

DO JORNAL AO DIGITAL: CARACTERÍSTICAS E DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

From newspaper to digital: characteristics and development of the comic language

Guido de Oliveira Carvalho (UEG)¹
Janete Abreu Holanda (UEG)²

RESUMO: As histórias em quadrinhos (HQs), como conhecidas atualmente, constituem-se um gênero recente, com pouco mais de um século de existência. Contudo, em si não é algo novo. Trata-se do desenvolvimento de artes que remontam aos desenhos pictóricos dos homens da caverna (Moya, 1977; Iannoni; Iannoni, 1994), ou seja, a arte de contar histórias em quadrinhos. Daí o nome (McCloud, 2005). As HQs surgiram na segunda metade do século XIX, com publicações de painéis em jornais. A junção de figuras com legendas logo conquistou os leitores. Em seguida vieram as tiras. Nesse processo de desenvolvimento, surgem as revistas no século XX, primeiramente republicando o conteúdo de tiras de jornais, depois com histórias escritas especificamente para elas (Feijó, 1997). Atualmente as transformações têm sido ainda maiores devido à convergência digital. A multimodalidade presente nos quadrinhos mostra-se um ambiente fértil para a criatividade dos artistas. O objetivo desta comunicação é tecer uma reflexão analítica da evolução histórica e tecnológica sobre a linguagem dos quadrinhos (Ramos, 2009; Chinen, 2011; Franco, 2008), apresentando um painel de sua evolução desde as tiras em jornais, passando por gibis, livros etc., chegando até o ambiente digital.

PALAVRAS-CHAVE: histórias em quadrinhos. Linguagem. Papel. Digital

ABSTRACT: Comic books (comics), as they are currently known, are specific to a recent genre, with just over a century of existence. However, in itself it is not something new. This is the development of arts that date back to the pictorial drawings of cavemen (Moya, 1977; Iannoni; Iannoni, 1994), that is, the art of telling stories in comics. Hence the name (McCloud, 2005). Comics emerged in the second half of the 19th century, with panel publications in newspapers. The particularity of figures with captions soon won over readers. Next came the strips. In this development process, magazines emerged in the 20th century, first republishing the content of newspaper strips, then with stories written specifically for them (Feijó, 1997). Currently, the transformations have been even greater due to digital convergence. The multimodality present in comics proves to be a fertile environment for artists' creativity. The objective of this communication is to weave an analytical reflection on the historical and technological evolution of the language of comics (Ramos, 2009; Chinen, 2011; Franco, 2008), presenting a panel of its evolution from newspaper strips, through comic books, books etc., reaching the digital environment.

KEYWORDS: comic books. Language. Paper. Digital

¹ Doutor em Letras e Linguística pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Mestre em Letras e Linguística pela UFG (2002). Graduado em Letras Português Inglês e Respectivas Literaturas pela Universidade Estadual de Goiás (1991). Professor titular da Universidade Estadual de Goiás (Câmpus Cora Coralina).. Email: longevos2020@gmail.com

² Doutora em Letras e Linguística pela Universidade Federal de Goiás e Doutorado sanduíche na Università degli Studi G. D'Annunzio,(2017), Mestrado em Letras e Linguística pela Universidade Federal de Goiás (2012), Graduação em Letras Modernas pela Faculdade de Filosofia Cora coralina. Atualmente é professora efetiva da Universidade Estadual de Goiás.. Email: jneteholanda@hotmail.com

Introdução

As histórias em quadrinhos têm diferentes nomenclaturas em diferentes países: gíbi, comics, historieta, tebeo, fumetti, mangá... e são um gênero discursivo recente, surgido em fins do século XIX no ambiente jornalístico. Contudo, alguns autores (Moya, 1977; Ianonne; Iannone, 1994, por exemplo) argumentam que se trata do desenvolvimento de artes que remontam aos desenhos pictóricos dos homens da caverna. Iremos tratar neste artigo da consolidação da linguagem dos quadrinhos e como se desenvolveu em diferentes contextos, como o jornal, as revistas e, mais recentemente, o ambiente digital.

Este artigo se organiza da seguinte forma: após a introdução, discorre-se sobre a linguagem dos quadrinhos e como os autores produzem sentido utilizando o espaço dos quadrinhos. Em seguida, são apresentadas as possibilidades que o salto dos jornais para as revistas propiciou aos autores. Na terceira parte, apresentamos as mudanças efetivadas na linguagem dos quadrinhos com o surgimento do digital. Encerramos com nossas considerações finais.

A linguagem dos quadrinhos

Pesquisadores das histórias em quadrinhos referem-se à definição dos quadrinhos com termos similares. Para os propósitos de nosso estudo, utilizaremos a definição de Rama e Vergueiro (2004, p. 31),

as histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal. Cada um desses ocupa, dentro dos

quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantido que a mensagem seja entendida em plenitude.

Os quadrinhos, como um gênero discursivo, desenvolveram uma linguagem própria no decorrer de sua existência, adquirindo uma série de características inerentes ao gênero, como: desenhos inseridos em quadros dispostos sequencialmente, personagens regulares, balões, caixa de texto ou recordatórios, onomatopeias, metáforas visuais, linhas de movimento (cinéticas), produção industrializada e distribuição em larga escala (RAMOS, 2009; SHINEN).

As explicações a seguir foram elaboradas com base em Ramos (2009), Chinen (2011) e Cagnin (2014).

O **balão** é um dos elementos mais conhecidos dos quadrinhos. É através dele que os personagens “falam”. Constitui-se do balão propriamente dito e de um rabicho indicando quem está falando. Com o passar do tempo, os autores desenvolveram vários tipos de balão. Além do tradicional balão-fala, Ramos (2009) elenca uma série de outros tipos: balão-pensamento, balão-cochicho, balão-berro, balão-trêmulo, balão-de-linhas-quebradas, balão-vibrado, balão-glacial, balão-unísono, balão-zero, balões-intercalados, balão-mudo, balões-duplos, balão-sonho, balão de apêndice cortado e balões-especiais. Contudo, a imaginação dos autores pode fazer surgir muitos outros.

A **onomatopeia** é a representação gráfica do som nos quadrinhos, por exemplo, “explosões, latidos, freadas, pancadas, tiros, enfim, toda espécie de ruído natural ou criado pelo homem podem ser simbolizados, com maior ou menor fidelidade pelas onomatopeias.” (CHINEN, 2011, p. 20-21).

O **recordatório** serve para incluir falas do narrador ou pensamentos dos personagens nos quadrinhos. Geralmente aparecem em retângulos no alto dos quadrinhos.

As **metáforas visuais** são usadas para explicar um conceito de forma visual. Assim, estrelas desenhadas ao redor do personagem simbolizam dor, uma serra cortando madeira significa sono etc.

As **linhas cinéticas** são acrescentadas aos desenhos para dar a impressão de movimento, vez que os desenhos são estáticos.

Além desses elementos, o artista dispõe ainda de outros recursos para efetivar a narrativa nos quadrinhos. O contorno dos quadrinhos é diferenciado para dar diferentes sentidos. Por exemplo, linha ondulada ou tracejada indica que a cena se passa no passado. A falta de contorno pode indicar uma ampliação do espaço em que está o personagem e, por conseguinte, indicar sua solidão.

Ramos (2009) informa que a oralidade pode também ser representada dentro nos balões de diferentes maneiras. Letras grandes indicam gritos, repetição de consoante indicam gagueira, o uso do hífen na separação de sílabas indica que o personagem falou pausadamente etc. Entretanto, convém salientar que os artistas dos quadrinhos frequentemente ampliam essas características da linguagem quadrinística para produzir determinados efeitos de sentido. Vejamos alguns exemplos. Na figura 1, o balão, usado para indicar a fala adquire outro sentido além da fala ao ser integrado ao desenho, de modo a atravessar as orelhas do Chico Bento, remetendo assim à frase coloquial “entrar por um ouvido e sair por outro”, enfatizando que a fala da mãe do personagem produz pouco resultado.

Fig. 1 – Tira do Chico Bento, de Maurício de Sousa Produções.



Fonte: O Popular, seção de quadrinhos, 01 abr. 2014.

Na figura 2, o autor Sergio Aragonés, ao invés de utilizar a linguagem verbal no balão, recorre aos desenhos, de modo que o leitor terá que fazer duas leituras da linguagem não verbal: o que está acontecendo na cena (duas mulheres conversando) e o que aconteceu a quem está falando (um acidente e a ida ao hospital).

Fig 2 – Arte dentro de balões, por Sérgio Aragonés



Fonte: Action Speaks, Dark Horse Comics, 2001, p. 10.

Na figura 3, a onomatopeia “pow” (indicativo de soco) serve como quadro para intensificar o soco dado pelo herói Macha Solar.

Fig. 3. Desenho de Sal Buscema



Fonte:
https://www.correiocidadao.com.br/curta/veloz-e-furioso-um-perfil-sintetico-de-sal-buscema/#google_vignette.

Na figura 4, a metáfora visual para palavras de baixo calão (estrelas, exclamações, por exemplo) do primeiro quadro são substituídos para metáforas com flores no segundo quadro. As metáforas de ofensas retornam no terceiro quadrinho. A mudança que Mort Walker propicia é para indicar que o comportamento do personagem muda quando o capelão está por perto no segundo quadro.

Fig. 4 – Sargento Tainha gritando com Zero



Fonte: google.com (busca por imagens)

Na figura 5, Neal Adams faz uma indicação de movimento, usando além das linhas cinéticas, a diagramação do quadro que se amplia de cima para baixo, levando o leitor a entender a queda vertiginosa do super-herói Fera como se estivesse observando de baixo e o personagem caísse velozmente.

Fig. 5



Página de X-Men desenhada por Neal Adams. Fonte - Os Maiores Clássicos dos X-Men, Ed. Panini, n. 5, p. 34, 2008.

Alguns autores destacam as relações das HQs com as pinturas rupestres, no entanto, a maioria dos autores estabelecem o surgimento dos quadrinhos no século XIX, mais especificamente em jornais em formatos de tiras. Chinen (2011) informa que os precursores dos quadrinhos foram Rodolphe Topffer (França), Wilhelm Busch (Alemanha) e Angelo Agostini (Brasil). Topffer criou em 1827 a série Mr. Vieux-Bois, Busch criou Max e Moritz em 1865, enquanto Agostini criou Nhô Quim em 1869.

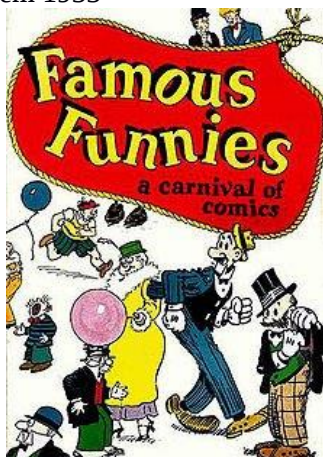
Em 1895, no jornal americano New York World inicia a publicação de Yellow Kid, de Richard Felton Outcault. A série retratava a vida de imigrantes nos cortiços de Nova Iorque. O destaque se concentrava principalmente no o menino que aparecia na tira usava um camisolão amarelo em que seus pensamentos e falas eram transcritos. Esta publicação é considerada por muitos estudiosos como o início dos quadrinhos.

Yellow Kid fez muito sucesso e aumentou a tiragem do jornal. Dessa forma, outros jornais decidiram investir no gênero que nascia. Tiras cômicas com crianças peraltas e confusões familiares estiveram presentes nos jornais até o fim da década de 1920. As tiras de aventura surgiram em 1929 com Tarzan, adaptação de Hal Foster das histórias de Edgar Rice Burroughs, e Buck Rogers, o primeiro herói de ficção científica das HQs, criado por Philip Nowlan e Dick Calkins. Outros se seguiriam a eles.

Na década de 1930, outra revolução no mundo dos quadrinhos: o surgimento das revistas em quadrinhos (gibis, no Brasil). Os gibis nessa época eram apenas republicações de tiras já lançadas em jornais e somente no final da década que eles seriam lançados com histórias produzidas especificamente para eles, como Super-Homem em 1939 pela National Comics.

Do jornal para as revistas

Fig. 6 – Primeiro gibi publicado nos Estados Unidos em 1933



Fonte: <https://www.quora.com/Which-was-the-first-comic-book-ever>

Como o espaço das tiras horizontais (uma linha) ou das páginas dominicais (três linhas), os autores precisavam desenvolver histórias que continuavam dia a dia, enquanto limitavam a narrativa a um espaço pequeno. Com o surgimento das revistas, os autores passaram a contar com mais espaço para desenvolver suas narrativas e imprimir novos sentidos às histórias.

Nas figuras 7 e 8, podemos ver um exemplo dessa diferença:

Fig. 7 – Tira de The Incredible Hulk



Fig. 8 – Página de Jonah Hex



Fonte: Reis do Faroeste, EBAL, n. 4, out-nov. 1976, p. 7.

Na figura 8, o estado de angústia do personagem é representado em quadros em um padrão linear. Na figura 9, a angústia do personagem é representada pelo espelho quebrado pelo personagem Jonah Hex, que também forma as bordas do que seriam os painéis divisórios

dispostos de forma causar o sentido de fragmentação da imagem e transmitir os sentimentos do personagem de uma forma mais contundente do que o espaço quadrado e linear da tira.

Fig. 9 – Webtoon do Batman



Fonte: https://www.webtoons.com/en/slice-of-life/batman-wayne-family-adventures/ep-1-moving-in/viewer?title_no=3180&episode_no=1

Do impresso para o digital

No século XXI, com o crescente desenvolvimento e a popularização das tecnologias digitais surgiram novas possibilidades de produção e leitura dos quadrinhos (Dionísio, 2011; Franco, 2008).

Os primeiros contatos do computador com as histórias em quadrinhos aconteceram na década de 1980, quando alguns autores utilizaram dessas ferramentas para produzir histórias em 3D que depois seriam publicadas em papel. De acordo com Franco (2008), os primeiros exemplos são: *Shatter*, produzido por Mike Saenz e Peter Gillis (1984); *Crash*, com texto e arte de Mike Saenz, álbum estrelado pelo Homem de Ferro da Marvel (1986); e *Justiça Digital*, escrita e desenhada por Pepe Moreno, estrelado pelo Batman da DC (1990).

Um dos precursores do uso dos quadrinhos nas telas de celulares é o pesquisador e desenhista e McCloud (2005). Nos anos 2000, o autor começou a fazer experimentações com as possibilidades que a tela infinitiva do celular (a capacidade de rolagem vertical) poderia ter em relação à diagramação e visualização dos quadrinhos. Assim, ele escreveu e desenhou a série “Zot”, que mostrava, por exemplo, uma queda do personagem prolongada pelo rolamento da tela, aproveitando o espaço de modo a dar um sentido diferenciado à leitura daquela cena.

Esse conceito está sendo usado em webtoons, quadrinhos surgidos na segunda década do século XXI desenhadas para serem lidas em celulares: ordem de leitura de baixo para cima e ao rolar a tela. Tais quadrinhos são populares principalmente no oriente (figura 9).

O recurso Guide View (ou leitura guiada) surgiu nessa época também. É um recurso em que os quadrinhos, mesmo aqueles que foram produzidos para o papel, são preparados em uma

leitura no smartphone ou tablet. A história é separada quadro a quadro e direciona a leitura de forma sequencial, evitando que os leitores precisem se esforçar para ler uma página inteira em uma tela pequena.

Fig. 10 – A técnica guided view (leitura guiada)



Fonte: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iconology.comics&hl=pt_BR&gl=US

Estes são apenas alguns exemplos de possibilidades de produção e leitura no cenário atual, que ainda proverá outros recursos nos anos vindouros.

Considerações finais

Este artigo buscou mostrar como à medida que os quadrinhos foram se desenvolvendo, passaram a ter um repertório próprio em sua linguagem (balões, onomatopeias, linhas cinéticas etc.). Sem dúvida, é uma arte que dialoga com outras artes e formas de expressão como cinema, literatura, escultura, jogos, desenho animado, entre outras. E assim, tanto pode buscar referências

nessas artes como servir de referência para elas.

No princípio, limitada às tiras de jornais, as histórias em quadrinhos deram surgimento às revistas e outras formas de publicações (álbuns de luxo, coletâneas, omnibus, graphic novels etc.), as quais trouxeram novas maneiras de se contar histórias. Com os desenvolvimentos tecnológicos, em especial o digital, novas possibilidades de criação e leitura dos quadrinhos se apresentam no horizonte. Algumas dessas possibilidades irão se consolidar e fazer parte do contexto de produção e leitura dos quadrinhos, outras irão desaparecer. Contudo, o importante é que a criatividade dos autores (e dos leitores)

continuarão a florescer nesse novo contexto.

REFERÊNCIAS

CAGNIN, Antonio Luiz. Os quadrinhos: linguagem e semiótica – um estudo abrangente da arte sequencial. São Paulo: Criativo, 2014.

CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ**: Conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2011.
DIONISIO, Ângela. Gêneros textuais e multimodalidade. In: KARWOSKI, Acir Mário; GAYDECZKA, Beatriz; BRITO, Karim Siebeneicher (Org.) **Gêneros Textuais**: reflexões e ensino. São Paulo: Parábola, 2011, p. 137-152.

FEIJÓ, Mário. **Quadrinhos em ação**: um século de história. São Paulo: Moderna, 1997.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede internet. 2. ed. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. 3. ed. São Paulo: Moderna, 1994.

McCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MOYA, Álvaro de. Era uma vez um menino amarelo. In: MOYA, Álvaro de (Org.). **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977. P. 15-96.

RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.) **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004, p. 31-64.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.