



As histórias em quadrinhos e suas histórias¹

Comics and its histories

Oswaldo DaCosta

Professor em Artes Visuais na Universidade Santa Cecília – Unisantia, de Santos, São Paulo; mestrando do Programa de Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul – USCS. Publicou trabalhos e fez diversas exposições sobre suas produções artísticas (caricatura, charges e cartum).

Hoje, as histórias em quadrinhos são discutidas e analisadas como linguagem de comunicação, onde códigos e signos dialogam com o vocabulário gráfico e suas narrativas sequenciais. As histórias em quadrinhos questionam a mente das pessoas, mas não como nos anos da década de 1950, auge da Guerra Fria, quando os críticos da cultura de massa invocavam a alienação a que adultos estariam sujeitos, assim como os adolescentes em relação à delinquência. Esse pensamento estaria alinhado à Escola de Frankfurt. Ou seja, as histórias em quadrinhos teriam o poder de alterar o comportamento social, político e intelectual do indivíduo.

O olhar linguístico-textual nas histórias em quadrinhos, a linguagem verbal e não verbal são os focos que o professor e pesquisador do Núcleo de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos da Universidade de São Paulo – USP, Paulo Ramos, apresentou em *A leitura dos quadrinhos* (Contexto, 2009). Com 159 páginas, a análise aposta em uma linguagem simples e instigante, e está inserida nos estudos da comunicação.

De acordo com Ramos, nas salas de aula de hoje, as histórias em quadrinhos adquiriram o caráter de objetos de estudo. Tanto é que o governo federal e o Programa Nacional Biblioteca da Escola – PNBE passaram a incentivar essa modalidade de leitura nas escolas de ensino fundamental, objetivando, assim, implantar uma atividade de identificação com índices comunicacionais que, no presente, tem muita significação na vida social do aluno.

No livro, a linguagem dos quadrinhos e seu vocabulário gráfico textual são descritos e selecionados em narrativa

gráfica, a abordagem e análise foram pesquisadas em revistas de quadrinhos, quadrinhos em álbuns de luxo, em tiras de jornais e revistas, sendo suportes desta arte. O professor deu exemplos de como classificar, catalogar e compreender a tira – a tira cômica, a tira em quadrinhos, a tira de quadrinhos, a tirinha, a tira de jornal. São vários modelos e estilos de como contar uma história, que pode ser filosófica ou de humor.

Gênero, linguagem, hipergêneros, linha teórica e relação intertextual são aspectos analisados, pontuados e ilustrados (em todos os capítulos) com histórias em quadrinhos de autores nacionais e internacionais. A linguagem autônoma das histórias é observada, catalogada em arquivos pessoais no primeiro capítulo do livro e no decorrer da leitura.

As formas do balão onde se escreve o texto dos diálogos entre os personagens, de pensamentos ou explosões de raiva constituem-se no escopo do objeto da análise no segundo capítulo. Por outro lado, também é abordado o modo como se desenvolvem as falas, os diálogos, os níveis de fala (gritando, sussurrando, conversando etc.) e estratégias de representação gráfica e tipográfica, no caso de se usar negrito (falar alto), fonte condensada (reprimido) e fantasiosa (alegre, sonhador) para dar uma atmosfera à oralidade dos protagonistas no terceiro capítulo.

No quarto capítulo, a onomatopeia faz o papel sonoro nos quadrinhos: expressões como *kiss*, *splash*, *crunch*, *bang* e *blomp* explodem nas histórias de aventuras filosóficas ou de humor, tornando a ação mais divertida ou trágica. A cor, comunicação não verbal, acentua informações narrativas e signos plásticos que, por sua no capítulo seis, onde os sentimentos dos personagens são representados com traços limpos ou ranhurados. Assim,

¹ RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009. 159p.

as expressões do rosto, seus gestos e movimentos conduzem o leitor a uma intimidade em relação aos protagonistas – suas fraquezas e sua humanidade são transcritos e descritos graficamente para alcançar o grau de convencimento do herói ou do vilão para o leitor apaixonado.

O tempo funciona nas histórias em quadrinhos com sinais gráficos, de modo que os personagens atravessam as bordas dos quadros ou explodem, como passagens entre o passado e o futuro, e a sequência de cenas, às vezes uma transpassando a outra, às vezes um traço de contorno distorcido, remete o leitor a essas mudanças, sinalizando-as ou explicando a passagem de tempo.

A metáfora na narrativa, tanto num período quanto numa época histórica, astronômica, meteorológica (calor, frio, chuva, neve) ou geográfica (deserto, montanha, oceano), e o tempo de narração são índices em que o atemporal e os diálogos de personagens são descritos

graficamente para melhor entendimento do tempo espacial da ação, seja no passado, seja presente ou no futuro.

Plano geral ou panorâmico, plano médio ou aproximado são vocábulos que, nos quadrinhos, funcionam como no cinema. O personagem vem caminhando na direção do leitor quadro a quadro, aproximando-se como faria o *zoom* da lente da câmera, como se estivesse apertando uma tecla. Então, o personagem se mostra em detalhes na aproximação, como numa câmera fotográfica. Aqui, o quadrinho e o cinema andam de mãos dadas.

Os aficionados, admiradores e fãs que se vestem como personagens, que compram e que também colecionam autógrafos, têm no livro de Paulo Ramos um belo e importante estudo. Podem acomodar a obra na prateleira. Os heróis e as heroínas das histórias em quadrinhos vão agradecer.