

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC

CURSO DE ARTES VISUAIS - BACHARELADO

LEONARDO SANTOLI LENA NASCIMENTO

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E ARTE CONTEMPORÂNEA: UM DIÁLOGO
POSSÍVEL**

CRICIÚMA

2015

LEONARDO SANTOLI LENA NASCIMENTO

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E ARTE CONTEMPORÂNEA: UM DIÁLOGO
POSSÍVEL**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado para obtenção do grau de bacharel no Curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense - UNESC.

Orientadora: Professora Izabel Cristina Marcílio Duarte

**CRICIÚMA
2015**

LEONARDO SANTOLI LENA NASCIMENTO

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E ARTE CONTEMPORÂNEA: UM DIÁLOGO
POSSÍVEL**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado pela Banca Examinadora para obtenção do Grau de Bacharel, no Curso de Artes Visuais - Bacharelado da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, com Linha de Pesquisa em Processos e Poéticas- Linguagem.

Criciúma, 25 de junho de 2015.

BANCA EXAMINADORA

Professora Izabel Cristina Marcílio Duarte - Especialista em ensino da arte -
(UNESC) - Professora Orientadora

Professor Alan Cichela - Especialista em Educação Estética- (UNESC)

Professor Sérgio Honorato - Mestre em Design - (UFSC)

**Aos meus pais e amigos, dedico esta
pesquisa.**

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço aos meus pais que acompanharam meus passos durante este tempo todo e sempre acreditaram em meu sucesso. Ofereceram seu suporte, suas preocupações e anseios para que fosse possível concluir o curso de graduação.

Ao meu irmão Daniel que, apesar de não termos um convívio frequente, sempre esteve presente de alguma forma e me apoiou acreditando em meu sucesso, sendo uma pessoa muito especial em minha vida.

À minha Orientadora Izabel Cristina Marcilio Duarte por sua atenção especial e boa orientação em minha escrita. Aos Professores do Curso de Artes Visuais - UNESC pelas suas boas e atenciosas aulas. Aos escritores e artistas que ajudaram em minha fundamentação.

Aos meus amigos Anderson, Rafael, Nicolas, Pierre, Diego, Flainer, Robson, Rodrigo e todos os outros amigos do peito que há muito tempo acompanham o meu percurso.

Gostaria também de deixar um agradecimento especial ao Estúdio Tanuki e ao Quadrinista Raul Galli Alves, pela atenção prestada.

**“Decidi ver cada deserto como uma
possibilidade de encontrar um oásis.”**

Walt Disney

RESUMO

O presente trabalho busca constatar os principais aspectos dos quadrinhos e da arte contemporânea, traçando o diálogo das Histórias em Quadrinhos com as exposições artísticas na contemporaneidade. A questão da investigação sobre a existência de um diálogo entre estes dois temas de grande importância para as sociedades, é exemplificado nas possibilidades de encontro da linguagem dos quadrinhos com o atual meio artístico. A pesquisa demonstra uma análise e uma discussão no que tange desde os valores históricos nos primórdios das Histórias em Quadrinhos, dissecando os conceitos dos mais reconhecidos autores da área. O trabalho envolveu uma produção do pesquisador, passando por processos de análise em cima de uma produção artística que expôs em galeria. Os rascunhos e as ideias principais estão identificados e relacionados com o Surrealismo. Os resultados da Produção, a finalização das obras e as conclusões do artista, inspiram a pensar a relação entre as Histórias em Quadrinhos e a Arte Contemporânea, entremeados pela ideia do Surrealismo. Trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativo, bibliográfico com busca de dados secundários em livros, artigos, exposições e elaboração de dados primários elencados no decorrer do trabalho. As conclusões não visam encerrar o assunto, mas, antes, têm a intenção de reacender a discussão que engloba os quadrinhos como uma manifestação artística contemporânea.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Arte Contemporânea. Surrealismo.

ABSTRACT

This study aims to find the main aspects of comics and contemporary art, tracing the Comics dialogue with art exhibitions nowadays. The question of the possibility of a dialogue between these two issues of great importance for societies, exemplified the possibilities of meeting of the comic language with the current art scene. Research shows an analysis and discussion regarding the historical values since the early days of Comics, dissecting the concepts of the most recognized authors in the field. The work involved a production of research, through process analysis on an artistic production that exhibited in the gallery. The drafts and the main ideas are identified and related to Surrealism. The results of the production, the completion of the works and conclusions of the artist, inspire thinking the relationship between Comics and Contemporary Art, interspersed by the idea of Surrealism. It is a qualitative research, with bibliographic search of secondary data in books, articles, exhibitions and preparation of listed primary data during the work. The findings are not intended to be done with it but rather are intended to rekindle the discussion encompassing the comic as a contemporary art form.

Keywords: *Comic books. Contemporary Art. Surrealism.*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Scott McCloud - Desvendando os quadrinhos	15
Figura 2 - Scott McCloud - Desvendando os quadrinhos	16
Figura 3 - Scott McCloud - Desvendando os quadrinhos	17
Figura 4 - Cartum	27
Figura 5 - Charge: Estiagem de Junião.....	28
Figura 6 - Turma da Mônica	30
Figura 7 - Harvest.....	32
Figura 8 - Harvest.....	33
Figura 9 - Spawn	34
Figura 10 - Turma da Mônica	34
Figura 11 - Bode Zeferino.....	35
Figura 12 -Turma da mônica Jovem.....	35
Figura 13 - Spawn	36
Figura 14 - Spawn	37
Figura 15 - Sin City.....	39
Figura 16 - Sin City.....	40
Figura 17 - Batman, A Piada Mortal	42
Figura 18 - Mafalda Inédita.....	43
Figura 19 -Scott McCloud - Desvendando os quadrinhos	43
Figura 20 -Scott McCloud - Desvendando os quadrinhos	44
Figura 21- Burne Hogarth - Tarzan	47
Figura 22 - Alex Raymond.....	47
Figura 23 - Hal Foster - O Príncipe Valente	48
Figura 24 - Dick Tracy	48-49
Figura 25 - Felipe Druilet.....	49
Figura 26 - Relativity - Maurits Cornelis Escher.....	50
Figura 27 - Scott McCloud - Desvendando os quadrinhos	55
Figura 28 - Scott McCloud - Desvendando os quadrinhos	55
Figura 29 - Maus - Art Spiegelman.....	56
Figura 30 - Maus - Art Spiegelman.....	57
Figura 31 - Maus - Art Spiegelman.....	57
Figura 32 -Trabalho de Spielgman exposto na Galeria Arte de Ontario - Canadá	58

Figura 33 – Rafael Sica	59
Figura 34 – Rafael Sica	60
Figura 35 – Rafael Sica	60
Figura 36 - Esboço da Produção (páginas 1 e 2).....	66
Figura 37 - Esboço da Produção (páginas 3 e 4).....	67
Figura 38 - Esboço da Produção (páginas 5 e 6).....	67
Figura 39 - Esboço da Produção (páginas 7 e 8).....	68
Figura 40 - Esboço da Produção (páginas 9 e 10).....	68
Figura 41 - Esboço da Produção (páginas 11 e 12).....	69
Figura 42 - Esboço da Produção (páginas 13 e 14).....	69
Figura 43 - Esboço da Produção (páginas 15 e 16).....	70
Figura 44 - Esboço da Produção (páginas 17 e 18).....	70
Figura 45 - Esboço da Produção (páginas 19 e 20).....	71
Figura 46 - Esboço da Produção (páginas 21 e 22).....	71
Figura 47 - Esboço da Produção (páginas 23 e 24).....	72
Figura 48 - Esboço da Produção (página 25).....	72
Figura 49 - Página 1 da produção do artista	74
Figura 50 - Página 2 da produção do artista	74
Figura 51 - Página 3.....	76
Figura 52 - Página 4.....	77
Figura 53 - Página 5.....	77
Figura 54 - Página 6	78
Figura 55 - Página 7.....	78
Figura 56 - Página 8	79
Figura 57 - Página 9	79
Figura 58 - Página 10.....	80
Figura 59 - Página 11	80
Figura 60 - Página 12.....	81
Figura 61 - Página 13.....	81
Figura 62 - Página 14.....	82
Figura 63 - Página 15.....	82
Figura 64 - Página 16.....	83
Figura 65 - Página 17.....	83
Figura 66 - Página 18.....	84

Figura 67 - Página 19.....	84
Figura 68 - Página 20.....	85
Figura 69 - Página 21.....	85
Figura 70 - Página 22.....	86
Quadro 1 - Tipos de mangás e seus conceitos.....	26
Quadro 2 - Evolução dos conceitos de balões em HQs.....	31
Quadro 3 - Roteiro de “Estamos todos Utilizando”.....	64

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HQs	Histórias em Quadrinhos
USP	Universidade de São Pauloal de Justiça

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 O QUE SÃO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	14
2.1 A HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	18
2.1.1 Os Quadrinhos a Partir da Década de 30	20
2.1.2 Análise histórica do mangá.....	23
2.2 OS ELEMENTOS QUE COMPÕEM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	26
2.2.1 Vinhetas	29
2.2.2 Balões.....	30
2.2.3 Legenda.....	38
2.2.4 A Sargeta.....	39
2.2.5 Onomatopéias	39
2.2.6 Imagens.....	41
3 ARTE CONTEMPORÂNEA E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	45
3.1 QUADRINHOS CONTEMPORÂNEOS	51
3.2 ANÁLISE DE UMA PRODUÇÃO ARTÍSTICA ENQUANTO HISTÓRIA EM QUADRINHOS	56
3.3 ANÁLISE DOS TRABALHOS DO QUADRINISTA BRASILEIRO RAFAEL SICA	59
4 METODOLOGIA	62
5 ANÁLISE DA PRODUÇÃO DESTE TRABALHO: A HISTÓRIA EM QUADRINHOS “ESTAMOS TODOS UTILIZANDO”	63
6 CONCLUSÃO	87
REFERÊNCIAS	89
APÊNDICES	91
APÊNDICE A – Entrevista com o quadrinista Raul Galli.	92
ANEXO(S)	96
ANEXO A - Autorização do uso de imagem e fala - Raul Galli.....	97

1 INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos não são apenas uma maneira literária de transmitir uma mensagem ou contar uma história, mas um meio artístico próprio e autônomo que pode e precisa ser visto como uma tangência artística com os valores literários e também cinematográficos.

Deve-se levar em consideração o fato de que, ainda, os quadrinhos enfrentam certas barreiras na aceitação como arte, a História em Quadrinhos é um conceito que vai além de unicamente uma opção de entretenimento, pois leva a mensagem capaz de provocar, representar o passado, instigar o invisível de uma maneira bastante clara e representativa com uma narrativa cinética e alavancar o seu próprio diálogo com a poética.

Muitas pessoas tiveram em sua infância e adolescência a presença das histórias em quadrinhos dos gibis e cresceram tendo como fonte de conhecimento, cultura, lazer e diversão os desenhos animados, filmes, histórias fictícias e fantásticas envolvendo heróis e os mais variados assuntos.

Trata-se de uma atividade apaixonante para o artista assistir desenhos animados, ler histórias em quadrinhos e desenhar. Diante disso, os quadrinhos apresentam-se como uma linguagem artística muito apreciável, além de ter um intenso poder de comunicação e reflexão, das técnicas de desenho e narrativas que tanto inspiram pesquisadores e artistas.

Os quadrinhos vêm sendo popularmente rotulados como algo infantil ou pouco respeitoso como arte, tais conceitos podem ser formados por pessoas que desconhecem ou são pouco familiarizadas com essa linguagem, não tendo consciência do poder de comunicação dos quadrinhos.

A pesquisa tem como foco ampliar possibilidades de aproximação dos quadrinhos com a arte contemporânea em defesa de que a HQ pode ser uma linguagem enquanto produção artística contemporânea. Assim, ampliar as possibilidades de história em quadrinhos para além de um meio de entretenimento em busca de características de que podem abordar os mais diversos assuntos, pesquisa histórica das histórias em quadrinhos observando os HQs dos mais diferentes tipos. E a produção artística enquanto história em quadrinhos.

A pesquisa se deu início através das vivências do autor, e suas indagações a respeito das Histórias em Quadrinhos e seu papel no cenário artístico

atual, aspirando suas experiências no cotidiano e no decorrer da graduação. Logo surgiu a intenção de evidenciar a História em Quadrinhos como forma de manifestação artística, e estudar de forma científica o espaço da linguagem dos quadrinhos.

Este trabalho tem como linha de pesquisa: processos e poéticas-Linguagens, e tem a intenção de contemplar a linguagem visual dos quadrinhos como produção artística, trazendo concepções teóricas do conceito de História em Quadrinhos e seus contextos. Assim, surgiu a problemática: como perceber as Histórias em Quadrinhos contemporâneas como produção artística?

Desta forma, o presente trabalho tem como objetivo evidenciar os quadrinhos enquanto arte contemporânea percebendo suas possibilidades de assuntos que podem ser abordados, além da imensa gama em seu poder de comunicação visual, interagindo de forma contemporânea com o cotidiano.

A pesquisa apresenta, no primeiro capítulo, as Histórias em Quadrinhos a partir de uma abordagem histórica, familiarizando o leitor com o conceito de quadrinhos de uma maneira geral, com suas variantes e afins. Os autores pesquisados e citados nesta parte do trabalho foram Luyten (1985), Ramos (2009) McCloud (1995) e Vergueiro (2014).

O segundo capítulo demonstra as características estruturais das Histórias em quadrinhos, identificando os elementos que compõem as mesmas. Partindo para o conceito de arte contemporânea aproximando-a dos quadrinhos, nesse capítulo são citados os autores Ramos (2009), Rahde (2000) e Eisner (1989).

Desenvolve-se, a seguir, o capítulo de análise sobre o trabalho do artista Art Spiegelman, sendo um quadrinista que expôs em uma galeria de arte e que traz no seu traço e em sua temática a questão poética, que fez o autor partir para uma pesquisa visando o passado de seu pai. Foi desenvolvida uma produção artística e registrado todo seu processo de produção, sendo expressa por meio de uma História em Quadrinhos que se utiliza frequentemente de metalinguagens em sua poética trabalhando conceitos subjetivos e surreais.

Esta produção, por sua vez, traz um diálogo com as disciplinas do Curso de Artes como, por exemplo: Percepção e desenho, Fundamentos da linguagem visual e Composição visual. Isso devido ao fato de que as ilustrações apresentadas nos quadrinhos e as percepções estéticas que esses conhecimentos trazem, pintura e pesquisa, bem como, técnicas de pintura e os materiais apresentados e praticados

e desenho contemporâneo com a poética e a linguagem abrangente presente nos desenhos da atualidade.

2 O QUE SÃO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS?

As Histórias em Quadrinhos (HQs) podem ser classificadas como a arte sequencial, ou seja, séries de desenhos com expressões literárias representativas em uma sequência representando o conjunto de cenas que formam uma história. Atualmente, esta é uma colocação genérica, surgindo assim uma discussão grande sobre o assunto, e a definição de conceito arte sequencial sendo superficial e podendo abranger muitas outras possibilidades.

No livro desvendando os quadrinhos, o autor trabalha o conceito dos quadrinhos e discute as possibilidades tendo a conclusão que histórias em quadrinhos são: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador sendo essa uma definição mais próxima e aplicável” (MCCLLOUD, 1995, p. 09).

Se, como observa Norman Cousins, “[...] o pensamento sequencial é o trabalho mais difícil de todo o âmbito do esforço humano”, então a obra do artista sequencial deve ser avaliada pela sua compreensibilidade. O artista sequencial “vê” pelo leitor porque é inerente à arte narrativa exigir do espectador reconhecimento, mais do que análise (EISNER, 1989, p.38).

Tecnicamente, os quadrinhos possuem a semelhança da sequencialidade com a linguagem cinematográfica, as cenas são congeladas nos quadrinhos e passadas para o próximo quadro justapondo, assim por diante, no cinema e vídeo as imagens.

Para Barbieri (1988, *apud* RAMOS, 2009, p. 18) “os quadrinhos dialogam com recursos da ilustração, da caricatura, da pintura, da fotografia, da parte gráfica, da música e da poesia (trabalhadas por ele de forma integrada), da narrativa, do teatro e do cinema”.

Sendo assim todas essas teorias evidenciam cada vez mais os quadrinhos como uma linguagem artística que possui autonomia, ou seja, falar por si mesma, e também a capacidade de diálogo com outras linguagens. Abaixo segue o que foi abordado nos quadrinhos do quadrinista Scott McCloud:

Figura 1 - Desvendando os quadrinhos



Fonte: MCCLLOUD, Scott. 1995.

Figura 2: Desvendando os quadrinhos



Fonte: MCCLLOUD, Scott. 1995.

Figura 3: Desvendando os quadrinhos



Fonte MCCLLOUD, Scott. 1995.

2.1 A HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Desde a pré-história pode-se verificar registros de imagens exercitadas pelo homem com linhas representativas de animais selvagens, que cercavam e ameaçavam a existência do universo primitivo. Formas gráficas traçadas e estruturadas no interior das cavernas possuem uma sequência narrativa e parecem ter sido os primeiros indicadores que, posteriormente, permitiram estudos para interpretar as manifestações de inteligência no mundo pré-histórico. A noção de arte sequencial é a representação de uma história conforme suas mensagens podem ser encontradas desde os mais primórdios indícios da humanidade nas cavernas (RAHDE, 2000, p. 42).

No decorrer do tempo, no Egito, os hieróglifos também eram utilizados para a representação de acontecimentos. Percebe-se a continuidade da narrativa sequencial por meio das imagens pintadas no interior dos templos ou nos túmulos, nos quais apareciam figuras do faraó, da corte, reportando episódios repletos de símbolos e que representavam cenas de caçada, de colheita, de oferendas ou mesmo cenas domésticas, sempre contando uma história, numa sucessão imagística (RAHDE, 2000, p. 42).

A necessidade de representação de fatos por sequências de imagens acompanha a humanidade desde os tempos mais remotos, desde os primórdios podendo ser consideradas, de certa forma, como uma espécie muito primitiva das histórias em quadrinhos.

A primeira forma de escrita conhecida - os hieróglifos do Egito - foi o segundo tipo de histórias em quadrinhos que o mundo conheceu. Assim as imagens aparecem em várias narrativas como a coluna de Trajano¹ o que remete a presença constante da representação de histórias com imagens. (GAIARSA, 1970, *apud* RAHDE, 2000, p. 116).

Segundo a visão de Rahde (2000, p. 43), considera-se que artistas de diversos períodos “contaram” os atos heróicos por meio da imagem, utilizando o recurso da “leitura iconográfica” e antecipando, assim, o advento da moderna

¹ A coluna de Trajano é um monumento em Roma construído sob a ordem do próprio imperador, pelo arquiteto de Damasco em comemoração às vitórias das campanhas militares contra os Dácios.
Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Coluna_de_Trajano

história em quadrinhos em forma de história em imagens sem legenda ou como ilustração de textos.

A autora Sônia Bibe Luyten (1985), reforça esta ideia quando afirma que as histórias em quadrinhos estão presentes na humanidade desde os tempos mais primórdios como na arte rupestre no início das civilizações, as inscrições nas cavernas, por exemplo, revelavam acontecimentos através de desenhos sucessivos e justapostos. Tendo assim através do tempo, muitos outros meios de manifestação que visavam a possibilidade de representação através de sucessões de desenhos, como mosaicos, tapeçarias entre outros desenhos e técnicas registradas durante a história.

Ao longo do tempo, o grande impulso para que as histórias em quadrinhos se aproximassem de um maior público foi a invenção da imprensa o que dava as primeiras margens para o consumo em massa. A origem das histórias em quadrinhos no formato que se conhece passou a existir no final do século XIX, como enfatiza Rahde (2000, p.43):

[...] os desenhistas americanos aprimoraram-nas em técnica e virtuosidade, acrescentando o chamado balão, forma estruturada graficamente que saía da boca do personagem para a inclusão dos diálogos. Os elementos essenciais da história em quadrinhos estavam estabelecidos com a narração em sequência dos desenhos, a continuidade dos personagens e o texto incluído nos traçados visuais.

Entretanto, para uma noção mais memorável das histórias em quadrinhos que surgem no final do século XIX como ferramenta jornalística, é importante, lembrar que o surgimento da imprensa foi responsável pela sua divulgação.

Os pesquisadores convencionaram tomar como marco inicial da História das HQs o aparecimento, em 1894, do *Yellow Kid*, criação na imprensa do norte americano Richard F. Outcault para o *New York World*, jornal sensacionalista de propriedade de Joseph Pulitzer. (LUYTEN, 1985, p.18).

Assim, as Histórias em quadrinhos eram tidas como representações em jornais e as histórias eram contadas em pequenos pedaços, tendo uma continuação a cada nova edição de jornal e outras a cada edição semanal.

As Histórias em quadrinhos tiveram um processo revolucionário com a invenção da imprensa. Assim *Yellow Kid*, de Richard Felton Outcault, foi o primeiro personagem criado nos quadrinhos e teve uma grande popularidade e motivação

para o jornal impresso, e a partir de então começaram a surgir outros personagens, alavancando assim uma expansão no mundo dos quadrinhos (LUYTEN, 1985, p.18).

No Brasil, os quadrinhos enfrentaram uma longa e intensa luta pelo reconhecimento, pois, popularmente, são poucos quadrinhos que conseguem um grande reconhecimento nacional e até internacional, assim como na fala de Luyten (1985) que descreve que, “enquanto importamos e sempre sabemos os principais nomes dos Histórias em quadrinhos americanos como Mickey Mouse(primeira criação de Walt Disney), *Spider Man*, (Homem Aranha, a série de história em quadrinhos criada por Stan Lee e Steve Ditko, publicação iniciada no início da década de 1960), Super Homem, Batman (histórias em quadrinhos criadas por Bill Finger e Bob Kane publicadas desde 1939), além dos mais populares mangás Dragon Ball Z, Cavaleiros do Zodíaco (trata-se série de mangás escrita e ilustrada por Masami Kurumada publicada entre 1986 e 1991), *Sailor Moon* (é uma série de mangá escrita e ilustrada por Naoko Takeuch publicada entre 1992 e 1997).

São poucos os quadrinhos brasileiros que são lembrados em primeira mão quando tocado no assunto Histórias em Quadrinhos. Existindo algumas exceções como o caso do quadrinista Maurício de Sousa com a Turma da Mônica.

Na Argentina, por exemplo, diferente do Brasil, se forem comparados os quadrinhos brasileiros e aqueles existentes no país vizinho, os argentinos possuem uma maior amplitude e capacidade de sucesso mundial pois a Argentina teve um maior investimento no ramo e uma valorização maior por seus produtos nacionais.

A Argentina, que possui a mesma influência estrangeira do Brasil, tem seus desenhistas, e respectivos personagens, mundialmente famosos e exportados para uma série de países, como a Mafalda², o Patoruzú³ e o *Isidoro*⁴ além de muitos outros. (LUYTEN, 1985, p. 61).

2.1.1 Os quadrinhos a partir da década de 30

Na década de 30 ocorreu a tão conhecida quebra da bolsa de Nova York e como consequência dessa crise o investimento no lazer ficou afetado. Os quadrinhos por sua vez não ficaram fora da situação e perceberam a necessidade

² Tira Cômica criada em 1964 pelo quadrinista Quino.

³ HQ criada em 1928 pelo quadrinista Dante Quintero em 1928.

⁴ HQ produzida pelo quadrinista Frédéric Antonin Breysse em 1945.

de modificar o gênero humor que era o que estava em auge para o gênero aventura, pois este gênero trazia novos modelos para a necessidade social. Sendo assim, a época do surgimento dos primeiros super heróis, entre eles, Tarzan, *Flash Gordon*, o Príncipe Valente, entre outros personagens, conseguiram se manter no mercado. É como se os heróis envolvidos nas histórias compensassem as perturbações em segurança da triste realidade e todos resolvessem fugir para lugares desconhecidos. E foi então que se deu a consolidação dos quadrinhos: o volume a criação e a boa qualidade de material. (LUYTEN, 1985, p. 26).

Durante a década de 40 surgiu uma nova necessidade de mudanças devido ao desenvolvimento da segunda Guerra Mundial e passaram a ter uma utilização política, os primeiros heróis de aventura já não eram mais o suficiente para agradar o público leitor em meio à tensão generalizada proporcionada pela guerra. Eis que surgem os primeiros Super-Heróis com super poderes. Esses quadrinhos tinham um cunho ideológico que veio ressaltar a autoconfiança dos países envolvidos na guerra, e pode-se dizer que os quadrinhos entraram em guerra contra o eixo. No ponto de vista dos super heróis há uma grande quantidade de alusões aos ideais dos personagens com as intenções de seus países de origem (LUYTEN, 1985, p. 26).

No final da década de 40 e início da década de 50, os quadrinhos tiveram outro obstáculo pela falta de papel para a impressão, e paralelo a isso começaram a surgir livros e artigos que defendiam a ideia de que os quadrinhos eram uma péssima influência. O escritor Frederic Wertham publicou o livro “A Sedução dos Inocentes”, no qual acusava os malefícios que os quadrinhos podiam trazer aos jovens. Essas ideias de censura correram o mundo e no final da década de 50 chegou ao Brasil, onde os quadrinhos passaram a ser proibidos, inclusive nas escolas.

[...] a Sedução dos Inocentes, publicado em 1954, que foi um grande sucesso de público marcou, durante as décadas seguintes, a visão dominante sobre os quadrinhos nos Estados Unidos e, por extensão em grande parte do mundo. Entre outras teses, o livro defendia, por exemplo, que a leitura das histórias do *Batman* poderia levar os leitores ao homossexualismo, na medida em que esse herói e seu companheiro Robin representavam o sonho de dois homossexuais vivendo juntos. Ou que o contato prolongado com as histórias do *Superman* poderia levar uma criança a se atirar pela janela de seu apartamento, buscando imitar o herói. (VERGUEIRO, 2014, p. 12).

Porém, alguns pesquisadores e estudiosos vindos da Europa tentaram dar uma comprovação com suas pesquisas de que os quadrinhos não traziam essa conotação errônea. E, sim, um excelente meio de comunicação que associava a imagem e o texto. No meio de toda essa discussão em meados da década de 50 surgem então os quadrinhos chamados intelectuais, trazendo discussões éticas e sociais, trazendo, muitas vezes, as crianças como protagonistas. Como o caso dos *Peanuts*, conhecido em português como “A Turma do Charlie Brown”.

Como afirma Umberto Eco (1986, p. 286), a poesia dessas crianças nasce do fato de que nelas encontram-se todos os problemas, todas as angústias dos adultos que estão atrás dos bastidores. Essas crianças tocam de perto porque, num certo sentido, são monstros, são as monstruosas reduções infantis de todas as neuroses de um moderno cidadão da civilização industrial. Tocam de perto porque os adultos se dão conta de que, se são monstros, é porque as fizeram assim. Nelas encontra-se tudo: Freud, a massificação, a cultura absorvida através das várias “Seleções”, a luta frustrada pelo êxito, a busca de simpatias, a solidão, a reação protetora, a aquiescência passiva e o protesto neurótico. E, no entanto, todos esses elementos não florescem, tal qual se conhece, da boca de um grupo de inocentes: são pensados e reditos depois de terem passado pelo filtro da inocência.

Assim, os quadrinhos começaram a se aproximar da realidade. Os personagens deixam de usar os trajes exóticos, optam por uma aparência mais próxima da realidade, e o cenário passa a ficar em segundo plano, pois o plano central é justa a ideia comunicada e a sua expressividade.

Dentro desse novo contexto nos quadrinhos, surge a personagem que até hoje é a mais conhecida na América Latina: Mafalda, produzida pelo argentino Quino que também se utilizou de uma criança para fazer questionamentos sociais à América subdesenvolvida.

Na década de 50 também, surge uma nova forma de fazer quadrinhos que satirizava as demais mídias e a sociedade, que foi a revista *MAD* que surgiu nos Estados Unidos. Assim, pode-se perceber que aquela década trouxe uma linha psicológica que contribuiu de certa forma para a reconstrução dos quadrinhos formando uma idade do ouro.

Na década de 60 surgiu uma novidade, as mulheres que só apareciam em segundo plano nos quadrinhos anteriores, passam a ser também protagonistas e heroínas. Essa nova representação da mulher nos quadrinhos, surgiu na França,

com o quadrinista Jean-Claude Forest, em 1962, com a personagem Barbarella. Nessa época também aconteceu algo revolucionário, que foi o movimento underground dos quadrinhos. Esses quadrinhos quebravam os tabus impostos pelos *sindicato* se traziam questões de desobediência social e também novas concepções de família, além de personagens depressivos e desesperançosos, liderados por Robert Crumb, traziam consigo muitas vezes um erotismo com feições caricaturescas. Não havia uma preocupação com os direitos autorais e sua distribuição acontecia de mão em mão. O caminho aberto por Crumb, expoente máximo do movimento, se revelaria fecundo e originaria uma sequência de *comics* revolucionários que não almejavam o lucro nem a popularidade dos respectivos autores, mas o protesto de sinal libertário, com frequentes recursos à extravagância, à escatologia e ao erotismo desaforado, expressos num grafismo agressivo e pouco tranquilizador, batizado como *feísmo*. (GURBERN, 1980, *apud* MAGALHÃES, 2009).

Um pouco mais tarde, Stan Lee trouxe a inovação nos quadrinhos de super-heróis, com conceitos menos tradicionais de heróis e que tinham como temática a ficção científica como, por exemplo, o conceito de mutação, dispositivos biotecnológicos. Esse gênero heroico vive uma idade do ouro na década de 70 e 80, e perduram até os dias atuais sendo que nos últimos tempos invadiram as telas das superproduções cinematográficas.

2.1.2 Análise histórica do mangá

O Japão por sua vez tem uma característica muito própria na produção de Histórias em quadrinhos primeiramente com a multilinguagem. O mangá se desenvolve também com características próprias, o que é dito principalmente como pode-se perceber no formato de publicação. Antes do termo mangá ser adotado, havia outros nomes para designar a imagem narrativa em artes sequenciais, como *Toba-e* (desenhos de Toba), *Giga* (Desenhos diversos), cuja origem é *chojugiga*-desenhos engraçados de pássaros e animais -*kyoga* (desenhos loucos), *Ponchi-e* (desenhos Punch) durante o período de influencia inglesa no século XIX (LUYTEN, 2011, p. 32).

Outra característica *sui generis* do mangás é a própria forma. Seguindo uma evolução ao longo da história, o aspecto da sua apresentação atual nada tem em comum com os gibis que se costuma ler, mais parecendo grossas listas

telefônicas do que revistas. A própria palavra mangá tem o significado não só de história em quadrinhos, mas de revista de história em quadrinhos, caricatura, cartum e até mesmo desenho animado. O termo mangá só se tornou popular por intermédio do desenhista Rakuten Kitazawa, que se empenhou em sua popularização, uma vez que já tinha sido cunhado por Hokusai, famoso xilogravurista da arte *ukiyo-ê*. (LUYTEN, 2011, p.32).

Atualmente, visto como um “boom” tomando todos os mercados ocidentais é impressionante o fascínio com o qual os mangás tomaram os meios de comunicação e como este se comporta como quadrinhos. Assim, os mangás acompanham a história do Japão sendo esse um dos países com maior produção e exportação de quadrinhos do mundo. Antes da Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos japoneses já haviam se firmado no gosto popular, pois, a partir dos anos 20, os desenhistas japoneses estabeleceram sua independência das produções ocidentais e cada vez menos se publicavam historietas do estilo norte americano, ainda hoje tão comuns no mercado brasileiro. Isso porque, uma vez aliada à sua própria tradição de ilustração no formato dos quadrinhos ocidentais, os japoneses souberam adaptar, ou seja, *ajaponesar* o conteúdo das histórias para o gosto local. (LUYTEN, 2011, p. 17).

Em meio aos acontecimentos da guerra e do pós-guerra, eis que surge o *mangaká* (definição para quadrinista que produz o mangá) Osamu Tezuka na história o inestimável artista responsável pela sua de certa forma, revolução no gênero, devido as suas criações. Hoje os quadrinhos japoneses possuem as características marcantes como os olhos grandes que trabalham as emoções dos personagens além da cinematografia do mangá muito bem aplicada com detalhamentos das cenas físicas que trazem uma facilidade e dinamismo na leitura e representação de determinada ação nos quadrinhos. A produção dos quadrinhos japoneses que circula nos mangás tem uma relação direta com a contribuição de um desenhista que dedicou 40 anos de sua vida a essa atividade: Tezuka Ossamu, suas obras modificaram não só a estrutura da linguagem, desdobrando as cenas numa sequência mais fluida, como também o conteúdo, pela variedade de temas e personagens (LUYTEN,2011, p.109).

Desta forma, a partir da década de 70 o mundo desperta um certo interesse pela cultura japonesa além de ocorrer a disseminação dessa no mundo ocidental como, por exemplo, as artes marciais como judô, kendô, karatê, entre

outros, além das seitas budistas e os pensamentos da cultura japonesa. Assim, quando a cultura japonesa ganha espaço no ocidente, o mangá consegue sua internacionalização e entra no mercado geral dos quadrinhos. A partir dos anos 70, quando o sucesso econômico do Japão se tornou evidente para o mundo, surgiu um interesse muito grande pelos aspectos mais variados da cultura nipônica. (LUYTEN, 2011, p.125)

O mangá toma, a partir da década de 80 até a década de 90, um grande espaço no mercado ocidental, com significativas quantidades de publicações, o que marca sua maior era de disseminação ao redor do mundo. Nos Estados Unidos, o ano de 1994, foi bastante significativo para a publicação de mangás no ocidente com o crescimento do mangá erótico e surgimento de editoras especializadas além da agregação do animê ao centro da cultura americana. Ocorre, assim, um aumento da variedade de títulos de mangás. (LUYTEN, 2011, p.125)

Na Europa, a entrada dos mangás acontece em alguns casos de maneira revolucionária, como por exemplo, na França com a onda de *fanzines*⁵ dedicados ao *mangá* e ao *animê*. Na Holanda com fãs incondicionais e festivais regulares em várias cidades e na Espanha onde o mangá *Akira*⁶ de Katsuhiro Otomo fez grande sucesso e inspirou os jovens desenhistas locais a produzirem suas histórias no estilo mangá.

No Brasil, já se lia *mangá* após a Segunda Guerra Mundial devido aos imigrantes japoneses e seus descendentes sendo um dos veículos que ajudavam a manter contato com a língua, tendo na década de 1970 os primeiros estudos acadêmicos sobre *mangás*, na década de 1980 a primeira associação brasileira de mangás, uma das pioneiras em todo o mundo e na década de 1990 surge a primeira tese de doutoramento sobre mangás defendida na Escola de Comunicações e Artes da USP - Universidade de São Paulo, hoje assim no Brasil há variados grupos de desenhistas, apreciadores e eventos espalhados por todo o território nacional.

O mangá é um tipo de história em quadrinhos que, por sua vez, também possui gêneros que surgiram conforme o tempo, e se classificam como público alvo em relação a idade e gênero. Como exemplificado no quadro abaixo:

⁵ Fanzine significa a junção de fan (fanático) e zine (final de magazine) trata-se de publicação de imprensa alternativa, dedicada a assuntos musicais e culturais.

⁶ Akira significa “claro”, “brilhante” ou “inteligente” no Japão mas, neste caso, akira é um mangá de Akira Otomo, um clássico do gênero cyberpunk.

Quadro 1: Tipos de mangás e seus conceitos.

<i>Shojo mangá</i>	é a designação para as revistas femininas que constituem hoje o grande sucesso de vendas no Japão, são destinadas à faixa etária dos 12 aos 17 anos (ou até mais)
<i>Shogaku</i>	mais destinados ao público jovem feminino
<i>Shogaku escolar</i>	revistas didáticas do gênero, há para o público infantil as revista didáticas chamadas que acompanham a criança no período escolar do primeiro grau, abrangendo a faixa etária dos seis aos 12 anos.
<i>Shonen mangá</i>	é o gênero destinado ao público jovem masculino que é outro segmento muito forte do mercado dos quadrinhos japoneses: o de revista para rapazes.
<i>Josey mangá</i>	destinado a mulheres maduras.
<i>Seinen mangá</i>	destinado a adultos jovens.
<i>Gekigá</i>	mangás com temas adultos que abordam temáticas violentas.
<i>Ecchi mangá</i>	é a classificação de mangás que se utilizam da sensualidade e provocação.
<i>Salary Man</i>	traz o conteúdo cotidiano da classe trabalhadora japonesa de uma maneira simples e caricata.

Fonte: Luyten (2011, p. 40-44).

Além desses gêneros há também o caso do cenário vazio, as figuras caricaturais e o desenho enxuto caracterizam outra tendência da arte da moderna história em quadrinhos japonesa: *salaryman mangá* que expressa a massa de trabalhadores japoneses de terno e gravata, egressos das universidades para as grandes empresas (LUYTEN, 2011, p.118).

A síntese histórica trazida para esta pesquisa pretende mostrar a arvore de gêneros que os mesmos abrangem e suas influências culturais tanto sofridas pelos artistas como pelas sociedades em que surgem e se desenvolvem.

2.2 ELEMENTOS QUE COMPÕEM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Em relação aos elementos principais que compõem a História em Quadrinhos, temos o trabalho de Paulo Ramos (2009) como referência, que descreve a autonomia dos quadrinhos, sendo uma linguagem que fala por si só.

Muitos vêm nos quadrinhos uma forma de literatura, assim como também ocorre, frequentemente, a adaptação de quadrinhos de obras literárias dos mais variados tipos, como é visto no exemplo de *O Alienista*, de Machado de Assis. Entretanto, quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens (RAMOS, 2009, p.17).

Mas, os quadrinhos não são necessariamente apenas literatura. Como afirma posteriormente o autor que diz que, as histórias em quadrinhos apresentam aspectos da oralidade e reúnem os principais elementos narrativos, apresentados com o auxílio de convenções que formam o que se está chamando de linguagem dos quadrinhos (RAMOS, 2009, p.17).

Quanto aos gêneros, existem os quadrinhos jornalísticos, com diferenciações quanto a charges e cartuns. Mesmo sendo mostrada em apenas um quadro, a cartum (Figura 4) consegue sintetizar uma sequência entre um antes e uns depois, elementos mínimos da estrutura narrativa. Assim também pode ser visado o humor na HQ, que foi e é muito presente até hoje. Não é por acaso que nos Estados Unidos HQ, em muitos casos, leva o nome de *Comics* (relativo a cômico) (RAMOS 2009 p.24). Já a charge (Figura 5), por sua vez, traz um tom e uma ambientação satírica geralmente visando o personagem e sua vida pública muito frequentemente artistas, políticos. O conteúdo, geralmente, são os problemas da sociedade.

Figura 4 - Cartum



Fonte: Ricardo Ferraz.

Figura 5 – Charge: Estiagem de Junião



Fonte: <http://epcalogeras.blogspot.com.br/2011/05/exemplos-de-charges.html>

A temática atrelada ao humor é uma das principais características do gênero tira cômica. Mas há outras: trata-se de um texto curto, dada a restrição do formato retangular que é fixo, construído em um ou mais quadrinhos, com presença de personagens fixos ou não, que cria uma narrativa com desfecho inesperado no final. (RAMOS, 2009, p.24)

Ainda assim, o conceito de tiras de quadrinhos não se prende unicamente as tiras de humor existindo pelo menos outras duas variáveis, como o caso da tira seriadas que podem ser chamadas também de tiras de aventura, como o próprio nome sugere, estão centradas numa história narrada em partes. Cada tira traz um capítulo diário interligado a uma trama maior. Se as tiras forem acompanhadas em sequência, funcionam como uma história em quadrinhos mais longa. É muito comum o material ser reunido posteriormente na forma de revisitas ou livros (RAMOS, 2009, p.25)

As tiras seriadas que são apresentadas em jornais e as histórias são divididas tendo acontecimentos de suspense de um dia para o outro do jornal, sempre dando continuidade na história podendo demorar desde semanas até meses para ser concluída se aproximando bastante das Histórias em quadrinhos se postas

em um livro. É interessante notar que, isoladamente, tais tiras seriadas formam um gênero autônomo, com diferentes temáticas, que é produzido e lido em capítulos. Más, quando organizadas em sequência em livro, ficam mais próximas das histórias em quadrinhos convencionais do que de tira seriadas propriamente ditas. (RAMOS 2009 p.27).

Os elementos que compõem a HQ, tanto no sentido de literatura quanto artístico, sendo esta uma arte sequencial justaposta, apresentam balões de mensagens, sendo de falas, pensamentos ou narrações colocadas pelos personagens. Apresentam diagramações, fontes, os quadros, as composições com a justaposição dos quadros fazendo com que as Histórias em quadrinhos possam ser lidas.

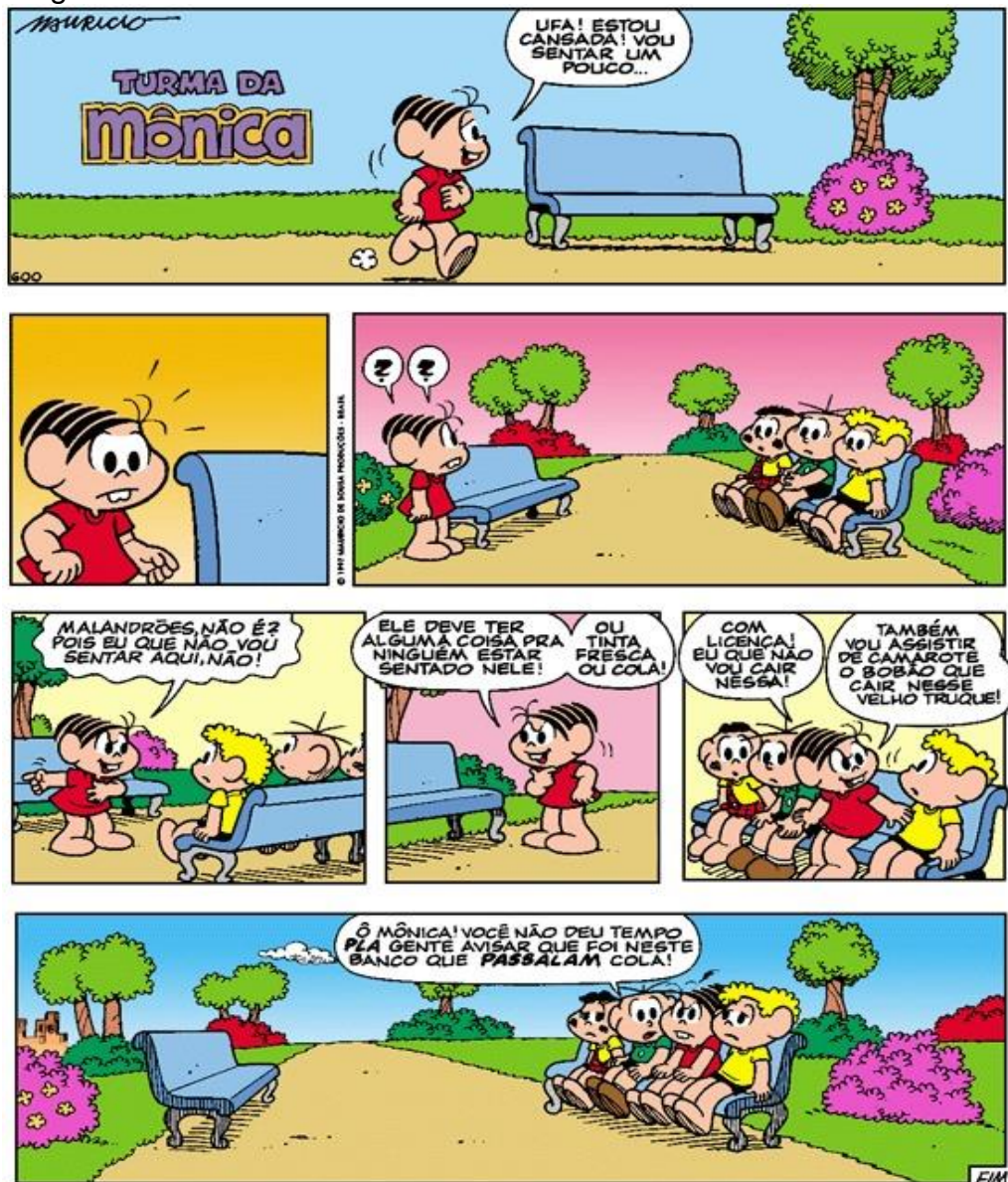
Esta pesquisa traz como fonte os trabalhos do mestre quadrinista Will Eisner (1989) que fala bastante dos quadrinhos e a leitura dos quadrinhos de Paulo Ramos (2009) que apresenta a HQ e sua leitura com os elementos dissecados. A representação da fala e do pensamento são colocadas de muitas formas.

2.2.1 Vinhetas

O quadro dos quadrinhos em si, também conhecido como vinheta, é por sua vez o elemento que contorna a cena representada, esse possui as mais variadas formas de representação conforme necessidade da história e a intenção do quadrinista. As vinhetas, de acordo com a forma com que são posicionadas dão diferentes sensações de tempo e narração. “A vinheta constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento” (VERGUEIRO *apud* RAMOS, 2009, p. 90).

A seguir estão representados exemplos de vinhetas de Maurício de Souza, que dividem os acontecimentos que compõem a cena na Figura 6:

Figura 6 - Turma da Mônica



Fonte: <http://www.jogosdaturmadamonica.net/a-decisao-precipitada-de-monica/>

2.2.2. Balões

Os balões aparecem nas mais variadas HQs e possuem diferentes definições, que foram elaboradas por diversos autores ao longo dos anos. Dessa forma, Ramos (2009, p. 32) demonstrou em sua pesquisa a evolução dos conceitos de balões, conforme exposto no quadro abaixo (Quadro 2):

Quadro 2: Evolução dos conceitos de balões em HQs.

Fresnault-Deruelle (1972)	Balão é o espaço dentro do qual se transcrevem as palavras proferidas pelos protagonistas” (trecho traduzido do francês)
Cagnin (1975)	“é o elemento que indica o diálogo entre as personagens e introduz o discurso direto na sequência narrativa”
Eisner (1989)	“é o recipiente do texto-diálogo proferido pelo emissor”
Acevedo (1990)	“é uma convenção própria da história em quadrinhos que serve para integrar a vinheta o discurso ou o pensamento dos personagens”
Eguti (2001)	“é um espaço onde são escritas as palavras proferidas pelas diversas personagens: a autora acrescenta que o balão apresenta “diferentes formatos indicando a fala entre as personagens por meio do diálogo direto e do diálogo interior”.
Vergueiro (2006)	“é uma forma de indicar ao leitor a mensagem que estou falando”

Fonte: RAMOS (2009, p.32).

Desta forma, pode-se perceber que há várias definições para “balão”, no entanto, todas com pontos em comum que levam a indicação de mensagem, fala, discurso, vinheta, diálogo e afins.

Balão é, assim, o suporte para falas e pensamentos dos personagens nos quadrinhos, e estes apresentam uma grande variedade, quais sejam:

a) Balão de diálogo composto: apresenta uma fala que se dá em dois estágios no mesmo quadrinho geralmente sendo sucedido pela fala de outro personagem e, posteriormente, seguindo a fala do primeiro como no caso da Figura 7:

Figura 7 - Harvest



Fonte: <http://hqdigital.blogspot.com>

b) Balão voz eletrônica: indica vozes expressas por aparelhos eletrônicos. O balão possui saliências que indicam a alteração na voz, devido ao aparelho eletrônico que a propaga. Como no caso do exemplo na voz que sai do celular (Figura 8).

Figura 8 - Harvest



Fonte: <http://hqdigital.blogspot.com>

c) Balão de grito: utilizado para elevação da voz, geralmente é apresentado como um balão estrelado dando uma impressão de estouro, frequentemente aparece com as letras maiores para dar mais valor a elevação do volume.

Figura 9 - Spawn



Fonte: <http://hqdigital.blogspot.com>

No caso acima ocorre a representação de duas falas diferentes de grito na mesma página, na primeira o tamanho e o formato da fonte dão a ênfase de grito, na segunda o balão explosivo é que demonstram a elevação da voz.

d) Balão Múltiplo ou uníssono: utilizado quando mais de uma pessoa fala a mesma coisa, ao mesmo tempo, possui mais de um rabicho cada um indicando cada um dos personagens da fala.

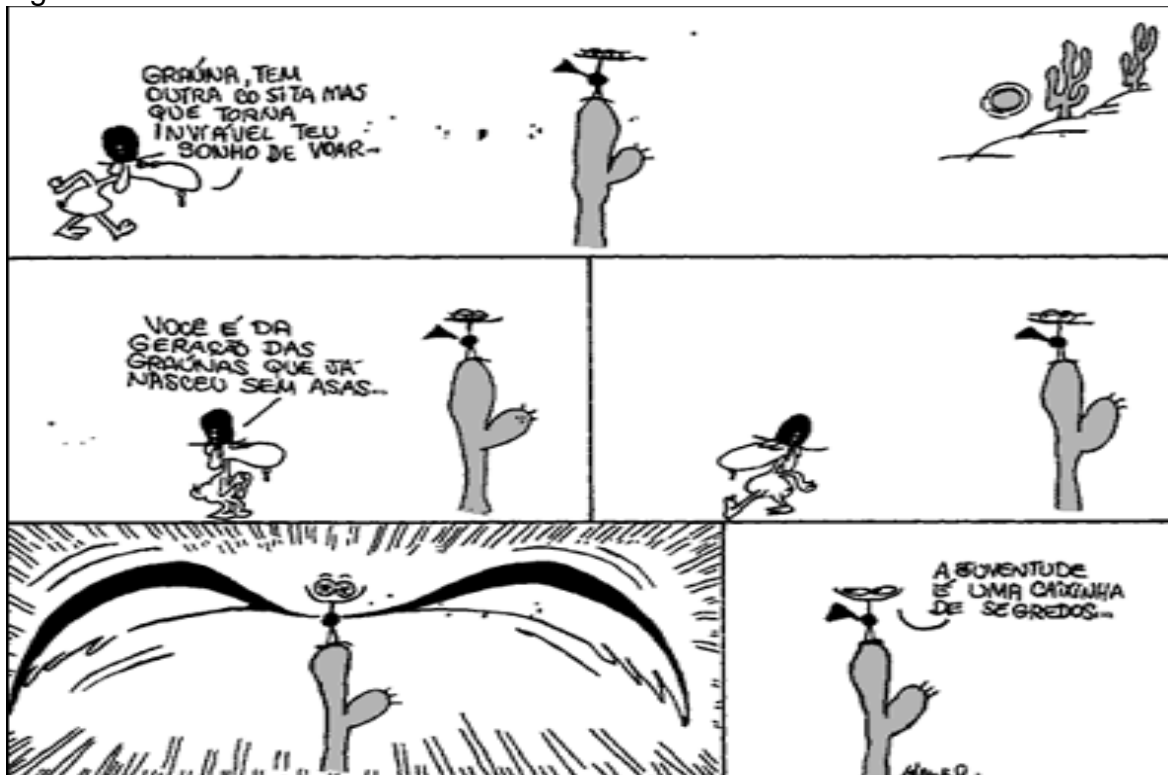
Figura 10 - Turma da Mônica



Fonte: <http://turmadamonica.uol.com.br/comics/fwelcome.htm>

e) Balão zero: é uma estilização característica de algumas HQs, quando ocorre afala onde não aparece necessariamente o balão circulando a fala como na figura 11, sendo essa escrita a apenas um traço indicando o personagem que está falando como, muito comum em charges e tiras.

Figura 11 - Bode Zeferino



Fonte: Ministério da Educação. <https://www.infoenem.com.br/analise-de-tema-de-redacao-enem-1999/>

f) Balão de cochicho: é utilizado para situações de tons de voz reduzidos, geralmente é pontilhado dando a sensação de sutileza, como ilustrado na Figura 12:

Figura 12- Turma da Mônica Jovem



Fonte: <http://turmadamonica.uol.com.br/comics/fwelcome.htm>

g) Balão de pensamento: geralmente apresentado com saliências arredondadas como se fosse uma fumaça e o rabicho como um caminho crescente de elipses como se fosse algo gasoso (não sendo algo sólido). Assim representa coisas que estão sendo pensadas pelos personagens, como na figura 13.

Figura 13 - Spawn



Fonte: <http://hqdigital.blogspot.com>

Diante dos exemplos expostos, pode-se entender que há uma grande variedade de balões de diálogo possuindo também uma abertura para possibilidades e estilizações ocorrendo casos em que os balões e/ou a letra fazem metalinguagens que dialogam com a identidade do personagem, como em casos de personagens sobrenaturais os balões possuírem contornos com cores ou letras de cores ou de fonte diferentes da geral utilizada nos quadrinhos, como demonstrado na Figura 12 em que o cidadão humano da esquerda possui o balão de fala convencional enquanto Spawn uma criatura sobrenatural a direita possui uma voz alterada tem o balão com uma adição de cores no contorno.

Figura 14 - Spawn



Fonte: <http://hqdigital.blogspot.com>

Os balões estão diretamente ligados com a oralidade sendo falada nos quadrinhos, entre outros afins, literalmente as falas e pensamentos dos personagens. A palavra, ao mesmo tempo em que representa o som ou um conjunto de sons, pode adquirir outros significantes (RAMOS, 2009, p. 56)

Conforme a maneira que as letras se comportam nos quadrinhos dão determinado significado, pequenas letras podem representar tons de voz baixos e ou cochichos e fontes de tamanho maior, assim como caixa alta leva a entender que o tom de voz pode estar mais alto e prolongado, entres várias outras estratégias em que a letra faz a expressão na oralidade. O recurso gráfico seria uma forma de representação da fala ou do pensamento, geralmente indicado por um signo de contorno (linha que envolve o balão), que procura recriar um solilóquio, um monólogo ou uma situação de interação conversacional (RAMOS, 2009, p.33)

Segundo Fresnault Deruelle(1972 *apud* RAMOS, 2009,p. 34) “Os balões

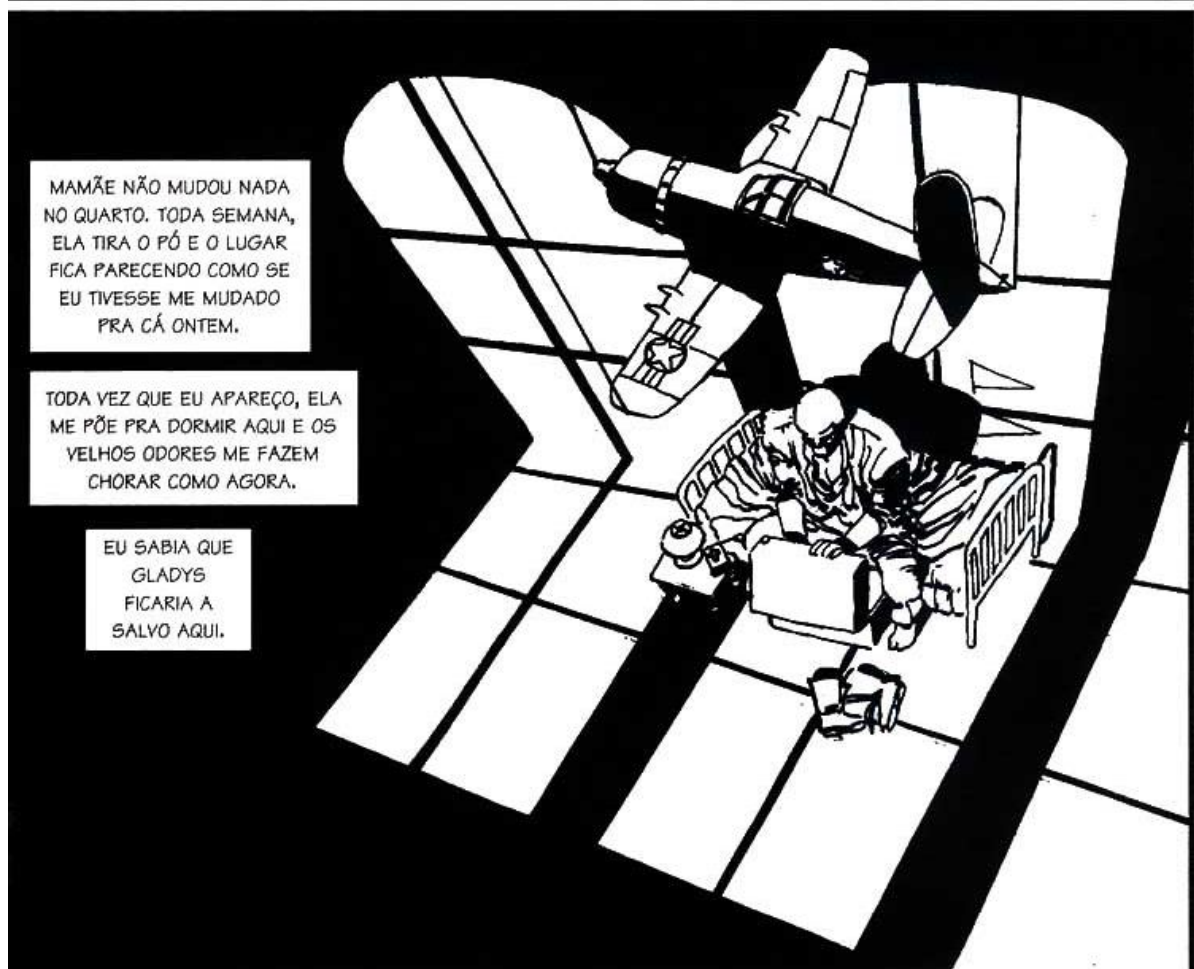
talvez sejam o recurso que mais identifica os quadrinhos como linguagem, são eles que dão originalidade e ajuda a tornar as histórias em quadrinhos um gênero específico”.

Assim, pode-se perceber que, historicamente, a técnica dos balões foi popularizada nos quadrinhos, mas não inventada necessariamente. Os maias, por exemplo, fizeram experimentos de colocar a ponta do que parecia ser um colchete na direção da boca do ser representado. Há registro de imagens dos séculos XIII e XIV que também utilizavam o recurso. Acevedo (1990) cita um mecanismo semelhante ao dos balões utilizado em *filacteras*, frases usadas para atribuir fala às pessoas representadas em pinturas cristãs, como A primeira nova crônica e bom governo, de Felipe Guamán Poma de Ayala (feita entre 1587 e 1615). Houve outras experiências nas imagens utilizadas pela imprensa nos séculos seguintes. Em todos os casos, ocorriam ensaios de tentativas de reprodução da fala (RAMOS, 2009, p.34).

2.2.3 Legendas

As legendas seriam os balões ou pequenos quadros inseridos nos quadrinhos que descrevem ou dialogam diretamente com a cena não sendo uma fala expressa diretamente do personagem que a fala, mas sim o interlocutor em terceira pessoa ou pensamentos narrativos de um personagem inserido na série (RAMOS, 2009,p.35), como no exemplo da Figura 15.

Figura 15 - Sin City



Fonte: <http://hqdigital.blogspot.com>

2.2.4 A Sarjeta

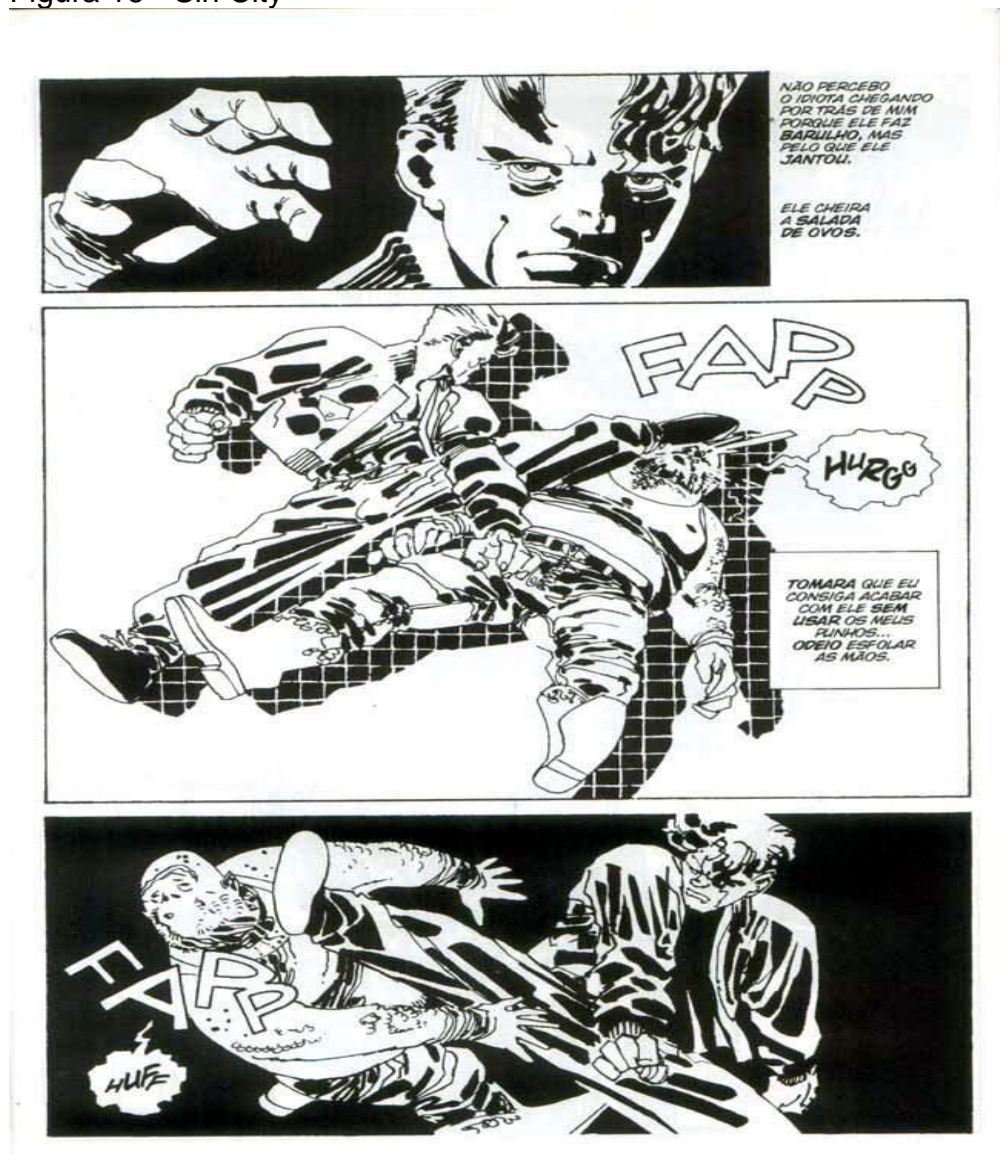
A sarjeta é o vão que existe entre um quadrinho e outro que representa uma escala de tempo e separação que da continuidade ao acontecimento, o autor representa a sarjeta como o vão que faz associação de duas imagens a uma única ideia, dando a sensação de continuação. Muitas vezes a sarjeta também pode ser usada para representar o tempo entre um quadro e outro (RAMOS, 2009, p.35).

2.2.5 Onomatopeia

No conceito geral, as onomatopeias são as representações sonoras que não correspondem a fala representadas nos quadrinhos, para melhores definições trago autores que nos mostram que não há uma regra para uso e criação de onomatopeias, o limite é a criatividade de cada artista. (RAMOS, 2009).

Para Cirne (1970 *apud* RAMOS 2009, p. 78-79) “O ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual” e “uma boa onomatopeia [...] está para os quadrinhos assim como um ruído (bem utilizado) está para o cinema” o que reforça o conceito de representação sonora.

Figura 16 - Sin City



Fonte: <http://hqdigital.blogspot.com>

No caso dessa representação em Sin City a Dama de Vermelho (Figura 16) as onomatopeias “FAPP” comunicam automaticamente ao leitor a situação sonora da cena de ação de luta como o impacto dos chutes do personagem contra seu adversário. As onomatopeias possuem um sentido fonético e/ou significativo associado à língua estrangeira de seus países de criação muitas vezes ocorrendo

casos de perda de significação com o significado original. Sendo assim, variam de país a país, na medida em que diferentes culturas representam os sons de acordo com o idioma utilizado para sua comunicação. O autor usa, por exemplo, a representação do canto de um galo. No francês, seria “ki-ki-ri-ki-ki”. No português, “co-co-có-ri-có”. Claro que podem ter representações ortográficas diferentes como um co-có-cóooo ou co-co-có-ró-cóóóó entre muitas outras variações. (VERGUEIRO *apud* RAMOS, 2009).

As onomatopeias são sempre uma aproximação do som, e nunca uma reprodução exata. Em alguns casos também surgem palavras e termos que resumem momentos expressos nos quadrinhos que exercem a função de onomatopeia (SILVA, 1976 *apud* RAMOS, 2009 p. 80).

As onomatopeias possuem uma grande variação conforme a situação que a requer, podendo representar tanto o som e sua intensidade e propagação, quanto parte de uma movimentação, servindo também como representação da composição visual. As onomatopeias podem estar dentro ou fora dos balões como casos em que representam tosse, espirro, soluço entre outros casos de fonéticas. Nas duas situações, o aspecto visual da letra utilizada pode indicar expressividades diferentes. Sua cor, tamanho, formato e até prolongamento adquirem valores expressivos distintos dentro do contexto em que é produzido (RAMOS, 2009, p. 81).

2.2.6 Imagens

A imagem é a composição linguagem visual dos quadrinhos em si, nesse caso representada por desenhos, os personagens em suas formas, os planos, as cores, o cenário, os objetos, a iluminação e assim todos os valores de composição visual que podem ou não aqui ser apresentados. É responsável pela comunicação visual que ocorre durante a leitura dos quadrinhos. A história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária. Mas parece válida, já que no moderno mundo da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, derivam de uma mesma origem e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo. (EISNER 1989, p.13)

Diferentes gêneros de quadrinhos possuem diferentes composições visuais e diferentes significações. Tendo cada elemento da composição visual uma

intenção direta ou indireta que dialoga com o acontecimento na história. Também trabalha frequentemente com a identidade do personagem, a composição do cenário, e ênfases psicológicas. Assim a imagem é identificada como sendo o objeto que a representa devido às referências vividas. (EISNER 1989, p.13)

É evidente uma grande gama e possibilidades de representação na imagem, que varia constantemente conforme a intenção e o gênero da HQ, histórias mais simples com intenção de críticas e observações do dia a dia da sociedade possuem, muitas vezes, traços mais simplificados se valendo da maior preocupação quanto à *ideia* apresentada, enquanto comics de super heróis e mangás *shonen*, *shojo*, *gekiga*, *josei*, *seinen*, possuem uma composição visual mais carregada com uma maior preocupação com a estética visual.

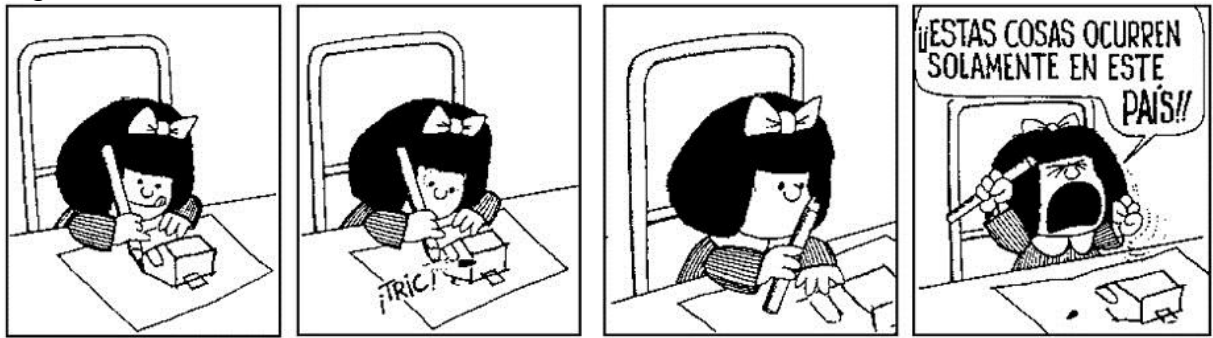
Nas figuras 17 e 18, pode-se notar certa diferença na composição visual de Batman e Mafalda, no caso de Batman possui sombreamentos fiéis, cores na iluminação e variação conforme cada objeto, detalhes na face dos personagens como sulcos, sendo trabalhado com uma grande quantidade de traços e chapados, dando uma maior valorização a cena, no caso de Mafalda são menos traços para determinar cada objeto, rosto simples, planos facilmente definidos, dão uma valorização maior a expressão da personagem e ao diálogo.

Figura 17 - Batman, A piada Mortal



Fonte: <http://hqdigital.blogspot.com>

Figura 18 - Mafalda Inédita



Fonte: Quino, 2013 <http://www.taringa.net/mi/pin/%23ln%C3%A9dita>

Nas figuras 19 e 20, McCloud (1995) explica muito bem a lógica da comunicação nos quadrinhos quando trabalha a questão de que quanto mais simples o traço, mais coisas pode representar, como um rosto simplificado com dois pontos e um traço pode representar quase que qualquer pessoa no mundo e uma fotografia de um rosto por exemplo representa unicamente uma pessoa.

Figura 19 - Desvendando os quadrinhos



Fonte: McCloud, (1995 p.91)

Figura 20 -Desvendando os quadrinhos



Fonte:(MCCLLOUD, 1995 p.90)

A cor faz parte da lógica da comunicação da imagem e, o valor da cor, aparece com intenções simbólicas em muitos casos. A cor é um elemento que compõe a linguagem dos quadrinhos, mesmo nas histórias em preto-e-branco. O uso de duas cores, a preta e a branca, vem desde o início dos quadrinhos e permanece até hoje, por limitação de recursos tecnológicos, por economia e custos (caso de muitos jornais pequenos do interior do Brasil) ou por pura opção estilística. (RAMOS, 2009, p. 84.)

Muitas vezes as cores apresentam um significado simbólico social como no caso do capitão América vestido com a bandeira dos Estados Unidos como o mocinho e o Caveira Vermelha sendo o vilão, esse surgiu durante a segunda guerra e vinha com a intenção de propaganda que enfatizava o americano como o mocinho.

3 ARTE CONTEMPORÂNEA E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Diferente da Arte moderna a Arte contemporânea busca captar a realidade sem se prender, necessariamente, a um estilo como acontecia na arte moderna. Com essa liberdade houve mudanças e mesclas de novas teorias que possibilitam uma modificação de conceitos já estabelecidos. A partir de um ponto de vista material, a liberdade de expressão da arte contemporânea permite a utilização de um amplo repertório. O que não ocorria de fato com a arte moderna sendo ela presa ao conceito pintura e escultura. Segundo Cauquelin (2005, p. 19) “a arte contemporânea estabelece uma nova concepção da relação entre a arte e o público assim como as reações a essa perturbação”.

Na Arte contemporânea não há limitações nem em linguagens, materiais, formas, questões ideológica, pois convoca a reflexão pelo novo, trazendo provocação, estranhamento e inspiração. O artista contemporâneo convoca para um jogo onde as regras não são lineares, mas desdobradas em redes de relações possíveis ou não de serem estabelecidas. A arte contemporânea está baseada em “torno de atitudes, de certas crenças, de certas convergências subjetivas”, não mais à movimentos formais com os ismos, a busca se dá em torno da diversidade.(COCHIARALE,2007, p.14).

Diante disso, as diversas maneiras de expressão convidam o observador a olhar de forma sensível, perceptível e criativa diante do cotidiano. Assim também acontece com os quadrinhos, pois propicia a experiência estética de seres que são visuais e moldam a realidade em cenários e imagens, assim, resignificando o que vê e produzindo novos conceitos conforme as experiências, pois a arte contemporânea, não dispõem de um tempo de constituição, de uma formulação estabilizada e, portanto, de reconhecimento. Sua simultaneidade – o que ocorre agora – exige uma junção, uma elaboração: o aqui agora de certeza sensível não pode ser captado diretamente (CAUQUELIN, 2005, p. 11).

“Os quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas, visuais e verbais.” (EISNER, 1989, p.8). Logo, pode-se afirmar que os quadrinhos possuem comunicação que acontece entre o criador e o público, assim como na arte contemporânea. McCloud (1995) afirma essa ideia quando relata que é necessário um “alfabetismo visual crítico”, que permite interpretar o que vemos e interagimos.

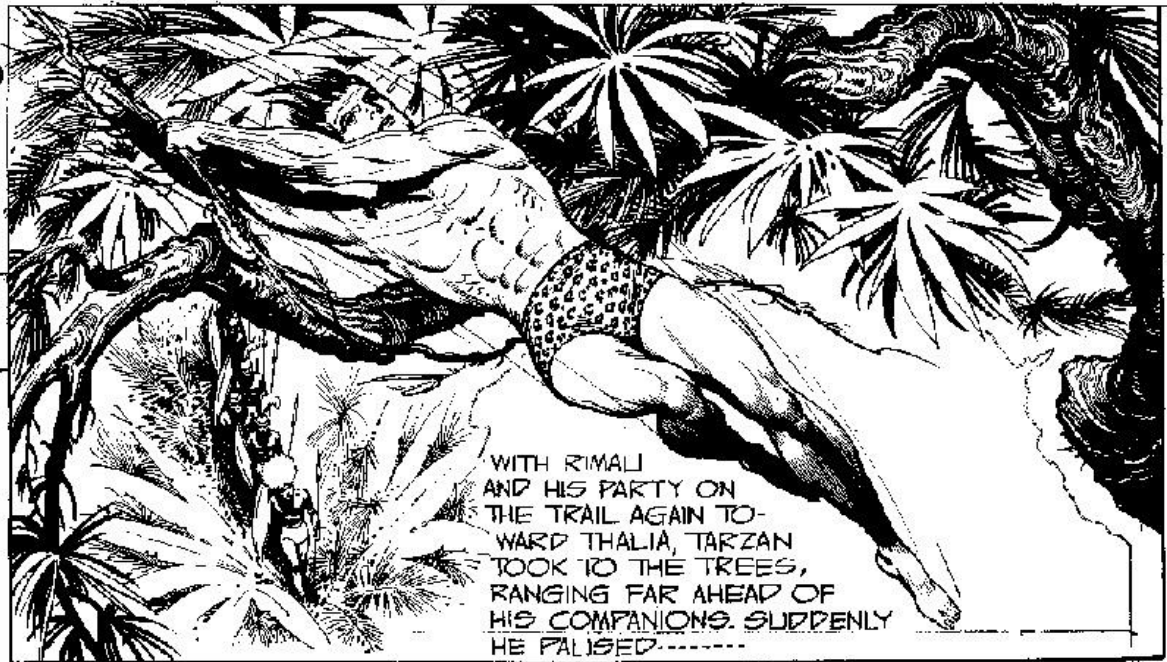
Assim como a Arte, os quadrinhos proporcionam esse contato com a realidade. Os quadrinhos enquanto expressões de arte extrapolam no desenho e a pintura, é inegável a contribuição que as Histórias em quadrinhos possuem na relação sujeito cotidiano, trazendo uma relação de compreensão mútua entre os dois.

As imagens que fazem parte dos quadrinhos possuem um grande poder de leitura, no sentido mais amplo, na interpretação do mundo e suas significações, não se restringindo a apenas a comunicação literária, McCloud (1995) traz uma reflexão sobre essa concepção de leitura, quando relata em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*, que quando crianças, as pessoas possuem um interesse visual devido ao uso da imagem nos mais variados materiais educativos e didáticos, porém no decorrer do tempo as imagens se tornam ausentes e acontece o que se apresenta hoje em dia, as pessoas deixam de ler.

Essa discussão dos quadrinhos como linguagem artística, não é recente segundo Maria Beatriz Furtado Rahde (2000) em seu livro *Imagem: estética moderna e pós-moderna* nos relata que é impossível desvincular artes visuais e quadrinhos. Na maioria das vezes ignorada pela História da Arte, a história em quadrinhos, que nasceu como imagem narrativa desde o início das primeiras manifestações da pintura, apresentou-se com forma artística, buscou reforço nas correntes da arte, ganhando espaço como arte visual de comunicação pelas mãos e mentes talentosas de diversos artistas plásticos: Burne Hogarth, de tendência barroca; Alex Raymond, que experimentou diversos estilos, firmando-se no traço clássico; Hal Foster, pintor paisagista; Chester Gould, de tendência expressionista; Philippe Druillet que uniu o barroco e o surrealismo ao realismo fantástico na sua visão pós moderna. Este último ainda utilizou a tendência *body-art* ao decorar os corpos de seus personagens. (RAHDE,2000, p.47)

As figuras seguintes exemplificam os quadrinhos dos autores e os respectivos parâmetros com os movimentos históricos da arte referenciados. Na figura 19, esteticamente o estilo de traços e o sombreamento chapados e bem definido, com a utilização excessiva com um grande contraste de luz e sombra utilizadas por Hogarth denotam sua inspiração no estilo barroco.

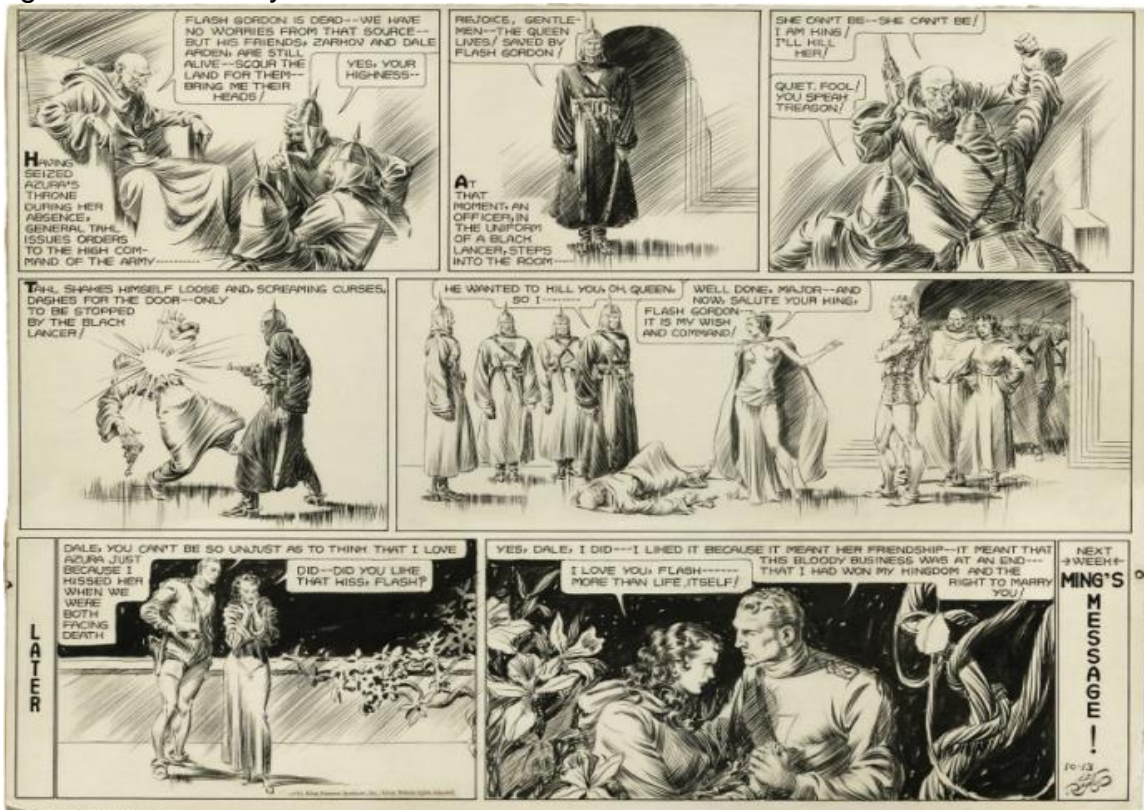
Figura 21 -Burne Hogarth - Tarzan



Fonte:<http://kuentro.blogspot.com.br/2011/12/bdpress-309-burne-hogarth-o-maior.html>

A figura 22 exemplifica no Quadrinho de Alex Raymond com uma tendência bastante clássica:

Figura 22 - Alex Raymond



Fonte:<http://www.digitalwebbing.com/forums/archive/index.php/t-168563.html>

A Figura 23 mostra que as imagens e composições paisagísticas são bastante utilizadas nos quadrinhos de Hal Foster como podemos ver em O príncipe Valente com composições com a representação geral de um panorama:

Figura 23 - Hal Foster - O Príncipe Valente



Fonte: SANTOS, Sérgio de Souza. 2013. Histórias do serjaõ.

A figura 24, apresenta o personagem Dicky Tracy de Chester Gould, com as expressões dos personagens uma tendência expressionista:

Figura 24 - Dick Tracy



(continua)

(continuação)



Fonte: Chester Gould

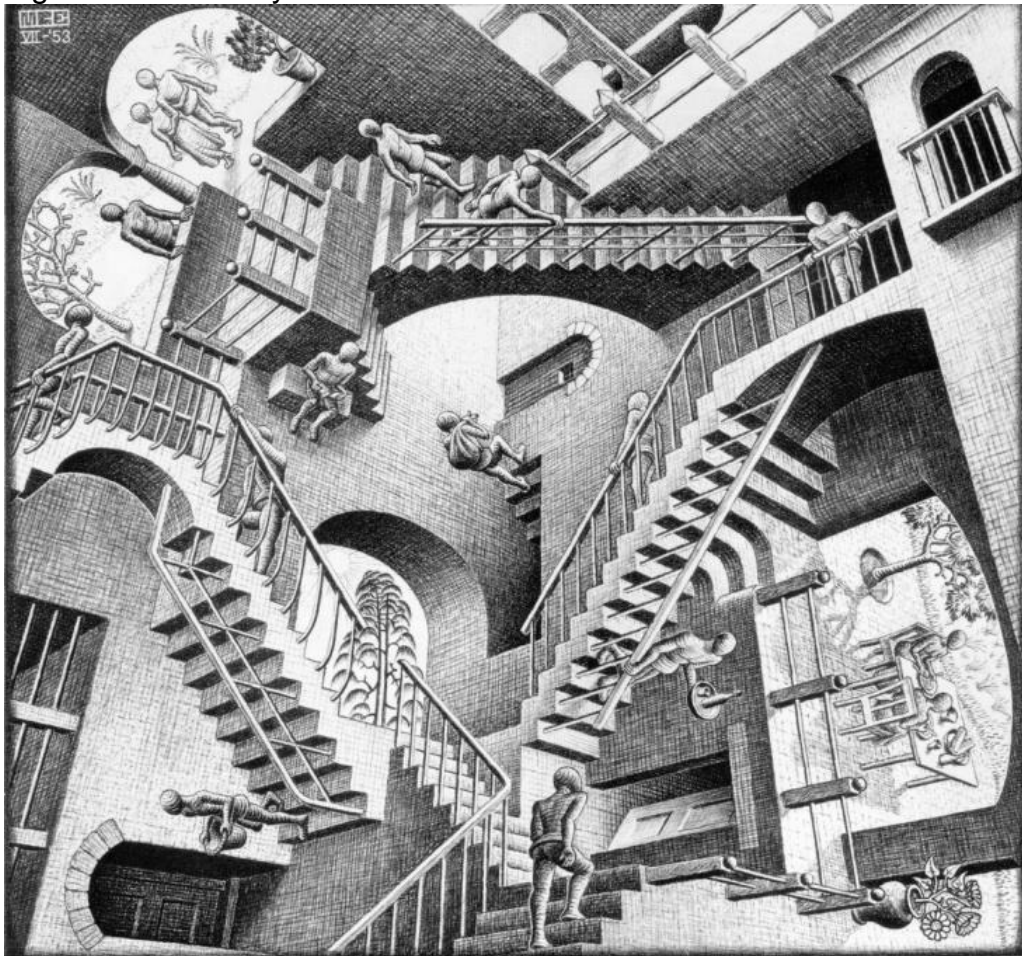
Nas figuras 25 e 26, Philippe Druillet apresenta sua grande mescla barroca na iluminação com o surreal, além de suas ideias de apropriações e ressignificações como no caso de *Relativity* do Artista Holandês Maurits Cornelis Escher.

Figura 25- Philippe Druillet



Fonte: Impossible World. Comics Philippe Druillet, 2015.

Figura 26: Relativity - Maurits Cornelis Escher



Fonte: Bruno Inácio, 2015.

Rahde (2000, p.46) traduz uma reflexão do desenhista Burne Hogarth onde diz que a renascença e o barroco sempre foram referenciais de sua inspiração.

Desejando dar uma nova qualidade ao desenho das páginas dominicais, eu procurei ligar um quadrinho aos outros numa composição total. Apesar das divisões entre quadrinhos, eu procurava uma animação total da página, como o havia feito Michelangelo na cúpula da Capela Sistina, dividida em painéis distintos, mas unidos num grandioso esquema único. (HOGARTH, 1970, *apud* RAHDE, 2000, p.46).

Os quadrinhos ainda podem estar inseridos em várias outras linguagens artísticas como literária, histórica, linguagem gráfica, tapeçarias, nos vitrais das catedrais, ilustrações de livros e também em perspectivas psicológicas, sociológicas e didáticas, pois segundo o autor “a leitura dos quadrinhos proporciona um aspecto lúdico, a facilidade e um menor custo da aprendizagem [...] como também por sua

adequação ao universo lúdico da criança e ao enriquecimento do mundo jovem proporcionado pelas imagens”. (CAGNIN, 1975, p.51).

3.1 QUADRINHOS CONTEMPORÂNEOS

A arte contemporânea e os quadrinhos exercem um constante diálogo, pela liberdade de meios de expressão e mesclas, situando assim os quadrinhos como um meio artístico autônomo e contemporâneo. Mesmo ignorada pela história da arte, a história em quadrinhos, que nasceu como arte narrativa desde o início das primeiras manifestações da pintura, sempre se apresentou com formas artísticas e buscou reforço nas correntes da arte (RAHDE, 2000, p.47).

Atualmente, os quadrinhos deixaram de ser apenas narrativas, e passaram a trazer criações que propõem reflexões e exigem uma maior alfabetização visual, assim como a arte contemporânea. Segundo Rahde (2000, p.49) “compreender os quadrinhos como meio de comunicação requer uma experiência significativa”. Os quadrinhos exigem do espectador um letramento visual, a história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens.

Os quadrinhos exigem pesquisa, pois possuem estética, filosofia, crítica e identidade, como percebido nos quadrinhos de Art Spiegelman (1987) que faz um relato de sua obra intitulada “Maus”, onde se utilizou das conversas com seu pai que montam uma narrativa de sua vida durante o Holocausto, este visualmente traz os personagens divididos como gatos e ratos numa metáfora que exige a leitura visual.

Atualmente, afirmar que os quadrinhos são apenas entretenimento seria um desconhecimento dessa linguagem artística que se faz tão crítica quanto a arte contemporânea. Existem hoje espaços culturais que propõem discussões literárias, gráficas, visuais e de comunicação relacionadas aos quadrinhos como nas bienais internacionais de quadrinhos que acontecem desde 1991. A arte propicia um estudo de conteúdos temáticos e que muitas histórias apresentam um debate estético narrativo, sendo assim não é possível mais desvincular artes visuais e quadrinhos. (EISNER, 1989, p.13).

O estilo, a adequação, a técnica, o significado dos quadrinhos a que Eisner (1989 *apud* RAHDE, 2000, p. 50) se reporta, envolve a conjugação imagem/texto, formando uma mensagem exata a ser entendida pelo leitor. Diz o

autor que é neste momento que se evidencia o potencial expressivo do artista de maneira mais clara, consistindo, desta forma, na arte de uma narrativa gráfica. Pelas mãos de um bom desenhista, a codificação se transforma em um alfabeto, que servirá para a expressão do contexto, envolvendo significados mais profundos e tratando com maestria a complexidade das experiências humanas.

Assim, as questões quanto aos quadrinhos contemporâneos, estes podem tratar das mais variadas temáticas desde uma rotina verídica de trabalho até a mais fantasiosa aventura fictícia, são inspirados e inspiradores, inspiram filmes, livros, séries e animações. Logo uma linguagem tão abrangente quanto à sequencial dos quadrinhos podem trazer os mais variados estranhamentos e provocações poéticas.

A arte contemporânea está em um dos pontos que mais impera na atualidade, a poética. Assim, os quadrinhos como todas as linguagens, hoje se valem dos valores poéticos com sua instigação e provocação. Sendo a poética, atualmente, uma abordagem fundamental na produção artística. É válido pontuar que os quadrinhos podem ser e muito frequentemente detentores de tal valor, tanto em seu resultado final durante a leitura e tanto possível em seu ato criador. O ato criador é uma ação conduzida pelo grande projeto do artista: procura pelas possíveis formas que concretizem esse projeto. São essas formas o único acesso do artista a seu projeto. O artista não conhece a aparência de sua prole enquanto ela não surge (LOUIS *apud* SALLES, 2009).

Assim, a poética dos quadrinhos é de ilimitadas possibilidades, muito frequentemente abordando filosofias, políticas, assuntos sociais e formações de identidades. O artista, impulsionado a vencer o desafio, sai em busca da satisfação de sua necessidade e é seduzido pela concretização desse desejo que, por ser operante, o leva a ação (SALLES, 2009, p.33).

Outro ponto de grande relevância é o processo de criação artística nos quadrinhos. Como em todas as outras produções, uma das muitas características que ajudam a conceituar, definir e delinear a produção, uma vez que trazem a noção de arte conceitual e levantam o questionamento diante do processo passado ao resultado final. A ênfase dada ao processo não ocorre em detrimento da obra. Na verdade, só nos interessamos em estudar o processo de criação porque essa obra existe. Se o objeto de interesse é o movimento criador, este, necessariamente, inclui o produto entregue ao público. (SALLES, 2009, p.17)

Com isso, pode-se perceber que a abordagem poética da produção dos quadrinhos hoje muito frequentemente dialogam com essa noção. É visto que também é muito fácil de encontrar quadrinhos com inovações em vista de narrativas mais tradicionais. São essas narrativas como o caso do tema poético-filosófico que trazem associações em muitos casos surreais e abstraídos.

Nos dois tópicos seguintes serão apresentados exemplos de Quadrinhos como produção artística contemporânea.

3.2 ANÁLISE DE UMA PRODUÇÃO ARTÍSTICA ENQUANTO HISTÓRIA EM QUADRINHOS

A História em quadrinhos “Maus” de Art Spiegelman (1987) é, em si, um trabalho de produção artística, bem como é uma história biográfica e autobiográfica. São os capítulos da história de seu pai durante o holocausto antissemita relatados propriamente para o autor. Consiste, mais especificamente, em lembranças dos diálogos com seu pai, representadas como uma História em Quadrinhos.

O quadrinho inicia na “atualidade” em conversas de uma entrevista casual, mostrando os traços de personalidade de seu pai e dele próprio e também as características de seu relacionamento pai e filho. Art anota as informações enquanto seu pai narra durante cafés, rotinas de trabalho caseiro, descanso na sala, trabalhos de marcenaria em sua oficina, começando desde os tempos mais remotos em sua juventude quando conhece a mãe de Art, durante o pré-nazismo na Polônia, e discorre para a saga que vive durante a implantação do sistema nazista na Europa. A história se desenvolve focando nos acontecimentos com seu pai durante todo o tempo vivido nas mãos dos nazistas no campo de concentração de Auschwitz. Apresentando ao longo disso tudo suas estratégias de sobrevivência, como também revelando muitas eventualidades pormenores, como os meios de esconderijos e proteção utilizados pelos judeus, as engenhosidades pensadas pelos nazistas para os campos de concentração, as estruturas das câmaras de gás, assim criando uma narrativa que discorre até perda dos alemães na guerra dando a chance de sobrevivência ao pai de Art. (REAME et al, 2005, p.7).

Durante o trabalho que envolveu 13 anos de pesquisa, ocorre uma grande variedade simbólica, sendo as pessoas representadas como animais, os judeus são ratos, os alemães são gatos e os poloneses são porcos, os americanos são

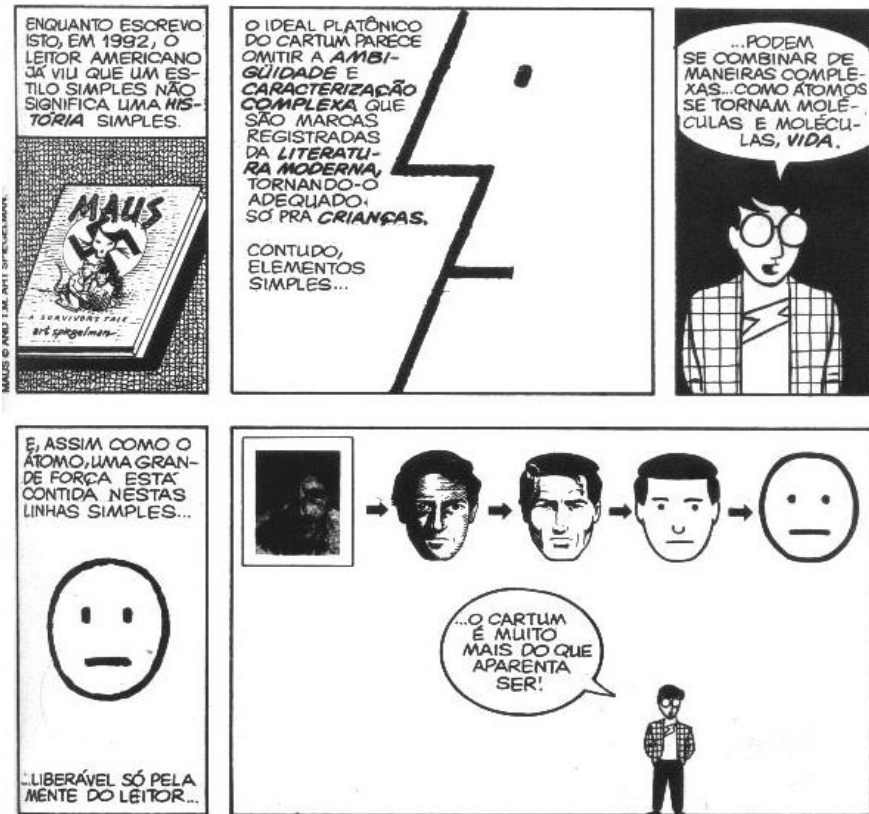
cachorros, os húngaros e os franceses são sapos e os britânicos são representados como peixes tendo aqui, uma alusão ao surrealismo. O autor não procurava uma estética nacional característica de uma raça, não buscou de rostos que lembrassem povos da época atual e passada. Utilizou animais para ilustrar cada povo e atingiu, com isso, o único ponto surreal do trabalho. (REAME et al, 2005, p.7).

Pode-se constatar então que, mais uma vez, os quadrinhos assumem um papel de linguagem, quando conseguem trazer como contexto um problema histórico-social, representando a realidade e se utilizando do surreal para intensificar as características dos fatos. Isso é, cada animal tem uma representação conforme a classificação dos povos na época. O autor se apropria de uma linguagem de signos e traz uma realidade revelada através deles, assim como a arte contemporânea que também se utiliza “signos entre outros, a realidade desvelada por meio deles é constituída pela linguagem” (CAUQUELIN, 2005, p.90)

Artisticamente, os traços possuem uma simplicidade não tendo uma caracterização carregada e natural, distanciando-se do realismo visual. A intenção de Art Spiegelman (1987) é justamente fazer com que os leitores tenham uma identificação com a história e talvez uma maior facilidade de se colocar no lugar para melhor compreender.

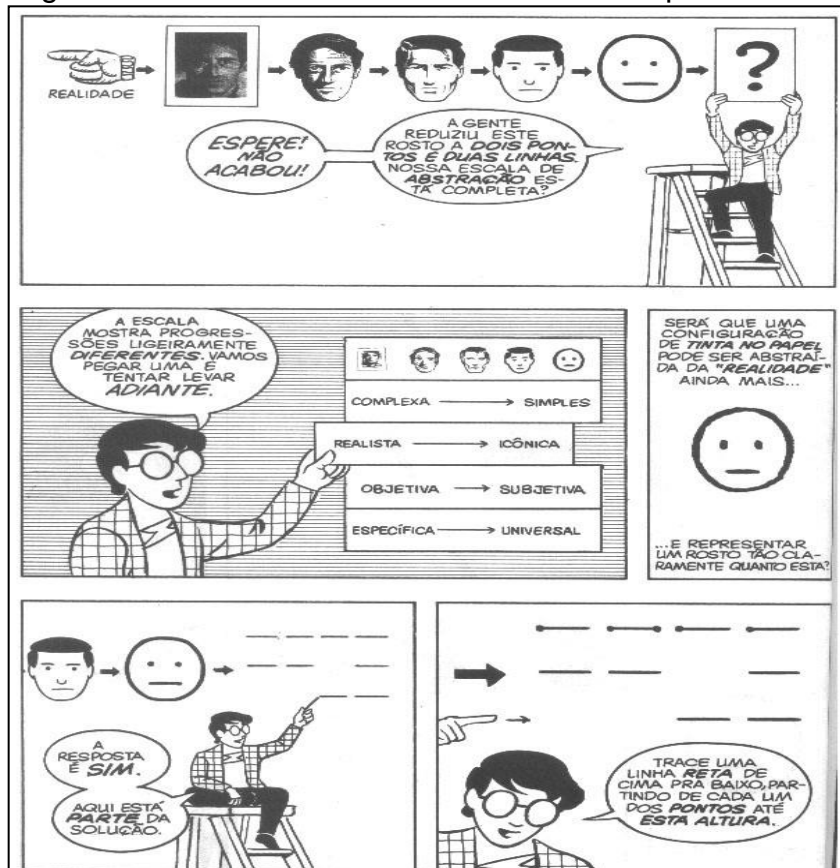
As figuras 27 e 28 representam como Scott McCloud (1995) traz a lógica da representação da imagem quanto mais distante da realidade mais próximo de conceito.

Figura 27 - Scott McCloud - Desvendando os Quadrinhos



Fonte: MCCLOUD, 1995, p.45.

Figura 28 - Scott McCloud- Desvendando os quadrinhos



Fonte: McCloud, 1995, p. 46.

A noção expressionista, no traço simples, no uso de sombras e hachuras, mostra a finalidade do artista expressar os sentimentos físicos e emocionais assim como faziam os expressionistas (REAME et al, 2005).

Na figura 29 pode-se perceber que acima de qualquer entretenimento, o trabalho de Spiegelman (1987), tem a intenção de ensinar e refletir quando explora visualmente o cenário e as expressões.

Figura 29 - Maus - Art Spiegelman



Fonte: Cagnin (1975).

A dramaticidade da cena, mesmo sendo todos com a mesma feição, porém os traços, a ausência de cor a sobreposição de imagens sugere uma fila a espera de alguma ordem ou diante de algo que está sendo observado. A cena remete ao expressionismo que traz em traços desproporcionais com o objetivo de causar emoção, percebe-se então que esta leitura visual só acontece quando se possui, segundo Kellner (2005, p. 87, *apud* RAHDE, 2000, p.38) uma “educação contemporânea, pluralista e multicultural” afirmando mais uma vez o que Cauquelin aponta que a “arte contemporânea, pertence a comunicação”.

Ao estudar as imagens daquelas histórias em quadrinhos de alta qualidade iconográfica e textual encontram-se diversos componentes da arte: o lirismo, a poesia, o clássico, o espontâneo, a sensibilidade e a indefinição de modernas tendências. Considerando que o artista contemporâneo está imerso no

princípio da crítica, certamente, ele se verá forçado a tematizar na obra de arte o questionamento da realidade aparente e da própria existência (THOMAS, 1994, p. 23 *apud* RAHDE, 2000, p 48)

Assim como na arte, nos quadrinhos o artista precisa ter essa relação com o espectador/leitor numa interação estética, poética e de comunicação.

Na figura 30, estão os judeus (ratos) sendo queimados em um dos métodos de execução dos campos de concentração, aqui o autor se utilizou de expressões de agonia dos ratos em meio as chamas com o objetivo de mostrar o desespero do acontecimento de um modo impactante.

Figura 30 - Maus



Fonte:

Art Spiegelman.

Na figura 31, o artista representa com expressividade e os ratos caídos ao fundo a situação em que os judeus se encontram atormentados pela miséria vivida nos campos de concentração, a rusticidade de seu traço “quadrado e estremeado” perceptível durante toda as imagens apresentadas na história, concedem um tom angustiante à ambientação da trama.

Figura 31 – Maus – Art Spiegelman



FONTE: Maus – Art Spiegelman

Assim como a arte, os quadrinhos estão sempre em constante mudança como nos quadrinhos contemporâneos, onde embora ainda exista de certa forma uma desclassificação dos quadrinhos enquanto arte, ainda assim, não se pode esquecer que essa ideia está há tanto tempo presente quanto as manifestações da pintura.

Os quadrinhos iniciaram como imagem narrativa, mas que atualmente vêm ganhando espaço em lugares onde antes eram totalmente ignorados, conforme Spiegelman (1995) nos aponta: “Desde os anos 1970, os quadrinhos deixaram de ser para a massa. Estão hoje nas bibliotecas, na academia, nos museus”.

Art Spiegelman não somente produziu uma história em quadrinhos autobiográfica, mas também, expôs seu trabalho em uma galeria de arte contemporânea em Ontarioto, no Canadá, como ilustra a Figura 32.

Figura 32 - Trabalho de Spiegelman exposto na Galeria Arte de Ontario



Fonte: “Brasil com Z”. 2015.

A importância da arte contemporânea no trabalho de Art Spiegelman fica evidente quando divulgada em galerias de arte, sendo que nesta exposição da Galeria de Arte de Ontario, o artista foi o único a ganhar uma premiação nesta que é uma das maiores galerias de arte da América do Norte. Na exposição de janeiro de 2015 além de mostrarem o manuscrito original da História em Quadrinhos “Maus” também disponibilizaram outros desenhos e ilustrações do artista para o público. (LIMA, 2015).

3.3 ANÁLISE DOS TRABALHOS DO QUADRINISTA BRASILEIRO RAFAEL SICA

O Cartunista Rafael Sica é um quadrinista brasileiro que faz suas produções artísticas de maneira bastante poética e ligadas a temáticas muito contemporâneas. Os quadrinhos consistem, em sua maioria, de tiras em preto e branco isentas de falas e descrições, em sua maioria, trabalhando questões bastante subjetivas relacionadas a sentimentos de horror, tristeza, medo.

“Acho o horror uma eficiente forma de sátira do comportamento humano levado ao extremo, levado ao medo” diz Rafael Sica em uma entrevista realizada na Revista o Grito, pelo editor Paulo Floro.

Figura 33: Rafael Sica

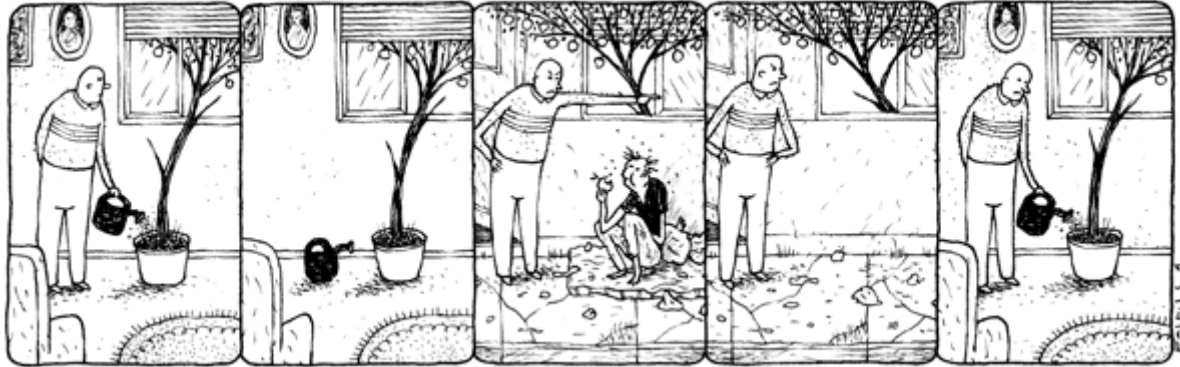


Fonte: <http://revistaogrito.ne10.uol.com.br/page/blog/2008/10/27/entrevista-rafael-sica/>

A figura 33 representa uma situação cotidiana com uma sensação linear e monotonia contando um repetição da situação rotineira com uma conclusão diferente. Muito peculiar também o fato de não possuir falas, o que também pode ser, de certa forma, uma grande ferramenta como mostra Eisner (1989, p.24) sobre imagens sem palavras, é uma tentativa de explorar a imagem a serviço da

expressão e da narrativa. A ausência de qualquer diálogo para reforçar a ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum.

Figura 34 - Rafael Sica



Fonte: <http://rafaelsica.zip.net/>

Figura 35: Rafael Sica



Fonte: <http://rafaelsica.zip.net/>

Muitos de seus quadrinhos trazem acontecimentos a respeito de uma certa brutalidade e horror psicológico do sujeito. Observa-se, também, a presença de, até certo ponto, uma metalinguagem termo definido por (BARTHES *apud* CYRNE, 1970, p.61) linguagem-objeto é a própria matéria submetida à investigação lógica; a metalinguagem é a linguagem, forçosamente artificial, na qual se procede esta investigação. É importante frisar que a metalinguagem um dos principais fatores usados para desencadear a poética em quadrinhos.

Aparentando tanto uma questão crítica quanto uma visão ontológica de identificação com as situações. Na figura 34 ocorre um caso um tanto estranho com as expressividade das pessoas representadas na ausência de sarjeta em entre as vinhetas, são fatores que fazem parte da comunicação da tira.

Percebe-se que o trabalho de Rafael Sica é de fato uma produção que traz a composição visual aliada a metalinguagem como fatores aparentemente cruciais nos lembra Eisner (1989, p. 123) “a história em quadrinhos como forma de arte é inerente ao fato de que se trata de um veículo principalmente visual”, complementado por Rahde (2000, p. 115), pois a receptividade do leitor à beleza estética encontrada nos quadrinhos exerce um efeito sensorial e este aspecto conduz o desenhista a produzir página de alta qualidade”.

Na figura 35, a solidão de montar um abrigo na rua. Logo apenas com imagens em sequência seus traços e metalinguagens, Rafael Sica consegue montar uma narrativa completa capaz tanto de inspirar, estranhar e questionar.

4 METODOLOGIA

Segundo Minayo (2004, p.18) “toda investigação se inicia por um problema com uma questão, com uma dúvida ou com uma pergunta, articuladas a conhecimentos anteriores, mas que também podem demandar a criação de novos referenciais”.

Esta pesquisa apresenta o cunho qualitativo, pois de acordo com Goldenberg (2002, p.14), na pesquisa qualitativa a preocupação do pesquisador não é com a representatividade numérica do grupo pesquisado, mas com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, de uma instituição, de uma trajetória.

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica e exploratória, pois divide-se tanto na investigação bibliográfica a fim de trazer uma maior familiaridade e reconhecimento do problema quanto na produção artística que faz parte deste trabalho. Assim como afirma Gil (2002, p.44) “a pesquisa bibliografia é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído de livros e artigos científicos”.

A pesquisa começa inicialmente tratando as Histórias em quadrinhos de uma maneira histórica, familiarizando o leitor com o conceito de quadrinhos de uma maneira geral, com suas variantes e afins. Dialogando com os autores Luyten (1985), Ramos (2009) McCloud (1995) e Vergueiro (2014).

Desenvolve-se enquanto pesquisa com o capítulo de análise sobre o trabalho do artista Art Spiegelman, sendo um quadrinista que expôs em uma galeria de arte e que traz no seu traço e em sua temática a questão poética.

A pesquisa é concluída com uma produção artística e todo seu processo de produção, sendo expressa por meio de uma HQ que se utiliza frequentemente de metalinguagens em sua poética trabalhando conceitos subjetivos e surreais.

Devido às ilustrações apresentadas nos quadrinhos e as percepções estéticas que esses conhecimentos trazem, pintura e pesquisa trazendo técnicas de pintura e os materiais apresentados e praticados nessa cadeira e desenho contemporâneo com a poética e a linguagem abrangente presente nos desenhos da atualidade em contado direto com as ideias da produção.

5 ANÁLISE DA PRODUÇÃO DESTE TRABALHO: A HISTÓRIA EM QUADRINHOS “ESTAMOS TODOS UTILIZANDO”

No processo de criação teve uma grande relevância o amadurecimento da produção conforme se produzia e fluíam as ideias fazendo uma trajetória marcante de difícil amadurecimento, tendo surgido a ideia da produção em si muito após o lançamento da proposta, algo muito evidente para a própria produção. “O estado de criação mantém a sensibilidade suspensa, a espera e à procura de sensações que, na medida em que ativam sensivelmente o artista são criadoras” (SALLES, 2009, p. 58).

A criação da HQ trouxe para o pesquisador, no geral, tanto uma experimentação quanto uma prática subjetiva completa.

“Somos nós a realidade nova. Daí o sentimento essencial e necessário no criar, o sentimento de um crescimento interior, em que nos ampliamos em nossa abertura para a vida”. (OSTROWER, 1987, p.28).

Produção é um quadrinho independente com um tema que leva ao questionamento e vem com a intenção de provocar o uso da imaginação. “Estamos Todos Utilizando” vem como título dando a pista do acontecimento presente na situação em que o quadrinho se instaura.

Assim, inicialmente foi feito um roteiro, sendo assim um argumento, uma espécie pequeno roteiro que delinea a história da HQ, esse argumento é revisto e dissecado passando por um processo de transformação e acrescentando acontecimentos, desdobramentos e detalhes. “A fidelidade do artista à tendência leva-o à sua concretização. Nesse momento, a obra vai sendo descoberta, no instante que carrega a possibilidade de concretização” (SALLES, 2009, p. 101).

De primeira mão foi produzido um roteiro, esse mesmo resultado da dissecação de um argumento, que é a colocação da ideia central do roteiro colocado de maneira simples, o início meio e fim, assim como alguns quadrinista fazem roteiros que descrevem vinheta por vinheta, outros pagina por pagina, outros criam a partir do argumento. O roteiro da Produção de “Estamos Todos Utilizando” por sua vez é uma descrição de página por página.

Quadro 3: Roteiro de “Estamos todos Utilizando”:

Página 1	Ponto de partida: um diálogo se desenvolve entre pessoas não identificadas, apenas suas falas jogadas ao ar, uma questionando um conceito não dado como se fosse um jogo de adivinhação;
Página 2:	Nesta página o assunto se desenvolve até o momento de exemplificação e a própria palavra da fala começa a se abstrair;
Página 3:	Nesta página os símbolos de escrita se transformam em uma espécie de roda e ganham uma intensa velocidade;
Página 4:	Nesta página há a continuação do aumento da velocidade ultrapassando dimensões;
Página 5:	Nesta página uma célula toma o grande espaço e incrementos se aproximam passando a circundá-la;
Página 6:	Nesta página mais incrementos se aproximam e o geral passa por uma espécie de queima, o que gera uma transmutação nas nuances que rodeiam a célula e o conjunto começa a se comportar no formato de um olho;
Página 7:	Nesta página os incrementos negros se aproximam e formam a pupila do olho;
Página 8:	Nesta página o olho pisca e abre com um novo incremento se aproximando;
Página 9:	Nesta página esse novo incremento dá um acabamento ao olho e uma lágrima começa a se formar;
Página 10	Nesta página há o percurso da queda da lágrima;
Página 11:	Nesta página a lágrima ganha a cena durante a queda e começa a se transformar;

Página 12:	Nesta página a lágrima ganha o formato de uma mão e um braço;
Página 13:	Nesta página o braço ganha musculatura, objetos colocados caoticamente se aproximam, e o braço ganha uma “expressão” agressiva;
Páginas 14, 15, 16, 17, 18, 19	Nestas páginas o percurso do braço gera uma quebra dos objetos além e das próprias vinhetas ganhando uma incrível velocidade;
Página 20:	Nesta página o braço alcança um ultimo objeto, sendo ele uma lâmpada, um objeto que muitas vezes simboliza a ideia;
Página 21:	Nesta página o diálogo volta entre os personagens, dessa vez eles aparecendo e mudando completamente seu visual a cada quadro, deixando subentendido que o que foi recém representado é e está relacionado ao conceito do início da conversa;
Página 22:	Nesta página há o uso do objeto espelho na tentativa de trazer o espectador para dentro da trama e sendo também abrangido no diálogo;
Página 23	Nesta página continua o diálogo dando uma definição do assunto sem mencionar do que se trata;
Página 24:	Nesta página um cérebro com elementos abstratos se aproximando;
Página 25:	Como ponto final, há o espelho e diferentes margens o circundam.

Fonte: elaborado pelo autor.

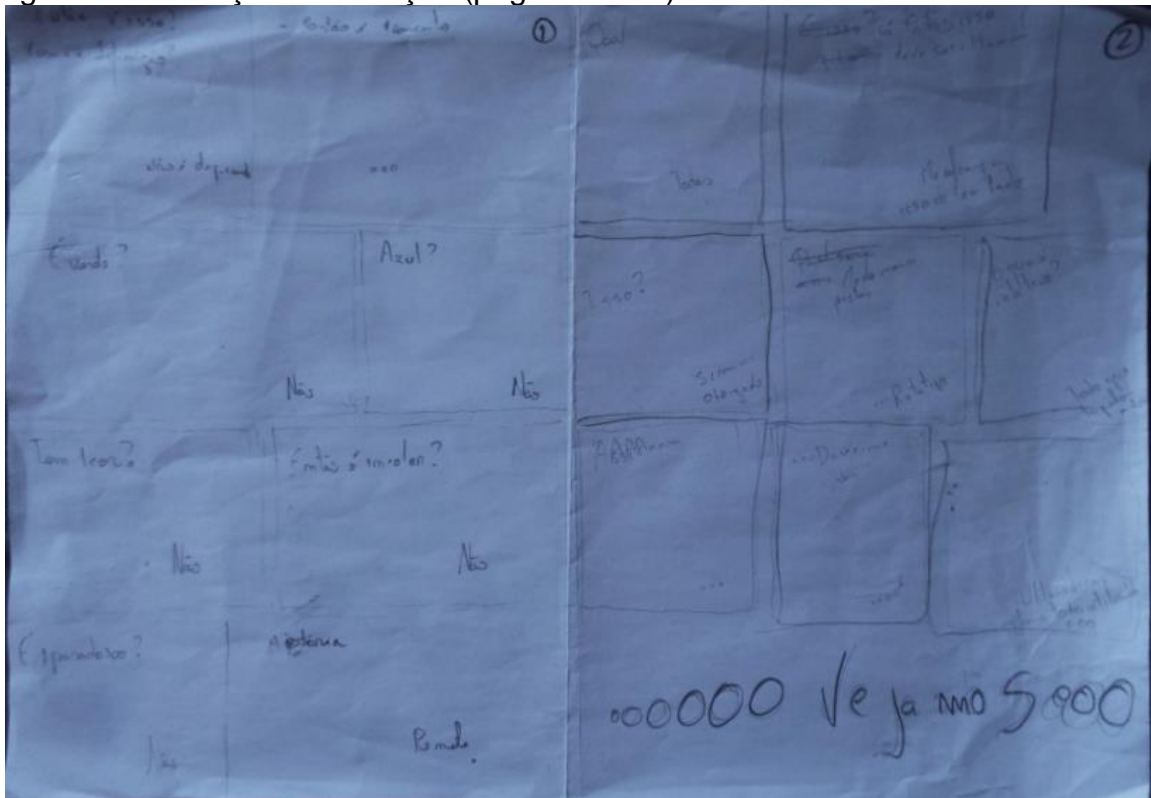
O roteiro escrito da produção leva à intenção do rascunho que não vem com muita preocupação técnica ou estética e sim com a preocupação narrativa e de pré-visualização de como a história vai se comportar diante dos quadros. Ainda que haja um roteiro escrito, novas visualizações e mudanças podem ser

experimentadas e bem vindas no decorrer do esboço “pois o ato criador se realiza na ação [...] É o momento da descoberta artística: instante privilegiado da corrente contínua.” (SALLES, 2009, p.101).

Foi assim depois de ter terminado a escrita do roteiro que comecei a desenhar o sketch, ou seja, o rascunho ou esboço da HQ.

A produção artística teve muita liberdade de expressão e, nas próximas figuras, serão apresentados os esboços das páginas do quadrinho “Estamos Todos Utilizando”, sendo esse o sketch da produção artística entregue nesse trabalho de conclusão, cada imagem a seguir possui 2 páginas com a divisória ao meio:

Figura 36 - Esboço da Produção (páginas 1 e 2)



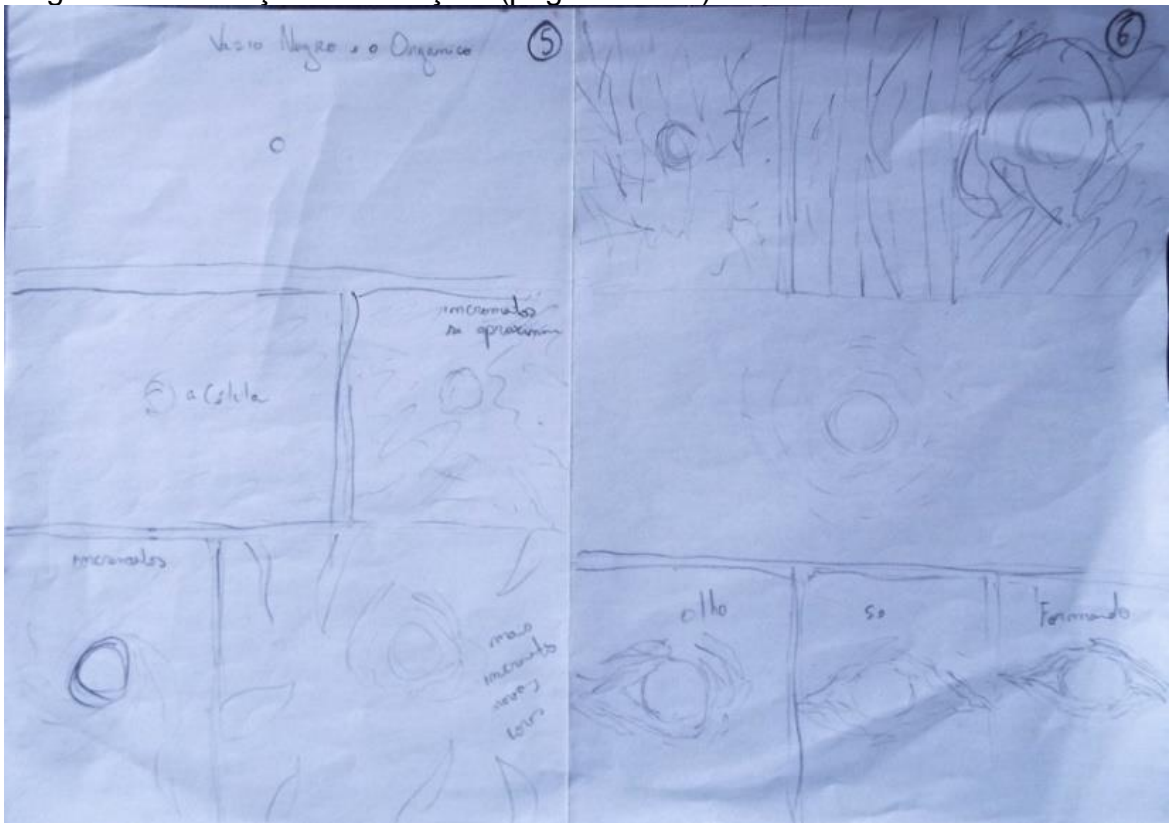
Fonte: Acervo do Artista (2015).

Figura 37 - Esboço da Produção. (páginas 3 e 4)



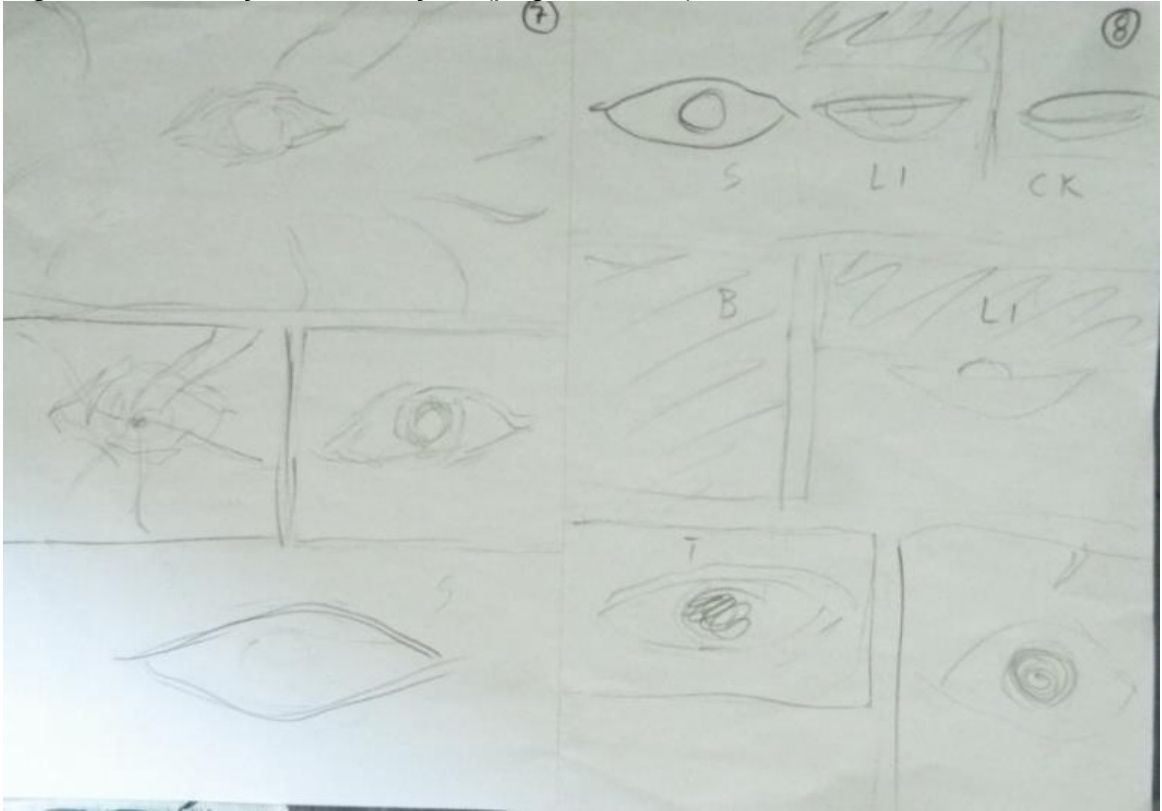
Fonte: Acervo do Artista (2015).

Figura 38 - Esboço da Produção. (páginas 5 e 6)



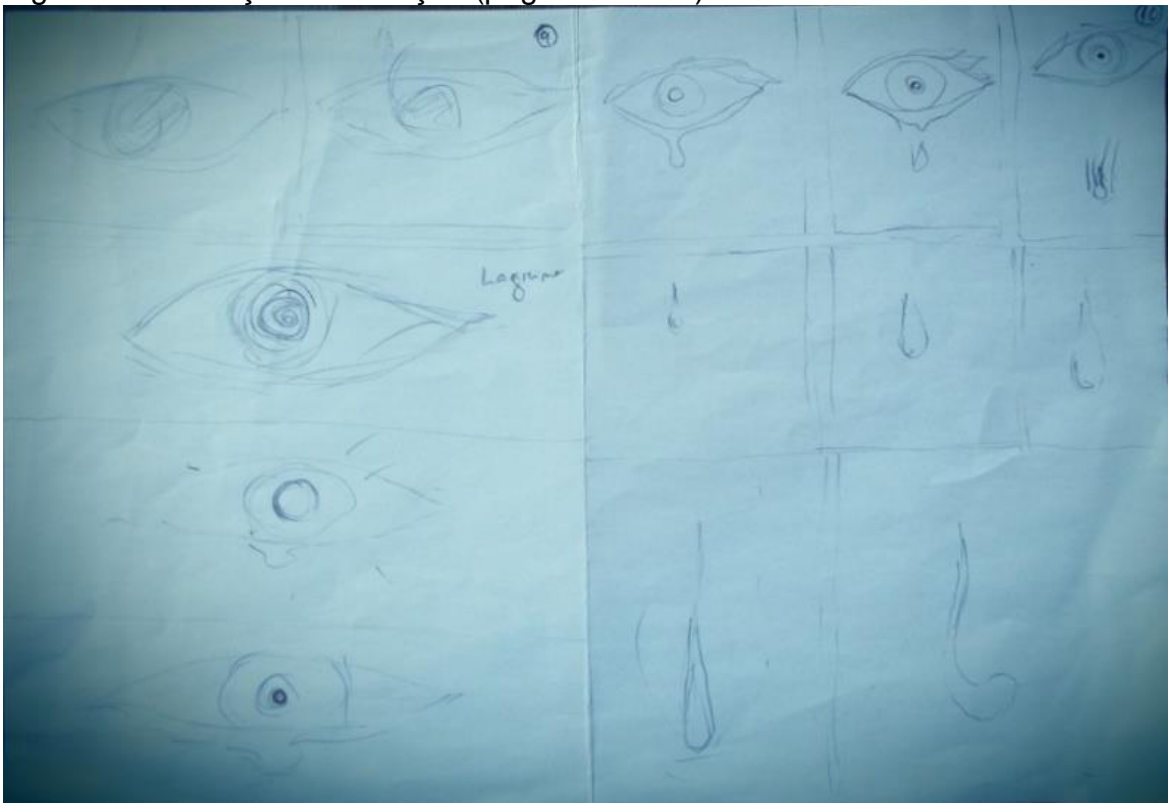
Fonte:Acervo do Artista (2015).

Figura 39 - Esboço da Produção. (páginas 7 e 8)



Fonte: Acervo do Artista (2015).

Figura 40 - Esboço da Produção.(páginas 9 e 10)



Fonte:Acervo do Artista (2015).

Figura 41 - Esboço da Produção (páginas 11 e 12)



Fonte:Acervo do Artista (2015).

Figura 42 - Esboço da Produção. (páginas 13 e 14)



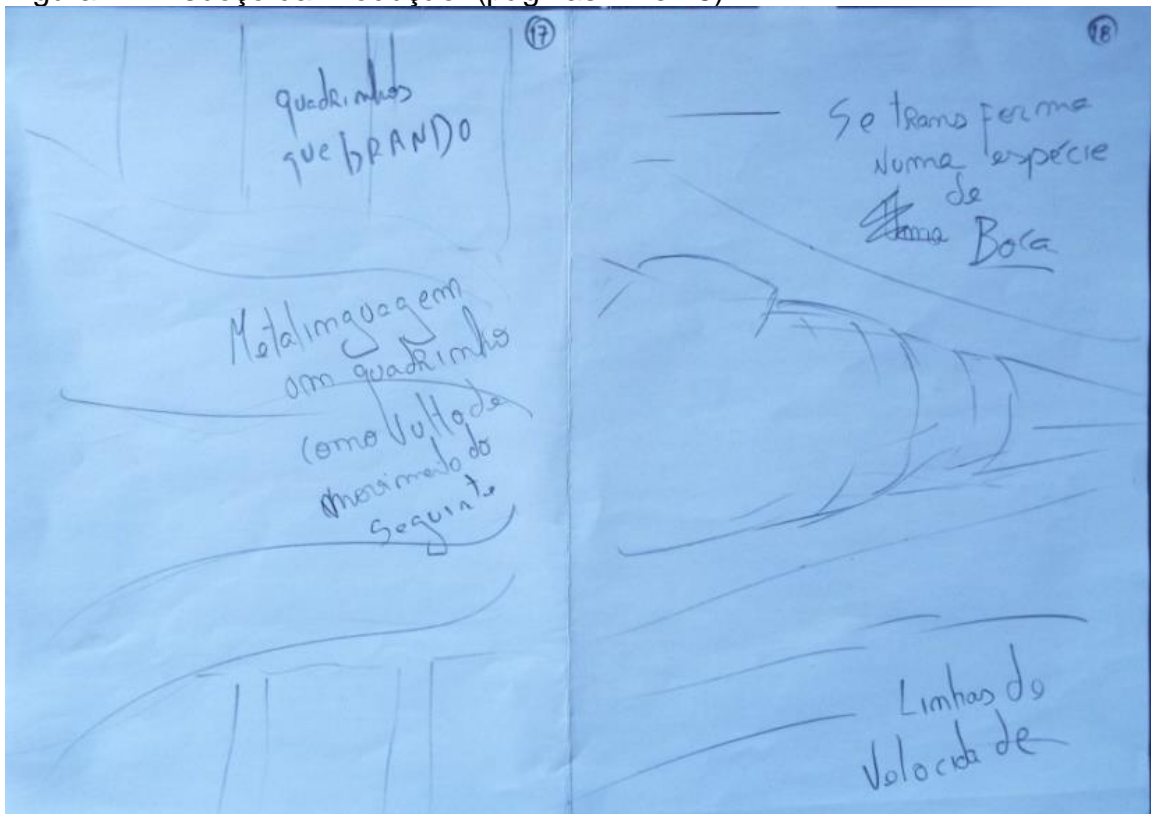
Fonte:Acervo do Artista (2015).

Figura 43 - Esboço da Produção. (páginas 15 e 16)



Fonte:Acervo do Artista (2015)

Figura 44- Esboço da Produção. (páginas 17 e 18)



Fonte:Acervo do Artista (2015).

Figura 45 - Esboço da Produção. (páginas 19 e 20)



Fonte:Acervo do Artista (2015).

Figura 46 - Esboço da Produção. (páginas 21 e 22)



Fonte:Acervo do Artista (2015).

Figura 47- Esboço da Produção.(páginas 23 e 24)



Fonte:Acervo do Artista (2015).

Figura 48 - Esboço da Produção. (página 25)



Fonte:Acervo do Artista (2015).

Segundo Salles (2009, p.21) “os documentos de processo são, portanto, registros materiais do processo criador. São retratos temporais de uma gênese que agem como índices do percurso criativo.” Logo ter os detalhes dos processos de criação assim como seu ferramental é válido também como um meio de registrar o ocorrido durante o processo. O surreal é o que permeia a obra em si, executo assim a partir de “Todos Estamos Utilizando” uma tangência que se apropria das ideias da Vanguarda Modernista do Surrealismo. Como se pode ver um pensamento que traz uma visão essencial e sensitiva do surrealismo.

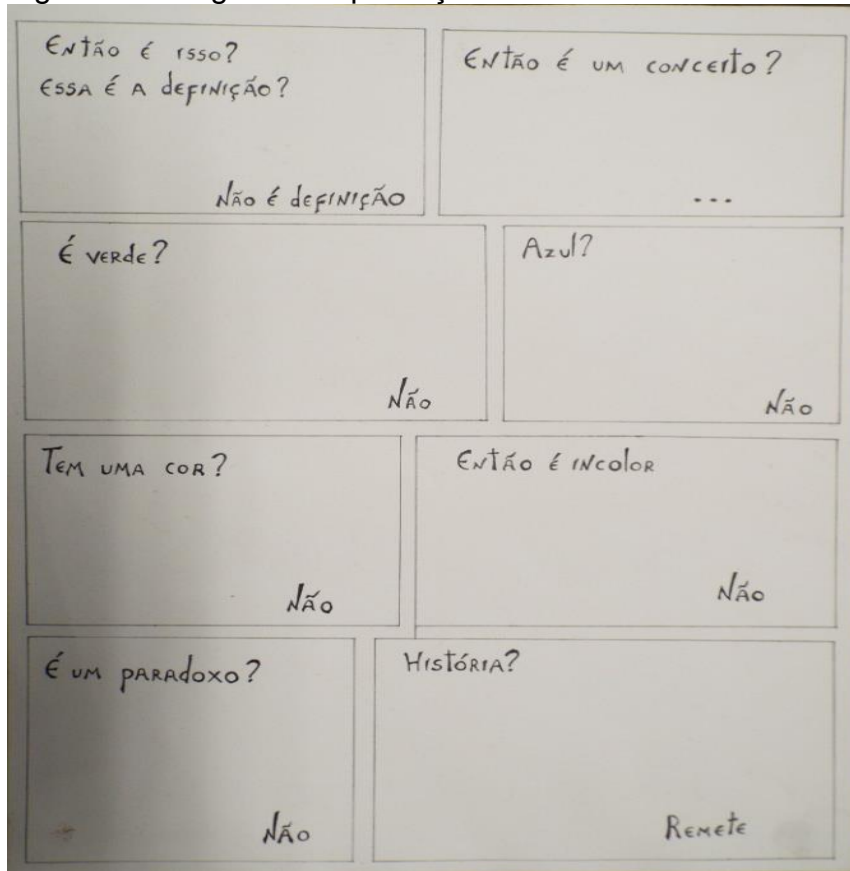
[...] Tudo acontecia como se a mente, tendo atingido a crista da inconsciência, houvesse perdido a capacidade de reconhecer as situações. Subsistiam nela imagens que ganhavam forma e tornavam-se a substanciada realidade. Passavam a exprimir-se de acordo com essa relação, como uma força perceptível. (ARAGON, 1924 *apud* BRADLEY, 2001, p.20).

O surrealismo por assim dizer em questão de conceito histórico surge segundo (APOLLINAIRE *apud* BRADLEY, 2001, p.6) “a verdade artística resultante da combinação dos elementos do espetáculo era uma verdade além da realidade - um tipo de super-realismo”.

Na visão de Breton, o surrealismo se impregna de uma maneira poética quando o autor afirma que “O surrealismo não é um estilo. É o grito da mente que se volta para si mesma.”(BRETON, 1924 *apud* BRADLEY, 2001, p.7)

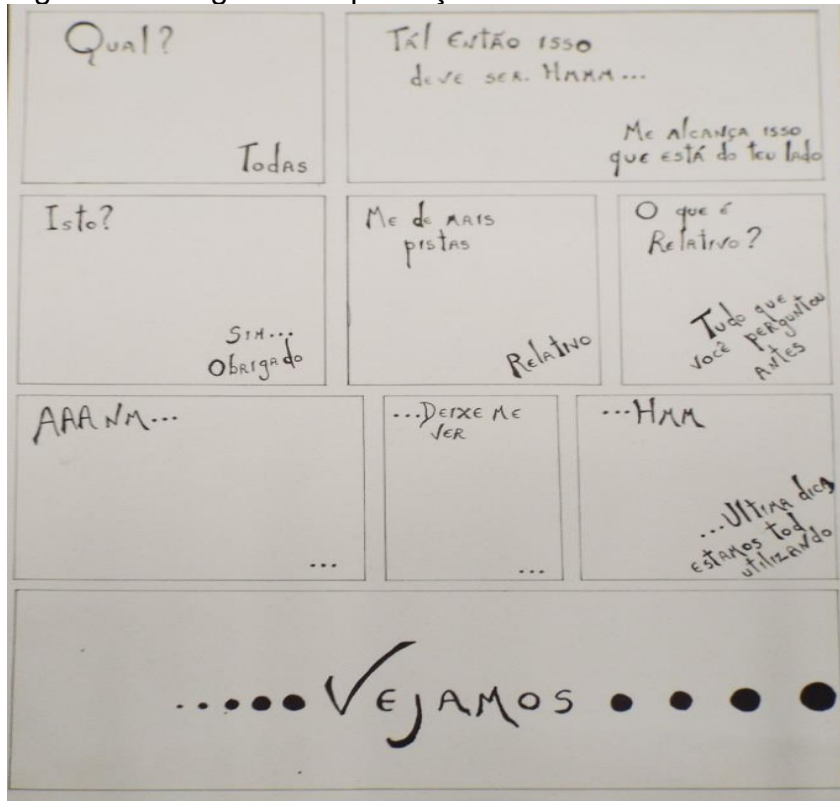
De uma maneira mais analítica, a ideia da produção, desde o momento da produção do roteiro até sua constante mudança se assemelha bastante aos meios de produção surrealista uma vez que segundo Bradley(2001, p.22),“Um dos métodos era permitir que o acaso ou os procedimentos em colaboração originassem as imagens”.

Figura 49 - Página 1 da produção do artista



Fonte:Acervo do Artista (2015).

Figura 50 - Página 2 da produção do artista



Fonte:Acervo do Artista (2015).

Assim, o trabalho continuou a ser desenvolvido conforme a experimentações de materiais e em virtude do prévio conhecimento do mesmo, isso gera o fruto de definir o material a ser utilizado na produção. Após alguns experimentos o uso de nanquim e corante universal foi a escolha como meio pictórico utilizado na produção.

Na execução da produção em si que foi idealizada a partir do esboço em que foi feita a História em Quadrinhos, foram utilizados os seguintes materiais: lápis, lapiseira, régua, borracha, apontador, estilete, bico de pena, pincel, caneta nanquim, Papel Canson A3 200 g/m², tintas nanquim: Branca, preta, vermelha e azul, tinta acrílica Branca, corante universal líquido amarelo, flanela, copo com água, paleta, cola cascorez e um pequeno espelho no formato de um rosto.

Foi feito assim, em sua maioria, página por página, a cada página que se iniciava, fiz uma delimitação da vinheta com a régua e a lapiseira, depois fiz dos desenhos e escritas a lápis e lapiseira, assim pude ter uma vista melhor para uma composição visual desejada sujeita a mudanças, após a página estar desenhada com o visual desejado, cobri com a caneta nanquim preta primeiramente as vinhetas, após é feito com o bico de pena a cobertura dos contornos dos desenhos em preto. Depois das cores dos desenhos foram inseridas com o pincel e o bico de pena para um trabalho mais minucioso com as tintas referidas acima.

As tonalidades foram achadas através de experimentações de misturas, tendo partes com misturas de diferentes tipos de tintas e outras com tintas puras, um destaque foi a experiência com o amarelo do corante universal que causa uma sensação bastante enérgica e vivaz. Muitas partes pensadas no roteiro e feitas no esboço tiveram um amadurecimento maior durante a execução final.

Depois da secagem completa das tintas, passei cuidadosamente a borracha para apagar o grafite dos desenhos de base. Flanelas e o copo com água vulgo godê foram utilizados frequentemente para a limpeza dos pincéis e do bico de pena (bicos de pena precisam ser limpos de forma bastante suave), o apontador e o estilete para fazer e manter as pontas dos lápis, um pequeno prato foi utilizado como paleta, sendo essa o recipiente e o suporte para mistura das tintas. A página teve o diferencial do espelho colado com cola cascorez ao centro da página.

Perceptível durante o processo a ocorrência de um amadurecimento da ideia, uma vez feito o esboço um novo olhar é lançado ao colocá-lo em prática nas folhas formato A3 que compõem a finalização da produção, visando à composição

visual e histórica do trabalho foram retiradas as três últimas páginas da HQ a história assim finalizando na página 22 com o espelho aparecendo apenas uma vez. O que acredito eu daria uma maior margem de apreciação e questionamento uma vez que a HQ continuaria com o diálogo dos indefinidos se desenvolvendo mais a pista do cérebro recebendo a reação e o espelho aparecendo novamente deixaria a história um tanto mais fechada, pois acabaria por enfatizar a questão do pensamento.

No caso específico desta produção, o processo de passar do roteiro ao esboço e então para os quadrinhos confirmou certa colaboração. A seguir, as páginas da produção comentadas anteriormente:

Figura 51 - Página 3



Figura 52 - Página 4

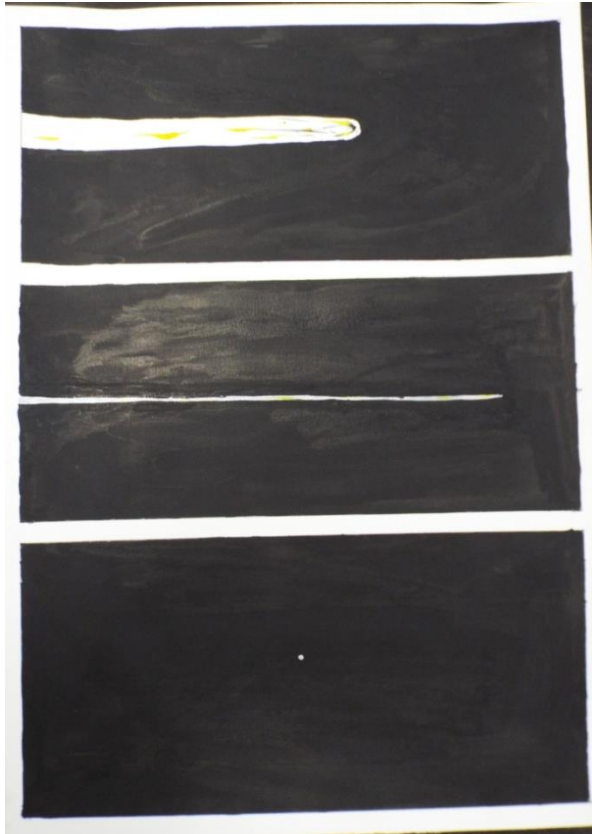


Figura 53 - Página 5



Figura 54 - Página 6



Figura 55 - Página 7

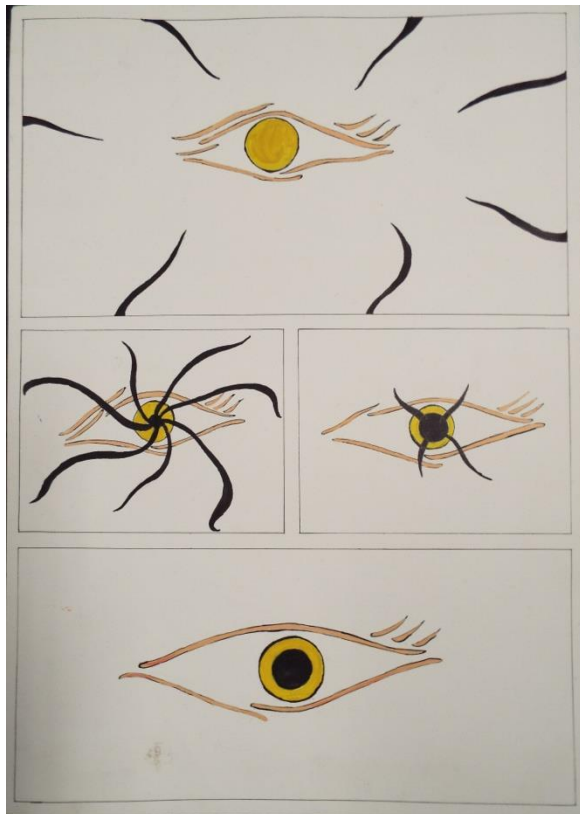


Figura 56 - Página 8

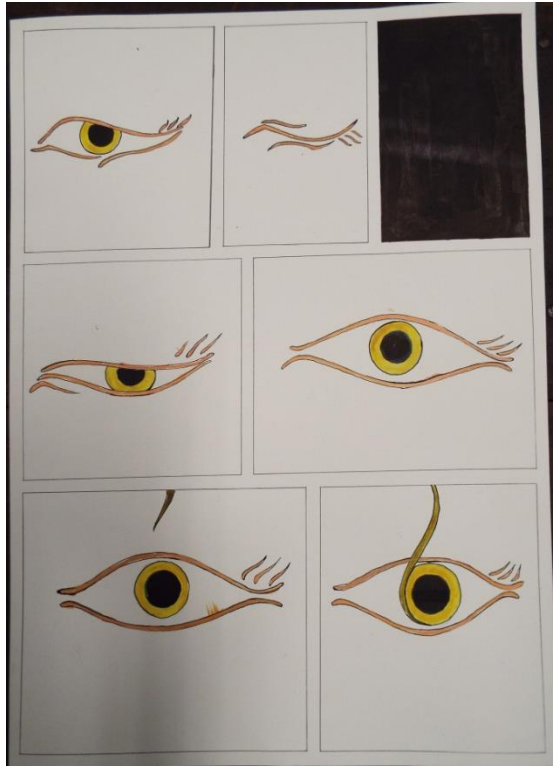


Figura 57 - Página 9

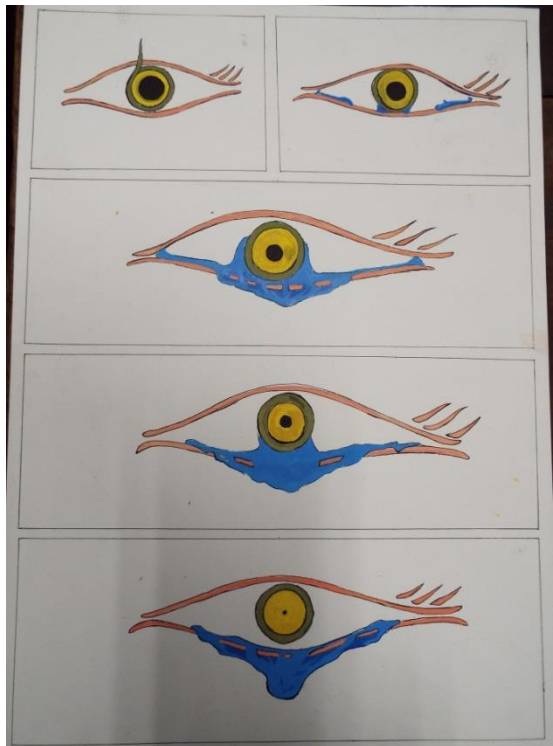


Figura 58 - Página 10

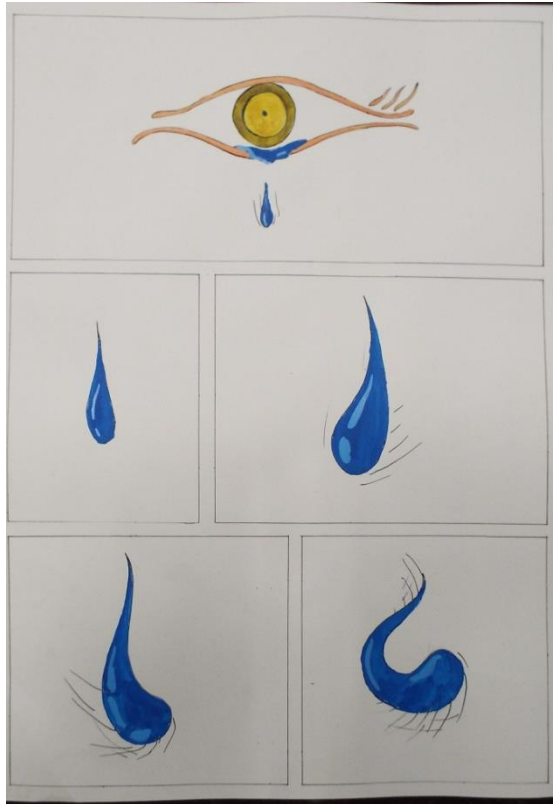


Figura 59 - Página 11



Figura 60 - Página 12



Figura 61- Página 13



Figura 62 - Página 14



Figura 63 - Página 15



Figura 64 - Página 16



Figura 65 - Página 17



Figura 66 - Página 18



Figura 67 - Página 19



Figura 68 - Página 20



Figura 69 - Página 21

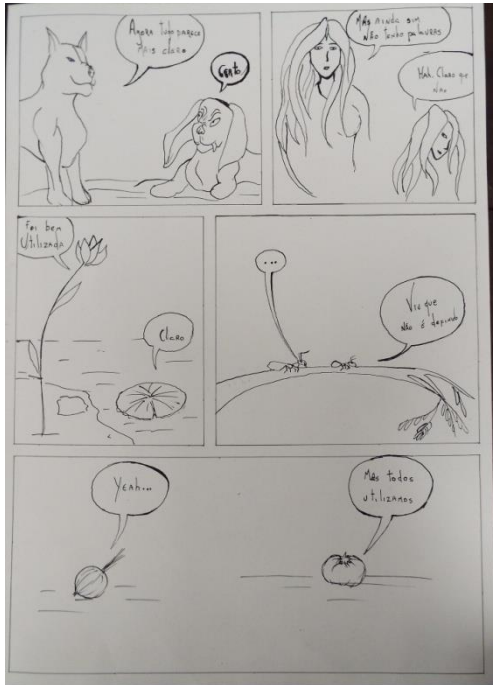


Figura 70 - Página 22



Fonte: Acervo do Artista (2015).

Para concluir as etapas da produção, pode-se dizer que o tema se trata e se expõe de maneira surreal, ocorrendo uma metamorfose dando um desfecho na história deixando as margens de entendimento e interpretação abertas. O conceito que se aborda por sua vez é deveras a própria imaginação a mesma incitada ao expectador no decorrer de toda a história, e provocada primeiramente a partir da metalinguagem do uso de falas posicionadas como um diálogo que não identifica os personagens, más sim estimula o espectador a reconhecer que tem duas pessoas falando. No caso funciona como um gatilho que irá exercer um aquecimento da imaginação utilizada no decorrer da HQ. Ao final a participação da pessoa refletida na história vem com a intenção de trazer a pessoa para a metalinguagem como uma intervenção de metalinguagem surreal.

6 CONCLUSÃO

Desde os primórdios de existência dos quadrinhos há a evidência incontestável de que os mesmos se mostram como um meio de expressão humana capaz de exercer o fazer artístico. (THOMAS, 1994 *apud* RAHDE, 2000, p. 48) considerando que o artista contemporâneo está imerso no princípio da crítica, certamente, ele ver-se-á forçado a tematizar na obra de arte o questionamento da realidade aparente e da própria existência.

O trabalho desenvolvido sobre quadrinhos e seu diálogo com a arte contemporânea, permitiu que fossem alcançados os objetivos propostos e levou a reflexões importantes dentro deste tema, pois os quadrinhos não só podem ser evidenciados como um meio artístico como de fato é uma linguagem artística da contemporaneidade, mas também podem trazer e abordar os mais variados temas, possibilidades e abordagens enquanto uma vertente artística. Tal consideração se baseia no fato de que vive-se em uma época em que a arte dá liberdade ao uso dos mais variados meios de expressão.

Logo desde o início do curso o pesquisador busca os assuntos da arte contemporânea e suas intervenções na realidade. Percebendo assim que está cada vez mais disposta às mais distintas linguagens, fazendo na mente uma grande narrativa. Não abandonando as vertentes de desenho, praticadas desde a infância pelo pesquisador pois como nos diz Eisner (1989, p.123) “ a história em quadrinhos como forma de arte é inerente ao fato de que trata de um veículo principalmente visual”, complementado por Rahde (2000, p. 115), pois a receptividade do leitor á beleza estética encontrada nos quadrinho exerce um efeito sensorial e este aspecto conduz o desenhista a produzir página de alta qualidade. Sendo assim o quadrinho o meio de maior interesse, o pesquisador depara-se com incontáveis assuntos quando tem uma história em quadrinhos em mãos.

Trabalhar o conceito de história em quadrinhos de definições como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador sendo essa uma definição mais próxima e aplicável” (MCCLOUD, 1995, p. 09) dissecando tanto elementarmente quanto historicamente na intenção de aproximá-lo das conceituações de arte contemporânea tornou mais que visível essa possibilidade como um pensar e um fazer que se exige de um processo de criação artística pois

um artefato artístico surge ao longo de um processo complexo de apropriações, transformações e ajustes (SALLES, 2009, p. 17).

Um meio que se preze a um processo de produção e disposição do sujeito a colocar sua ideia e seus conceitos em prática de uma maneira tão autônoma pode ser com certeza, uma linguagem artística contemporânea, o que traz uma infinidade de possibilidades de classificação dos quadrinhos como arte meio artístico pois como nos relembra Eisner (1989, p.13) “A arte propicia um estudo de conteúdos temáticos e que muitas histórias apresentam um debate estético narrativo, sendo assim não é possível mais desvincular artes visuais e quadrinhos”.

Visto dessa amplitude é importante lembrar que a “arte contemporânea contemporânea estabelece uma nova concepção entre a arte e o público assim como as reações a essa perturbação” (CAUQUELIN, 2005, p.19) o que é não só uma base de veiculação aos quadrinhos, mas como uma tangência, uma referência que descreve como os quadrinhos se comportam na atualidade sendo esses capazes de estabelecer, provocar, inspirar a percepção do público.

Com relação ao desenvolvimento da entrevista (Apêndice A), pode-se concluir que o trabalho do artista é rico em possibilidades e em comunicações fieis de situações que fazem parte da vida.

A partir deste posicionamento, o presente trabalho demonstra que a produção teve um resultado importante para o pesquisador desde a parte o surgimento da ideia e a construção do projeto e todas as suas dificuldades, tratou-se de uma produção experimental que pode possuir um processo de mudanças que levam ao fazer artístico.

Ao concluir este trabalho, o resultado de conhecer e criar o surreal e a sensação perante a leitura e apreciação das produções de outros autores e artistas respeitados, deixa claro para o pesquisador a importância da Arte e que, sim, é possível este diálogo mencionado no título deste trabalho, afirmando a ideia de que Histórias em Quadrinhos são pura arte contemporânea, são produzidas e pensadas conforme a maior liberdade de expressão dos dias atuais.

REFERÊNCIAS

BRADLEY, Fiona. **Surrealismo**. 2ª Ed. São Paulo: Cosac e Naify, 2001.

CAGNIN, Luiz Antônio. **Os quadrinhos**. São Paulo, Ática, 1975

CAUQUELIN, Ane. **Arte Contemporânea: Uma introdução**. São Paulo: Martins, 2005

CYRNE, Moacir. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. 2ªEd. Petrópolis: Vozes, 1970.

COCHIARALE, Fernando. **Quem tem medo da arte contemporânea?** Recife: Massangana, 2006.

ECO, Umberto. **Apocalíptos e Integrados**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1986.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo. Martins Fontes, 1989.

INÁCIO, Bruno. Escher: quando até a gravidade deixa de ser real. Artista plástico holandêsapresentou mundo parecido com o dos sonho em suas obras. **Artes e ideias**. 2015. Disponível em:
http://lounge.obviousmag.org/with_a_little_help_from_my_friends/2014/07/escher-quando-ate-a-gravidade-deixa-de-ser-real.html

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais**. 6ª Ed. Rio de Janeiro: Record, 2002.

LIMA, Izabella. **Revista brasil com Z**. 2015. Disponível em:
<http://www.revistabrazilcomz.com/galeria-de-arte-de-ontario/> Acesso em 29 maio 2015

LUYTEN, Sonia MariaBibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3ª Ed. São Paulo: Hedra, 2011. 222p.

_____. **O que é história em quadrinhos**. 2ª Ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995. Disponível em: <http://pt.slideshare.net/Recursosparaquadrinistas/scott-mccloud-desvendando-quadrinhos?related=1>

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 23ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processo de criação**. 15 Ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. **Imagem: Estética moderna & pós-moderna**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000. 170p.

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

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 4ªed. São Paulo: Annablume, 2009.

SPIEGELMAN, Art. **Maus: a história de um sobrevivente**. 1 ed. V 01. São Paulo: Brasiliense, 1987.

_____. **Maus- a história de um sobrevivente II: e foi aí que começaram os problemas**. 1ed V 02. São Paulo: Brasiliense, 1995.

VERGUEIRO, Waldomiro. RAMOS, Paulo(orgs). **Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática**.1.ed. São Paulo: Contexto, 2014

GUBERN, Roman. **El Lenguaje de Los Comics**. Barcelona: Península, 1979.

MAGALHÃES, Henrique. **Indigestos e sedutores: o submundo dos quadrinhos marginais**. Revista Culturas Midiáticas. UFPB; Vol. II, n. 1jan./jun./2009

REAME, Bruno Amato; YANAZE, Leandro Key Higuchi; REGIS, Luciana Fernandes. XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação **História em quadrinhos como ferramenta ideológica: Um Estudo Sobre Maus de Art Spiegelman**. Faculdade de Comunicação Social Cásper Líbero, 2005. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/r1370-1.pdf>

APÊNDICE(S)

APÊNDICE A - Entrevista com o quadrinista Raul Galli

ENTREVISTA COM O QUADRINISTA RAUL GALLI

Entrevista realizada em 08 de junho de 2015 com o quadrinista Raul Galli de Criciúma, Produtor dos quadrinhos “Terra Incógnita” e “Ornitomancia”, dividida em duas etapas a primeira que se desenvolve com o artista e seu parecer sobre arte contemporânea e a segunda a respeito de seu trabalho “Ornitomancia” dando um parecer em cima de sua produção enquanto ideia artística.

1. O que são histórias em quadrinhos para você?!

É um meio de expressão, uma mídia. Como a música ou cinema, que, digamos, é uma forma, uma técnica para você expressar alguma coisa, pode ser uma crítica, história ou um sentimento. O quadrinho é um meio para dar voz a essa ideia.

2. Como você vê a atual produção artística dos quadrinhos?

Os quadrinhos, como mídia, estão aproveitando muito bem essa civilização globalizada do século XXI. Estão conseguindo absorver estilos e ideias não só de outros mercados de quadrinhos como o Japão e a Europa, mas também do cinema, da música, das artes plásticas, da fotografia. Além disso, vejo uma exploração bem grande dessa mídia para levantar questões sociais, seja de uma maneira bem pesada ou de uma maneira bem humorada. Não falando necessariamente o quadrinho comercial, mas sim o quadrinho de uma maneira abrangente. O quadrinho comercial, de entretenimento, está ficando cada vez mais “formulaico”, tendo aquela estrutura bem rígida e bem adaptada para o consumidor.

3. Como quadrinista, você acha que existe diálogo entre os quadrinhos e a arte contemporânea?

Claro. Como autor de quadrinhos eu percebo que você consegue guiar o leitor para aquilo que você quer passar. Procurei explorar isso, por exemplo, em um trabalho meu chamado Ornitomancia, que um detalhe legal: deixei todos os quadros do mesmo tamanho, do mesmo formato, para o leitor sentir aquela monotonia do cotidiano do personagem. Isso para mim é a mesma construção que um artista plástico vai fazer quando pensa nas cores da tela dele, ou então quando ele cria uma instalação e pensa no caminho que o observador vai percorrer, pra planejar o que o observador vai sentir ao observar a obra. Sem falar em caras como Dave McKean, que usa essa linguagem artística assim, da pintura, fotografia e colagem para fazer os quadrinhos dele.

4. Você acha que existe certa resistência nas galerias de arte em exposições de quadrinhos? Justifique.

Nunca tentei expor quadrinhos em uma galeria de arte, mas também nunca vi. Por quê? Não sei se é uma resistência das galerias em mostrar ou se é uma falta de interesse dos desenhistas de quadrinhos em expor nesses espaços. Mas para contradizer minha própria resposta já vi no Colher de Chá páginas de HQ expostas em meio a outros trabalhos. Foi o único exemplo que presenciei.

5. O que você acha que falta para os quadrinhos serem visto como arte?

Primeiramente, acho que falta de conhecimento sobre quadrinhos por parte dos apreciadores de arte. Muitas vezes quadrinhos que trazem uma proposta mais “artística” acabam não chegando no público de arte. Por outro lado, acho que o próprio termo arte é utilizado erroneamente hoje. O público leigo usa a palavra arte como um julgamento de valor, como: “ah o Pelé é um artista do futebol”. Eu acho que a arte não é isso, a arte tem que trazer questionamento, tem que fazer pensar, e o quadrinho é perfeitamente capaz de fazer isso.

6 - Qual o ponto de partida de Ornitomancia?

O Ornitomancia veio da ideia de me desafiar. Eu tenho mania de escrever, e isso é até bem perceptível no meu outro trabalho, Terra Incógnita, de

querer amarrar todas as pontas soltas, e o Ornitomancia foi uma tentativa de fazer uma história que tivesse um final aberto.

7 - Quanto às poéticas e metalinguagens utilizadas?

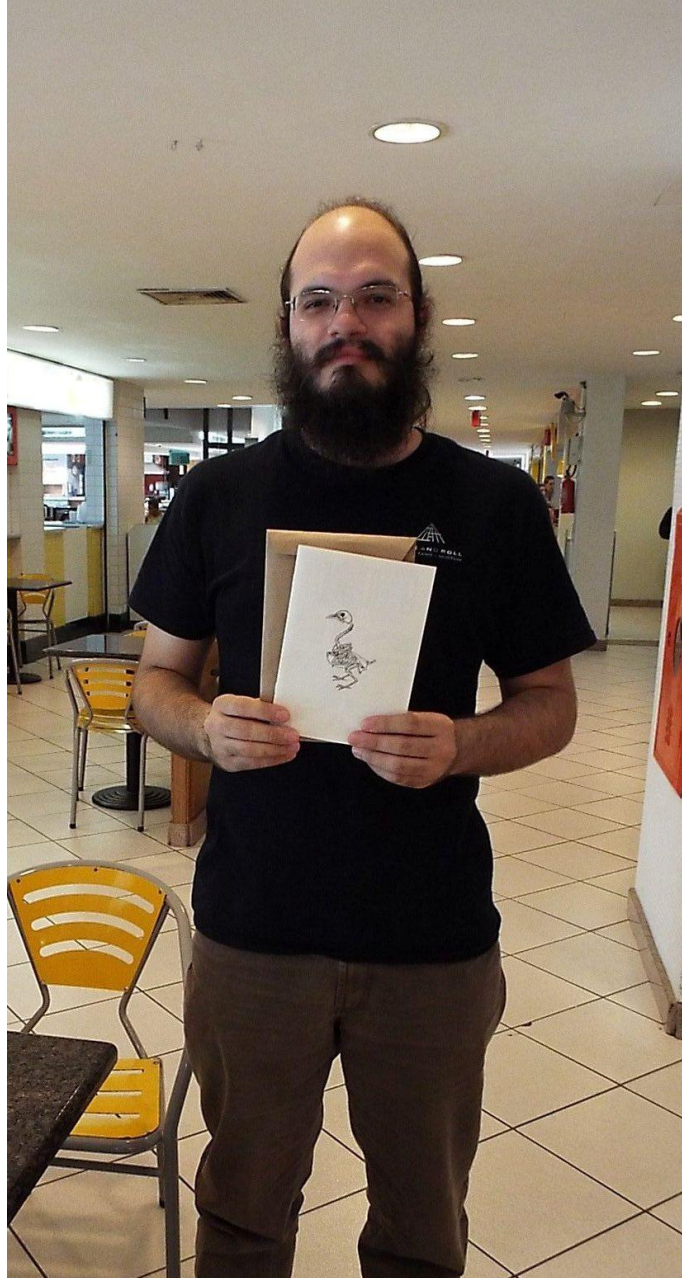
Um dos recursos foi fazer os quadros do mesmo tamanho e do mesmo formato, pois eu queria passar essa impressão do cotidiano meio que monótono do personagem. Apesar de ele estar vivendo essa situação meio que absurda, é colocado num contexto em que ele tá arrumando a casa, indo no banco, e eu pensei em reforçar isso através do enquadramento. Outra coisa foi a capa. Eu queria ter uma capa ao mesmo tempo limpa e instigante, por isso eu optei por não botar o título na capa, tendo só o desenho do esqueleto de um pássaro, justamente porque eu quero que o leitor se sinta ao mesmo tempo instigado e perdido.

Somado a isso eu optei pelo uso de um papel diferenciado, e ao invés de fazer uma capa, justamente para não perder esse toque do papel, eu coloco a HQ dentro de um envelope pardo. Isso tudo me levou a tomar a decisão de vender esse trabalho só em eventos, e não em livrarias e revistarias. Essas decisões foram para preservar o clima que eu queria que o leitor tivesse na hora que pegasse o trabalho na mão.

8 - E quanto à história?

Eu queria desenvolver uma trama psicológica, que se desenvolvesse na mente do personagem. Escrevi alguns roteiros que foram descartados, senti que não estava conseguindo passar exatamente aquilo que eu tinha em mente. Um dia, saindo de casa, eu encontrei um pássaro morto na minha rua. Olhei aquele passarinho e, naquele momento, rolou aquele insight de colocar isso na história. Essa bizarrice do cara juntar bicho morto na rua estava completamente de acordo com o clima que eu queria passar.

Foto: Raul Galli, com Ornitomancia.



Fonte: foto elaborada pelo autor.

ANEXO(S)

ANEXO A – Autorização Raul Galli Alvez

AUTORIZAÇÃO – USO DE FALAS, ESCRITAS E IMAGENS

Eu Raul Galli Alvez portador do
RG 4331274 (nº da identidade) autorizo a utilização de minhas falas, escritas e
imagens e estou ciente que os dados fornecidos serão utilizados na pesquisa (Trabalho
de Conclusão de Curso) de Leonardo Santoli Lena Nascimento, acadêmico (a) da 8ª fase
do curso de Artes Visuais – Bacharelado, que tem como objetivo ampliar possibilidade de
aproximação dos quadrinhos com a arte em defesa de que a HQ pode ser uma linguagem
enquanto produção artística contemporânea.

Atenciosamente,



Assinatura

Criciúma, 03 de junho de 2015.