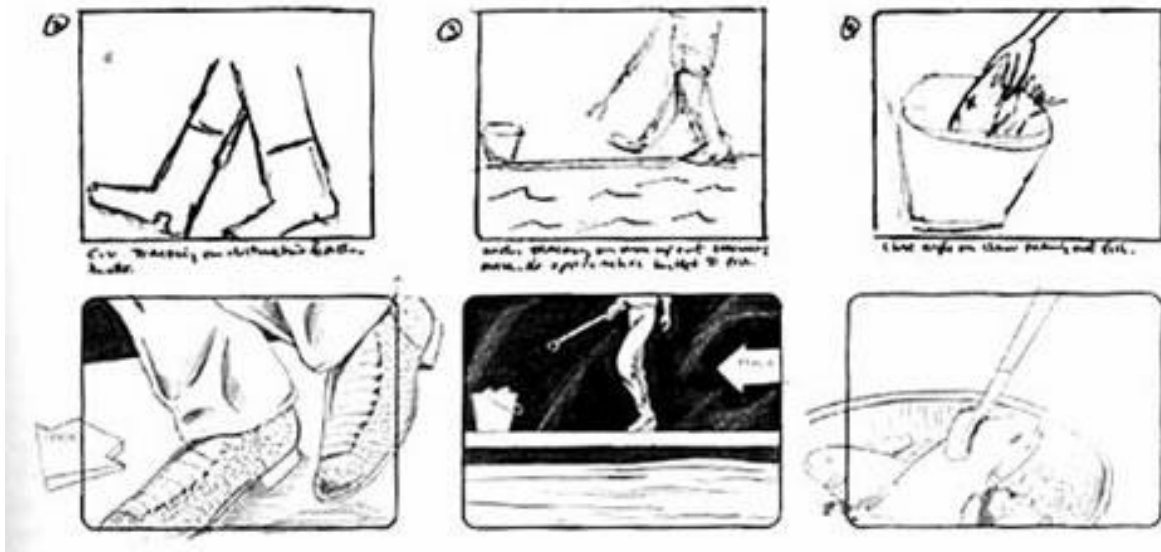


## 2 QUADRINHOS E CINEMA

A relação entre quadrinhos e cinema é estreita e admitida por todos que conhecem estes dois meios de expressão artística. Por isso, grande parte da terminologia usada hoje em dia para descrever os quadrinhos é emprestada da prática cinematográfica. Ou seria o contrário?

A rigor, os quadrinhos precederam o cinema, e uma forma de arte influencia a outra de diversas maneiras, como afirma Eisner (1999): “Devido à relação fundamental entre o cinema e os quadrinhos – que o precederam – não é de admirar que os realizadores de cinema venham cada vez mais empregando artistas de quadrinhos.” Eisner se refere principalmente, mas não somente, aos *story boards*, que “são cenas ‘imóveis’ para filmes, pré-planejadas e dispostas em quadros pintados ou desenhados. Embora empreguem os elementos principais da arte sequencial, diferem das revistas e tiras de quadrinhos por dispensarem os balões e os quadrinhos.” (EISNER, 1999) Funcionam como uma ponte entre o roteiro e a filmagem propriamente dita, orientando o diretor, os atores e outros profissionais envolvidos (figurinistas, maquiadores, carpinteiros) no processo de filmagem. Nos *story boards* já estão presentes diferentes tomadas (ângulos de câmera), iluminação, posição dos atores e às vezes até expressões faciais. Ver figuras 1 e 2.



**Figura 1 – Exemplo de *story board***

Disponível em: <<http://accad.osu.edu/womenandtech/Storyboard%20Resource/>>. Acesso em: 11 jan. 2010.

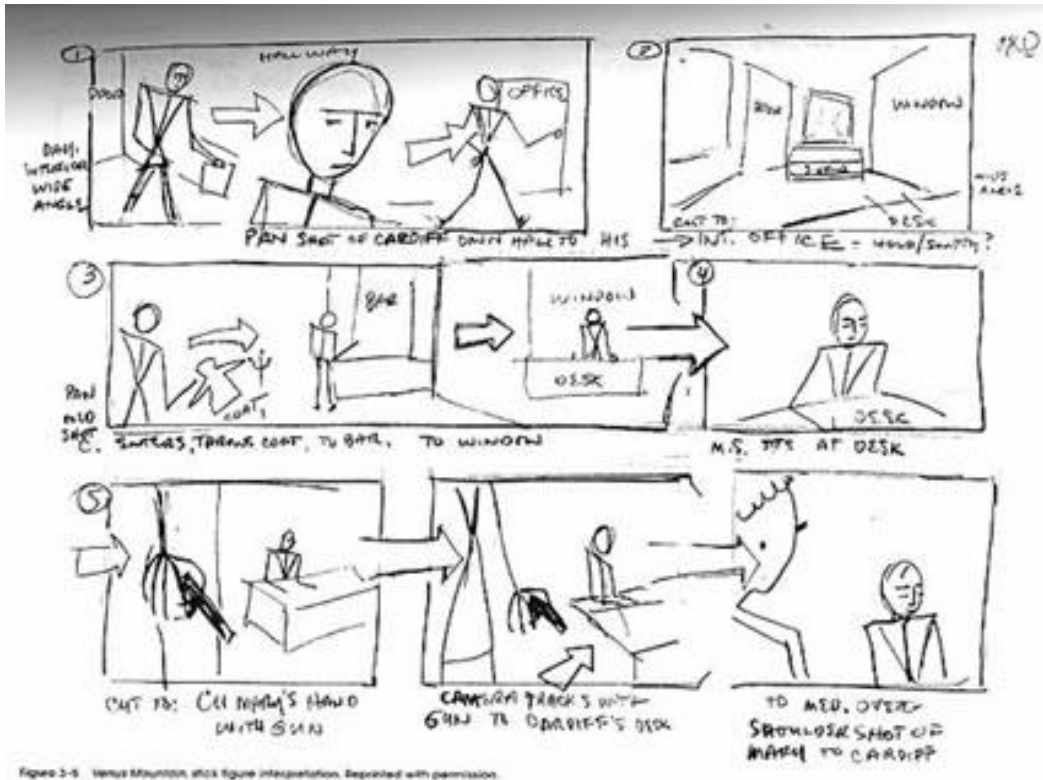


Figure 2-5. Venus Mountain, after figure interpretation. Reprinted with permission.

### Figura 2 – Exemplo de *story board*

Disponível em: <<http://accad.osu.edu/womenandtech/Storyboard%20Resource/>>. Acesso em: 11 jan. 2010.

As figuras 1 e 2 apresentam exemplos de *story board*, e a figura 3 a seguir apresenta exemplo de um *story board* especificamente para desenho animado.

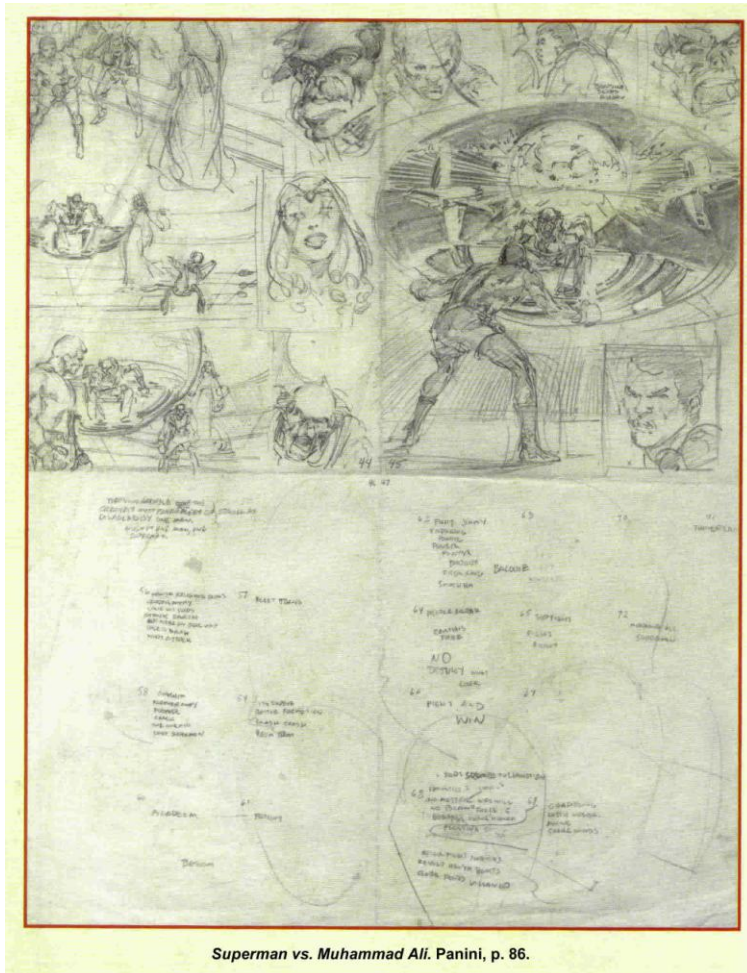


Figura 3 – *Story board* para um desenho animado de oito minutos

Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard>>. Acesso em : 11 jan. 2010.

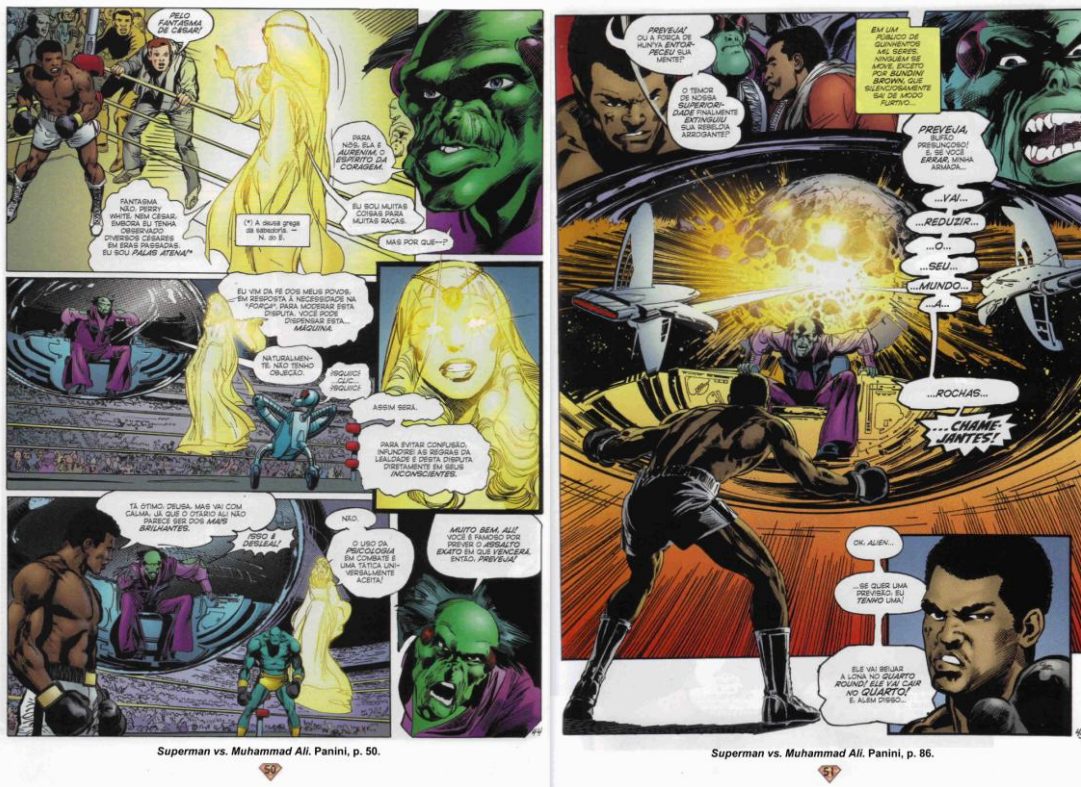
O processo de criação de uma história em quadrinhos em geral envolve uma primeira etapa com o esboço das personagens, suas falas nos balões ou recordatórios, bem como a disposição dos quadrinhos (vinhetas) na página. O termo inglês *sketch* é utilizado para esta fase e também vem sendo usado em português brasileiro. Diversos mangás (HQs japonesas) e *comics* atualmente trazem um *sketchbook*, uma coleção destes esboços; em edições especiais todo o esboço da HQ é reproduzido, o que faz a alegria dos colecionadores e fãs. É interessante observar a semelhança entre estes *sketches* e os *story boards* mencionados acima. Um exemplo aparece nas figuras 4 e 5; observe-se a diferença entre o esboço inicial (figura 4) e o produto final (figura 5) da mesma página do mangá.





Superman vs. Muhammad Ali. Panini, p. 86.

Figura 6 – Sketch de página dupla de *Superman vs. Muhammad Ali*



Superman vs. Muhammad Ali. Panini, p. 50.

Superman vs. Muhammad Ali. Panini, p. 86.

Figura 7 – Versão finalizada de página dupla de *Superman vs. Muhammad Ali*

A figura 8 ilustra um exemplo mais completo de esboço, de outra página dupla da *graphic novel* *Superman vs. Muhammad Ali*, com as diversas sugestões do roteirista para o desenhista. É interessante observar nesta "conversa" o nível ainda bastante incipiente da HQ, que será gradualmente elaborada até chegar a sua versão final. A figura 9 apresenta a mesma página dupla já finalizada.

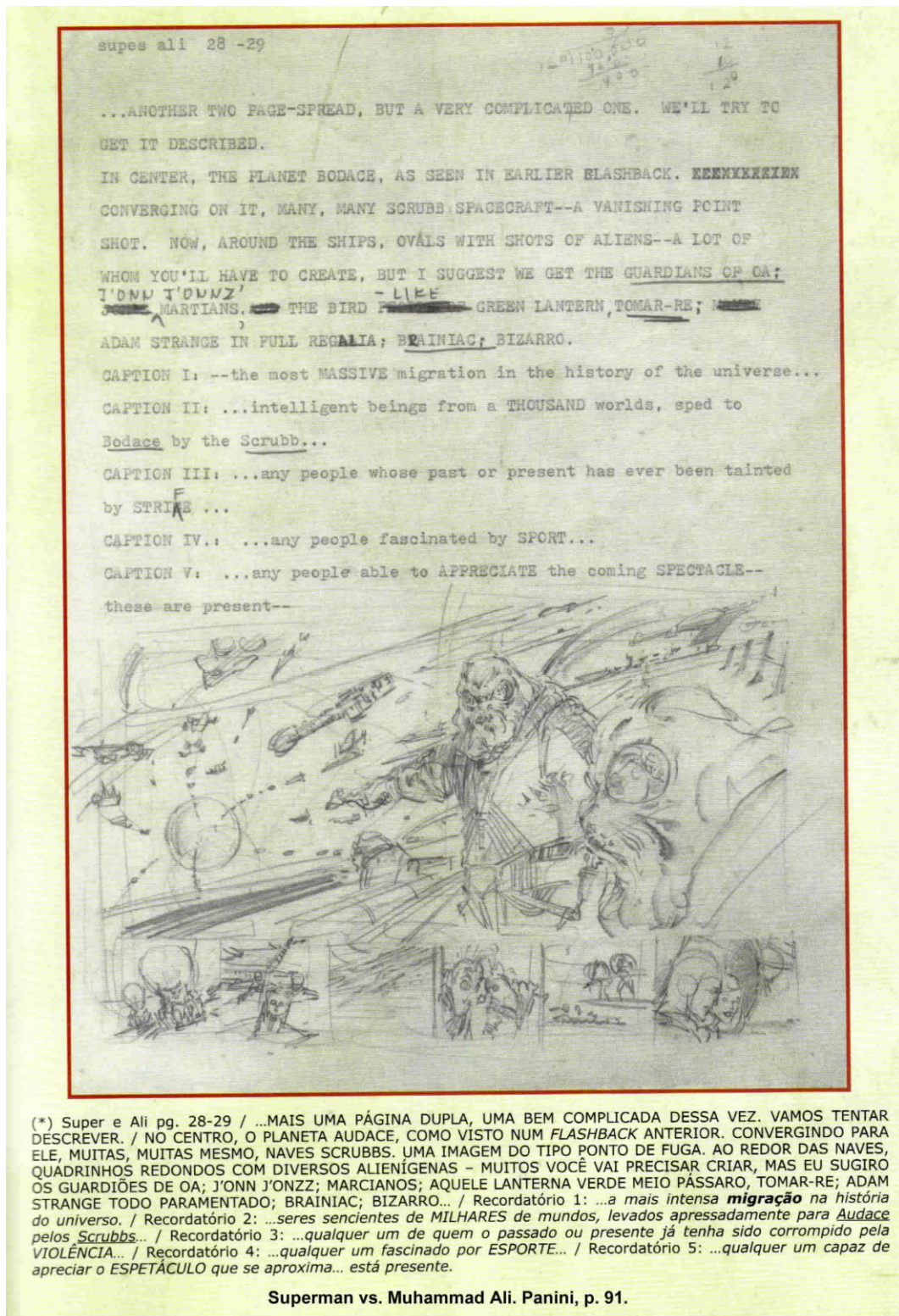


Figura 8 – Sketch de página dupla de *Superman vs. Muhammad Ali*



Figura 9 – Versão finalizada de página dupla de *Superman vs. Muhammad Ali*

Se analisarmos um filme, veremos que ele é constituído de um grande número de “fotografias” (*fotogramas* é o termo técnico), ou, se quisermos, de “quadros”, o que aproxima o cinema ainda mais das histórias em quadrinhos. A diferença é clara, na medida em que no cinema cada quadro é seguido por outro num espaço de tempo muito curto, dando-nos a sensação de movimento; mesmo uma cena estática é constituída de diversos fotogramas. Nas histórias em quadrinhos, cada quadro em si já conta uma parte da história, embora o leitor também retire o sentido a partir da sucessão de quadrinhos, daí o termo “arte sequencial”. Eisner (1999) aponta outras diferenças:

O espectador de um filme é impedido de ver o quadro seguinte antes que o criador o permita, porque esses quadros, impressos nos fotogramas, são exibidos um por vez. Assim, o filme, que é uma extensão das tiras de quadrinhos, tem absoluto controle sobre sua leitura – vantagem de que o teatro também desfruta. Num teatro fechado, o arco do proscênio e a profundidade do palco formam um único quadro, e a plateia, sentada numa posição fixa, vê a ação contida nele.

Com isso, o leitor de quadrinhos, que tem acesso visual a todos os quadros ao mesmo tempo, se assim o desejar, pode ler os quadros em uma dada sucessão, pode voltar, avançar antes do desejado pelo autor; este é um dos desafios do desenhista e do roteirista das histórias em quadrinhos, que precisam prender a atenção do leitor.

Na arte sequencial, o artista tem, desde o início, de prender a atenção do leitor e ditar a sequência que ele seguirá na narrativa. As limitações inerentes à tecnologia são simultaneamente um obstáculo e um trunfo na tentativa de realizar isso. O obstáculo mais importante a ser superado é a tendência do olhar do leitor a se desviar. Em qualquer página, por exemplo, não há modo algum pelo qual o artista possa impedir a leitura do último quadrinho antes da leitura do primeiro. O virar das páginas força mecanicamente um certo controle, mas não de modo tão absoluto como ocorre no cinema. (EISNER, 1999)

É interessante observar uma técnica que vem sendo utilizada por roteiristas e desenhistas de HQ já há algum tempo. Embora o que foi dito acima ainda prevaleça quanto à sequência das imagens (vale reenfatizar que se trata de "arte sequencial"), nota-se nas HQs uma técnica que também é utilizada no cinema. Trata-se do que se poderia chamar de "corte com eco" [termo provisório meu], e sempre ocorre do final de uma página para o início de outra. O narrador, ou uma personagem, diz algo no final de uma página, numa dada cena; ao se mudar a página, o texto inicial da página seguinte contém a continuidade ou a conclusão do que se dizia na página anterior, embora a cena já seja diferente, em geral já com outras personagens e novo cenário. Os pares de figuras 10-11 e 12-13 ilustram melhor esta técnica.

Na figura 10, a última fala da personagem no final da página, a pergunta "ELE ESTÁ DO *NOSSO* LADO, CERTO?", é respondida por outra personagem no topo da próxima página (figura 11), "*REZE* PARA QUE SIM, SENADOR." Em outras palavras, a conversa iniciada na página anterior termina (ecoa?) na página seguinte, mas o cenário já mudou completamente. O mesmo ocorre na figura 12, com a fala de final de página "SEJA UM *ÍDOLO* DO PAÍS!", complementada pela mesma personagem na página seguinte (figura 13), "SEJA O *CAPITÃO CANADÁ*, COM PATROCÍNIO DA CC!", com a transição da cena já efetuada.



Deadpool, nº 16. Panini, 2012, p. 2.



Deadpool, nº 16. Panini, 2012, p. 3.

Figura 10 e Figura 11 – "corte com eco" na troca de páginas



Deadpool, nº 16. Panini, 2012, p. 46.



Deadpool, nº 16. Panini, 2012, p. 47.

Figura 12 e Figura 13 – "corte com eco" na troca de páginas

Mais um exemplo aparece no par de figuras 14-15:



Demolidor vol. 1, p. 131. Panini, 2013.



Demolidor vol. 1, p. 132. Panini, 2013.

Figura 14 e Figura 15 – "corte com eco" na troca de páginas

Valeria uma pesquisa para ver onde esta técnica começa a ser aplicada nas HQs. A história em quadrinhos mais antiga de que disponho com este recurso é John Byrne's Next Men, de 1992 (relançada no Brasil em 2013 pela Mythos Editora, em edição de luxo). Nesta história aparecem diversas instâncias desta técnica, mas em muitos momentos com uma variação: às vezes a transição está na mesma página, com a mudança da cena e a continuidade da fala, como ilustrado na figura 16. A fala do senador, "...VOCÊ ESTÁ **SEGURO**... AO MENOS, POR ORA.", continua no quadrinho de baixo ("E CÁ ENTRE NÓS, A GENTE VAI TER QUE DESCOBRIR O QUE ESTÁ ACONTECENDO... DE UM JEITO OU DE OUTRO."), embora a cena já tenha sido trocada.





John Byrne's Next Men. São Paulo: Mythos Editora, 2013. p. 79.

Figura 16 – "corte com eco" na mesma página

Este recurso também é utilizado nos mangás (histórias em quadrinhos japonesas). A figura 17 apresenta um exemplo. Lembrando que esta história deve ser lida da direita para a esquerda, a conversa entre a mulher e o ancião, que ocupa os dois quadrinhos de cima e os dois da direita (página da direita), continua em outra cena no quadrinho maior da esquerda (ainda na página da direita, com o lutador que está brandindo a espada); é interessante notar que a transição aqui ocorre na mesma página, e não de uma página para outra, como nos exemplos anteriores. A fala do ancião, no balão, "O FALECIDO CHOSHO TAMBÉM POSSUÍA ESSE DOM." continua em off com "SE ALGUÉM FOR CAPAZ DE PREVER ALGO COM UM SEGUNDO... OU ATÉ MESMO MEIO SEGUNDO DE ANTECEDÊNCIA..." no outro quadrinho (página da direita) e termina, ainda em off, na página da esquerda: "NÃO EXISTE NADA MAIS VANTAJOSO DO QUE ISSO EM UM COMBATE CORPO-A-CORPO."



Figura 17 – "corte com eco" na mesma página (mangá)

É importante lembrar que as histórias em quadrinhos “constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal. Cada um desses ocupa, dentro dos quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude.” (VERGUEIRO, 2006, p. 31) O cinema também faz uso da interação entre estes dois códigos, o que contribui para aproximar as duas formas de arte e intensificar a colaboração entre seus profissionais.

Nesse sentido da apropriação da linguagem, cabe lembrar que o meio que mais emprestou recursos de linguagem aos quadrinhos foi, sem dúvida, o cinema, do qual as histórias em quadrinhos aliás sempre estiveram muito próximas, tanto em termos históricos (ambos surgem como indústria na mesma época, final do século XIX) como de preferência do público. (VERGUEIRO, 2006, p. 32)

A relação entre quadrinhos e cinema pode ser analisada de diversas maneiras, não esquecendo suas origens. Os quadrinhos e o cinema surgem no final do século XIX, “sob o impacto criador de uma tecnologia em desenvolvimento e de uma problemática sócio-cultural marcada por uma nascente sociedade de massas” (CIRNE, 1972) e por isso “apresentam muitos pontos estruturados pelo mesmo denominador comum”. (CIRNE, 1972) Os quadrinhos (*comics*) surgem no interior dos jornais, “no bojo de uma rivalidade jornalística (entre William Randolph Hearst e Joseph Pulitzer), quando a tiragem dos jornais determinava – e determina – o aumento das polpudas verbas publicitárias”. (CIRNE, 1972) Os

quadrinhos, assim, funcionariam como uma “novidade” para atrair mais leitores. O cinema surge e funda seu próprio veículo, diferentemente dos quadrinhos, que dependiam dos jornais. O cinema, além disso, “poderia encerrar uma finalidade científica, segundo as perspectivas da época”. (CIRNE, 1972) Pode-se dizer ainda que a litografia (técnica de impressão) abriu o caminho para o jornal ilustrado, assim como a fotografia continha o germe do filme.

Alguns autores veem o jornal dessa época, ao lado da fotografia e do cinema, contribuindo “para forjar, por meio dos quadros burgueses, uma cultura de massa que atendesse aos interesses das classes dominantes”. (CIRNE, 1972) Além disso, “tanto os quadrinhos quanto o cinema se constituíram – desde as suas origens – em organismos culturais manipulados pelo aparelho ideológico do Estado”. (CIRNE, 1972)

Os quadrinhos sempre foram mais e melhor estudados por teóricos dos fenômenos da comunicação de massas, por razões já analisadas aqui, o mesmo acontecendo com o cinema. Na verdade, por se tratarem de formas de expressão baseadas em dois conjuntos de signos, visual e verbal, é a Semiologia que estaria mais preparada para estudar tanto os quadrinhos quanto o cinema.

Sabendo-se que a prática significativa de uma estória em quadrinhos se funda sobre a narratividade e que se expressa semiologicamente através de imagens, poderemos relacioná-la com a linguagem cinematográfica para – a partir das semelhanças e diferenças entre os dois sistemas – melhor compreendermos o próprio estatuto criativo da narração. Todo e qualquer nível narracional implica uma realidade sintagmática que constitui o suporte estruturalizante de determinados modelos estéticos. O discurso assume, então, a sua concretude significativa. Ou seja, o discurso se impõe como uma narração articulada por uma dada linguagem. O objeto produzido (filme, romance, novela, conto, estória quadrinizada) é o resultado concreto de uma particular prática criativa, isto é, de uma prática semiológica. Contudo, esta prática semiológica – produção de signos engendrada por uma dada prática estética – deve ser entendida como reflexo de um todo social articulado pelas forças produtoras. (CIRNE, 1972)

Aqui pode caber uma nota sobre o termo *semiologia*. O texto de Moacyr Cirne data de 1972 e menciona a semiologia. Embora hoje em dia (2014) ainda se utilize o termo semiologia, e esta área do conhecimento congregue diversos estudiosos, vale lembrar, sem nos aprofundarmos muito, o que diz Winfried Nöth:

No nosso século, o termo semiologia ficou ligado à tradição semiótica fundada no quadro da linguística de Ferdinand de Saussure e continuada por semioticistas como Louis Hjelmslev ou Roland Barthes. Sob essas influências, semiologia permaneceu durante muito tempo como o termo preferido nos países românicos, enquanto autores anglófonos e alemães preferiram o termo semiótica. Alguns semioticistas, porém, começaram a elaborar distinções conceituais entre semiologia e semiótica: semiótica, designando uma ciência mais geral dos signos, incluindo os signos animais e da natureza, enquanto semiologia passou a referir-se unicamente à teoria dos signos humanos, culturais e, especialmente, textuais. (NÖTH, 2003, p. 23)

No entanto, Nöth (2003) alerta que esta distinção, em tese, não existe mais desde 1969:

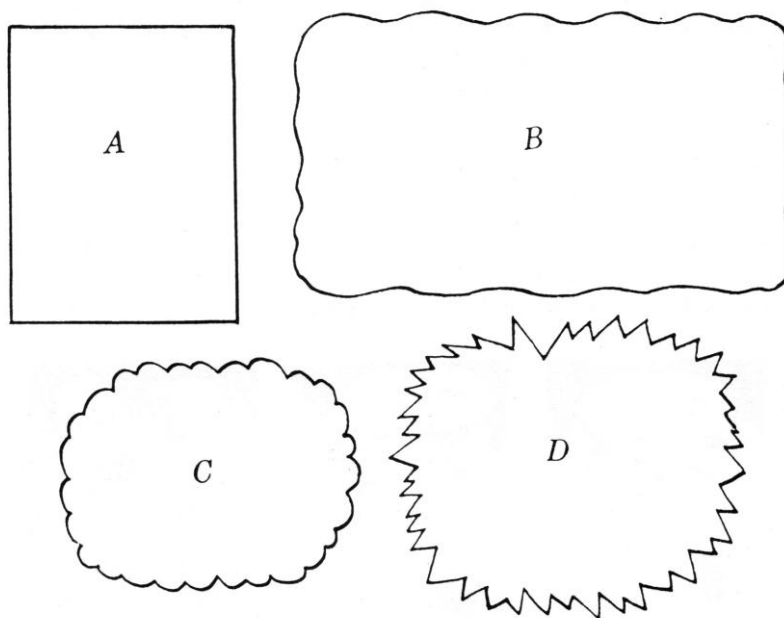
A rivalidade entre esses dois termos foi oficialmente encerrada pela Associação [Internacional de Semiótica que, em 1969, por iniciativa de Roman Jakobson, decidiu adotar semiótica como termo geral do território de investigações nas tradições da semiologia e da semiótica geral. (p. 24)

Assim, em princípio, seria a semiótica a estudar as histórias em quadrinhos nos dias de hoje, mas essa é uma discussão teórico-terminológica que não admite aprofundamento neste trabalho, ficando o alerta para estudos posteriores.

Nesta perspectiva, cabe ao estudioso dos quadrinhos familiarizar-se com a terminologia utilizada, muitas vezes comum ao cinema, pois “à linguagem icônica estão ligadas questões de enquadramento, planos, ângulos de visão, formato dos quadrinhos, montagem de tiras e páginas, gesticulação e criação de personagens, bem como a utilização de figuras cinéticas, ideogramas e metáforas visuais”. (VERGUEIRO, 2006, p. 34) Vejamos a seguir algumas definições importantes para o entendimento da dinâmica das histórias em quadrinhos.

## 2.1 Quadrinho

Também chamado de *quadro* ou *vinheta*, é o espaço que contém uma cena. Pode ser delimitado por uma linha, também chamada *requadro*. Para Eisner (1999) o requadro tem por função principal ser a moldura dentro da qual se colocam objetos e ações, mas também pode ser usado como parte da linguagem “não verbal” da arte sequencial. Vejamos alguns exemplos extraídos de Eisner (1999) – figura 18.



**Figura 18 – Tipos de requadro**  
(EISNER, 1999)

- A – De modo geral, o traçado reto indica ações no tempo presente.
- B / C – O traçado sinuoso (B) ou ondulado (C) indica ações no passado.
- C – O traçado ondulado também pode significar pensamento.
- D – Um traçado irregular pode trazer ideia de som ou emoção.

O requadro também pode ser construído por linhas pontilhadas, neste caso representando sonho, devaneio, ou ações desenvolvidas no passado. (VERGUEIRO, 2006, p. 38)

Na verdade, os contornos não são uma camisa de força, e os artistas se utilizam de diversos recursos para trazer algo de novo para a história, alterando o formato das linhas. Às vezes os quadrinhos se superpõem, outras as linhas são interrompidas; há quadrinhos que “invadem” outros; e muitas vezes não há qualquer contorno. Vejamos alguns exemplos criativos na utilização, ou não utilização, dos requadros (figuras 19, 20, 21 e 22).

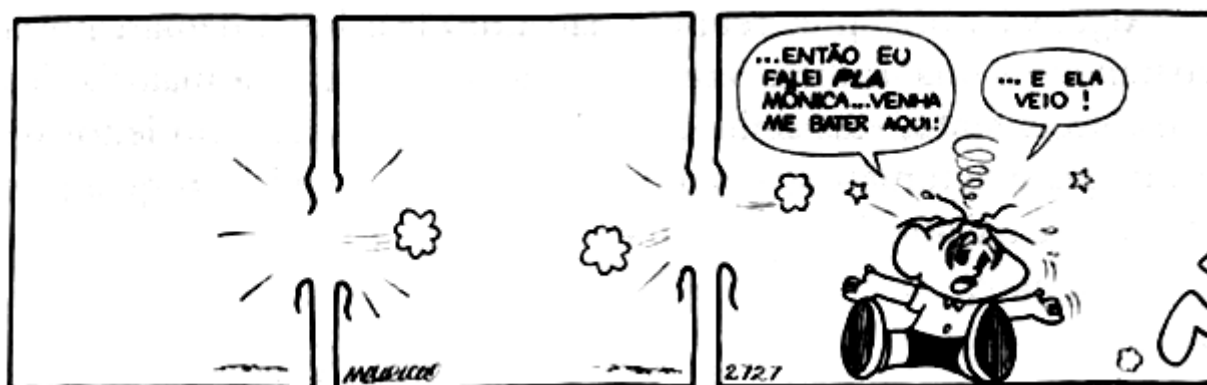


Figura 19 – Requadro interrompido (*Cebolinha*, de Maurício de Souza)  
(VERGUEIRO, 2006, p. 40)



Figura 20 – Aproveitamento do espaço entre os quadrinhos (*Chico Bento*, de Maurício de Souza)  
(VERGUEIRO, 2006, p. 38)

Vestibular



Figura 21 – História sem requadro (Glauco)  
(VERGUEIRO, 2006, p. 39)



Figura 22 – Quadrinhos superpostos  
(Pacto das Sombras, Universo DC nº 15, Panini, 2008)

Note-se no exemplo da figura 22 a personagem central, que atrai a atenção do leitor e “invade” os demais quadrinhos. Note-se também que os dois quadrinhos do topo funcionam como um *zoom*, de um plano geral para um plano de detalhes.

O exemplo da figura 23 mostra a ação desenvolvida numa página inteira, em tese sem requadro, mas o contorno acaba sendo a própria página.



**Figura 23 – Quadrinho ocupando toda a página**  
(*Pacto das Sombras*, Universo DC nº 15, Panini, 2008)

A disposição dos quadrinhos não obedece a uma regra rígida. Além disso, o formato dos quadrinhos também é livre, dependendo do tipo de história, das emoções que se deseja provocar no leitor, em suma, do caráter criador de desenhista e roteirista, como se vê na figura 24.



**Figura 24 – Disposição e formato variados dos quadrinhos**  
(*Pacto das Sombras*, Universo DC nº 15, Panini, 2008)

## 2.2 Planos

“Nos quadrinhos, os enquadramentos ou planos representam a forma como uma determinada imagem foi representada, limitada na altura e largura, da mesma forma como ocorre na pintura, na fotografia e no cinema.” (VERGUEIRO, 2006, p. 40) Alguns tipos de planos:

**Plano Geral** – Enquadramento amplo que envolve todo o cenário.

**Plano Total ou de Conjunto** – Enquadramento de uma ou mais pessoas, sem permitir muitos detalhes do cenário.

**Plano Médio ou Aproximado** – Enquadramento de figuras humanas da cintura para cima.

**Plano Americano** – Enquadramento de pessoas a partir dos joelhos.

**Primeiro Plano** – Enquadramento à altura dos ombros da figura representada.

**Plano de Detalhe, Pormenor ou Close-up** – Enquadramento em torno de parte de figura humana ou objeto.

Vejamos alguns exemplos para ilustrar os planos listados acima (figuras 25 a 30).





**Figura 25 – Plano Geral**  
(*Seton*, Vol. 1, Panini, 2008)



**Figura 26 – Plano Total ou de Conjunto**  
(*Os Pequenos Guardiões*, Vol. 3, Conrad, 2008)



**Figura 27 – Plano Médio ou Aproximado**  
(*Tartarugas Ninja*, Vol. 1, Devir, 2007)



**Figura 28 – Plano Americano**  
(*Serenity*, Dark Horse Books, 2006)



**Figura 29 – Primeiro Plano**  
(*Tenjho Tenge*, Vol. 2, JBC, 2009)



**Figura 30 – Plano de Detalhe, Pormenor ou Close-up**  
(*Utena*, Vol. 9, JBC, 2009)

No exemplo da figura 30, o *close-up* da espada aparece no primeiro quadrinho da direita (a leitura deste mangá se dá da direita para a esquerda). Trata-se de uma luta, e um dos oponentes deixa cair a espada. É interessante notar que o segundo quadrinho da direita mostra as meninas que estão assistindo à luta; provavelmente o *close-up* é como as meninas veem a queda da espada, demonstrando surpresa. Em outras palavras, vê-se a queda da espada, como se fosse em câmera lenta, pelos olhos das meninas da plateia.

Observe-se no exemplo da figura 31 a sucessão de *close-ups*. O quadro maior de cima mostra a mão do homem num primeiro plano; nos quadros menores da esquerda há uma sucessão de *close-ups*; o primeiro quadrinho (à direita) mostra o dedo do homem acariciando o rosto da mulher, para terminar, à esquerda, num detalhe mais próximo ainda de um dos dedos do homem e da boca da mulher. Esta é uma técnica muito usada no cinema; Alfred Hitchcock a utilizava muito em seus filmes. Consiste de uma sucessão de três tomadas rápidas, como se fossem três fotografias, sem a transição de uma para outra; mostra-se por exemplo um morto à distância na primeira tomada, mais perto na segunda e em *close-up* na terceira, com os detalhes dos ferimentos e do sangue.



**Figura 31 – Plano de Detalhe, Pormenor ou *Close-up***  
(*Homunculus*, Vol. 4, Panini, 2008)

### 2.3 Ângulos de Visão

Os ângulos de visão “representam a forma como o autor deseja que a cena seja observada”. (VERGUEIRO, 2006, p. 43) Estes são alguns ângulos de visão:

**Ângulo de visão médio** – A cena é observada como se ocorresse à altura dos olhos do leitor.

**Ângulo de visão inferior** – Também chamado de **contre-plongé** ou **contra-picado**; a ação é vista de baixo para cima.

**Ângulo de visão superior** – Também chamado de **plongé** ou **picado**; a ação é enfocada de cima para baixo.

Alguns exemplos aparecem nas figuras 32, 33 e 34.



**Figura 32 – Ângulo de Visão Médio**  
(Condorito, nº 554, Editorial Televisa Chile)



**Figura 33 – Ângulo de Visão Inferior**  
(Los Cuatro Fantásticos, nº 1, Canal Ediciones, 1981)



**Figura 34 – Ângulo de Visão Superior**  
(*Incal*, Vol. 1, Devir, 2006)

Muito ainda pode ser dito a respeito da relação entre cinema e quadrinhos: o tempo decorrido, a linguagem, as personagens, as metáforas visuais, para citar somente alguns itens, mas estes são temas para um trabalho de maior envergadura.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

CIRNE, Moacy. **Para Ler os Quadrinhos**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1972.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

NÖTH, Winfried. **Panorama da semiótica: De Platão a Peirce**. São Paulo: Annablume, 2003.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Ângela, *et al.* **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2006.