

Resenha

“A leitura dos quadrinhos”: uma obra sobre a linguagem das HQs capaz de provocar o desejo de sua leitura, utilização e criação.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos** – coleção Linguagem & Ensino. São Paulo: Ed. Contexto, 2009.

“A leitura dos quadrinhos” é uma obra integrante da coleção Linguagem & ensino da editora Contexto, que visa oferecer ao docente livros teóricos práticos no intuito de complementar a formação profissional nas áreas de letras, pedagogia, artes e comunicação.

Com essa proposta, coube ao pesquisador e docente Paulo Ramos escrever acerca da leitura das histórias em quadrinhos e logo nos primeiros textos notam-se diferenças de metodologia de pesquisa se comparados com outras obras que abordam este meio de linguagem.

A maioria das obras que analisam as histórias em quadrinhos privilegiam o estudante ou docente que pretende produzir histórias em quadrinhos como meio de expressão artística. Esse direcionamento de publicação resultou no ensino das histórias em quadrinhos em cursos de design gráfico, artes e comunicação e em contra partida, alunos de graduações como letras tem pouca ou nenhuma disciplina que ensine as histórias em quadrinhos como uma linguagem e forma de criação de conteúdo.

As conseqüências desse direcionamento culminam na formação de indivíduos capazes de desenhar e produzir sequências narrativas, mas não formam criadores capazes de gerar bons textos verbais e não verbais. Estes elementos, combinados a sequência narrativa formam as histórias em quadrinhos.

Nesse aspecto, Paulo Ramos apresenta uma obra pioneira, com viés lingüístico-textual em relação às histórias em quadrinhos.

A sua proposta de ser um livro acerca da leitura das histórias em quadrinhos pode ser considerada aparentemente simples, ainda mais se analisarmos o atual panorama do uso das histórias em quadrinhos na educação, da qual a maioria das atividades se resumem a interpretação de tirinhas, leitura de histórias em quadrinhos ou criação livre, ou seja, sem orientação do uso correto dos elementos constituintes na produção das histórias em quadrinhos.

No livro, o autor investiga as diferentes formas das histórias em quadrinhos ao classificar os diferentes gêneros integrantes desta linguagem. O docente que tiver acesso a esta obra irá descobrir, por exemplo, que as histórias em quadrinhos não se resumem as tirinhas, mas aos cartuns, charges, as tiras cômicas, tiras cômicas seriadas e tiras seriadas.

Esta ampliação do conceito das histórias em quadrinhos através dos gêneros multiplica as possibilidades pedagógicas que o docente pode utilizar como meio complementar de ensino em suas atividades e como construção de um indivíduo capaz de ler e se expressar com esta linguagem. O discente sabe que não está mais limitado a se expressar em três quadros seqüenciais, que constitui na menor célula de construção de uma tira.

O próprio autor considera que ainda há diversos tipos de quadrinhos que não foram abordados na obra e que há a necessidade de novos estudos na área. Um exemplo de como fez falta a explicação ou inclusão de alguns gêneros de quadrinhos como mangás e comics é que muitos elementos de leitura que são explicados ao longo dos capítulos não se limitam ao uso de exemplos extraídos das tiras ou de gêneros exemplificados por Paulo Ramos, mas de quadrinhos que ficaram carentes de exemplificação.

A seguir o autor reflete acerca da representação da fala e do pensamento, conceitualizando o balão de texto e suas diferentes representações gráficas. Paulo Ramos nesse momento apresenta diversos pesquisadores como Will Eisner, Juan Acevedo, Antônio Luiz Cagnin, Waldomiro Vergueiro, Fresnault-Deruelle e Clárcia Akemi Eguti com definições acerca do balão de texto.

Essa citação de pesquisadores de histórias em quadrinhos oferece ao leitor a busca mais aprofunda que o próprio autor adverte em sua obra.

A representação da fala e do pensamento não fica só restrita ao balão e suas derivações como balão-fala, balão-pensamento, balão-cochicho, balão-berro, balão-trêmulo, balão-de-linhas-quebradas, balão-vibrado, balão-glacial, balão-unísono, balão-zero ou ausência de balão, balão-intercalado, balão-mudo, balões-duplos, balão-sonho, balão de apêndice cortado, balões-especiais. Aliás, O autor cita Robert Benayoun e sua obra *Le Ballon dans La Bande Dessinée* da qual elenca 72 formas distintas de balão.

Paulo Ramos também cita o apêndice como meio de representação da fala e pensamento. É interessante observar essa distinção na explicação desses elementos, uma vez que é raro termos um balão de texto sem apêndice. Ao mesmo tempo, o leitor aprende acerca da anatomia do apêndice e o quanto ele pode influenciar na comunicação da personagem.

Por fim, Paulo Ramos considera o uso das legendas que em muitos casos complementa o discurso da personagem, uma vez que os balões de texto são mais usados nos discursos diretos. As legendas são usadas como textos de narradores que indicam um espaço, linha temporal, nota de rodapé ou situar o leitor na trama.

No capítulo que disserta acerca da oralidade, o autor destaca os diferentes tratamentos gráficos propostos na tipografia dos textos e estabelece a relação destes textos verbais com os balões de texto, apêndice e o texto não verbal, calcado nas personagens. Um elemento que o docente deva considerar em um estudo aprofundado da oralidade nos quadrinhos é a construção tipográfica que represente determinado personagem ou texto. Apesar de Paulo Ramos considerar o amplo leque de possibilidades que a informática hoje propicia para o autor optar pela tipografia mais adequada, é preciso considerar que cada família tipográfica possui estética, design e criação que deve ser conhecida pelo autor que irá se expressar através da personagem.

Dentre os principais exemplos que Paulo Ramos expõe acerca da oralidade, podemos destacar o uso do recurso sublinhado, negrito, itálico, mudança do corpo da letra, simetria dos diálogos, ênfase, repetição de consoantes e até mesmo a ausência de texto, com ênfase na linguagem corporal das personagens.

A obra de Paulo Ramos perde o ritmo de bons textos ao analisar o papel da onomatopéia e da cor.

No caso das onomatopéias, o uso de páginas de mangá como exemplo de onomatopéia é correto, pois o mangá é um dos tipos de quadrinhos que possuem mais onomatopéias e o tipo de tradução para o português preservando a onomatopéia japonesa é um recurso que requer atenção do leitor mais desavisado. Entretanto confunde o docente que é leigo nos tipos de gêneros de histórias em quadrinhos, pois no capítulo de gêneros das histórias em quadrinhos não consta o mangá, apenas as tiras e suas derivações.

A explicação aprofundada da construção tipográfica nas onomatopéias poderia reforçar a compreensão do uso e da diferenciação de uma onomatopéia de uma frase ou texto. Um exemplo é a palavra *soco* (2009, p.80) usada como som de ação. Apesar de o autor ter comparado o uso da palavra com outras como “pof”, “paf”, a aplicação da palavra como som é devido ao design da palavra e a forma como está estampada na cena.

O texto direcionado a cor também carece de conhecimentos técnicos e a própria edição, em preto e branco, não ajuda a reforçar os poucos exemplos do uso da cor como meio complementar de leitura.

Paulo Ramos recupera o ritmo dos bons textos com o capítulo relativo à cena narrativa.

Uma importante contribuição de Ramos é ao explicar o que é um quadrinho ou uma vinheta, citar as definições de pesquisadores como Fresnault – Deruelle (2009, p.89) e Waldomiro Vergueiro (2009, p.90). Deste último pesquisador temos a seguinte citação:

O quadrinho ou vinheta constitui a representação, por meio de 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.

Definições deste tipo são essenciais para um docente que quer entender como funciona a leitura de uma história em quadrinho e propor uma orientação adequada acerca de criação de texto verbal e não verbal focado nas histórias em quadrinhos.

A narrativa é exemplificada com diversos autores que subvertem os elementos das histórias em quadrinhos como molduras dos quadros, o uso do contorno do rosto como linha narrativa, a mudança da linha de contorno das molduras para diferenciar o tempo da história que está sendo contada e até mesmo a ausência de contornos, obra do autor Henfil.

O autor considera a construção da personagem como elemento essencial para a condução da narrativa. O tema é aprofundado no capítulo seguinte e ao realizar uma leitura deste capítulo, podemos considerar que se trata do primeiro capítulo mais dedicado ao texto não verbal, uma vez que o autor aborda temas como expressão facial, corporal e gestos.

O capítulo também trata de como os efeitos especiais influenciam na narrativa e como se incorporam ao personagem e apresenta um estudo de caso da personagem Batman ao demonstrar que um mesmo personagem pode representar gráficas diferentes, como a estilizada, realista, caricato e hiper realista (2009, p.122-123).

O capítulo final trata do espaço e tempo nas histórias em quadrinhos. Esse capítulo reforça todos os conceitos explicados anteriormente e apresenta ao leitor até que medida as histórias em quadrinhos utiliza a sequência narrativa sem se transformar numa animação.

O autor apresenta tipos de cenas comuns nas histórias em quadrinhos, planos de composição e a profundidade das cenas ao mencionar a perspectiva.

O livro não possui uma conclusão, o que permite refletir na possibilidade de um segundo volume, dessa vez dedicada a leitura das histórias em quadrinhos publicados na Internet, uma vez que o recorte proposto nesse trabalho foi o impresso e a

leitura de histórias em quadrinhos em ambiente web possui diferenças acerca da interatividade e nas possibilidades de elementos animados, algo que no impresso é mais limitado.

Considero um livro que possui uma abordagem inovadora, provoca e convida o leitor da área de letras que não está habituado a utilizar as histórias em quadrinhos de maneira aprofundada.

Com sua leitura leve e dinâmica, é um livro que vai orientar tanto docentes como discentes no aprendizado da leitura e com a orientação correta, para a criação autoral de histórias em quadrinhos.

Alberto Ricardo Pessoa

Doutor em Letras pela Universidade
Presbiteriana Mackenzie

Professor do curso de Comunicação em Mídias Digitais
da Universidade federal da Paraíba - UFPB

E_mail: albertopessoa@live.com

Fone: (83) 96463884