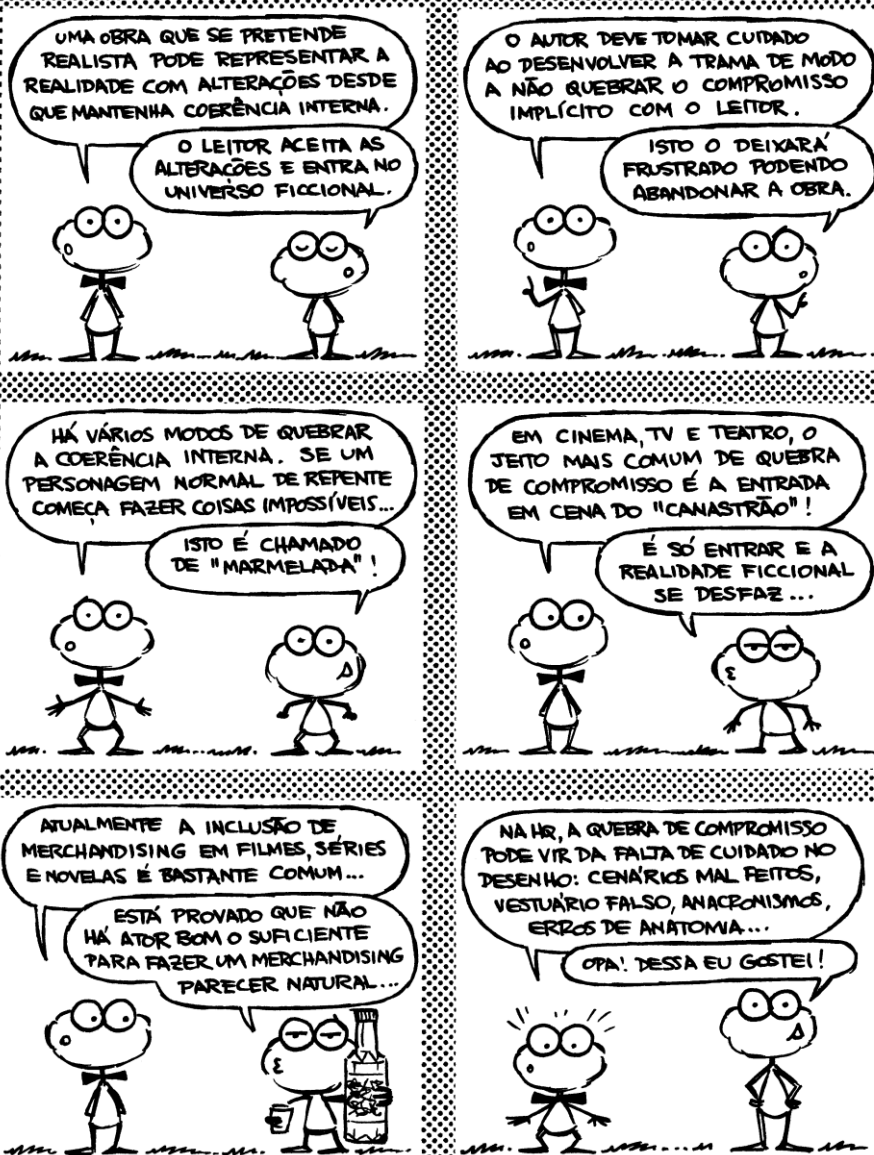
42. Representação da Realidade na HQ – Coerência Interna (2)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



43. Representação da Realidade na HQ – Coerência Interna (3)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



44. Representação da Realidade na HQ – Obra de Não Ficção (1)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCARD

UMA OBRA PODE SER CONSIDERADA REALISTA MESMO QUE REPRESENTA A REALIDADE COM ALTERAÇÕES, DESDE QUE APRESENTE COERÊNCIA INTERNA.

ISTO É VÁLIDO PARA OBRA DE FICÇÃO, DAÍ O TERMO REALIDADE FICCIONAL.



NUMA OBRA DE NÃO FICÇÃO, A COERÊNCIA INTERNA DA OBRA DEVE SER A MESMA COERÊNCIA QUE EXISTE NA REALIDADE.

POR EXEMPLO, UM CORPO É SEMPRE ATRAÍDO PARA O CENTRO DA TERRA!



NA OBRA DE NÃO FICÇÃO A QUEBRA DE COMPROMISSO SE DÁ PRINCIPALMENTE QUANDO A COERÊNCIA INTERNA CONTRADIZ A COERÊNCIA DA REALIDADE.

SIGNIFICA QUE A INFORMAÇÃO VEICULADA É FALSA.



TAMBÉM A OBRA DE NÃO FICÇÃO CONTA COM A BOA VONTADE DO LETTOR, QUE RELEVA SUAS LIMITAÇÕES.

O CINEMA E A HQ, POR SEREM VISUAIS, TÊM MUITAS RESTRICÇÕES COMO NÃO FICÇÃO.



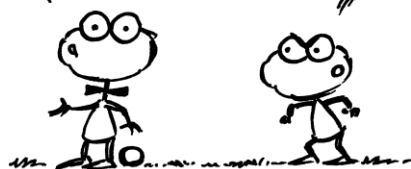
NUM FILME HISTÓRICO, O SIMPLES FATO DE HAVER UM ATOR INTERPRETANDO UMA FIGURA HISTÓRICA JÁ TÕE EM DÚVIDA O CARÁTER NÃO FICCIONAL DA OBRA.

NUM DOCUMENTÁRIO, ISTO NÃO ACONTECE.



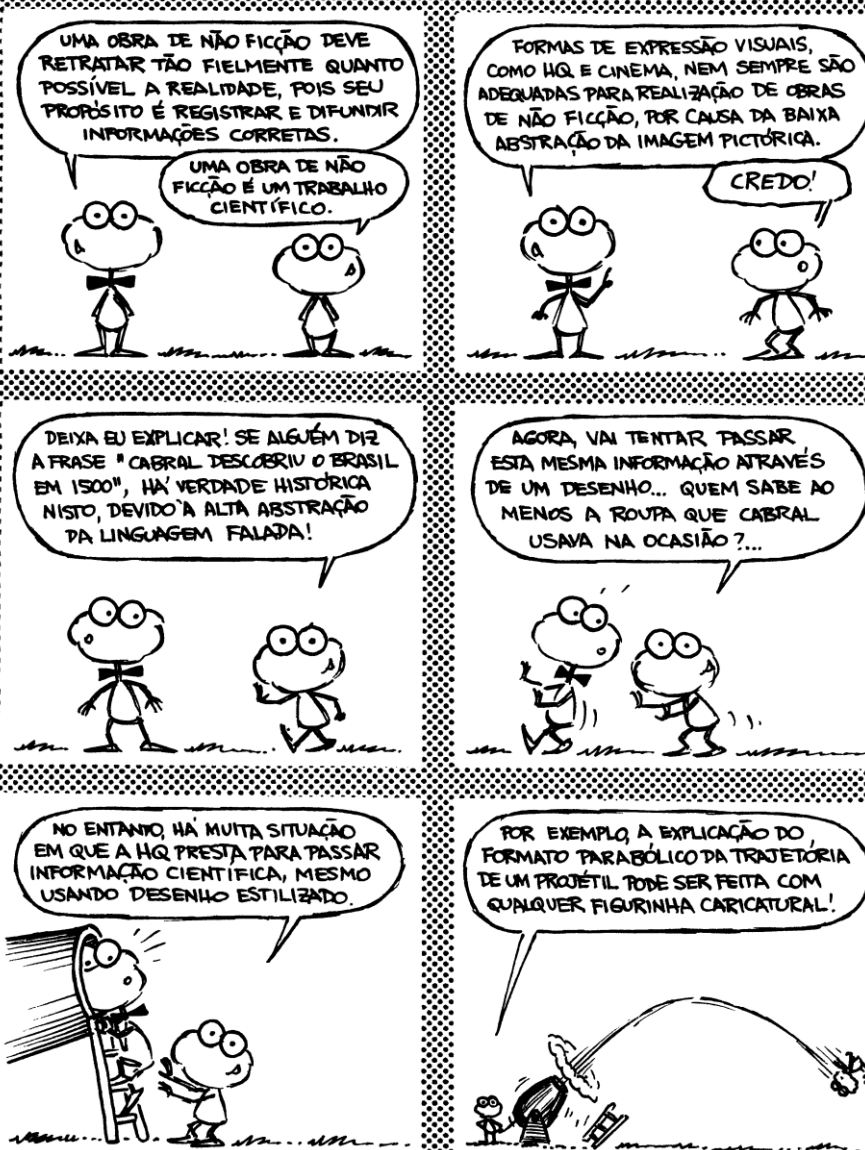
PARA MUITA GENTE, QUANDO SE FALA EM CLEOPATRA, VEM LOGO À MENTE A CARONA DA ELIZABETH TAYLOR!

Ó! NÃO FALA ASSIM DA LIZ!...



45. Representação da Realidade na HQ – Obra de Não Ficção (2)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



46. Representação da Realidade na HQ – Obra de Não Ficção (3)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD

A HISTÓRIA EM QUADRINHOS
PODE SER USADA PARA RETRATAR
A REALIDADE NUMA OBRA DE
NÃO FICÇÃO.

MAS É PRECISO TER
UM CERTO CUIDADO.



AS IMAGENS PICTÓRICAS NA HQ
PERMITEM GRANDE RIQUEZA DE
INFORMAÇÃO DO TIPO DESCRITIVO.

O JOE SACCO FOI À
PALESTINA, VIU TUDO AQUILO
E REGISTROU EM HQ...



POR OUTRO LADO, TENTAR FAZER
UMA HQ A PARTIR DE UM RELATO
VERBAL IMPLICA EM FALSIFICAÇÃO.

A FALA E A ESCRITA
SÃO NATURALMENTE
POBRES EM DESCRIÇÃO.



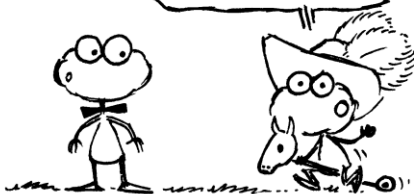
NA FALTA DE REFERÊNCIA
ICNOGRÁFICA, O AUTOR TEM QUE
INVENTAR TODA A PARTE VISUAL.

MUITA OBRA HISTÓRICA
POR AÍ USA A LINGUAGEM DA
HQ, INADEQUADAMENTE.



SÃO, NA VERDADE, OBRAS DE
FICÇÃO, ASSIM COMO O ROMANCE
HISTÓRICO NA LITERATURA.

Ó, PÔE MAIS PENA
AÍ NO MEU CHAPÉU!



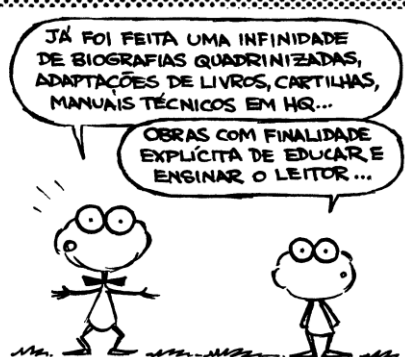
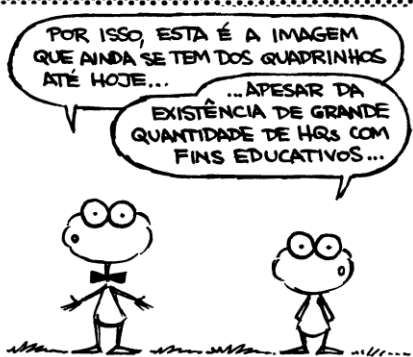
VOCÊ CONHECE ALGUMA HQ
QUE PARECE UM TRABALHO
HISTÓRICO, MAS É UMA
OBRA DE FICÇÃO?

UNS 300...



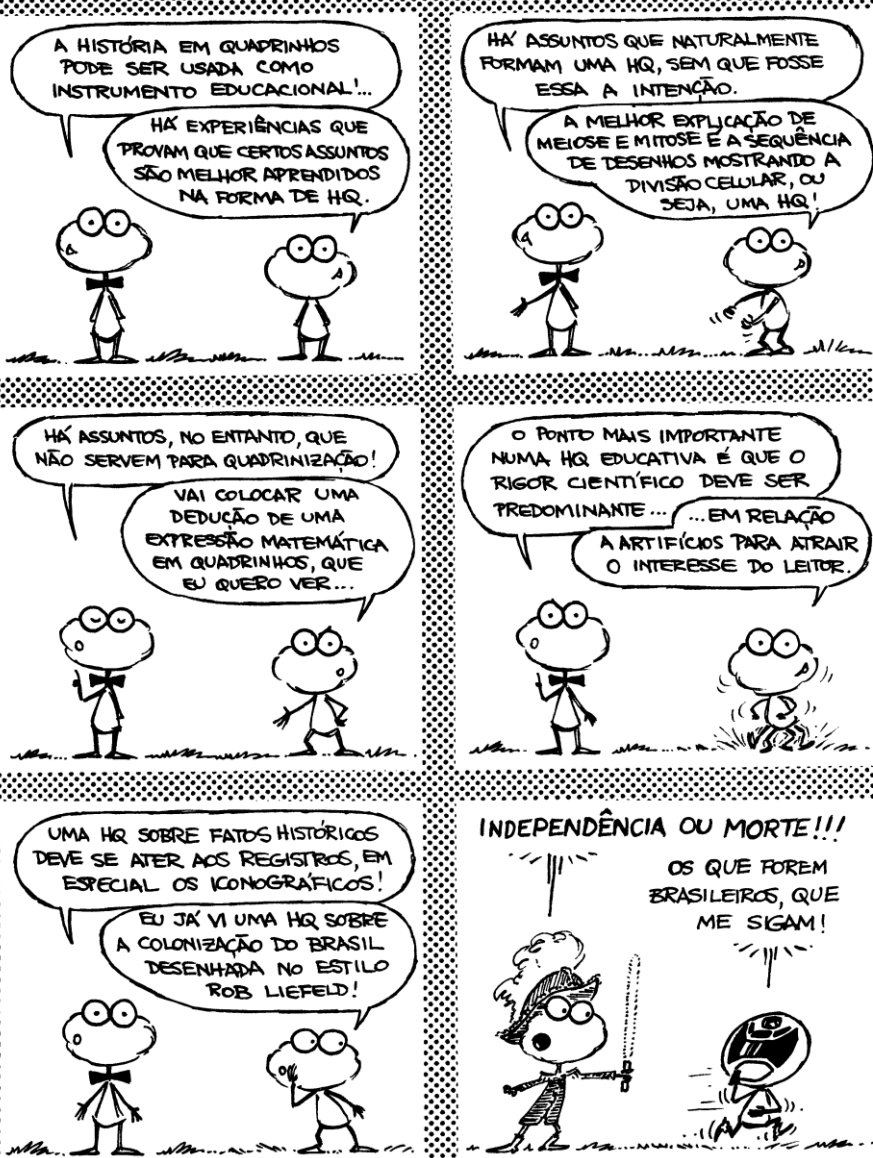
47. História em Quadrinhos como Recurso Educacional (1)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGAR D



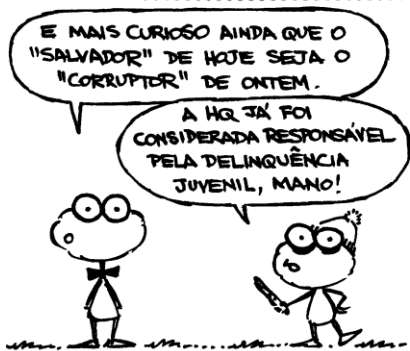
49. História em Quadrinhos como Recurso Educacional (3)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCARD



50. História em Quadrinhos como Recurso Educacional (4)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGAR D



51. História em Quadrinhos e a Formação da Juventude (1)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGAR D

ATUALMENTE, A HISTÓRIA EM QUADRINHOS TEM SEU VALOR RECONHECIDO ENTRE ESTUDIOSOS, COMO FERRAMENTA VALIOSA DE ENSINO.

MAS A SITUAÇÃO JÁ FOI BEM DIFERENTE.



PRINCIPALMENTE NAS DÉCADAS DE 1940 E 50, NOS EUA, E TAMBÉM NO BRASIL, AS REVISTAS DE QUADRINHOS FORAM PERSEGUIDAS POR PROFESSORES, PAIS E RELIGIOSOS, COMO UMA INFLUÊNCIA PERNICIOSA PARA A JUVENTUDE.



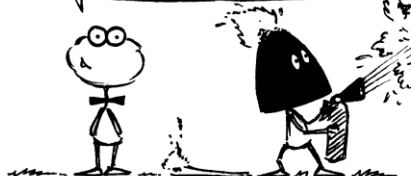
EM MAIOR OU MENOR GRAU, HOVE CAMPANHAS CONTRA OS QUADRINHOS, CHEGANDO ATÉ A MANIFESTAÇÕES PÚBLICAS DE QUEIMA DE GIBIS NAS RUAS. HOVE MOTIVOS CONCRETOS PARA ESTAS PERSEQUIÇÕES.



A LETURA MAIS ATRAENTE DOS GIBIS CERTAMENTE DESVIAVA A ATENÇÃO DOS LIVROS ESCOLARES E RELIGIOSOS, TRAZENDO PREOCUPAÇÃO AOS PROFESSORES, PADRES E, POR INFLUÊNCIA, AOS PAIS!...



É BOM LEMBRAR QUE OS GRANDES JORNAIS NORTE-AMERICANOS USARAM OS SUPLEMENTOS DE COMICS PARA VENDER MAIS AOS SEMI-ANALFABETOS, DÁ O ESTIGMA DE SUB-LITERATURA QUE OS QUADRINHOS TÊM ATÉ HOJE.



ALÉM DISSO, O CLIMA DE GUERRA FRIA DA ÉPOCA ESTIMULAVA A DESCONFIANÇA DE QUE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO DE MASSA ERAM VEÍCULOS PARA A CORRUÇÃO DOS JOVENS.



52. História em Quadrinhos e a Formação da Juventude (2)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs STAGARD

A HISTÓRIA EM QUADRINHOS JÁ FOI MUITO PERSEGUIDA COMO INFLUÊNCIA NEGATIVA NA FORMAÇÃO DOS JOVENS.

EM MENOR GRAU, ISSO EXISTE ATÉ HOJE.



O ÁPICE DESSA PERSEGUIÇÃO VEIO COM A PUBLICAÇÃO DO LIVRO "SEDUÇÃO DOS INOCENTES" DO PSQUIATRA FREDRIC WERTHAM EM 1954.

1960 NOS EUA EM PLENO CLIMA DE HISTERIA ANTI-COMUNISTA E CAÇA ÀS BRUXAS.



O LIVRO DE WERTHAM, NA VERDADE, CORROBOROU O PENSAMENTO VIGENTE, HÁ DÉCADAS, DE PROFESSORES, PAIS E RELIGIOSOS SOBRE AS "COMICS"...

DEU "BASE CIENTÍFICA" À PERSEGUIÇÃO.



COMO CONSEQUÊNCIA IMEDIATA, VÁRIOS EDITORES DE "COMICS" SE UNIRAM E ELABORARAM UM CÓDIGO DE ÉTICA PARA SUAS REVISTAS, ELIMINANDO TODO CONTEÚDO POLÊMICO, COMO SEXO, VIOLÊNCIA ETC.

ESSE CÓDIGO DE AUTO-CENSURA TEVE VERSÃO BRASILEIRA...



HOJE É LUGAR COMUM ESCULHAMBAR O WERTHAM, RESPONSABILIZANDO-O POR TUDO DE RUIM QUE HOJE COM A INDÚSTRIA DAS "COMICS" NAS DÉCADAS SEGUINTE.

ATÉ UM TAL STAN "NÃO LEO MAIS" SE SENTIU À VONTADE PARA TRATAR WERTHAM COMO UM IDIOTA.



ACONTECE QUE FREDRIC WERTHAM ERA UM PSQUIATRA CONCEITUADO, COM MUITA CONTRIBUIÇÃO NA ÁREA, TRABALHANDO POR DÉCADAS NA RECUPERAÇÃO DE MENORES DELINQUENTES!...

É, E AGORA, COMO É QUE FICA?



53. História em Quadrinhos e a Formação da Juventude (3)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGAR

Panel 1 (Top Left): Two characters are talking. The first character says: "A IDÉIA DE QUE AS HQS PODIAM CORROMPER OS JOVENS FOI BEM SINTETIZADA NO LIVRO "SEDUÇÃO DOS INOCENTES", EDITADO EM 1954." The second character replies: "MAS A PERSEGUIÇÃO AOS GIBIS POR PROFESSORES, PAIS E PAIS É BEM MAIS ANTIGA!"

Panel 2 (Top Right): The same two characters. The first character says: "O AUTOR DO LIVRO, FREDRIC WERTHAM, ERA PSQUIATRA COM LONGA CARREIRA NA RECUPERAÇÃO DE JOVENS..." The second character replies: "CUJA DELINQUÊNCIA TINHA COMO CAUSA A MISÉRIA, A DEGRADAÇÃO FAMILIAR E SOCIAL, NUM PERÍODO DE DEPRESSÃO ECONÔMICA E GUERRAS MUNDIAIS."

Panel 3 (Middle Left): The two characters. The first character says: "AO CONTRÁRIO DO QUE SE DIZ, WERTHAM NÃO ATACOU AS HQS COMO UM TODO; NUNCA CRITICOU, POR EXEMPLO, AS TIRAS DE JORNAL E REVISTAS INFANTIS." The second character replies: "O ALVO ERAM AS REVISTAS DE TERROR E DE CRIME VENDIDAS SEM RESTRIÇÃO NAS LOJAS!"

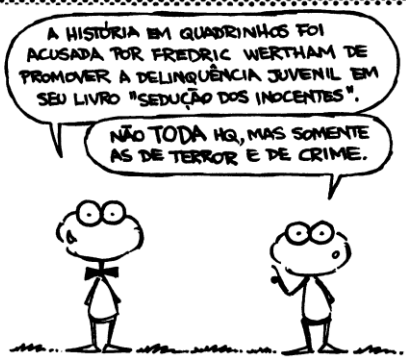
Panel 4 (Middle Right): The two characters. The first character says: "ESTAS REVISTAS, PRINCIPALMENTE AS DA EDITORA EC, SEM DÚVIDA, TROUXERAM GRANDES AUTORES PRODUZINDO VERDADEIRAS OBRAS-PRIMAS..." The second character replies: "MAS HQS PRÓPRIAS PARA O LEITOR ADULTO, E NÃO PARA A CRIANÇA QUE AS CONSUMIA AVIDAMENTE..."

Panel 5 (Bottom Left): The two characters. The first character says: "O CÓDIGO DE ÉTICA QUE VÁRIAS EDITORAS SE IMPUSERAM, PARA EVITAR MEDIDAS RIGOROSAS DO GOVERNO, É VISTO COMO UMA CENSURA INACEITÁVEL!" The second character replies: "QUER DIZER QUE NÃO DEVE HAVER CLASSIFICAÇÃO ETÁRIA? QUE TUDO DEVE SER PERMITIDO AOS JOVENS EM FORMAÇÃO?..."

Panel 6 (Bottom Right): The two characters. The first character says: "NÃO DÁ PARA ESTABELECEER RELAÇÃO DIRETA ENTRE A LEITURA DE HQS INADEQUADAS AOS JOVENS E A CRIMINALIDADE INFANTIL, COMO AFIRMOU WERTHAM..." The second character replies: "NEM POR ISSO OS EDITORES QUE FATURARAM VENDENDO REVISTAS IMPROPRIAS PARA A MOLECADA DEIXAM DE SER CANALHAS."

54. História em Quadrinhos e a Formação da Juventude (4)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



55. História em Quadrinhos e a Formação da Juventude (5)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCERPT

Panel 1 (Top Left):

A IDEIA DE QUE A FORMAÇÃO DAS CRIANÇAS PODE SER AFETADA PELOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO DE MASSAS, INCLUINDO OS QUADRINHOS, É BEM ANTIGA!

E ATÉ HOJE É TEMA DE PREOCUPAÇÃO DE PAIS E EDUCADORES.

Panel 2 (Top Right):

O PSICUATRA FREDRIC WERTHAM, EM SEU LIVRO "SEDUÇÃO DOS INOCENTES", DE 1954, AFONTOU OS QUADRINHOS VIOLENTOS DA ÉPOCA COMO CAUSA DA DELINQUÊNCIA JUVENIL.

ELE FEZ UMA PESQUISA COM MENORES DELINQUENTES DAS INSTITUIÇÕES QUE DIRIGIA.

Panel 3 (Middle Left):

ATUALMENTE, OS DESENHOS ANIMADOS E OS GAMES VIOLENTOS OCUPAM O CENTRO DAS DISCUSSÕES SOBRE A INFLUÊNCIA DA MÍDIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.

SÓ LEMBLAM DOS QUADRINHOS NA HORA DE CRITICAR A FALA ELIADA DO CEBOLINHA E DO CHICO BENTO.

Panel 4 (Middle Right):

O FATO É QUE O ASSUNTO É MUITO COMPLEXO E NÃO HÁ UM ESTUDO SÉRIO SOBRE A QUESTÃO.

OU O "ESTUDIOSO" ESTÁ IMPREGNADO DE PRECONCEITO E TODO É PERNICIOSO, OU É DESLUMBRADO E NÃO VÊ PERIGO EM PARTE ALGUMA!

Panel 5 (Bottom Left):

A FORMAÇÃO DE UMA PESSOA SE DÁ PELA SOMA DE SUAS INFLUÊNCIAS, COM PREDOMÍNIO DO QUE RECEBE DE SEU NÚCLEO FAMILIAR.

NÃO VAI SER UM GIBIZINHO QUALQUER QUE VAI ANULAR A BOA FORMAÇÃO QUE VENHA A RECEBER, NO DIA-A-DIA.

Panel 6 (Bottom Right):

EU, POR EXEMPLO, NA MINHA INFÂNCIA, NAS "BRINCADEIRAS DE MOCINHO", MATEI TANTO ÍNDIO, QUE PODE SER CONSIDERADO UM GENOCÍDIO, E ISSO NÃO AFETOU MEU DESENVOLVIMENTO NORMAL!

Ó-ÓU! NÃO SEI SE ISSO FOI UM BOM ARGUMENTO! ...

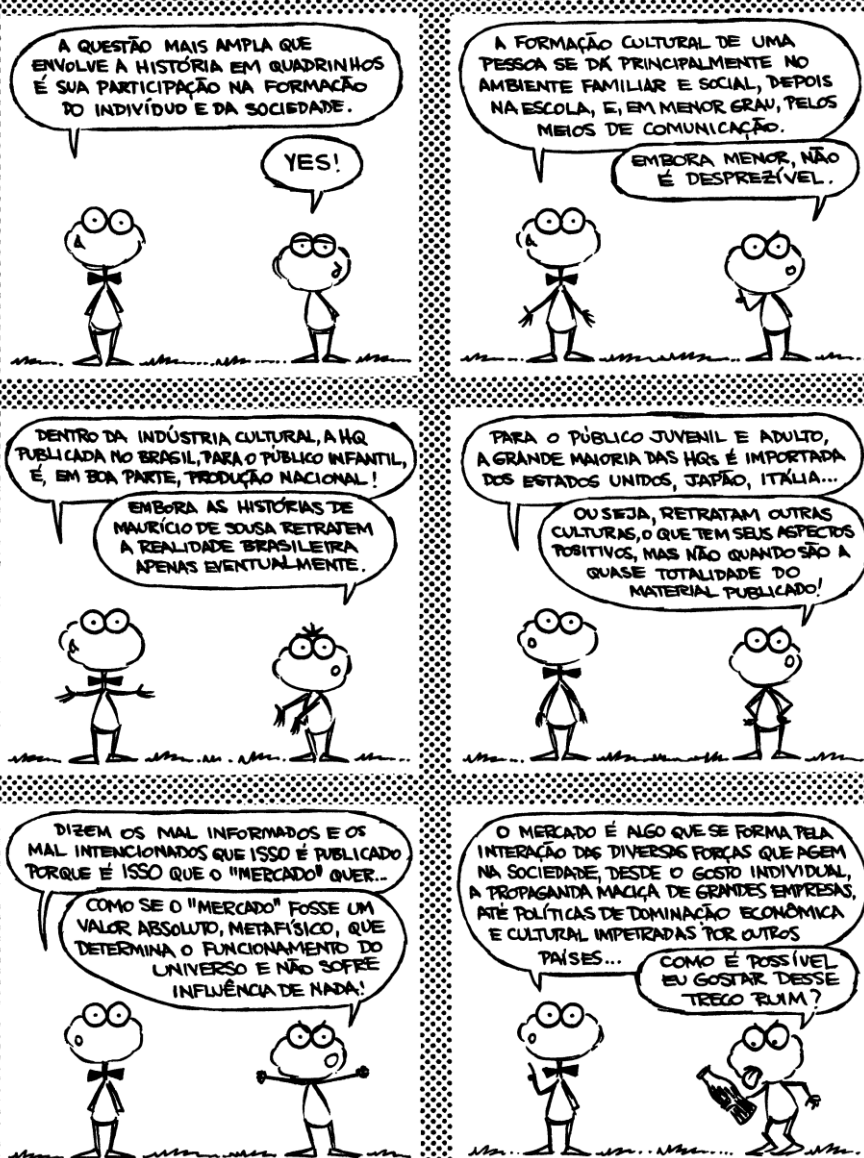
56. História em Quadrinhos e a Cultura Brasileira (1)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EXCARD



57. História em Quadrinhos e a Cultura Brasileira (2)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGAR



58. História em Quadrinhos e a Cultura Brasileira (3)

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD

A QUESTÃO DA PARTICIPAÇÃO DO PRODUTO CULTURAL FEITO NO BRASIL, EM ESPECIAL DA HQS, NA FORMAÇÃO DA CULTURA BRASILEIRA É DE EXTREMA RELEVÂNCIA.

E DIGO MAIS!
RELEVANTÍSSIMA!



UMA SOCIEDADE, PARA SE TORNAR ESTÁVEL, PRECISA SE ANCORAR NUMA CULTURA SÓLIDA, QUE SE SUSTENTE SEM CONTAMINAÇÃO DE OUTRAS CULTURAS.

PODE, SIM, SOFRER INFLUÊNCIAS, MAS EM PEQUENAS DOSES, SEM TER PERDER SUAS CARACTERÍSTICAS.



ASSIM, UMA CULTURA PRECISA SE PROPAGAR E SE DIFUNDIR NAS NOVAS GERAÇÕES A FIM DE GARANTIR ESSA TAL ESTABILIDADE SOCIAL....

O PRINCIPAL RESPONSÁVEL PELA DIFUSÃO CULTURAL É, LÓGICO, O SISTEMA EDUCACIONAL.



MAS A INDÚSTRIA CULTURAL TEM SUA PARCELA DE CONTRIBUIÇÃO. CINEMA, TV, LIVROS, GIBIS, DEVEM REFLETIR A CULTURA BRASILEIRA.

NO ENTANTO, O CINEMA E OS GIBIS SÃO QUASE TOTALMENTE DOMINADOS POR PRODUÇÃO ESTRANGEIRA!



HÁ QUEM DIGA QUE O PÚBLICO PREFERE OS SUPER-HERÓIS E OS FILMES DE HOLLYWOOD!

MENTIRA! VEJAM O EXEMPLO DA TV. JÁ FOI TOTALMENTE DOMINADA POR ENLACES AMERICANOS E HOJE PREDOMINA A PRODUÇÃO NACIONAL SEM PERDA DE AUDIÊNCIA.



O MERCADO FONOGRÁFICO TAMBÉM SOFREU MUDANÇA, HOJE A PRODUÇÃO MUSICAL BRASILEIRA OCUPA UM GRANDE ESPAÇO NAS RÁDIOS.

E O CINEMA E AS REVISTAS DE HQS, SÃO DIFERENTES POR QUÊ?



59. História em Quadrinhos Brasileira e Mercado

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD



60. O Fim – Conclusão

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGAR



COMPLEMENTO

Durante os dez anos que a série ‘Entendendo a Linguagem das HQs’ foi publicada no **QI**, vários leitores escreveram dando sua opinião sobre ela. Transcrevo a seguir algumas dessas opiniões.

RUBENS FRANCISCO LUCCHETTI

‘Entendendo a Linguagem das HQs’ é de uma síntese impressionante. Com pouca coisa você deu uma autêntica aula. – **QI** 43 (mar/abr de 2000).

ROBERTO SIMONI

‘Entendendo a Linguagem das HQs’ faz-me lembrar o caderno de esportes dos jornais. Quando pego qualquer jornal, vou direto para o caderno de esportes. Quando recebo o **QI**, leio em primeiro lugar a ‘Entendendo’. Na sua simplicidade, é excepcional. – **QI** 45 (jul/ago de 2000).

A dupla de ‘Entendendo’ continua dando show para a torcida e marcando muitos gols. Lembra muito Pelé e Coutinho quando jogavam juntos pelo Santos. Merecem ser reunidos em livro só delas. – **QI** 47 (nov/dez de 2000).

MÁRCIO SENNES PEREIRA

Os bonequinhos de ‘Entendendo a Linguagem das HQs’ estavam mais impagáveis do que nunca! Não sei por quê, mas eles me lembram a Grauna do Henfil. E não é só pelo traço caligráfico. O texto da série, lúdico e metalinguístico, é muito parecido com as lições de política que o Henfil dava com as tirinhas do pássaro preto. – **QI** 52 (set/out de 2001).

LUCIANO FREIBERGER

O destaque do nº 57 foi, a meu ver, o ‘Entendendo a Linguagem das HQs’. Apesar de já ter lido várias, eu nunca havia percebido que as fotonovelas também são HQs. – **QI** 58 (set/out de 2002).

MICHÈLLE DOMIT

Uma HQ que sempre gosto de ler é ‘Entendendo a Linguagem das HQs’. É essencial para quem está começando, ou para quem está meio perdido diante dos recursos que as HQs podem oferecer. – **QI** 60 (jan/fev de 2003).

LAÉRÇON SANTOS

Uma coisa que vem me chamando a atenção positivamente é a série ‘Entendendo a Linguagem das HQs’. É que muitas vezes, nós, que criamos HQs, não prestamos atenção a tantos detalhes. – **QI 62** (mai/jun de 2003).

KAL J. MOON

Neste número, nós, leitores, tivemos duas aulas de como fazer quadrinhos. A primeira é a da contra-capa (‘Entendendo a Linguagem das HQs’) e a segunda foi em ‘Mundo Feliz’ com teu alter-ego ensinando como se faz tiras, um gênero tão difícil quanto belo (quando se faz bem feito). – **QI 64** (set/out de 2003).

EDGAR FRANCO

A série ‘Entendendo a Linguagem das HQs’ tem um fim programado? Acho este trabalho genial, ainda vou compilá-lo para repassar a alguns alunos que têm muito interesse no tópico. – **QI 65** (nov/dez de 2003).

ELISE O. GARCIA

Gostei bastante da HQ ‘Entendendo a Linguagem das HQs’, além de achar os personagens muito bonitinhos, a história me dá uma noção de como funcionam os quadrinhos. Sem contar que eu, como escritora, não tinha me tocado da “função” do narrador nas histórias. – **QI 65** (nov/dez de 2003).

GAZY ANDRAUS

Este seu episódio da série ‘Entendendo a Linguagem das HQs’ enfocou de certa forma o tema-hipótese de minha tese, e provavelmente vou inseri-lo em algum momento dela, principalmente porque considera o processamento cerebral e a visão dos seres humanos. – **QI 71** (nov/dez de 2004).

ROBERTO SIMONI

Como sócio do fã-club de ‘Entendendo a Linguagem das HQs’, devo aproveitar esta oportunidade para fazer a seguinte declaração: ‘Entendendo’ continua ótima. – **QI 82** (set/out de 2006).

BETO MARTINS

Sobre o caso da HQ ser considerada por uns o “corruptor” de ontem e o “salvador” de hoje (tema abordado em ‘Entendendo a Linguagem das HQs’), é interessante este assunto. O que era considerado o lixo da cultura é uma coisa super-intelectual comparado às diversões de hoje. – **QI 91** (mar/abr de 2008).

Eu queria agradecer por você ter permitido que nós usássemos as HQs do ‘Entendendo’ como apostila. Os alunos adoraram! – **QI 95** (nov/dez de 2008).

PAULO JOUBERT ALVES

Comento sobre os últimos ‘Entendendo a Linguagem das HQs’, que ressaltaram que as HQs têm sido “ferramenta valiosa de” e “auxiliar no” ensino. – **QI 92** (mai/jun de 2008).

JÚLIO SHIMAMOTO

‘Entendendo a Linguagem das HQs’, gostei muito. Um assunto sério tratado com leveza pelos bonequinhos dialogando. Nada mais eloquente a favor dos quadrinhos. – **QI 96** (jan/fev de 2009).

‘Entendendo’ agora aborda questões tabus dos nossos quadrinhos, do ponto de vista do editor, de forma bem-humorada. – **QI 97** (mar/abr de 2009).

MARCELO DOLABELLA AMORIM

Quero sugerir a você a publicação de uma edição só com esta série. Além de ser uma HQ educacional, a parada é muito engraçada. Desenhos legais são bons de olhar, mas sem um texto que te prenda, não passam de boas ilustrações. Você prova isso na sua série. – **QI 96** (jan/fev de 2009).

ALEXANDRE YUDENITSCH

Faço reparo ao ‘Entendendo a Linguagem das HQs’ desta vez, pois é basicamente uma ‘propaganda’ de um ponto de vista particular sobre a ‘reserva de mercado’ para quadrinhos nacionais, nada tendo a ver com o ‘entendimento da linguagem das HQs’. – **QI 100** (out/nov/dez de 2009).

Para finalizar, apresento na página a seguir a HQ que deu origem à série ‘Entendendo a Linguagem das HQs’. Como foi dito na Apresentação, esta HQ foi feita a pedido do Antonio Eder, que ministrou uma Oficina de Fanzines para a Fundação Cultural de Curitiba durante a III Exposição Internacional de Fanzines em julho de 1993. Durante os três dias da Oficina, a proposta era fazer uma edição do fanzine por dia. A página de minha HQ saiu no número 3 do fanzine cujo nome era **O Nome Não Vem ao Caso**.

ISSO AI EM CIMA
(OU AQUI EM VOLTA)
É UM BALÃO!



O BALÃO CONTEM
AQUILO QUE O BONECO
ESTÁ FALANDO!

MESMO QUE SEJA
SÓ PAPO FURADO



SEM O BALÃO,
O PERSONAGEM NÃO
PODE SE EXPRESSAR.

EU FALO
SEM BALÃO!



QUANDO O BALÃO É
EM FORMA DE NUVEM,
SIGNIFICA PENSAMENTO.

E O LECTOR,
TEM QUE SER
TELEPATA?



EM FORMA DE ESTRELA,
O BALÃO SIGNIFICA QUE
O BONECO ESTÁ GRITANDO!

O "BONECO"
ESTÁ TENDO
ACESSO...



VOCÊ NÃO
ENTENDE NADA DE
SIGNOS.

EU SOU
ÁRIES E ISSO
ME BASTA.



EDGARD GUIMARÃES



Engenheiro Eletrônico, Professor Universitário, Quadrinhista e Editor independente.

Editou o fanzine **PSIU** (saíram 3 números em 1982, 1985 e 1990), os especiais **PSIU Mudo** (1988), **Deus** (1989), **Eco Lógico** (1991), os livretos **Na Ponta da Língua** (1992) e **O Escroteiro Entrevistado** (1993, em parceria com Laudo), os livros **Rubens Lucchetti & Nico Rosso** (1994), **PSIU 13 Anos** (1995), **Desenquadro** (1996) e **Mundo Feliz** (2004), e os especiais **Fanzine** (2000) e **Pecado** (2005).

Tem colaborado desde 1979 com vários fanzines e edições independentes, com textos sobre quadrinhos, cartuns, ilustrações e HQs. **Historieta, Pica-Pau, 8ª Arte, Jornal da Gibizada, Fanzim, Nhô Quim, Overdose, Opinião, Mutação, PolítiQua, Prismarte, Zona, Múltiplo, Bedelho, Voyeur, Rhino, Top! Top!, Fêmea Feroz** são alguns deles.

Teve publicados, em revistas de banca, HQs em **Mestres do Terror, Circo, Piratas do Tietê** e **Superalmanaque Astronauta**, e textos em **Horror Show, Show Mix, Top Comics, Bad Girls** e **Comix Magazine**.

Participou de exposições coletivas em São Paulo, Santo André, São José dos Campos, Piracicaba, Curitiba, Araxá e Havana (Cuba).

Fez palestras e participou de debates sobre fanzines e HQs em eventos em Curitiba, Piracicaba, Araxá, São Paulo, Rio de Janeiro, Porto Alegre, Santos, Recife, Belo Horizonte, Manaus, Jaboticabal, Campo Grande (MS) e Salvador.

Apresentou artigos sobre HQ no Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação nos anos 1998 a 2005, e no congresso da Intertech em 2002.

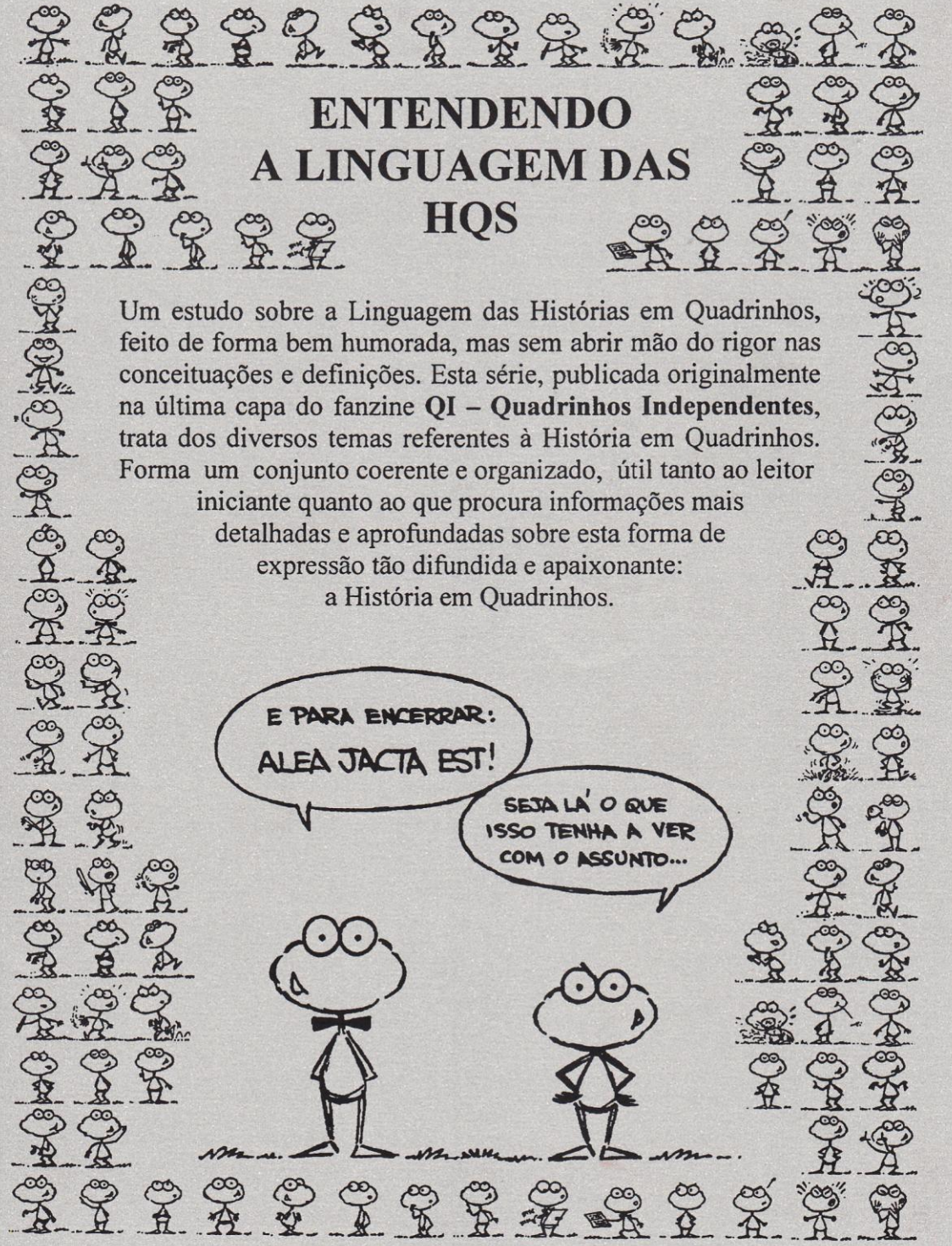
Recebeu o **Troféu Risco** de ‘Melhor Fanzine Especial’ em 1988; o **Prêmio Jayme Cortez**, de incentivo aos quadrinhos, em 1993, 1994, 1995, 1996, 1999, 2000 e 2006; o **Troféu Angelo Agostini** de ‘Melhor Fanzine’ em 1995, 1996, 1997, 1999 a 2005 e 2008; e a medalha **Angelo Agostini** de ‘Melhor Editor’ em 2002.

Participou das antologias **Saciedade dos Poetas Vivos** volume IX e **Antologia Del'Secchi** volumes IV, VI, VII e IX, com HQs poéticas; dos livros **Humor Brasil 500 Anos, 2001 – Uma Odisséia no Humor**, **Humor Pela Paz**, **Fome de Ver Estrelas** e **Isto é um Absurdo!**, com cartuns; **Tiras de Letra Outra Vez**, **Tiras de Letras Muito Mais** e **Tiras de Letra Até Debaixo d'Água**, com tiras; **20 Anos no HiperEspaço** e **Vinte Voltas ao Redor do Sol**, com contos; e do livro **As Histórias em Quadrinhos no Brasil – Teoria e Prática**, com texto teórico.

Lançou pela editora Marca de Fantasia os livros teóricos **Fanzine**, **Algumas Leituras de Príncipe Valente** e **O Que é História em Quadrinhos Brasileira** (org.); e as edições de quadrinhos **Tira-Teima**, **Calvo** (co-autoria com Luigi Rocco) e **Oswaldo** (co-autoria com Antonio Eder).

É membro da Academia Brazopolense de Letras e História.

Edita, desde 1993, bimestralmente, em conjunto com Worney A. Souza, o fanzine **Quadrinhos Independentes**.



ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQS

Um estudo sobre a Linguagem das Histórias em Quadrinhos, feito de forma bem humorada, mas sem abrir mão do rigor nas conceituações e definições. Esta série, publicada originalmente na última capa do fanzine **QI – Quadrinhos Independentes**, trata dos diversos temas referentes à História em Quadrinhos. Forma um conjunto coerente e organizado, útil tanto ao leitor iniciante quanto ao que procura informações mais detalhadas e aprofundadas sobre esta forma de expressão tão difundida e apaixonante:
a História em Quadrinhos.

E PARA ENCERRAR:
ALEA JACTA EST!

SEJA LÁ O QUE
ISSO TENHA A VER
COM O ASSUNTO...

