

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ENQUANTO MEIO DE COMUNICAÇÃO EFICAZ

Alexandra Teixeira de Rosso Presser ¹

Larissa Schlögl ²

Resumo

Histórias em quadrinhos são pouco exploradas academicamente como meio de comunicação eficaz no Brasil. Por este motivo, o presente trabalho tem como objetivo demonstrar tal eficácia ao analisar os elementos das histórias em quadrinhos como ferramentas de cumplicidade entre o autor e o leitor. Parte-se do pressuposto que esta relação, baseada em carga cultural e de conhecimento, promove um nível único de confiança pouco vislumbrado academicamente. Por meio de um estudo de caráter exploratório, com o intuito de cumprir com o objetivo proposto, uma argumentação teórica será apresentada principalmente nos autores Will Eisner e Scott McCloud, estudiosos das histórias em quadrinhos.

Palavras-chave

Histórias em Quadrinhos. Comunicação. Linguagem. Eficácia.

Abstract

Comics are poorly explored academically as effective communication media in Brazil. For this reason, this paper aims to demonstrate this effectiveness by analyzing the elements present in comics as tools of complicity between the author and the reader. It's presumed that this relation, based on cultural knowledge, promotes an unique level of trust barely glimpsed academically. Through an exploratory study, in order to proposed objective, a theoretical argument is presented primarily based on the authors Will Eisner and Scott McCloud, comics academic researchers, will be made.

Keywords

Comics. Communication. Language. Effectiveness.

1 INTRODUÇÃO

Apesar do grande crescimento do público adulto leitor de histórias em quadrinhos, verificamos que este meio ainda é culturalmente encarado no Brasil como entretenimento infantil, o que se opõe à visão mundial, na qual os quadrinhos são segmentados para todas as idades e gêneros. Tal realidade torna-se explícita quando analisamos a produção nacional, que em sua maioria se resume às revistas da *Turma da Mônica* e quadrinhos educativos ou publicitários. Artistas nacionais que trabalham com quadrinhos de temas mais diversificados acabam produzindo para o exterior, onde o mercado é grande o bastante para comportá-los, ou se veem restringidos ao mercado *underground*, fora das grandes editoras, ou apoiados em leis de incentivo à cultura.

O uso de quadrinhos como meio de comunicação eficaz ainda é pouco estudado academicamente, bem como utilizado na prática. Os estudos sobre quadrinhos enquanto ferramenta de educação, formação de caráter ou até como expressão artística são numerosos, tanto em livros quanto em produção acadêmica, mas constatamos uma escassez de conteúdo quanto à eficácia desta ferramenta tão particular em públicos mais variados.

Com o presente artigo, buscamos expor esta proposta por meio de uma análise da linguagem das histórias em quadrinhos e, conseqüentemente, sua eficácia com públicos diversos. Para tanto, deve-se entender como funcionam as histórias em quadrinhos enquanto ferramenta de comunicação e descobrir de que forma a linguagem dos quadrinhos cativa o leitor.

Faremos uma análise geral sobre o assunto baseada em bibliografia sobre histórias em quadrinhos e suas principais características: narrativa, elementos, *timing* e construção de personagens. Esta análise apresenta uma compreensão mais abrangente sobre o que se caracteriza como quadrinhos para poder-se mensurar sua eficácia.

2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Definir o que é uma “história em quadrinhos” parece ser um desafio para os estudiosos do assunto. Segundo o dicionário *on-line Priberam*, quadrinhos é uma “série de desenhos que representa uma história ou uma situação, geralmente dividida em retângulos sequenciais” (PRIBERAM, 2013).

Este verbete do dicionário restringe a definição de um meio de comunicação tão amplo como são os quadrinhos. Will Eisner, um dos pioneiros do estudo acadêmico deste assunto, refere-se às histórias em quadrinhos simplesmente como “arte sequencial” (1999).

Por outro lado, o autor Scott McCloud discorre sobre este tema por várias páginas de seu primeiro livro – *Desvendado os Quadrinhos* –, ao buscar uma definição acadêmica que contemple a plenitude do assunto, mas que ao mesmo tempo não dê margem para leituras dúbias. Tem-se como exemplo o próprio termo “arte sequencial” que, ao ser analisado literalmente, poderia contemplar o cinema em sua sequência de imagens estáticas que promovem a ilusão de movimento. A conclusão que o autor proporciona é a de que “o meio a que chamamos histórias em quadrinhos se baseia numa ideia simples: A ideia de posicionar uma imagem após a outra para ilustrar passagem de tempo” (MCLOUD, 2006, p. 1).

Este posicionamento é contestado por Heer e Worcester, ao afirmarem:

Enquanto 'Figuras e outras imagens justapostas em sequência deliberada' pode incluir textos (já que essas 'outras imagens' podem ser palavras), McCloud sustenta que quadrinhos não precisam contar com texto para serem quadrinhos. Mas as palavras são claramente uma parte integral do que nós enxergamos como sendo quadrinhos: Imagens e palavras. A definição de McCloud é simplesmente ampla demais para ser útil em qualquer coisa além de um gerador de discussões (o que é exatamente o propósito do autor) (HEER; WORCESTER, 2009, p. 25, tradução nossa).

Além da grande indecisão quanto à definição correta do que significa este meio, as histórias em quadrinhos abrangem diferentes nomenclaturas pelo mundo, o que reforça sua falta de identidade acadêmica. Conforme Cagnin, nos Estados Unidos, o nome “*comics*” (do inglês “cômicos”) é proveniente de suas origens nos jornais, nos quais eram publicadas as “*Comic strips*” (tirinhas cômicas). Na França, o nome foi estabelecido como *bandes-dessinées* (tiras desenhadas) pelo mesmo motivo dos Estados Unidos. Na Itália, quadrinhos são conhecidos como “*fumetti*” (fumacinhas), derivado dos balões, característica marcante do estilo. Na Espanha, quadrinhos viraram sinônimo

de uma revista que publicava o estilo, chamada TBO – ao receber o nome de “*tebeo*”. Na América Latina, são conhecidas como “*historieta*”. Em Portugal, como “*história aos quadrinhos*” (CAGNIN, 1975). E, finalmente, no Japão, quadrinhos são conhecidos como “*mangá*”, palavra composta pelos símbolos *man* (irresponsável) e *ga* (imagens, desenhos), termo esse que desperta preconceito e má interpretação já em seu significado literal (GRAVETT, 2006).

No Brasil, as denominações mais populares dos quadrinhos variam de acordo com o formato em que são apresentados. Os quadrinhos curtos, popularmente publicados em jornais dominicais são conhecidos como “*tirinhas*”, por seu formato horizontalmente comprido. As compilações de longas histórias em livros encadernados são conhecidas como “*Graphic Novels*” (do inglês “*Novelas gráficas*”, termo mundialmente popular). Mas existem mais outras denominações muito populares, conforme aponta Cagnin:

Vigoraram também o de *historinhas*, com muito de depreciativo, e o de *gibi* para as revistas de quadrinhos. (Este último nome veio da revista mensal “*Gibi*”, editada pela Globo, do Rio, nos anos 40 e relançada pela Rio Gráfica e Editora S. A., em outubro de 1974) (CAGNIN, 1975, p. 23).

Apesar da clara inconsistência quanto a sua definição acadêmica, as histórias em quadrinhos são conhecidas por muitos leitores simplesmente como “*nona arte*” (BARRETO, 2012).

2.1 NARRATIVA E LINGUAGEM

Ao contextualizarmos todas as etapas que uma revista em quadrinhos contempla em sua produção até chegar às mãos do leitor, verificamos a existência de alguns aspectos primordiais: o editor influencia na autoria da criação; a editora apresenta diversas restrições, assim como limitações de cor e produção; além disso, apontamos a gráfica e a posterior distribuição da obra que podem exercer alterações não planejadas, entre outros.

Em contrapartida, excluem-se aqui os casos de produção puramente comercial, nos quais algumas histórias em quadrinhos abrangem vários autores, desenhistas, arte-

finalistas, coloristas, etc. para o desenvolvimento de algumas meras dúzias de páginas (MCCLLOUD, 2006).

Apesar de verificarmos alguns passos na construção dos quadrinhos, ressaltamos que estas histórias proporcionam uma forma de comunicação que permite uma ligação muito direta entre o autor e o leitor. É nesta conexão que dedicamos o estudo aqui proposto.

Segundo Eisner, “a história em quadrinhos pode ser chamada de ‘leitura’ num sentido muito mais amplo do que comumente aplicado ao termo” (EISNER, 1999, p. 7). A leitura ao qual o autor se refere abrange todo um novo aprendizado que não se limita ao alfabeto e à gramática. A dinâmica da sequência de imagens justapostas aliadas aos textos nas histórias em quadrinhos tem um *design* diferenciado que conduz o leitor em diferentes direções na página, ao criar uma experiência singular de leitura. “Nas histórias em quadrinhos, o texto é lido como imagem e as imagens são comunicadores que, em situações, falam mais que os próprios textos” (EISNER, p. 10).

Contudo, a narrativa das histórias em quadrinhos acontece em um ritmo único. O quadrinista se vale de uma particular cumplicidade com seu leitor, o que lhe permite escolher o que esconder e o que contar do mistério. Conforme Eisner, existe um “contrato” feito entre quem conta a história (o quadrinista) e quem recebe a história (nesse caso, o leitor). “O narrador espera que o público vá compreender, enquanto o público espera que o narrador vá transmitir algo que seja compreensível” (EISNER, 2008, p. 11).

Ao criar uma história em quadrinhos, o quadrinista assume a “alfabetização” do seu leitor com o gênero. Esta alfabetização inclui o conhecimento dos elementos e linguagem que somente os quadrinhos possuem e que definem a essência deste meio de comunicação. Os principais, que serão aqui abordados, são: os requadros, os balões, as onomatopeias e as linhas e traços.

2.1.1 Requadros

Os requadros são as linhas que delimitam uma cena (quadrinho) de outra. Este elemento visual exerce uma função muito importante quanto à delimitação de tempo e de humor que o quadrinista quer estabelecer no momento de sua narrativa. Segundo Eisner:

O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define o seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. (...) Colocar a ação em quadinhos separa as cenas e os atos como uma pontuação. Uma vez estabelecido e disposto na sequência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão de tempo (EISNER, 1999, p. 28).

Rama e Vergueiro explicam sobre a presença do requadro nas histórias em quadinhos como um elemento opcional:

Alguns autores preferem até não utilizar a linha demarcatória separando os quadinhos. Simplesmente a omitem. Na maioria dos casos, no entanto, essa linha é facilmente imaginada pelo leitor de forma automática, sua ausência não implicando em qualquer dificuldade adicional para a leitura (RAMA; VERGUEIRO, 2004, p. 39).

A ausência dos requadros, conforme Silva (2010), não se trata de criar ou não dificuldade de leitura, mas sim, uma maneira diferente de comunicar. Ela exige uma capacidade maior de fechamento (*closure*) do leitor e, por outro lado, permite mais liberdade às imagens, livres de seu enquadramento e definição de tempo.



Figura 1: Ausência de requadro.

Fonte: Watterson (1995).

Ao utilizar como exemplo esta tirinha dos personagens Calvin e Haroldo (Figura 1), retirada da página 24 do livro “Os dias estão simplesmente lotados – Volume II”, percebemos a aplicação do uso e, também, ausência do requadro como elemento de narrativa. Nas duas primeiras cenas, o enquadramento dos quadrinhos representa o ambiente fechado no qual Calvin está assistindo televisão e de onde sua mãe quer tirá-lo. Ao sair de casa, o autor utiliza o espaço que a retirada dos requadros oferece para transmitir visualmente o grande espaço que é “lá fora”.

2.1.2 Os balões

Os balões, por sua vez, são o elemento das histórias em quadrinhos mais reconhecíveis e utilizados em diversos contextos. O símbolo de um elemento arredondado com uma “perninha” que aponta para o locutor da mensagem é amplamente utilizado em vários meios de comunicação. Seu uso essencial é o de delimitar a fala de um personagem.

Da mesma forma que os requadros expõem o tempo e humor da ação, os balões servem também para dar personalidade às falas, seja por formato, traço ou até por sua ausência. Por muitas vezes, o formato do balão irá direcionar qual é o tipo de interpretação que o leitor deve fazer daquela fala. Conforme Eisner, “o balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala (...) contribuem para a medição de tempo” (EISNER, 1999, p. 26).

Os balões também são responsáveis pela interpretação que fazemos dos personagens. São seus formatos e letreiramentos que indicam ao leitor que tipo de entonação verbal usar em sua mente para interpretar o que se lê.

Por causa da ausência do som, o diálogo nos balões age como um roteiro para guiar o leitor ao recitá-lo mentalmente. O estilo do letreiramento e a simulação de entonação são as pistas que habilitarão o leitor a ler o texto com as nuances emocionais pretendidas pelo narrador. Isso é essencial para a credibilidade das imagens (EISNER, 2008, p. 65).

O que o autor explica sobre estilo de letreiramento inclui inúmeros recursos utilizados nos balões, como por exemplo, o estilo da fonte – mecânica quando o personagem é um robô, em negrito quando a palavra é dita com ênfase –, o estilo do contorno do balão – em formato elíptico quando é uma fala normal, em estilo “nuvenzinha” quando é um pensamento –, o tamanho – maior que os outros quando se está gritando, menor quando se estiver sussurrando –, entre outros.



Figura 2: Diferentes tipos de balões.

Fonte: Takaya (2002).

No exemplo do mangá “Fruits Basket” (Figura 2), publicado originalmente no Japão em 1999, são utilizadas algumas variações dos balões para transmitir emoções. No primeiro quadro, a personagem Tohru, em primeiro plano, tira suas conclusões em pensamento, representados pelos balões arredondados com pequenas formas circulares que apontam para ela. No segundo quadro, os balões são substituídos por caixas de texto retangulares, que simbolizam a narração feita pela personagem que não está em cena. Já no último quadro, o balão com traço mais espesso e com pontas apresenta o nervosismo da personagem em seus pensamentos. O último balão desta cena é o clássico balão de fala que aponta para seu locutor.

No entanto, dependendo do rumo que o artista quer tomar no *design* de suas páginas ou tiras, o balão pode eventualmente ser descartado visualmente, sem deixar de

estar presente. “Alguns autores não usam o balão. O texto fica desguarnecido em um canto qualquer do quadrinho, ao lado do falante. Permanece, porém, a seta reduzida a um simples traço” (CAGNIN, 1975, p. 124). O recurso da não utilização do balão é muito popular nas tirinhas, no qual o espaço reduzido para arte requer um minimalismo de informações visuais para otimização da narrativa.

2.1.3 As Onomatopeias

Segundo o dicionário *on-line Priberam* (2013), onomatopeia é o “processo de formação de uma palavra cujo som imita aproximadamente o som do que significa”. Desta forma, estas representam os elementos que exercem a função de efeitos sonoros.

O som que um objeto faz em uma história pode ocasionar toda a diferença no que acontece na narrativa: a diferença de uma porta ao ser fechada com um “BLAM!” ou com um “Click!”, denota se o personagem que saiu de cena estava com muita raiva ou apenas se retirando do recinto. Novamente, o quadrinista utiliza efeitos sonoros visuais em suas narrativas ao contar com a cumplicidade do leitor para interpretar o que se passa, da mesma forma que um ator assume que o espectador entenderá sua atuação em um filme.

2.1.4 As linhas e traços

E, finalmente, as linhas e traços são os elementos visuais que procuram produzir emoção e movimentos às imagens planas e estáticas dos quadrinhos. “A ideia de que uma figura pode evocar uma resposta emocional ou sensorial no espectador é vital nos quadrinhos” (MCCLOUD, 1993, p. 121, tradução nossa).

Linhas verticais podem representar movimento de velocidade, linhas curvas possibilitam demonstrar movimentos lentos, assim como linhas sinuosas expressam vibração e, formas pontiagudas apresentam que o volume é muito alto. As linhas e traços são responsáveis por uma linguagem singular que, nos quadrinhos, servem para ambientar as sensações para o leitor.

Notavelmente, essas linhas e traços não se limitam apenas a “linhas e traços”. O alfabeto da linguagem dos quadrinhos é extenso e complexo, ao abranger virtualmente qualquer tipo de emoção ou sensação que o quadrinista queira transmitir em suas histórias.



Figura 3: Linhas e traços.

Fonte: Kubo (2007).

Tem-se como exemplo um quadrinho do mangá “Bleach”, publicado originalmente no Japão em 2001 (Figura 3). As linhas retas em inclinação que preenchem o fundo do quadrinho representam a movimentação do personagem Ichigo (no centro da cena) ao virar a mesa em indignação. Mesa esta que é um elemento visual aplicado à cena da mesma forma que as linhas: ela não existe em nenhum outro momento da sequência, foi inserida (e devidamente identificada) como elemento visual para expressar a raiva do personagem. Outros elementos de linhas e traços que podem ser identificados neste quadrinho são as linhas pontiagudas próximas ao rosto da personagem Rukia (no canto esquerdo inferior), em primeiro plano, que expressam a sua surpresa com a reação do personagem Ichigo. Para complementar a cena, uma grande onomatopeia no fundo sugere que a ação dos personagens, além de rápida, gerou bastante barulho.

2.2 TIMING

O termo *timing* (do inglês “tempo”) é utilizado para explorar os elementos de estrutura das histórias em quadrinhos que definem o tempo, ritmo e emoções de uma narrativa (EISNER, 1999). Pode ser expresso tanto pela quantidade de quadrinhos utilizados para se descrever uma ação como pelo tamanho dos quadrinhos em relação à página.

Um dos grandes motivos do não amadurecimento do público de quadrinhos no Brasil – e talvez em todo o ocidente – é a imprecisa rotulação de quadrinhos como uma leitura que impede o leitor de pensar. Segundo Rama e Vergueiro:

Pais e mestres desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQs³, supondo que elas poderiam afastar crianças e jovens de leituras ‘mais profundas’, desviando-se assim de um amadurecimento ‘sadio e responsável’ (RAMA; VERGUEIRO, 2004, p. 8).

No entanto, Scott McCloud apresenta uma nova percepção sobre o envolvimento do leitor com as histórias em quadrinhos. Conforme o autor, esta aproximação do quadrinista com o leitor está no “fechamento” feito na leitura entre dois quadrinhos, que despertam a criatividade e tornam o relacionamento autor/leitor tão estreito. Após mostrar uma sequência de dois quadrinhos (Figura 4), ele afirma:

Está vendo o espaço entre os quadros? É o que os aficionados das histórias em quadrinhos chamam de “vão”. Apesar da denominação grosseira, o vão é o responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos (MCCLOUD, 1993, p.66, tradução nossa).



Figura 4: Exemplo de McCloud sobre o vão entre os quadrinhos.

Fonte: McCloud (2006).

Desta forma, cabe sempre ao quadrinista ter a sensibilidade de trabalhar o *timing* de uma sequência de quadrinhos com o intuito de imediatizar um acontecimento, ou prolongá-lo ao propor mais emoção. Este domínio do tempo que cada cena necessita para valorizar ou acelerar um momento é um refinamento que o quadrinista aprende com a experiência e que dificilmente pode ser quantificado.

McCloud (2006) define as transições de um quadrinho para outro em seis tipos: Momento a momento, ação a ação, assunto a assunto, cena a cena, aspecto a aspecto e não sequencial. Da mesma forma que o autor de um livro de suspense precisa dosar qual é o momento correto de descrever os detalhes de uma cena e qual o de narrar uma sequência de ação para prender a atenção e tensão do leitor, o quadrinista escolhe quanta informação deve constar em cada quadrinho e quanta informação deve constar no “vão”, que fica à mercê da criatividade e cumplicidade do leitor. Eisner complementa:

Conhecida a sequência, o leitor pode fornecer os eventos intermediários, a partir de sua vivência. O sucesso brota aqui da habilidade do artista (geralmente mais visceral que intelectual) para aferir o que é comum à experiência do leitor (EISNER, 1999, p. 38).

Ainda segundo Eisner:

A habilidade de expressar tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual. É essa dimensão da compreensão humana que nos torna capazes de reconhecer e de compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana (EISNER, 1999, p. 26).

Essa capacidade de expressar o tempo citada pelo autor engloba uma grande quantidade de sutilezas de que um quadrinista se dispõe a usar para definir tempo e, com isso, envolver seu leitor. Dentre elas, podemos destacar o tamanho dos quadrinhos em relação à página, a quantidade de texto, o movimento implícito na imagem, ou a ausência de qualquer um desses elementos.



Figura 5: Exemplo de *timing* acelerado.

Fonte: Ueda (2003).



Figura 6: Exemplo de *timing* lento.

Fonte: Gaiman (1997).

Os exemplos das figuras 5 e 6 ilustram dois tipos de narrativas com *timings* diferentes. Na Figura 5, retirada do mangá “FLCL”, publicado nos Estados Unidos em 2003, o tempo está correndo tão depressa que mal há espaço para delimitar corretamente os requadros. A ação é intensa e tudo acontece muito rapidamente, ao confundir não somente o leitor, mas também as personagens. Já na figura 6, retirada da *Graphic Novel* “Morte: O grande momento da vida”, publicada no Brasil em 1997, a disposição linearmente justaposta dos quadrinhos simetricamente iguais representa uma sensação clara de monotonia, ao sugerir um tempo mais prolongado, que se arrasta de um quadrinho ao outro.



Figura 7: *Timing* e narrativa.

Fonte: Watterson (1996).

Ao utilizar também como exemplo uma tirinha dos personagens “Calvin e Haroldo” (Figura 7), o autor Bill Watterson aplica dois elementos de definição de tempo de forma muito clara: o texto nos balões e os requadros. Percebe-se na sequência de imagens dos três primeiros quadrinhos que toda a argumentação exposta pelo

personagem Calvin leva tempo para ser expressa: seja pelo tempo que necessita para o leitor ler o texto todo, seja pela clara demora necessária para que os personagens passem de um cenário a outro fisicamente. Já no quinto quadrinho, a ausência do requadro na cena demonstra um tempo indeterminado e graficamente longo, no qual Calvin pondera a resposta do personagem Haroldo enquanto este se retira da cena. A sua resolução, no último quadrinho, sugere um longo debate interno, onde já escureceu e ele continua ali, parado, pensando. Em momento algum o autor deixa claro que o personagem Haroldo saiu e deixou Calvin sozinho na floresta, essa é uma conclusão que o leitor faz ao interpretar a sua postura corporal no quinto quadro, além do seu posicionamento no final da cena.

Cagnin (1975) faz uma análise bem específica da aplicação de tempo nas histórias em quadrinhos. Segundo o autor, podem-se definir seis tipos: 1) O tempo enquanto sequência de um antes e um depois, 2) O tempo enquanto época histórica, 3) o tempo astronômico, 4) o tempo meteorológico, 5) o tempo da narração e 6) o tempo da leitura. Seja qual for a escolha do artista para desenvolver o tempo (*timing*) de sua narrativa, todos os autores estudados concordam que é o domínio desta característica marcante dos quadrinhos que define o sucesso do entendimento entre artista e leitor.

2.3 CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM

As personagens de uma história em quadrinhos são os interlocutores que contam a história. Da mesma forma que em um livro, o envolvimento do leitor com as personagens cria o vínculo de interesse que mantém o leitor lendo. Não importa o intuito da personagem, que pode ser a busca de um grande amor, justiça, vingança, ou qualquer outro objetivo: a partir do momento que o leitor se identifica – positiva ou negativamente –, ele será cativado à leitura.

As personagens fictícias de qualquer história – sejam quadrinhos, literatura, cinema, etc. – são criadas baseadas na carga cultural do autor. Ao transpor sua própria vivência, o autor faz que esta personagem tenha uma bagagem de informações que podem ser absorvidas pelo leitor. Na edição comemorativa de 10 anos das tirinhas dos personagens “Calvin e Haroldo”, o autor Bill Watterson comenta sobre a criação do personagem Calvin:

A maioria das pessoas presume que Calvin é baseado num filho meu, ou baseado em memórias detalhadas da minha infância. Na verdade, eu não tenho filhos, e eu era uma criança bastante quieta e obediente – quase o oposto de Calvin. Uma das razões do personagem Calvin ser divertido de escrever é que muitas vezes eu não concordo com ele (WATTERSON, 1996, p. 16).

Os comentários de Watterson explicam que, apesar da carga cultural, uma personagem bem construída não precisa necessariamente ser baseada em vivências pessoais para ter profundidade. Mesmo personagens contrárias às nossas crenças (vilões, anti-heróis, etc.) despertam uma irresistível atração no leitor/expectador, que o envolve até o final da história.

Conforme observam Hoorn e Konijin:

Não importa se a história é fictícia ou não, as pessoas aprendem sobre o mundo lá fora com eles e frequentemente constroem relacionamentos afetivos com as personagens, às vezes empreendendo ações de procurar ou evitar interação. Às vezes as pessoas escrevem cartas de amor a personagens de novela ou penduram alho no teto para evitar vampiros. Essas personagens fictícias satisfazem funções básicas; são usadas como fonte de informação do mundo real e eventos reais da vida (HOORN; KONIJIN, p. 1, 2003, tradução nossa).

Portanto, por mais que as histórias em quadrinhos tenham toda sua gama de particularidades que as diferem dos livros e do cinema (cumplicidade, *timing*, etc.), percebe-se o envolvimento do leitor ainda é muito baseado em empatia (ou antipatia) com as personagens.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao apresentarmos todos os aspectos das histórias em quadrinhos aqui estudadas, contextualizamos a complexidade desta narrativa, que expõe níveis profundos de conhecimento ainda pouco compreendidos e estudados academicamente no Brasil.

A habilidade necessária para contar uma história de maneira eficaz utilizando-se dos quadrinhos como meio é muito ampla e difícil de ser mensurada, conforme aponta Eisner.

Assim como verificamos com McCloud, uma história em quadrinhos pode gerar um grande envolvimento com um leitor, desde que seja bem resolvida – e isso não significa uma arte surpreendente ou um roteiro dramático. A simplicidade da mensagem surte um efeito de cumplicidade e confiança pouco visto em outros meios de comunicação.

Acreditamos que os elementos que definem a linguagem dos quadrinhos são os grandes responsáveis por cativar o leitor e, com isso, comunicar eficazmente. Entre estes elementos podemos citar o uso dos balões e requadros enquanto elementos visuais; e a cumplicidade do autor com o leitor, presente na utilização do “vão” entre os quadrinhos e na confiança na carga cultural do leitor.

Referências

BARRETO, Sergio. Por que quadrinhos é a nona arte? Acesso em: 6 de outubro de 2012. Disponível em < <http://quadro-a-quadro.blog.br/?p=4082> >

CAGNIN, Antônio Luiz. Os Quadrinhos. São Paulo: Ática, 1975. 234 p, il.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial: a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 154 p, il. Tradução de: Comics and sequential art.

EISNER, Will. Narrativas gráficas: Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 2. ed. São Paulo: Devir Livraria, 2008. 154 p, il. Tradução de: Graphic Storytelling.

GAIMAN, Neil. Morte: O Grande Momento da Vida. São Paulo: Editora Abril, 1997. 26p. il.

GRAVETT, Paul. Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad, 2006. 183 p, il.

HEER, Jeet e WORCESTER, Kent. A Comics Studies Reader. Mississipi. Ed. Univ. Press of Mississipi, 2012. 304 p.

HOOR, Johan F. e KONIJN Elly A. Perceiving and experiencing fictional characters: An integrative account. Japanese Psychological Research, Amsterdam, p. 250-268. nov. 2003. Disponível em: <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/1468-5884.00225/full>>. Acesso em: 29 out. 2012.

KUBO, Tite. BLEACH. Rio de Janeiro: Editora Mythos Ltda, 2007. 194 p. il.

MCCLLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books, 2005. 217 p, il. Tradução de: Understanding Comics: The invisible art.

MCCLLOUD, Scott. Reinventando os quadrinhos: Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books, 2006. 241 p. il. Tradução de: Reinventing Comics.

MCCLLOUD, Scott. Understanding Comics: The invisible art. New York: Kitchen Sink Press, 1993. 216 p. il.

PRIBERAM. Dicionário da língua portuguesa. Acesso em: 30 mar. 2013. Disponível em: <<http://www.priberam.pt/>>

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2004. 157 p. il.

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. O quadro nos quadrinhos. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2010. 293 p. il.

TAKAYA, Natsuki. Fruits Basket 2. Rio de Janeiro: JBC Mangás, 2002, 192 p. il.

UEDA, Hajime. FLCL Volume 02. Los Angeles: Tokyopop, 2003. 198 p. il.

WATTERSON, Bill. Os dez anos de Calvin e Haroldo. São Paulo: Best News, 1996. nv, il. Tradução de: The Calvin and Hobbes tenth anniversary book.

WATTERSON, Bill. Os dias estão simplesmente lotados: Volume II. São Paulo: Best News, 1995. 80p. il. Tradução de: The days are just packed.

¹ Especialista em Design Gráfico, Comunicação e Tecnologia. Pós-Graduação UNIASSELVI. E-mail: alepresser@gmail.com

² Mestre em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (Curitiba/Brasil). E-mail: larissa.schlogl@gmail.com

³ Sigla utilizada para representar Histórias em Quadrinhos.