

Marcos Nicolau

Falas & Balões

A transformação dos textos nas Histórias em Quadrinhos



Marcos Nicolau

Falas & Balões

A transformação dos textos nas Histórias em Quadrinhos



Paraíba - 2015

Falas & Balões

A transformação dos textos nas Histórias em Quadrinhos

Marcos Nicolau

Série Quiosque, 20. 3ª edição, 2015



MARCA DE FANTASIA

Rua Maria Elizabeth, 87/407

João Pessoa, PB. 58045-180

marcadedefantasia@gmail.com

www.marcadedefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia e um projeto de extensão do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Diretor/editor: Henrique Magalhães

Conselho Editorial:

Edgar Franco, UFG; Edgard Guimarães, ITA/SP; Marcos Nicolau, UFPB;

Paulo Ramos, UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos, USCS/SP;

Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Esta é uma obra exclusivamente de análise, que pretende contribuir para a discussão acadêmica. O uso das imagens é feito de acordo com o artigo 46 da lei 9610. Todos os direitos das imagens pertencem a seus detentores.

N639f

Nicolau, Marcos.

Falas & Balões: a transformação dos textos nas Histórias em quadrinhos. 3ª ed. / Marcos Nicolau. - Paraíba: Marca de Fantasia, 2015.

58p. il. (Série Quiosque, 20)

ISBN 978-85-67732-33-6

1. História em Quadrinhos. 2. Comunicação de massa. 3. Título.

CDU: 741.5

“Talvez fosse melhor eu ter lutado menos...
e perguntado mais.”
(Capitão América, por Stan Lee)

Para

Henrique Magalhães,
Deodato Borges e Deodato Filho,
Emir Ribeiro,
Archidy Picado,
Richard Muniz,
Marcos Tenório,
Cristovan Tadeu e
todos os quadrinistas paraibanos,
verdadeiros heróis desta fantasia
que não acaba nunca

Sumário

Apresentação: O texto revelado dos quadrinhos	7
Introdução	9
O texto literário e o balão De Tarzan a Flash Gordon: Anos 1920 e 1930	13
Clic, crash, bang, pow Um herói especial: Anos 1940, 1950 e 1960	21
Narradores diversos Personagens avulsos: Anos 1970	28
O pensamento instaura-se Batman, o cavaleiro das trevas: Anos 1980	33
Conclusão	39
Revisitando Frank Miller em Sin City	42
Cronologia evolutiva das falas e balões	48
Referências	56
Autor	58

O texto revelado dos quadrinhos

A primeira paixão de toda criança dá-se com seus heróis dos Quadrinhos. A leitura ganha ritmo e força apoiada na representação gráfica desse excepcional meio de comunicação.

Os quadrinhos fascinam mesmo, fazendo fluir em cada coração e mente – infantis, juvenis, adultos, pouco importa – todo um mundo de sonho, expressão das mais recônditas fantasias.

Alguns desses leitores apaixonados ultrapassam a fronteira do sonho e criam suas próprias personagens, tornando concretas – impressas sobre o papel – suas visões de mundo, seus conflitos interiores, suas críticas ao sistema estabelecido. Este percurso foi traçado por Marcos Nicolau, que enveredou no jornalismo – particularmente voltado às artes gráficas – desde cedo, onde fez surgir personagens e Histórias em Quadrinhos com um vigor impressionantes.

Um outro caminho pouco usual, mas nem por isso desimportante para o desenvolvimento dos quadrinhos de Marcos foi o da inquietação investigativa, da busca de compreensão da linguagem, dos meandros dessa arte, que são as Histórias em Quadrinhos. A formação acadêmica de Marcos forneceu os instrumentos para uma análise dos quadrinhos naquilo que eles têm de essencial, mas que é tão pouco estudado: a linguagem textual.

O texto nas Histórias em Quadrinhos evoluiu do literário até se constituir numa expressão própria, numa simbiose – ou inter-relação – de discurso direto, por meio do diálogo, pensa-

mentos, reflexões, narrativas exteriores ou vinculadas à ação. É dessas modalidades em constante mutação que trata o trabalho de Marcos, dando ao texto sua devida importância no seio das Histórias em Quadrinhos.

Num momento de crise de criação, de carência de bons argumentos e de textos convincentes, Marcos Nicolau nos oferece uma imprescindível fonte de reflexão.

Henrique Magalhães

Introdução



Cisco Kid, de José Salinas

Muito já se falou, tanto já se escreveu sobre as Histórias em Quadrinhos e seus incríveis personagens. Ensaios já foram feitos sobre as funções ideológicas dos super-heróis e sobre a linguagem visual desse gênero, mas pouco foi realizado em termos de linguagem textual.

O mundo dos Quadrinhos é vasto, as possibilidades de análise e crítica ainda são muitas, só precisam ser identificadas e trabalhadas. Este trabalho é justamente uma dessas brechas através da qual pode ser explorado o aspecto das falas e das narrativas textuais que conduzem o enredo.

Como se estabeleceu a linguagem textual nos quadrinhos? Houve transformações significativas no foco narrativo ou alterações na sua forma? Como ela capta a vida dos personagens e como revela as ações e as aventuras? Foi procurando responder a estas perguntas, entre outras, que adentramos esse gênero, fazendo, primeiro, um acompanhamento das Histórias em Quadrinhos desde o seu princípio, fixando-se nos Quadrinhos de aventuras, para em seguida, extrair, por amostragem, os histórias que melhor representaram aspectos de mudança e transformação na linguagem textual.

O resultado é um painel que se inicia com Tarzan, na década de 1920, passando pela era de ouro dos Quadrinhos nos anos de 1930, demorando-se um pouco na revolução da linguagem, luz e sombra dos anos de 1940, atravessando certa acomodação nos idos de 1950, identificando sutis antecipações na década de 1960, estabelecendo comparações e indefinições nos anos 70, desaguando, por fim, na grande novidade dos anos 1980, quando o

pensamento dos personagens é aberto ao leitor e mostrado paralelamente aos diálogos e às falas em geral.

A linguagem textual está diretamente ligada ao estilo dos desenhos de cada época, bem como, os temas às questões sociais, sofrendo influência ou influenciando outros meios de expressão e comunicação. Texto e desenho caminham lado a lado num processo evolutivo que aproxima cada vez mais a palavra do ícone.



Batman, anos 1940

Tarzan, anos 1920

DE RÉDEAS SOLTAS,
SATAN TEM AGORA DE
CUIDAR DO SEU PRÓPRIO
EQUILÍBRIO E DO SEU
DONO.

FIRME,
SATANI!



Cavaleiro Negro, anos 1950
Príncipe Valente, anos 1930



... E TAMBÉM A RICOS .

(27)

O texto literário e o balão

De Tarzan a Flash Gordon
Anos 1920 e 1930



Tarzan, de Edgar Rice Burroughs

O gênero de Histórias em Quadrinhos de aventuras praticamente não existia na década de 20, oportunidade em que predominava a literatura. O cinema já mostrava a sua força, enquanto os jornais da época publicavam quadrinhos cômicos e satíricos.

Na segunda metade desta década, o autor de um dos mais bem sucedidos livros de aventuras – cuja estória já fazia sucesso também no cinema –, Edgar Rice Burroughs, recebe uma proposta de editores norte-americanos para transformar sua obra em livro quadrinizado, e aceita. O principal ilustrador dos livros de Burroughs, J. Allen St. John, não se entusiasma com o trabalho que é entregue, então, a um desenhista publicitário: Harold Foster.



Durante um mês, Tarzan se exercita no arco e na flecha, ao mesmo tempo que continua a explorar a cabana, onde acha a caixa de metal com o diário do pai, algumas fotografias e um medalhão de brilhantes. Este lhe agrada muito: coloca-o no pescoço, imitando o homem negro que viu.

Tem início a aventura das Histórias em Quadrinhos de aventuras com a publicação, em 1929, de “Tarzan of the apes” – Tarzan, o filho das Selvas, como foi publicado no Brasil. Este personagem foi um dos poucos que figurou nos principais veículos de comunicação de massa espalhados pelo planeta.

Exemplo do texto literário utilizado por Harold Foster, fora dos quadrinhos das aventuras de *Tarzan*



**DEPOIS DE INSTRUIR DALE E
FRIA, FLASH RETIRA OS PARA-
FUSOS DA PORTA CENTRAL.**

Em *Flash Gordon*, de Alex Raymond, o texto passa a figurar dentro dos quadinhos

Mas o objeto principal deste enfoque em Tarzan é justamente quanto à forma como foi publicado: em livro quadrinado, pelo traço impecável de Hal Foster – assinatura de Harold Foster – mas com um texto eminentemente literário que vinha disposto fora e embaixo de cada quadrinho. Deste modo, era o

texto quem conduzia toda a narrativa, não só explicando o que ocorria no desenho, como também, acrescentando fatos que não eram mostrados pelas ilustrações. Os diálogos, por sua vez, vinham incluídos no próprio texto.

Os desenhos tinham a função de ilustrar determinada passagem da narrativa, que havia sofrido, por seu turno, uma pequena reforma ao ser transposta do livro. Tal adaptação era feita pelo próprio Edgar Rice Burroughs e ligeiramente modificada pelo desenhista em ocasiões nas quais ele achava necessário.

Nesta época o balão de texto já existia e figurava nos quadinhos cômicos que eram publicados nos jornais. Na verdade, foi o surgimento dos balões em jornais dos Estados Unidos, em 1895, com o personagem Yellow Kid, que marcou o início do gênero quadrinhos na imprensa. Mas o balão de texto só veio a ser

utilizado nos quadrinhos de aventuras no início da década de 30, com outros personagens que tentavam repetir o sucesso do Tarzan quadrinizado.

Mesmo depois que o balão passou a ser utilizado, o desenhista Hal Foster se recusou a usá-los porque não queria que suas ilustrações ficassem submetidas à área negativa deixada por este recurso, preferindo, apenas, inserir o texto dentro dos quadrinhos, o que tornou a narrativa mais sintética e mais objetiva. Para se ter uma ideia da sua reticência, mesmo depois que deixou de desenhar Tarzan e passou a ter seu próprio personagem, Príncipe Valente, em 1937, Hal Foster ainda usava o texto solto, incluído dentro do quadrinho, apesar de praticamente todos os outros personagens da época já se utilizarem, em suas histórias, do balão de texto como uma característica fundamental.

O mais importante personagem da nova safra de heróis logo após o surgimento de Tarzan em Quadrinhos foi, sem dúvida, Flash Gordon. O jovem e talentoso desenhista vencedor do concurso realizado por um dos grandes distribuidores de quadrinhos dos Estados Unidos, o *King Feature Syndicate*, Alex Raymond, não só criou Flash Gordon, como também, Jim das Selvas e Agente Secreto X-9. Raymond, de início, utilizou o texto dentro dos quadrinhos, mas logo percebeu que o balão de texto era realmente um recurso gráfico que permitia, não só maior dinamicidade ao desenho, mas, principalmente, fazia com que o personagem conduzisse a narrativa com suas próprias falas e diálogos, ajudado, sempre que necessário, por um narrador externo.

Assim, o texto nos Quadrinhos de aventuras movimentou-se de fora dos quadros para dentro deles, perdendo seu exten-

so palavreado próprio da literatura e em seguida, instalando-se dentro dos balões. Com isso, os desenhos foram sendo cada vez mais fragmentados, aumentando de número à medida que o texto reduzia-se, o que deu ao gênero uma característica peculiar, fazendo-o constituir-se num dos bem sucedidos veículos de entretenimento e cultura até hoje.



O personagem *Yellow Kid*, de Outcault, inaugura o balão nas histórias em quadrinhos

Colocando-se no fundo do poço,
Super-Homem sustenta o eleva-
dor antes que ele bata no chão —



Em *Superman*, de Siegel e Shuster, vemos exemplo da presença constante do narrador externo nos quadrinhos de aventuras

Surgem os super-heróis

O período inicial da década de 1930 é considerado o ponto crucial da época áurea das HQs, entretanto, foi a partir de 1938 que começaram a aparecer os famosos super-heróis, carregados, segundo os estudiosos, de uma função ideológica poderosa, surgidos da necessidade de sociedades como a norte-americana, mostrarem-se superiores às demais, impondo sua hegemonia.

Criado por Jerry Siegel e Joe Shuster, o primeiro herói com super-poderes foi o Superman, publicado pela primeira vez em 1938, resultado da evolução que vinha tendo todos os heróis anteriores, cada vez mais dotados de poderes extraordinários. Se-

gundo o pesquisador brasileiro de HQs, Sérgio Augusto (1971), Super-homem, nome adotado no Brasil, foi um herói necessário à época, esperado e – como em toda mitologia – recriado, consequentemente, com encarnação suprema dos valores ideológicos e lúdicos de uma determinada cultura.

Em 1939 foi a vez de Batman, o homem-morcego, surgir nos Quadrinhos, criado por Bob Kane, dando início, a partir de então a uma explosão de novos e poderosos heróis, principalmente no período da Segunda Guerra Mundial. Em suas aventuras, eles sempre ajudavam os Estados Unidos a vencerem o nazismo.



Batman e Robin, de Bob Kane, em quadrinhos dos anos de 1940

Terminava a década de 1930 com as Histórias em Quadrinhos de aventuras inteiramente consolidadas, um gênero de características próprias, numa união de esforços do texto e do desenho para criação de um fantástico mundo onde o ser humano podia ver exercitada toda a sua desejada potencialidade.

Os personagens construíaam os seus discursos dentro dos pequeninos balões, enquanto um narrador textual, colocado em espaços neutros dos quadrinhos, fazia passagens temporais ou explicativas, evitando ilustrações desnecessárias.

É importante perceber que, nesta época, o balão de pensamento, diferente do balão de fala, em vez de setas, utilizava de bolinhas, tornando-se este um recurso bastante útil para revelar intenções do personagem ao leitor.



Em *Batman* já era constante o uso do balão de pensamento

Clic, crash, bang

Um herói especial - Anos 1940, 1950 e 1960



The Spirit, de Will Eisner

Flash Gordon, Super-homem, Batman, Fantasma, Mandrake, Zorro e muitos outros heróis e super-heróis já haviam conquistado o mundo e eram consumidos em grande escala pelos leitores cada vez mais ávidos de aventuras. Os quadrinhos eram um gênero muito bem sucedido, de leitura rápida e atração gráfica eficiente com desenhos de personagens musculosos e fantasias exageradas, munidos de seus discursos de fundo moral e ético impecáveis. Antes mesmo de dar um soco no vilão, o herói expressava no balão a justificativa do seu ato, mostrando que o castigo era merecido e que o crime não compensava.

Mas, logo no início dos anos de 1940 surgiu um personagem especial que contrariou essa temática de herói indestrutível, que não era derrotado nunca, trazendo aos quadrinhos uma nova linguagem textual.

Trata-se de O Espírito (The Spirit), do roteirista e desenhista norte-americano Will Eisner. Esse personagem é um detetive que, dado como morto volta para ajudar a polícia. Segundo outro estudioso dos Quadrinhos, Álvaro de Moya (1993), os textos de Will Eisner eram visivelmente influenciados por Gogol e Tchekhov em seu balanço típico de conto literário, amargo, irônico, sutil, humorístico, num traço que receberia os mesmos adjetivos.

Os quadrinhos de Will Eisner, além da utilização de uma impressionante técnica de luz e sombra, apresentaram inovações textuais tais como o uso de onomatopeias – os *tic-tac* dos relógios, os *sssss* de escapamento de gás, os *toc-toc* das batidas nas portas etc., bem como exploraram as cartas manuscritas e fichas policiais de bandidos, além de recursos narrativos do tipo



Além de revolucionar o uso dos recursos de luz e sombra nos quadrinhos, Will Eisner abusou das onomatopeias e outros recursos que deram dinamicidade às narrativas quadrinizadas

flash-back. Também houve modificações na linguagem dos personagens. Se antes eles tinham uma fala padronizada com todo mundo falando igual a todo mundo, em *O Espírito* houve uma utilização diferenciada de linguagens, com uso de gírias, contrações, aglutinações e, até mesmo, símbolos gráficos que substituíam os palavrões. Além do mais, os temas dos roteiros deste quadrinista tinha como pano de fundo as ironias da existência humana, as contradições do cotidiano e a exploração do sobrenatural de forma humorística.

Will Eisner usou largamente e de forma adequada os *crash* de coisas quebradas, os *clic* de armas sendo engatilhadas, os *bang* dos tiros, os *pow* dos socos, utilizados mais tarde, inclusive, pela televisão, no *cult-movie* dos anos de 1960, *Batman*. Os quadrinhos ganharam, nos seus textos e nos seus desenhos, uma maior versatilidade e um uso exagerado dos grafismos que lhes deram grande movimentação. Suas técnicas influenciaram daí por diante, todas as Histórias em Quadrinhos subsequentes.

O pensamento ganha espaço

Mesmo com o sucesso do novo Quadrinho de Will Eisner, os super-heróis continuaram predominando o gênero que começou a entrar em certa acomodação, no início dos anos de 1950. Nesta época as Histórias em Quadrinhos, principalmente de super-heróis, tiveram baixa significativa, caindo numa repetitividade de aventuras, desenhos e textos. Enfrentaram, inclusive, a fúria de reacionários que pregavam a queima em praça pública das revistas, nos Estados Unidos, sob a alegação de que pervertiam os jovens.

Mas, já no início da década seguinte, nos anos 60, os heróis e super-heróis estavam ressuscitados pelas mãos de um outro roteirista norte-americano que ficou famoso, Stan Lee. A década de 1950 foi marcada pela guerra fria e pelo desenvolvimento das experiências atômicas, e os quadrinhos passaram a ter assuntos novos e suficientes para fazer os super-heróis reaparecerem com outras bandeiras de luta.



Homem-Aranha e Thor, super-heróis criados por Stan Lee nos anos de 1960 exploravam todos os recursos de balões e textos criados até então

Stan Lee não só fez renascer super-heróis antigos e consagrados, como também criou outros, entre eles: Demolidor e Homem-Aranha. Estes dois, para se ter uma ideia da influência da época na sua criação, surgiram assim: Demolidor – um jovem tenta salvar um velho cego que estava prestes a ser atropelado por um caminhão carregado de material radioativo e é atingido por uma cápsula radioativa nos olhos, fica cego, mas ganha poderes especiais. Homem-Aranha – mordido por uma aranha radioativa, o estudante Peter Parker adquire poderes aracnídeos.

No campo do texto, por sua vez, a maior contribuição deste período, proporcionada por Stan Lee, foi o uso do balão de pensamento em larga escala, ora para os personagens apresentarem o que pretendiam, ora para refletirem sobre suas próprias condições, técnica essa que só viria a se refletir com força e expressividade nos anos de 1980.

Capitão América é um dos melhores exemplos de como Stan Lee soube explorar e mostrar aos leitores as angústias, decepções e raciocínios dedutivos dos personagens, com a técnica do balão de pensamento, mas também com o uso de uma linguagem introspectiva que permitia mostrar aos leitores, o mundo interior dos heróis, na tentativa de dar-lhes maior profundidade e consistência psicológica.



Em *Capitão América*, também de Stan Lee, já é possível perceber a força do pensamento do personagem como reflexão sobre sua própria condição de super-herói

Narradores diversos

Personagens avulsos: Anos 1970



A queda final, de Sanchez e Mckenzie

A inovação apresentada nos textos das Histórias em Quadrinhos Ados anos de 1970 veio da união de desenhistas europeus com roteiristas norte-americanos. A inventividade desses quadrinistas ganhou o mundo com o esquema de editoração já montado pelo império dos Estados Unidos. Apesar de continuar a saga dos super-heróis com seus incríveis superpoderes, que passeavam entre os quadrinhos e os filmes de TV e cinema, os desenhistas italianos e espanhóis, juntamente com os roteiristas dos EUA, enveredaram por um novo caminho, com personagens calcados em lendas históricas ou nos dissabores de existências atribuladas por conflitos, sempre mais puxados para o misticismo e o terror.

Os quadrinhos com seus balões continuaram praticamente os mesmos, porém, os narradores mudaram, numa múltipla transformação, com uma força psicológica muito grande. Se antes os narradores apresentavam-se em terceira pessoa, agora adentravam o interior dos personagens. Podemos ver, nos exemplos escolhidos, três momentos distintos dessa inovação.

No primeiro caso, um fragmento da estória “Os Sobreviventes”, de autoria do desenhista José Ortiz e do roteirista Budd Lewis, publicada na revista Shock. Trata-se de um relato pessoal, no qual o narrador está em primeira pessoa, ou seja, o personagem principal conta os fatos, reforçado pelas ilustrações. Vemos que o texto passou a ser mais denso e num estilo mais literário.

O segundo exemplo, publicado na revista Kripta, é a estória do “Homem de Ferro”, do desenhista Esteban Maroto e do roteirista Bill Dubay. Neste caso, temos uma narrativa feita pelas palavras de outro personagem que não está presente, mas que teve



EU E A MINHA ANA. NERY LUTAMOS PARA SOBREVIVER NO MEIO DE TUDO AQUILO. HÁBIAMOS QUE AS COISAS TÁM ME LHOAR, QUANDO CHEGASSE A PRIMAVERA.

QUANDO ESTAVA IMAGINANDO COMO ELA SE AGUENTAVA EM FÉ, DESCOBRI QUE A NATU- REZA NÃO ERA A ÚNICA COISA COM A QUAL

PRECISÁVAMOS LUTAR.



NÃO SEI O QUE ACHARAM QUE PODIAM ROUBAR NUM POSTO DE SOCORRO. A VIDA ERA O ÚNICO BEM QUE POSSUÍAMOS.



Nos quadrinhos *Os sobreviventes*, de Ortiz e Lewis, mesmo havendo balões de diálogos, a narrativa vai sendo construída em primeira pessoa, com a força do depoimento do personagem

uma conversa com o herói e este, agora, relembra as palavras que lhe foram ditas. Por fim, o terceiro caso, da estória “A Queda Final”, publicada também na revista Kripta, com desenhos de Leopoldo Sanchez e roteiro de Roger Mckenzie. O narrador aqui parece alguém que fala diretamente com o personagem num plano mental com momentos que parece tratar-se de uma entidade que ele traz dentro de si mesmo a falar-lhe – um solilóquio. São três narradores distintos, exemplo de como a década de 1970 apresentou uma grande diversificação de narrativas e roteiros.

Nota-se também, nestas estórias, a ausência dos heróis com superpoderes, talvez influenciadas pelo estilo *noveau roman* que evitava aquela ideia de que o herói tinha de ser um sujeito musculoso e cheio de virtudes, ou uma mulher fantástica, bonita e bem feita de corpo – isso continuou a ocorrer paralelamente nos quadrinhos que mantinham os mesmos moldes das décadas anteriores.

Só que, tantas inovações acabaram por misturar-se e não resultaram em nada que pudesse produzir uma nova e permanente modalidade de Histórias em Quadrinhos.

Novamente os super-heróis caíam na acomodação e se repetiam em infundáveis aventuras, combatendo vilões e restaurando a paz mundial. Terminada a década de 1970, iniciam-se os anos 80 sem novidades no reino dos Quadrinhos.



A partir deste fragmento de quadro da HQ *A queda final*, de Sanchez e McKenzie, é possível perceber que a narrativa tem a forma de um solilóquio: o personagem fala para ele mesmo à medida em que os acontecimentos se desenrolam no decorrer dos quadrinhos

O pensamento instaura-se

Batman, o cavaleiro das trevas Anos 1980



Batman, de Bob Kane,
por Frank Miller

Chegamos ao ano de 1987, uma velha dupla de heróis está de volta. Batman e Robin figuram novamente numa História em Quadrinhos colorida. Até aí, tudo bem. Entretanto, algo de novo estava acontecendo. Mais uma vez um roteirista norte-americano conseguia fazer os heróis retornarem com um vigor surpreendente. Seu nome: Frank Miller.

No rastro de *Batman, o cavaleiro das trevas*, vieram Demolidor, Elektra e surgiu Ronin, desencadeando uma nova onda de Quadrinhos que voltou a invadir os estados Unidos e se espalhou pelo mundo, principalmente com o uso das modernas técnicas de impressão a laser, permitindo um colorido de altíssima qualidade.

Vamos ao que interessa: o que Batman trouxe de novo? Houve alguma mudança na forma textual dos Quadrinhos? Sim! O pensamento dos personagens foi instaurado definitivamente como um elemento tão importante quanto a fala e ocupando igual espaço. Esse pensamento transformou-se numa parte integrante e essencial dos personagens, dando às histórias um novo sentido, o verdadeiro sentido a mover a vida dos protagonistas.

Agora, ao invés de se moverem orientados e empurrados por valores maniqueístas, superficiais, os personagens passaram a agir de acordo com as suas próprias constituições psicológicas, com princípios pessoais que estão diretamente relacionados às condições externas do meio onde vivem.

Podemos ler, paralelamente às falas dos personagens e às ilustrações de suas ações, seu pensamento, descobrindo o que se passa na cabeça deles naquele momento. Em *Batman, o cavaleiro das trevas*, o agora ex-comissário Gordon, da polícia de Go-



Enquanto a ação se desenvolve, o pensamento de *Batman* divaga e ele consegue pensar em outros aspectos envolvidos na situação. Diferente do pensamento dos quadrinhos tradicionais em que este tinha relação direta com a imagem

than City, está chegando em casa quando vê o prédio onde mora em chamas, fica louco achando que sua esposa está lá dentro e em meio à sua ação e às falas de outros personagens figurantes, ele pensa o tempo todo; por um momento reflete: “ninguém escuta! Estão todos enlouquecidos como se fosse o fim do mundo! Talvez seja mesmo... mas nós... nós somos seres humanos!”. Há um conflito de interesses entre o que Gordon quer e o que a multidão deseja, e não há nenhuma condição ao diálogo. O seu pensamento é essencial para refletir seu desespero e sua atitude impulsiva naquele instante.

As coisas mudaram também no roteiro. Batman é um justiceiro procurado pela polícia, proibido pelo governo americano de combater o crime, mas seus fãs estão nas ruas, fazendo justiça com as próprias mãos em nome dele. Super-Homem, por sua vez, é um agente do governo federal para intervir em países em crise. Ele, entretanto, acaba sendo chamado para destruir Batman, que por sua vez já passou dos cinquenta anos e tem como parceiro uma garota vestida de Robin.

Como sempre, o tema é um retrato dos dias atuais com a confusão gerada pelas sociedades que não aceitam mais a intervenção do governo em suas vidas, considerando-o dispensável.

Frank Miller aperfeiçoou esta técnica do uso do pensamento ainda mais em Elektra e passou a fazer aventuras desses personagens em séries de quatro a seis capítulos. De Batman, com um desenho de contorno feito pelo próprio Frank Miller e arte final de Klaus Janson, passa-se para Demolidor e Elektra; ambos, verdadeiras pinturas feitas quadro a quadro no pincel de Bill Sienkiewicz.

Ressalte-se ainda, os textos de apoio incluídos por Frank Miller nas Histórias em Quadrinhos, como por exemplo, a presença constante de um televisor onde repórteres narram os últimos acontecimentos, entrevistam populares e coordenam a narrativa, colocando elementos que já não cabem aos personagens principais explicar.



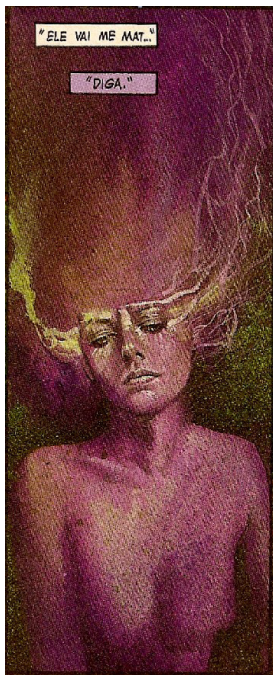
Elektra e sua narrativa com falas e balões bem sincronizados entre desenhos e pensamentos

Os Quadrinhos entram, portanto, no esquema já desenvolvido pelos meios de comunicação eletrônicos onde o número de informações é enorme e se entrecruzam em lances rápidos, sem coordenação aparente, mas que acabam por delinear toda uma sequência narrativa no decorrer da história.



Ronin é outra obra de Frank Miller em que o artista usou os mesmos recursos de narrativas com falas e pensamentos paralelos

Conclusão



Orquídea Negra,
de Neil Gaiman e Dave McKean

Em volta do trabalho de Frank Miller tem surgido uma grande variedade de publicações de excelente qualidade que se aproveitam de toda essa nova estrutura quadriniana. Além de Batman, que continua sendo publicado no traço e roteiro de outros quadrinistas, continuam a surgir e ressurgir personagens como, Video Jack, X-man, Wolverine, Orquídea Negra, sem contar com as novas publicações anunciadas pelos grandes editores de quadrinhos do país.

Frank Miller abriu um riquíssimo filão de possibilidades que já estão sendo fartamente exploradas pelos Quadrinhos, preconizando uma nova era para esse gênero, pelo menos até que o filão acabe, como tem acontecido nas vezes anteriores.

Mesmo que isso venha a ocorrer, a criatividade humana acabará por encontrar uma nova porta, libertando, através dela, todo o poder de criação e produção que se acumula nos desenhistas e roteiristas durante esses períodos de mesmice. Até mesmo porque, é assim que se renova o lucro dos editores dentro do processo da indústria cultural.

Entretanto, uma coisa convém observar: no decorrer do desenvolvimento das Histórias em Quadrinhos, o signo visual, as formas gráficas, foram tomando espaços cada vez maiores, apresentando-se de forma tão imperativa quanto a linguagem textual. E ambos, signo e texto, parecem caminhar para uma fragmentação bem mais acelerada, numa mistura de símbolos preocupantes. Nesse sentido, os *filósofos da comunicação* alertam para uma perda essencial do sentimento do ser e de sua sensibilidade, provocada pelo enfraquecimento da língua. Cabe-nos analisar se

a invasão do signo em substituição a certas partes da linguagem textual não nos empurra ainda mais para esse vazio de sentido.

Quem sabe os próprios Quadrinhos nos surpreendam com uma solução satisfatória para tal interesse, indicando uma mediação ou um ponto de rompimento, até mesmo uma nova linguagem que seja capaz de devolver valores mais consistentes à humanidade... bem, deixemos isto para uma outra história.



Wolverine

Revisitando Frank Miller em Sin City



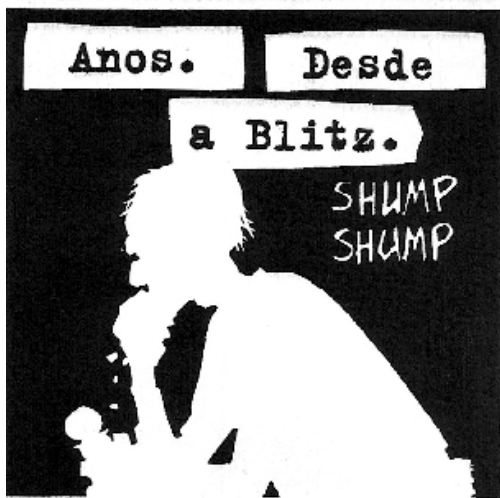
Ratos, de Miller

Após a publicação de *Batman, o cavaleiro das trevas*, em 1987, e passadas duas décadas, observa-se o quão revolucionária foi a experiência de Frank Miller nos quadrinhos. *Cavaleiro das trevas* influenciou, não apenas a produção de histórias em quadrinhos que se seguiu, mas também o cinema.

Todas as experiências anteriores de falas e balões no contexto das narrativas, apontadas em nossa pesquisa continuam existindo nas páginas dos quadrinhos, agora em produções gráficas que vão dos mais simples mangás em preto e branco aos mais sofisticados exemplares dos heróis americanos, impecavelmente coloridos e em papel de luxo.

Poderíamos apontar algumas experiências novas nas angulações dos quadrinhos, nas sequências que se reproduzem como fotogramas retirados de um filme, cujo princípio já existia em *Lobo Solitário* antes mesmo do *Batman*, de Miller. Porém, em termos de textos, balões, narrativas verbais, quase nenhuma inovação significativa como aquelas da segunda metade da década de 1980.

Ressalte-se, entretanto, mais uma vez o trabalho de Frank Miller nos quadrinhos em preto e branco com *Sin City*. Ao concretizar seu antigo desejo em produzir histórias policiais, Frank Miller publica, em 1991, na revista *Dark Horse Presents*, contos que envolvem mulheres sensuais e perigosas, vigilantes desesperados, policiais corruptos e trapaceiros, habitantes de uma cidade insensível, sombria. São aventuras provocantes e, na maior parte das vezes, mórbidas. Uma produção tão expressiva que, em 2005, *Sin City: a cidade dos pecados* foi transformada em filme



Frank Miller mais uma vez inova a narrativa com *Sin City*

pelo ângulo de Robert Rodriguez. Este diretor manteve a narrativa fiel à plasticidade característica dos quadrinhos.

Escolhemos aqui, para revisitar o inusitado das formas textuais de Frank Miller, um dos 11 contos publicado no Brasil, na revista *Sin City: balas, garotas & bebidas*, em 2006. O conto intitula-se Ratos e não há diálogos, apenas uma narrativa visual de quadrinhos e pensamentos soltos, lembranças que afloram à mente do personagem em forma de palavras.

Com um jogo de luz, sombra e onomatopeias visivelmente inspirado em *The Spirit*, de Will Eisner, a história inteira desenrola-se em um quarto cheio de ratos. Um personagem e suas lembranças evocadas por pensamentos verbais telegráficos. Ele está sentado na cama, ao lado da privada, ao som do *spuk* das goteiras e do *kreek* dos ratos; em meio às palavras evocadas no pensamento: / Sempre frio em Londres. / Sempre chove. / Chuva. / Muito frio. / Ruim da artrite. Dói. / É pior nos pulsos. / Londres. / Um céu de fogo lá. / Fogo. / Anos atrás. /

As palavras aparecem dentro de tarjas brancas abertas no fundo negro dos quadrinhos que retratam, quase sempre, closes de um sujeito decrepito a conviver com ratos. São apenas os ratos do seu quarto ou também os ratos da sua vida? Afinal, como em versos sem rimas, somos instigados a pensar em metáforas por trás da metáfora que sustenta a história.

Frank Miller parece levar a fórmula da instauração do pensamento nos quadrinhos a um refinamento extremo, cheio de possibilidades do que se lê nas entrelinhas e do que se vê nos “entrequadros”. Os personagens parecem, desse modo, ganhar vida própria, para além do que seus autores determinam para eles.



As tarjas brancas, contendo o texto, sobre um fundo preto substituíram o tradicional balão de pensamento com bolinhas e deram maior expressividade ao drama do personagem

Enfim, por mais que procuremos novas experiências da narrativa textual que permeia as inúmeras revistas de quadrinhos publicadas anualmente, elas parecem ser apenas desdobramentos dos princípios usados em *Cavaleiro das trevas*. Assim como Will Eisner proporcionou ao mundo desta arte uma nova maneira de fazer quadrinhos que persiste por mais de meio século, Frank Miller deflagrou uma outra perspectiva carregada de um vigor textual muito mais dinâmico, que revigorou o gênero. Ler as narrativas deste autor e penetrar na mente de seus personagens é, de fato, uma ventura.



Cronologia evolutiva das falas e balões



Os textos nos quadrinhos de aventura aparecem do lado de fora do quadro: *Tarzan*, década de 1920, desenho de Harold Foster.



Durante um mês, Tarzan se exercita no arco e na flecha, ao mesmo tempo que continua a explorar a cabana, onde acha a caixa de metal com o diário do pai, algumas fotografias e um medalhão de brilhantes. Este lhe agrada muito: coloca-o no pescoço, imitando o homem negro que viu.

No começo dos anos de 1930 Alex Raymond desenha *Flash Gordon* e faz síntese dos textos dentro dos quadrinhos.

DESCOBI TUDO LENDO
O DIARIO DE SEU IR-
MÃO... DIARIO QUE VO-
CÊ MANDOU OS SEUS
HOMENS ROUBAR...
SEU NOME VERDADEI-
RO É DIRK ROMNEY,
UM TIPO ORDINARIO
E SUJO!



Logo em seguida Alex Raymond cria novos personagens, entre eles, *Jim das Selvas* e passa a usar o texto dentro de balões, ainda nos anos de 1930.



Embora seja de 1937, *Príncipe Valente*, de Hall Foster continuou a usar textos sem balões dentro dos quadros por muitos anos.

Colocando-se no fundo do poço,
Super-Homem sustenta o eleva-
dor antes que ele bata no chão —



Em 1938 já era possível perceber a dinamicidade dos quadrinhos e das legendas, na criação de Siegel e Shuster: *Superman*.

Ainda no final dos anos de 1930 os personagens tinham representação mais humana com uso dos balões de pensamento. Exemplo de *Batman*, de Bob Kane.





Will Eisner, nos anos de 1940 proporcionou grandes transformações nos quadrinhos, não só com efeitos de luz e sombra, mas em termos de narrativa e textos dinâmicos em *The Spirit*.



Nos anos de 1950 surgiram legiões de super-heróis com poderes inusitados. Criação de Stan Lee, *Capitão América* refletia sobre sua própria condição de herói.

QUANDO ESTAVA IMAGINANDO COMO ELA SE AGÜENTAVA EM PÉ, DESCOBRI QUE A NATU- REZA NÃO ERA A ÚNICA COISA COM A QUAL

PRECISÁVAMOS LUTAR.



Quadrinhos como *Os sobreviventes*, de Ortiz e Lewis e *A queda final*, de Sanchez e Mckenzie, nos anos de 1970 mostravam a variedade de narrativas com pensamentos intimistas e solilóquios.

MAS TUDO PASSOU, AGORA, PARA SEMPRE. AGORA, SO' VO- CE E ELE... DESUMAMOS SOBREVIVENTES DE UMA GUER- RA ALUCINADA, DE SOIS EXPLOSIVOS E MISSEIS CARRE- GADOS DE BACTÉRIAS.



OS ÚNICOS SOBREVIVENTES, VOCÊS DOIS, GUERREIROS PERDIDOS NUMA GUERRA PARTICULAR. JÁ LUTARAM ANTES, VOCÊ E ELE... E HOJE VÃO LUTAR DE NOVO... ATÉ O FIM! HOJE, DE UMA FORMA OU DE OUTRA, VOCÊ ENCONTRARÁ A PAZ.



Os anos de 1980 viram a revolução de narrativas, textos e plasticidade proporcionada por Frank Miller em *O cavaleiro das trevas*.

Mídias como a televisão ganharam a força de um narrador fragmentado mais eficiente no decorrer das histórias.



FONTES DO PENTÁGONO INFORMARAM HOJE QUE O NAUFRÁGIO DO SUBMARINO NUCLEAR, U.S. VALENTE, FOI CAUSADO POR UMA FALHA DE COMPUTADOR. NÃO HOUVE VÍTIMAS...





Nas décadas subsequentes até o ano de 2008 muitas das experiências dos anos de 1970 e 1980 foram exploradas à exaustão. Mais uma vez é Frank Miller, com *Sin City*, quem traz alguma novidade às narrativas.

Os balões de pensamento dão lugar às tarjas brancas e a angústia do personagem ganha força expressiva.

Referências

AUGUSTO, Sérgio. É um avião? É Super-Homem? Não, é Deus. In: ZIRALDO et ali. **O mundo dos super-heróis**. Rio de Janeiro: Vozes, 1971.

CAVALCANTI, Ionaldo A. **O mundo dos quadrinhos**. São Paulo: Edições Símbolo, 1977.

GROESTEEN, Thierry. **História em quadrinhos**: essa desconhecida arte popular. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

LEITE, Chiappini Moraes. **O foco narrativo**. 2.ed. São Paulo: Ática, 1985.

MARNY, Jacques. **Sociologia das histórias aos quadrinhos**. Porto: Livraria Civilização Editora, 1970.

MOYA, Álvaro de. **História das histórias em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1993.

PATATI, Carlos e BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos**: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

ZIRALDO et ali. **O mundo dos super-heróis**. Rio de Janeiro: Vozes, 1971.

Revistas

A primeira aventura de Tarzan, 1929. Rio de Janeiro: (Reedição) Editora Brasil-América – EBAL, 1975.

Cavaleiro Negro, n. 01, setembro de 1952. Rio de Janeiro: Rio Gráfica e Editora Ltda., 1985.

Cisco Kid. São Paulo: Grupo de Editores Associados, 1972.

Elektra vive. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1990.

Jim das Selvas. São Paulo: Editora e Gráfica Trieste, 1972.

Ken Parker. Rio de Janeiro: Editora Vechi, n. 53, agosto de 1983.

Kripta. São Paulo: Rio Gráfica e Editora, n. 19, 1977.

Mandrake. São Paulo: Editora Globo, 1989.

O Espírito. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1991.

Príncipe Valente. Rio de Janeiro: Grupo de Editores Associados, 1972.

Ronin. São Paulo: Editora Abril, n. 6. 1988.

Shock. São Paulo: Rio Gráfica e Editora, n. 1, 1977.

Sin City: Balas, garotas & bebidas. São Paulo: Devir, 2006.

Tarzan, o rei das selvas. Rio de Janeiro: Editora Brasil-América Ltda. EBAL, 1968.



Marcos Nicolau

é professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC/UFPB) e do Curso de Comunicação em Mídias Digitais (DEMID/UFPB). Pós-Doutor em Comunicação pela UFRJ; doutor em Letras, com pesquisa nas áreas de Linguística e Semiótica; mestre em Educação, com dissertação sobre criatividade. Tem especialização em Comunicação e graduação em Jornalismo. Coordena o Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas (Gmid/PPGC) e edita as revistas Culturas Midiáticas (PPGC/UFPB) e Temática (NAMID/DEMID/PPGC). Integra o Núcleo de Arte, Mídia e Informação Digital (NAMID), com o Projeto Para Ler o Digital, que trata da reconfiguração de livros e revistas no contexto da cibercultura. Autor, entre outros, do livro: Tirinhas, a síntese criativa de um gênero jornalístico.

Marcos Nicolau

Falas & Balões

A transformação dos textos nas Histórias em Quadrinhos

“Houve um trovão
que veio dos con-
fins do Universo,
seguido de um raio
mágico... e me
transformei em...”



O texto nas Histórias em Quadrinhos constitui uma expressão própria em sua inter-relação com os elementos visuais. Bem mais que uma tradução literal da imagem, o texto se exprime por intermédio do discurso direto, do diálogo, de pensamentos e reflexões, além de outras formas narrativas exteriores ou vinculadas à ação. É dessas modalidades em permanente construção que trata o trabalho de Marcos Nicolau, dando ao texto a devida importância no seio das Histórias em Quadrinhos.

