

ELEMENTOS COMPOSITIVOS QUE AUXILIAM NA APREENSÃO DE SENTIDOS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

JOYCE NASCIMENTO OLIVEIRA¹; THAÍS CRISTINA MARTINO SEHN³

¹Universidade Federal de Pelotas – joyce.furnas@gmail.com

³Universidade Federal do Rio Grande do Sul – crisehn@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

Na produção de histórias em quadrinhos existem dois estilos que se destacam no mercado: o HQ e o Mangá. O primeiro é estilo tem origem nos Estados Unidos, e no Brasil, é popularmente conhecido como HQ; o segundo tem origem no Japão e é conhecido como mangá. Apesar de sua origem, atualmente não é possível identificar esse tipo de publicação por sua nacionalidade, pois ambos passaram a ser produzidos em vários países. A diferença mais marcante entre as duas histórias é o sentido de leitura de cada publicação, a primeira da esquerda para direita, e a oriental, da direita para esquerda, no entanto existem outras características além desta que identificam cada publicação. Além disso, cada uma delas possui um conjunto de características visuais próprias que foram destacadas por MCCLOUD (2005; 2006). Neste artigo pretende-se complementar essa pesquisa sobre os dois estilos observando elementos ainda não evidenciados.

A fundamentação teórica é composta por percepções e análises feitas por MCCLOUD (2005, 2006) autor conceituado nos estudos dos quadrinhos que, nas suas obras aqui abordadas, também faz comparações entre HQ e mangá. A teoria também é embasada no conteúdo publicado pela editora japonesa de mangás Comic Zenon, através do canal do site Youtube (SMAC!, 2015).

2. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento desta pesquisa é utilizado um painel comparativo de casos, esta escolha se dá com a finalidade de poder aprofundar os estudos respeitando os limites do artigo. Com isso, pode ser apresentado um maior número de elementos aplicáveis na análise dos objetos, o que aumenta a probabilidade da pesquisa ter resultados positivos e mais relevantes.

Os objetos de estudo foram escolhidos a partir dos rankings¹ de maior número de vendas por volume publicado, no ano de 2014, um de cada tipo. Foram analisadas as 10 primeiras obras de cada ranking e selecionadas aquelas que possuem uma arte mais característica de cada estilo (MCCLOUD, 2005; 2006). Assim foram escolhidas as obras “Superior Spider-man”, HQ da editora Marvel e “Naruto”, mangá da editora Shonen Jump. Foi utilizada uma amostra intencional (BARBOUR, 2009) de uma página de cada obra para a análise, selecionada a partir dos primeiros capítulos desses quadrinhos. Ao observar a obra de MCCLOUD (2005; 2006) percebeu-se que ele traz diversos elementos e também comparações entre esses dois tipos de obras. Contudo, alguns elementos não estão relacionados

¹ Ranking HQ's: Disponível em Diamond C. Distributors (2015); Ranking Mangás: Oricon (2015)

com esses estilos. Portanto, optou-se por cruzar aqueles ainda não aplicados com as obras escolhidas, para complementar o trabalho do autor, trazendo algo novo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para esta análise serão utilizados três elementos de composição visual dos quadrinhos explicados por MCCLOUD (2005;2006): a percepção da duração de tempo do quadro, a intensidade por variação dos ângulos e o impacto no sentido espacial. A percepção de tempo que o leitor tem nos quadrinhos é formada por vários aspectos, aqui, destaca-se o comprimento dos quadros, ou seja, quanto mais longo o quadro for, mais tempo ele transmite. O segundo elemento é relacionado aos ângulos “de câmera” escolhidos para a apresentação da cena dentro de um quadro, o que influencia bastante na percepção da página do quadrinho. Além das sensações mais conhecidas com: a de grandiosidade do objeto gerada pelo ponto de visão *contra-plongée*², e a de inferioridade gerada pelo ângulo *plongée*³; a frequência e diversidade de ângulos na história podem ajudar ou atrapalhar a criação de impacto. O terceiro elemento é o impacto de sentido espacial (sentido da ação vs. sentido de leitura). O sentido (espacial) em que ocorre a ação dentro de um quadro também afeta a percepção que se tem da figura na página. Independente do sentido de leitura adotado, o que importa aqui é se o sentido da ação é o mesmo do de leitura. Se sim, a ação não interrompe o fluxo de leitura e nós temos uma percepção de que a ação é rápida ou, até mesmo, mais suave. Se o sentido da ação é oposto ao de leitura, a percepção é, não só mais lenta como também associada à rigidez, força e poder. Isso porque ela está indo contra o fluxo natural, ou seja, ela é um obstáculo, é como um cavalo andando contra a corrente de um rio (SMAC!, 2015, informação verbal)⁴. Sucede a análise da página da HQ Superior Spider-Man e do mangá Naruto (Figura 1).

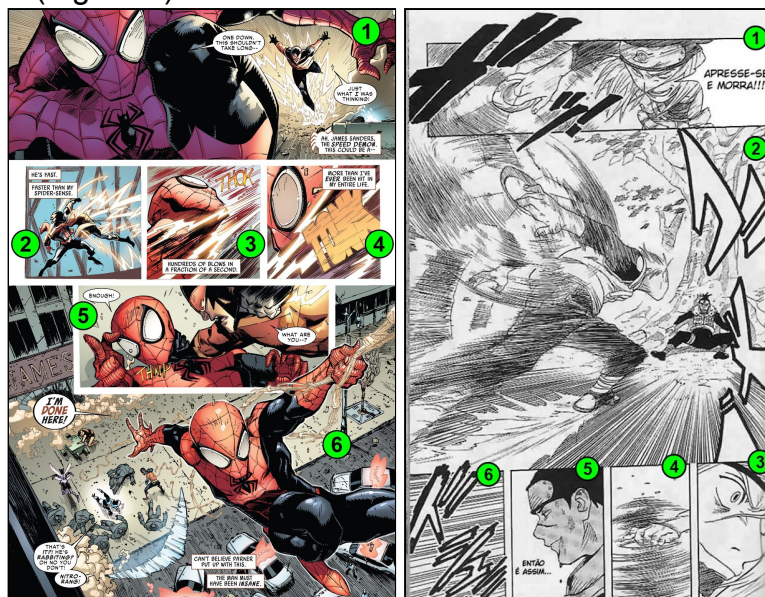


Figura 1 - p.8 v.1 de Superior Spider-Man (esquerda) e p.46 v.1 de Naruto (direita)
Fonte: Comic Extra, Central de Mangás, 2015.

² *Contra-plongée*: a câmara colocada abaixo do objeto (COSTA, 1989, p.180-188).

³ *Plongée*: a câmara está posicionada acima do seu objeto (COSTA, 1989, p.180-188).

⁴ Análise fornecida por Smac! The Silent Manga Audition Community, em vídeo publicado no site Youtube, em março de 2015, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=MIUWPqxmD2w>

A diferença de tempo nos quadros da página do Superior Spider-Man (Figura 1 - à esquerda) pode ser melhor percebida ao se comparar os mais curtos 2, 3 e 4 em relação ao 5. Os socos desferidos pelo personagem nos quadros menores (de mesmo tamanho e sequenciais) ganham velocidade visual, e quando olharmos para o 5, ele gera uma pausa por seu comprimento maior em relação aos quadros anteriores. O 5 acaba expressando a mudança de ritmo (o personagem que estava batendo pára por um momento), em harmonia com a dúvida do personagem.

Já na página do Naruto (Figura 1 - à direita), o mesmo efeito é percebido ao comparar os quadros 3, 4, 5 e 6 com o 1. O 1 é o mais largo, e o tempo nele passa mais devagar, o tempo que sentimos a arma do personagem girar nesse quadro reflete a ação de “pegar impulso” para completar a ação de lançar a arma. A sensação passada é muito diferente da dos quadros 3, 4, 5 e 6, que podem ser percebidos como os últimos suspiros antes de uma ação importante. Já o tempo percebido pelo tamanho do quadro 2, causa a pausa dramática que cria suspense e empolgação quando algo perigoso e importante está para acontecer.

Com relação à variação dos ângulos, no Superior Spider-Man existe um equilíbrio entre eles. Os quadros 1, 2, 3 e 4 são apresentados com ângulo na altura dos olhos, o mais comum. Enquanto os quadros 5 e 6 possuem um ângulo *plongé*. Só possuem dois tipos de ângulos, o número de quadros com o ângulo mais impactante (*plongé*) é menor, então o impacto das cenas pode ser gerado da maneira correta (sem muita variação). Pode-se perceber, também, como o ângulo comum facilita a interpretação das cenas, elas ganham maior velocidade de percepção e de interpretação, o que nos quadros 2, 3 e 4 é congruente com a sensação gerada pelo elemento anterior de maior duração de tempo. Da mesma maneira, os quadros “menos fáceis” de serem compreendidos (5 e 6) reforçam a sensação de maior intervalo de tempo, como no elemento anterior.

No Naruto, o único quadro com um ângulo fora da linha de visão dos personagens é o 2, e através dessa exceção o impacto gerado pelo ângulo nesse quadro se destaca mais. A velocidade menor de compreensão de um ângulo atípico está de acordo com a sensação passada pelo mesmo quadro no elemento anterior.

Com relação ao o impacto de sentido espacial, deve-se levar em consideração que o sentido de leitura desta obra é ocidental. No primeiro quadro o sentido da ação é contrário ao de leitura, por isso os personagens ganham força e não velocidade. Nos quadros 2, 3 e 4, o sentido da ação é respectivamente contra, a favor e contra o sentido de leitura. O efeito criado aqui é de variação de velocidade, os socos do personagem ganham velocidades diferentes o que os torna mais dinâmicos e reais, este efeito ajuda o leitor a sentir melhor os socos da história. Outra influência desse elemento nesses mesmos quadros é a de que o personagem que está batendo, por estar virado contra o sentido de leitura, induz a sensação de que os socos estão ainda mais fortes. Enquanto que o personagem que apanha estando virado a favor do sentido de leitura, passa a sensação de impotência para com a agressividade da outra personagem. No 5, a ação para e os sentidos dos personagens se neutralizam, gerando uma pausa visual, que por sua vez também é representada no mesmo quadro pelos elementos anteriores. No 6, o personagem que estava apanhando, agora ganha a velocidade necessária para fugir ao fazer uma ação seguindo o mesmo sentido que o de leitura.

Na obra do Naruto, leva-se em consideração que o sentido de leitura é oriental. No primeiro quadro a direção do personagem está a favor do fluxo, mas o sentido da

ação é oposto ao de leitura, então a sensação passada aqui é tanto de suavidade como de peso, a ação é executada com força pelo personagem, mas ele não apresenta dificuldade para exercê-la. Nos quadros 2, 3 e 4 a ação e personagem estão contra o sentido natural, possuem força, que gera menor velocidade. No 2, esta característica condiz com os elementos anteriores de tempo. Já os quadros 3 e 4 passam a sensação de piques de força. Muito diferente do 5, onde o sentido do personagem passa aceitação, tranquilidade e junto da velocidade do elemento do comprimento dos quadros seria quase como um último suspiro, uma passagem suave depois de muita tensão.

4. CONCLUSÕES

Ao final da análise todas as elementos foram aplicadas em ambas as páginas e em quase todos os quadros, os objetos de estudo foram analisados mostrando coerência com o explicado na teoria. No entanto, através dessas técnicas não foi possível diferenciar os estilos das publicações já que os três elementos foram aplicado da mesma forma, cada um seguindo seu estilo de desenho e de narrativa. Os elementos se provaram ferramentas eficazes na compreensão da sensação passada pelos aspectos e composições visuais dos quadrinhos. Em pesquisas futuras pretende-se ampliar o escopo de análise, tanto das amostras como das ferramentas de análise, para compreender melhor as características específicas das HQ's e dos mangás.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOUR, R. **Grupos Focais**. São Paulo: Artmed. 2009.

CENTRAL DE MANGÁS, **Naruto**. Central de Mangás. Acessado em 15 jun. 2015. Online. Disponível em: <http://centraldemangas.org/online/naruto/001#46>

COMIC EXTRA. **Superior Spider-Man**. Comic Extra. Acessado em 15 jun. 2015. Online. Disponível em: <http://www.comicextra.com/superior-spider-man/chapter-1/full>

COSTA, A. **Compreender o cinema**. São Paulo: Editora Globo, 1989.

DIAMOND C. D. **2014 Comic Book Sales Figures**. Comichron. Monthly Comics Sales. Acessado em 12 jun. 2015. Online. Disponível em: <https://goo.gl/JPddDf>

MCCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books do Brasil, 2005.

MCCLOUD, S. **Desenhando Quadrinhos**: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: Makron Books, 2006.

ORICON, **Top-Selling Manga in Japan by Volume: 2014**. Acessado em 12 jun. 2015. Online. Disponível em: <https://goo.gl/Sp1Ucf>

SMAC! The Silent Manga Audition Community. **Manga Panel Layout Basics**. Youtube, 20 mar. 2015. Vídeos. Acessado em: 05 jun. 2015. Online. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MIUWPqxmD2w>