

Está-se comprovando cada vez mais a tendência de as pessoas lerem cada vez menos. A população aumenta mas o número de leitores de jornais e livros não. O apego das crianças à televisão e aos jogos eletrônicos tira o tempo para o estudo e a leitura. Assim, o contato físico com a palavra fica mais restrito. É evidente que a influência da televisão com suas imagens rápidas está transformando o literário em gestual. Uma imagem vale mais que mil palavras, esquecendo-se de que a palavra exprime também o sentimento que às vezes não vemos.

Neste final de milênio percebemos a falta de comunicação entre as pessoas, apesar de tantos meios de que dispomos para isso. As pessoas já não sabem expressar-se, ou melhor, traduzir seu interior.

O que tudo isto tem a ver com as Histórias em Quadrinhos (HQs)? Bem, num momento em que o visual, o grafismo, toma conta de nossas comunicações, o quadrinho se coloca como um meio entre o visual e a palavra: a tevê e a literatura. Nesta linguagem que surgiu junto com o cinema, encontramos a arte gráfica, a literatura e a agilidade do cinema. Melhor ainda, os quadrinhos dão chance de seu leitor usar a imaginação criadora. Enquanto o cinema e a tevê nos dão imagens prontas, sem possibilidade de retorno, a não ser através de um videocassete, o quadrinho mostra uma seqüência intercalada por espaços vazios, onde nosso cérebro cria as imagens de ligação. Entre um quadrinho e outro, a ação tem continuidade na cabeça do leitor. (Fig. 1) Nos quadrinhos não se nota muito isto, assim como no cinema, onde pelo menos um quarto do filme a que assistimos é o preto total das faixas que intercalam os fotogramas. Na tela vemos a passagem de 24 fotogramas por segundo e não percebemos.

1 Cartunista e Professor de Quadrinhos.



FIG. 1 - Repare na seqüência de quadrinhos desta primeira página de HO Macumba Joe (argumento JAL e arte Louis CHILSON). A ligação entre um quadrinho em plano geral e o segundo em plano fechado, na expressão do personagem que corre, á feita na cabeça do leitor. No terceiro quadrinho, o detalhe do homem que espereita; no quarto, a ação. O leitor age como se fosse uma câmera em movimento.

Outro fator importante que acontece com os quadrinhos é a possibilidade de podermos imaginar as vozes dos personagens. É diferente de um livro que não nos dá o visual. Quando lemos e vemos o tipo de personagem daquela fala, nossa tendência é interpretá-lo com maior dramaticidade e convicção.

Como podemos ver, o leitor de quadrinhos é praticamente co-autor da história. É a linguagem que praticamente está sendo redescoberta para o futuro. É o primeiro livro de leitura de uma criança, e a cada momento se torna uma força importante na interação das diversas linguagens artísticas. Se antigamente chegava-se a culpar as HQs pela criminalidade infantil e por tomar tempo de estudo das crianças, hoje, a situação é outra. O ensino necessita desta linguagem para fortalecer o aprendizado. É verdade que até agora ela não tem sido utilizada de forma correta no ensino. Em primeiro lugar por falta de profissionais especializados e também por desinformação de editoras que para fazer economia não contratam pessoas capacitadas e não desenvolvem nenhum estudo sobre como passar informações através das HQs.

Vemos muitos livros de História que trazem, por exemplo, Dom Pedro I empunhando a espada e dando seu grito de independência numa seqüência óbvia e cansativa. A narrativa é pesada e com muito texto – é a má utilização do quadrinho. Para que funcione é preciso uma história com mais ação e vista até de outros ângulos do acontecimento, como este: a mesma cena de Dom Pedro I observada por algum camponês que tenha presenciado o fato às margens do (piranga.

O visual tem de ser fortalecido com enquadramento e movimento cinematográficos

e a redundância, eliminada. É realmente cansativo ver em alguns quadrinhos a descrição da própria cena. Perde-se na narrativa. Existe um tempo entre a leitura de um quadrinho e a de outro – é aí que o autor controla a ação. Se houver muito texto ou um desenho muito detalhado para uma ação que se pretendia rápida, o resultado será exatamente ao contrário. O autor precisa estar atento a isso. Não se deve prejudicar a ação

em detrimento da informação. Na transmissão de uma história oficial é importante não dar a idéia de obrigação de leitura. A criança precisa sentir-se atraída pelos fatos e ler até o fim.

A falada co-autoria do leitor não se restringe à criação dos timbres de vozes, das entonações ou da continuidade das seqüências; ela o leva também à interpretação dos diversos sons emitidos – graças a uma grande criação das HQs: a onomatopéia. Os sons transformados em palavras são mágicos e dão a acústica da ação. (Fig. 2)

As Possibilidades das HQs

Para entender a arte dos quadrinhos é preciso ter em mente suas possibilidades em nosso universo de Terceiro Mundo, onde o fator econômico se torna quase ditatorial. Veja-se a dificuldade de publicar um livro, sobretudo se sua tiragem tiver de ser grande. Mais difícil ainda é produzir um filme ou querer competir com produções em bases econômicas de outros países.

No entanto, na área de quadrinhos, o desnível praticamente não existe. Os artistas nacionais nada ficam a dever aos estrangeiros. Competem de igual para igual no campo artístico. Existem várias editoras neste setor e as tiragens são bem maiores que as de livros. Seu potencial de público é tão grande quanto o do cinema. Aliás, se um cineasta tem um texto na gaveta por falta de verba, pode antes adaptá-lo para as HQs e, pelo menos, realizar parte de seu sonho, livrando-se de se transformar em mais um autor



FIG. 2 -Nesta HO com desenhos de CARIELLO e texto de RÉOIS, onomatopéias bem atuais dos jogos eletrônicos.

frustrado. O mesmo se pode dizer de um escritor com seu romance. O importante é colocar a obra nas mãos do público. O que mais pode encarecer os quadrinhos talvez seja sua publicação em cores, mas este não é ponto básico para seu sucesso. É só observar as histórias em quadrinhos de Spirit de Will EISNER, por exemplo. EISNER chegou a influenciar cineastas como Orson WELLS, HITCHCOCK e outros com seus desenhos angulosos em preto e branco, onde o jogo de sombras é primoroso.

O Brasil tem tradição nas histórias em quadrinhos. Em 30 de janeiro de 1869, Angelo AGOSTINI, um italiano radicado no Brasil, abolicionista, republicano e anarquista, criava a história de Nhô Quim, um atrapalhado personagem que fazia sua viagem de Minas Gerais à "Corte", que ficava no Rio de Janeiro. (Fig. 3) Suas histórias eram publicadas em capítulos de duas páginas semanais na revista Vida Fluminense. Pode-se dizer que foi um dos precursores da arte seqüencial como a conhecemos hoje. Se a reivindicação dos primórdios dos quadrinhos é dos homens das cavernas com seus desenhos de caça sobre a rocha, podemos afirmar que, na utilização de personagem e história publicados na forma de capítulos, AGOSTINI foi o primeiro no mundo. Apenas cinco anos antes, na Alemanha, era publicado o livro de Max Fritz und Moritz, os precursores de Os Sobrinhos do Capitão e, em 1897, OUTCAULT publicava nos Estados Unidos, na forma de charge de jornal, o personagem Yellow Kid, que trouxe de novo a integração do texto com o desenho, já que tudo o que ele dizia aparecia em suas roupas. Como se pode ver, não é de hoje o costume de se comunicar através de camisetas. É claro que, para os americanos, as HQs começam aí e não no Brasil ou na Alemanha. Assim como, para eles, o avião nunca foi inventado por um brasileiro – Santos DUMONT –, mas pelos irmãos WRIGHT...

A Produção das HQs

O Brasil desenvolveu seu mercado de quadrinhos mais pelo lado infante-juvenil. Histórias de humor e de super-heróis dominaram as bancas até pouco tempo. O desenvolvimento de um mercado de publicações adultas, com textos mais densos e de valor plástico ao nível de outras artes como a pintura, deu-se há pouco mais de quatro anos. O resultado imediato disto é que vem melhorando o nível de leitores e produtores de HQs no País.

Para entender melhor este mercado de que falamos, pode-se dividir sua produção em basicamente duas categorias: a do quadrinho de autor e a do quadrinho de produção em escala industrial. Estas categorias são ditadas não só pelo autor da obra como pelo próprio mercado.

Quadrinho de autor seria aquele que depende diretamente de seu criador ou criadores para sua execução. No caso, ANGELI cria e desenha suas histórias pessoalmente. Às vezes pode haver um desenhista e um roteirista trabalhando em conjunto. Já no caso do quadrinho de escala industrial existe a necessidade de o autor criar um grupo para desenvolver uma quantidade maior de páginas para atender à produção. Maurício de SOUSA, por exemplo, criou seus personagens, mas não teria tempo de desenhar as quase quinhentas páginas mensais que produz. Para isto conta com a ajuda de uma equipe – alguns criam roteiros, outros fazem o esboço a lápis, outros passam a tinta sobre o desenho e outros, ainda, fazem as letras dos balões e dão as indicações das cores a serem aplicadas na gráfica. Devido à maior produção, este tipo de quadrinho tem muito mais possibilidade de merchandising (utilização dos personagens na venda de produtos e brinquedos) do que o quadrinho de autor.

AS AVENTURAS DE "NHO-QUIM", OU IMPRESSOES DE UMA VIAGEM A CORTE.

ALBERTO DE OLIVEIRA

Do tempo da nossa infância, todos sabem que a corte do Imperador era um mundo a parte. O Nho-Quim, sendo de um lado a família do Imperador, e de outro a família do Imperador, era o ponto de encontro de todos os grandes e pequenos do Brasil. A corte era o centro de todas as notícias e de todos os acontecimentos. O Nho-Quim, sendo de um lado a família do Imperador, e de outro a família do Imperador, era o ponto de encontro de todos os grandes e pequenos do Brasil. A corte era o centro de todas as notícias e de todos os acontecimentos.



... e a corte era o centro de todas as notícias e de todos os acontecimentos. O Nho-Quim, sendo de um lado a família do Imperador, e de outro a família do Imperador, era o ponto de encontro de todos os grandes e pequenos do Brasil. A corte era o centro de todas as notícias e de todos os acontecimentos.



... e a corte era o centro de todas as notícias e de todos os acontecimentos. O Nho-Quim, sendo de um lado a família do Imperador, e de outro a família do Imperador, era o ponto de encontro de todos os grandes e pequenos do Brasil. A corte era o centro de todas as notícias e de todos os acontecimentos.



... e a corte era o centro de todas as notícias e de todos os acontecimentos. O Nho-Quim, sendo de um lado a família do Imperador, e de outro a família do Imperador, era o ponto de encontro de todos os grandes e pequenos do Brasil. A corte era o centro de todas as notícias e de todos os acontecimentos.

FIG. 3 - As Aventuras de Nho-Quim, de Angelo Agostini - Revista Vida Fluminense, 1888.

O Processo de Criação das HOs

Antes de tudo, para se aventurar na área dos quadrinhos, é preciso que o autor tenha conhecimento do mercado onde pretende publicar e comercializar sua arte. Uma HQ não é um quadro de pintura que por si só sobrevive como obra artística; ela depende do processo gráfico e de sua comercialização em bancas de jornais e livrarias. Deve-se pensar não apenas em sua execução, mas principalmente a que público ela se dirige. Se for algo para si próprio, suas possibilidades de venda serão bem menores.

A formação de um argumentista e criador de personagens não pode ficar restrita apenas à leitura de quadrinhos. Um roteirista de HO tem de ter formação de escritor, ser bem-informado sobre a história da Humanidade, assim como sobre seus movimentos artísticos e fatos jornalísticos mais atualizados. É recomendável, antes da criação de um roteiro, muita leitura e, principalmente, bastante pesquisa sobre o assunto a ser tratado. Para criar um personagem também é preciso pensar em todo o universo de coisas que o cerca – de onde ele vem, quem são seus pais, amigos, inimigos e quais suas preocupações. Quanto mais forte e fundamentada for a personalidade, maiores os pontos de identificação com seu público-alvo. Como exemplo, podemos citar o Garfield, aquele gato que adora lasanha e é preguiçoso. As brincadeiras giram em torno destas características, comuns ao dia-a-dia das pessoas. Quem não tem alguém na família ou em seu círculo de amizades que goste muito de lasanha ou seja preguiçoso? Além disto, gato é um animal doméstico bastante adotado pelo homem. A identificação com o público leitor é primordial para o sucesso do personagem.

Já na questão gráfica, é necessário que o desenhista faça um levantamento dos personagens já publicados no mercado. Se o escolhido for um gato, como no caso do Garfield, tem de ser diferente dos demais existentes ou sempre será visto como uma cópia. Os traços simples são a tendência atual. Mas a economia de traços não implica a aceitação imediata do personagem. O grafismo do computador que invade as casas precisa ser considerado uma referência importante, já que o futuro é por aí. Todavia, em minha opinião, o traço feito com o velho pincel e caneta tem de ser preservado, devido a suas características pessoais e não tão frias quanto as do desenho feito por computador. É verdade que os novos computadores já conseguem imitar perfeitamente estes traços, mas o contato físico do autor com sua obra, como nos quadros de pintura, não se pode perder nunca.

Temos, nesta parte gráfica, a opção ou pelo desenho de humor ou pelo de traços acadêmicos ou realistas como o dos super-heróis. Isto depende da narrativa que o autor pretende para sua obra. É claro que um Snoopy em traços realistas não seria o Snoopy. É preciso estudar o conceito da obra antes de optar. E fato que antes de entrar no mercado de trabalho esta análise de desenho tem de ser feita. O desenho precisa ser tão bom ou melhor do que o existente na praça.

A fase seguinte é de elaboração do roteiro – e é aí que reside o maior número de falhas. Para contar uma história, é necessário montar uma estrutura com a proposta a ser abordada e a definição de início, meio e fim. O leitor tem de estar preso do primeiro ao último quadrinho. Se um editor pede ao autor para que faça uma HQ em certo número de páginas para sua revista, o artista deve dividi-la nesta estrutura.

O começo tem de ser arrebatador; as páginas intermediárias precisam manter o nível de curiosidade e suspense para chegar a um final que dê margens ao questionamento do todo. Para se ter uma idéia mais simplista desta estrutura, pode-se tomar como

exemplo as tiras diárias publicadas em jornais – uma história contada em basicamente três quadrinhos, cada qual representando uma fase: início, meio e fim. (Fig. 4)



FIG. 4-Tira do personagem Amigo da Onça, de PÉRICLES, em recriação de JAL e desenhos de CARIELLO.

A seguir tem-se o esboço ou rascunho executado sobre o roteiro. Este rascunho serve para estudar os ângulos de desenho e quadrinhos que mereçam maior destaque que outros na seqüência narrativa. É uma diagramação prévia inclusive de balões de texto, cuja finalidade é manter a estética do desenho. A colocação dos balões é importante para o entendimento dos diálogos. Ao evitar a colocação de muito texto em um só quadrinho ou que os balões encubram o rosto ou a ação de uma HQ, a narrativa só tem a ganhar.

Chegamos, então, à arte-final, onde o desenhista passa a tinta sobre o esboço dando os contornos finais ao desenho. Nesta fase pode-se usar uma série de técnicas com pincéis, canetas e até lápis. O artista tem apenas de conhecer bem o processo gráfico que vem a seguir, para saber que se fizer o traço a lápis será necessário um bom processo de fotolito (filme para gravação em chapa) e de impressão, sem o qual perderá detalhes importantes. Até o papel onde será impressa a história precisa ser estudado. Uma visita à gráfica faz parte do conhecimento básico que o desenhista deve ter.

A etapa seguinte é dedicada ao letreiramento, que às vezes é executado por pessoa específica (nem todo desenhista tem letra legível), e também à indicação de cores para aplicação posterior na gráfica, caso estas não sejam executadas diretamente no original.

Mercado de Trabalho

É difícil competir num mercado de quadrinhos dominado pela massiva distribuição de material americano a preços baixos. No mercado de tiras de jornais, que é por onde se inicia a apresentação de personagens ao público leitor, para que logo após se consiga publicar sua revista, existem distribuidoras americanas que atingem vários países. Uma tira do Garfield, por exemplo, é vendida para mais de dois mil jornais no mundo todo.

Por esta razão, pode ser vendida a dois dólares atira. Chega-se até a distribuir gratuitamente de início, como ocorreu no Brasil, para depois entrar com toda uma infra-estrutura já montada e paga em seu país de origem. Todos se cansaram de ver bonecos do Garfield agarrados aos vidros de carros por toda a parte. No fator econômico isto representa uma substancial saída de divisas, pois de tudo que se vende de produtos com estampas destes personagens, 5% são pagos ao produtor, que não é necessariamente o autor da obra. Assim, bonecos de He-man que já venderam tudo o que deviam em seu país estão com moldes e toda a estratégia de lançamento prontos para invadir outras praças. O que vier é lucro.

Como o autor nacional pode impor seu produto se não tem esta estrutura montada? Maurício de SOUSA conseguiu às custas de muito sacrifício, fazendo ele próprio contatos pessoais com diversos jornais de várias cidades no País. Antes, havia publicado sua tira num jornal de repercussão, Folha de S. Paulo, onde trabalhava como repórter policial. Com isso e mais a força de um comercial da Cica que notabilizou a Mônica e o Jotalhão na mídia eletrônica, ele obteve o mínimo de condições para ganhar seu espaço. O sucesso de vendas nas bancas, ultrapassando até o lendário DISNEY, só prova que o quadrinhista brasileiro, quando tem alguma chance, não perde a parada.

Na área do quadrinho adulto ANGELI conquistou seu público também através de tiras e consolidou com a Editora Circo uma fatia do mercado no qual as grandes editoras até então não investiam. Neste posicionamento, o mercado está mais para o crescimento da HQ adulta e, se um novo autor quiser entrar neste setor, terá maiores chances. Se escolher o infantil, terá de contar com um apoio comercial para encarar uma grande concorrência. Começar com seu próprio gibi, executado em xérox e vendido de mão em mão, é com certeza uma boa alternativa. Vários autores que hoje publicam normalmente começaram assim. É uma forma de aprimorar seu trabalho sem sofrer o desgaste e o risco na escala de uma grande editora.

Sport Gang

Na perspectiva de mercado brasileiro e ainda no terreno infantil, posso dar um depoimento pessoal com uma experiência que estou desenvolvendo em conjunto com João GUALBERTO e Januária CRISTINA, e que já começa a dar bons frutos. Trata-se do jornal de quadrinhos *Sport Gang*.

Primeiro tínhamos a idéia de que no campo infantil havia maiores possibilidades de patrocínio de empresas para bancar um investimento inicial. Depois constatamos que não existia nenhuma turminha de personagens ligada a esporte e ecologia; apenas personagens que se identificavam com o esporte, como o Pelezinho de Maurício de SOUSA, mas que não era uma turma ligada aos mais diversos esportes. Constatamos também que o esporte não gera conflito de gerações e que a ecologia é a grande preocupação das crianças. Existe uma carência de se tratar a ecologia para a criança de uma forma não-paternalista ou de imposição de regras. Pensamos em fazer um produto diferente – um jornal, já que os existentes são suplementos de jornais adultos. Enfim, que tal se a própria criança puder ir à banca e comprar seu jornal, numa atitude mais afirmativa diante de um veículo de informação? Nós nos associamos a uma editora e imprimimos quarenta mil exemplares de um número zero que foi distribuído em escolas classes A e B, das redes pública e particular de São Paulo. Junto, foi entregue às crianças uma folha de pesquisa em que ela teceria seus comentários sobre o novo produto. Optamos por atingir basicamente crianças entre sete e dez anos, por ser uma

faixa etária meio perdida entre a infância e a adolescência. O resultado foi altamente positivo. Inclusive esta pesquisa já faz parte da tese que Januária CRISTINA está concluindo na USP sobre o assunto.

Com isto, tivemos a aprovação e o interesse do setor publicitário e de empresários preocupados com este público. Foi ponto básico para obter a credibilidade também de professores e diretores de escolas, que nos têm apoiado. Sport Gang é distribuído em escolas que não costumam abrir suas portas para produtos de teor apenas comercial. É considerado material paradidático por manter texto e temáticas mais avançadas em seus quadrinhos. No jornal, também existe a participação direta de crianças que enviam textos e reportagens para publicação com maior valorização que em outros veículos. Damos, por exemplo, o espaço de uma página para apenas um texto de uma criança. Fora isto, é uma forma de criar o hábito da leitura de notícias tão pouco estimulado no meio infantil. (Fig. 5)

Na parte artística também inovamos. Geralmente, quando se criam personagens, são feitos modelos de bonecos que devem ser seguidos à risca por uma equipe de desenhistas. Só que a assinatura da obra é apenas do criador dos personagens – DISNEY assina trabalhos até hoje, mesmo depois de sua morte. No caso de *Sport Gang*, são convidados diversos desenhistas, inclusive famosos no setor dos quadrinhos adultos, que desenharam os personagens que criamos em seu próprio estilo. Além disso, assinam embaixo. (Fig. 6)

A idéia é mostrar à criança que existe um artista atrás daquele traço e que cada um tem suas próprias características. É necessário passar o conceito de que a arte não é um carimbo; ela tem sua marca pessoal. Perde-se no merchandising, por não dispor de um personagem-logotipo, mas ganha-se no conteúdo artístico. Temos a certeza de que o futuro é por este caminho e logo será uma exigência do próprio mercado. DISNEY já não vende como em seus áureos tempos, porque não consegue mais passar a imagem do "mundo maravilhoso" que sempre foi seu lema. Basta uma passada de olhos pelos jornais e televisão para perceber o quanto conturbado e violento está o mundo. A criança acompanha tudo isto e quer participar desta discussão. Por isso em nossos quadrinhos e textos desenvolvemos temas sobre a Guerra no Golfo pérsico ou sobre problema ambiental, mas sem esquecer o onírico que faz parte do universo infantil.

Exercícios Com HO Para Sala de Aula

Trabalhar com a linguagem dos quadrinhos é quase obrigatório nos dias atuais, em sala de aula. Em vez de uma composição, o professor pode pedir para que seus alunos desenvolvam uma HQ, e nem por isso estará deixando de ensinar linguagem. Aí vão algumas idéias para se trabalhar em sala de aula:

- Peça para os alunos criarem um personagem próprio. Para auxiliá-los na criação, questione: Quem é ele? O que faz? Como é? Quem são seus amigos e parentes? Onde ele vive? Depois faça com que alguns descrevam em voz alta sua criação. Pode-se também fazer a operação inversa. Mostre um personagem conhecido como a Mônica, por exemplo, e peça para as crianças dizerem suas características. Depois, outras características que eles gostariam que ela tivesse. Ao tentar criar um personagem, a criança tem um ponto de referência para desenvolver diversas histórias – a base para uma boa composição.
- Faça as crianças criarem suas próprias onomatopéias.

- Coloque historinhas com temas de humor em discussão de seu conteúdo.
- Crie com os alunos um gibi da classe em xérox. Isto irá motivar a iniciativa de cada criança e desenvolver o conceito de união que tanta falta faz à nossa sociedade. Enfim, as histórias em quadrinhos são instrumento para as mais diversas profissões; ferramenta básica para o desenvolvimento do ensino nos tempos modernos.



FIG. 5 – Papei Noel suando com suas roupas pesadas no país tropical. Capa do Jornal *Sport Gang*, criada pelo artista francês radicado no Brasil, Nain VOSS, de fama mundial.

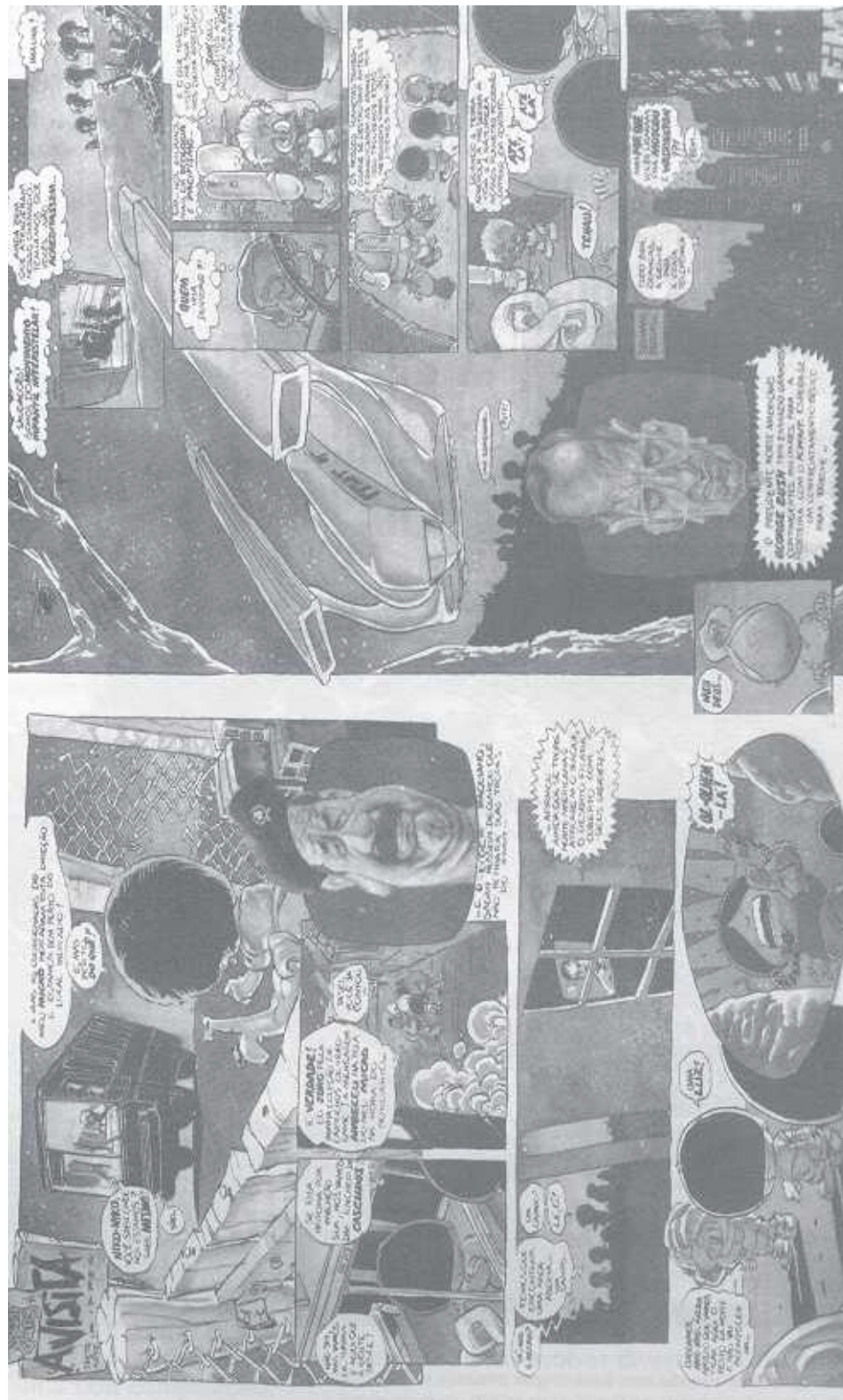


FIG. 6 -No traço do desenhista KIPPER, a visão da Guerra do Goffo com fundo ecológico (*Sport Gang*).