

QUADRINHOS, COMUNICAÇÃO E MEIO AMBIENTE: A PESQUISA TRANSDISCIPLINAR EM DESENHO GRÁFICO A PARTIR DE DUDA ¹

Yasmine Mônica Sousa MARTINS²

Zilda Vieira ARCANJO³

Lawrenberg Advíncula da SILVA⁴

Universidade do Estado de Mato Grosso, Alto Araguaia, MT

Resumo: Iniciada a partir da segunda metade do século XIX no Brasil com publicações como Nhô Quim (1869) e Zé Caipora (1883), as histórias em quadrinhos sempre exerceram fascínio no público em geral, sobretudo, em suas tramas aliadas de sátiras e de mensagens ideológicas. Ciente disso, o presente projeto experimental reflete sobre a relação entre a narrativa dos quadrinhos e sua comunicação enquanto instrumento de disseminação de conteúdos de utilidade pública. Intitulada “Duda: Um piquenique no Rio Araguaia”, a história tem como protagonista uma garotinha de feições exageradas, caricatas e típicas dos mangás japoneses, mas, cuja caracterização e criação é inspirada na Mafalda, do argentino Quino. O enredo desenrola-se no despertar do sentimento de consciência ecológica da protagonista durante um piquenique. Trata-se de um trabalho desenvolvido durante a disciplina de Design, do curso de Jornalismo, pela Universidade do Estado de Mato Grosso, campus universitário de Alto Araguaia.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Design; História em quadrinhos; Ação social.

1. Um bate-papo inicial sobre história em quadrinhos e a criação de DUDA

A inclusão de inscrições, empregadas como enunciados das pessoas retratadas em pinturas medievais, foi abandonada, de modo geral, após o século XVI. Desde então, os esforços dos artistas para expressar enunciados que fossem além da decoração ou da produção de retratos limitaram-se a expressões faciais, posturas e cenários simbólicos. O uso de inscrições reapareceu em panfletos e publicações populares no século XVIII. Então, os artistas que lidavam com a arte de contar histórias, destinadas ao público de massa, procuraram criar uma *Gestalt*, uma linguagem coesa que serve como veículo para expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias, numa disposição em sequência, separadas por quadros. Isso ampliou as possibilidades da imagem simples. No processo, desenvolveu-se a moderna forma artística

¹ Trabalho apresentado no XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria PT08 Histórias em Quadrinhos (avulso).

² Aluna líder do grupo e graduanda do Curso de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo da UNEMAT, e-mail: yasmine.monica@hotmail.com

³ Graduanda do Curso de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo da UNEMAT, e-mail: zilda_arcanjo@hotmail.com

⁴ Orientador do trabalho (projeto experimental). Professor do Curso de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo da UNEMAT, e-mail: lawrenberg@gmail.com

que chamamos de histórias em quadrinhos (*comics*), e que os franceses chamam de *bande dessinée* (EISNER, 1999, p. 12).

No Brasil, as primeiras histórias em quadrinhos foram publicadas no século XIX, com a predominância do estilo satírico de charges, caricaturas e tiras. A maioria delas possuía cunho político, sendo incorporadas pelos jornais e revistas da época. Merecem destaque Nhô Quim (1989) e Zé Caipora (1883), além de O Malho e Don Quixote: todas as publicações do cartunista Angelo Agostini.

Com a massificação das publicações em todo mundo, o mercado estadunidense contagiou o público brasileiro. Títulos como o Gato Félix e o próprio Superman, criado em 1933 por Siegel e Shuster, conquistaram uma legião de fãs, mas, ao mesmo tempo, demonstraram o poder de influência ideológica dos quadrinhos na população (MCCLLOUD, 2006).

Também é importante frisar que a evolução do gênero caminha de mãos dadas com a consolidação e popularização do jornalismo impresso no país. Jornais como O Pasquim, a Folha de São Paulo, e revistas como O Cruzeiro, possuíam como chamariz quadrinhos desenhados por uma geração de profissionais notórios. Entre eles: Millôr Fernandes, Ziraldo, Angeli e o Laerte. Nomes que atravessaram décadas e permaneceram sempre atuais, principalmente pelo olhar crítico e cômico da realidade.

Diferentemente de informativos, jornais e do próprio telejornal, os quadrinhos possuem uma linguagem mais irreverente. A sua narrativa visual e sequencial conjuga imagens e textos, concomitantemente, bem como elementos do design⁵, e outras características próprias do estilo quadrinístico, como os balões. O que evidentemente justifica sua boa aceitação no público infanto-juvenil.

De acordo com Will Eisner (1999, p.37), os quadrinhos são formas midiáticas diretamente compromissadas com: 1) a comunicação de ideias e/ou histórias e 2) a criatividade de quem a faz.

A função fundamental da arte em quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar ideias e/ou histórias por meio das palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos. Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São partes do processo criativo, mais do que um resultado da tecnologia. (Idem).

⁵ São elementos do design aplicados à produção transdisciplinar em comunicação e jornalismo: ponto, linha, forma, direção, tonalidade, cores, textura, escala, movimento.

Também para Eisner (1999) a narrativa dos quadrinhos estrutura-se através de um roteiro, alicerçado em revisão bibliográfica relacionada à temática que a sustenta. Destaca-se: é no roteiro que o acontecimento ganha a(s) personagem(ns). E, a personagem adquire características, uma identidade. Em outras palavras, a partir do roteiro, os seres adquirem vida nos quadrinhos. Em seguida, é elaborado um esboço contendo início, meio e fim. Mas é de McCloud (1995) a conclusão que os quadrinhos desempenham um pacto silencioso com o seu leitor-espectador, quando no interstício dos quadros propicia-se um fio de interpretação comum tanto para quem desenha quanto para quem lê.

A partir destas referências, a história em quadrinho de Duda promove conhecimento e responsabilidade socioambiental, tendo por enredo a importância de se preservar a natureza entre as crianças. Na sua concepção, tem-se por protagonista uma garotinha inspirada na Mafalda do cartunista argentino Quino, embora a silhueta do desenho não escondesse a influência estilística dos mangás japoneses, caracterizados por olhos e cabeças agigantados em relação ao corpo. Duda é resultado de uma experiência desenvolvida na disciplina de Design, do curso de Jornalismo da Universidade do Estado de Mato Grosso, que, entre tantas discussões, buscou apresentar uma nova proposta de mídia educativa para os jovens da rede pública de ensino da pequena cidade de Alto Araguaia, 17 mil habitantes (IBGE, 2014).

2. Objetivo do quadrinho Duda

“Duda: Consciência ecológica em quadrinhos” tem como propósito a difusão de uma consciência ecológica para a população jovem, ante a ausência na mídia local de pautas de meio ambiente. A pequena Alto Araguaia possui 17 mil habitantes (IBGE 2014) e é cercada por cachoeiras, riachos e uma densa mata; entretanto, não dispõem de uma cobertura jornalística mais incisiva quando o tema é degradação ambiental. Há, de certa maneira, um descaso que culmina num aumento significativo da poluição nos rios.

Sem sombra de dúvida, Duda atribui um valor especial às histórias em quadrinhos, quando historicamente elas possuíam o caráter de comunicação de massa e cosmopolita. Pode-se afirmar que o projeto contraria a lógica editorial de gibis, na medida em que pretende dialogar com leitores em contextos semirurais de urbanização.

3. O porquê de se fazer uma história em quadrinho no interior de MT

Numa abrangência geral, acredita-se que o presente trabalho desenvolvido pode colaborar para a popularização das histórias em quadrinhos enquanto instrumentos de campanhas educativas no interior do Brasil, ainda que, vez ou outra, o próprio governo federal produza inúmeras cartilhas com linguagem visual bastante didática. E no curso de Jornalismo, isto implica em novas reflexões do pensar e do fazer jornalístico para formatos até então pouco explorados, mas que carregam grande potencial de disseminação informativa e apreensão cognitiva.

Ressalta-se também que o tema quadrinhos continua pouco explorado pela pesquisa em comunicação, adquirindo na maioria dos casos o status de literatura underground e subalterna nos ambientes pedagógicos.

Contrariando esta realidade, a narrativa produzida visa contribuir e fomentar outras formas de expressão e narrativas no âmbito da formação profissional em jornalismo, as quais podem ser, em eventuais oportunidades, veiculadas em jornais, revistas e outros meios de comunicação impressos ou digitais. Vale lembrarmos-nos que o produto tem como suporte elementos do design aplicados à produção transdisciplinar, precisamente, no campo da comunicação e jornalismo. Tais como: linhas, formas, pontos, cores.

A história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavra e imagem. Decerto, trata-se de uma separação arbitrária. Mas parece válida, já que o moderno mundo da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens e palavras encontra-se o potencial expressivo do veículo. (EISNER, 1999, p. 12).

Ademais, esse trabalho, a princípio, se baseia no roteiro que fora produzido antes da construção dos quadrinhos. Com efeito, a narrativa apresenta uma sequência lógica e a ideia central fica evidente. Assim, o leitor (interlocutor) pode facilmente compreender todas as informações que compõem presente HQ.

4. Métodos e técnicas utilizadas

O procedimento para a confecção da história em quadrinhos teve por base os conceitos da disciplina (Design), entre eles, composição visual, contraste, alinhamento. De acordo com William (2005), “uma boa estrutura de design é o resultado de uma combinação inteligente dos elementos que a compõem”. Cada elemento serve a determinado propósito e nem sempre eles são intercambiáveis. E os melhores resultados no design e planejamento só fazem notar a partir do atendimento aos seus principais fundamentos: contraste, repetição, alinhamento e proximidade. Ciente disso, tivemos como etapas de nossa metodologia: a pesquisa do tema, pesquisa de quadrinhos (diagnóstico necessário para todo tipo de pesquisa experimental), esboço do roteiro, desenho e aplicação e finalização gráfica.

a. Pesquisa do tema. À princípio, fizemos uma reunião inicial para discutirmos o tema central do nosso quadrinho e, a partir disso, uma proposta de personagem carismática. Esta etapa também recebe o nome do **brainstorm** que, numa fácil tradução, significa tempestade de ideias. É importante frisar que consideramos a leitura de jornais digitais (www.andredafm.com.br e aurorafm.com.br) e audiência do telejornal local (Jornal Araguaia no Ar, da TV Araguaia, filiada da rede Record) para que assim pudéssemos ter uma noção do modo como a pauta meio ambiente é retratada. Ao mesmo tempo, buscamos informações junto à prefeitura local sobre a hidrografia, a vegetação e o meio ambiente da cidade de Alto Araguaia.

b. Pesquisa de quadrinhos. Definir o que é uma “história em quadrinho” não é tarefa fácil. Pois, não há um único e definitivo conceito para a expressão. Segundo Eisner (1999, p.122), podemos defini-la como arte sequencial. Já outro importante quadrinista, Scott McCloud (1995, p.9), conceituou, de modo mais aprofundado, defendendo que “HQs são imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Neste sentido, decidimos tomar por referência o quadrinho da Mafalda, desenvolvida pelo cartunista argentino Quino. Nele, o pictório e a interação, às vezes, invisível entre imagem e texto evidenciam-se como aspecto característico de um modo de retratar a realidade burlesco, mas, suficientemente crítico para prospectar reflexões aos mais diferentes níveis culturais de recepção.



Fonte: Folha Jovem (www.folhajovem.com.br)

A partir das duas imagens, podemos comparar as personagens. Mafalda e Duda são duas meninas que tem características semelhantes e compartilham da ideia de mudar o mundo. Entretanto, Mafalda tem um pensamento aguçado sobre a vida e é bem preocupada com a humanidade, a paz mundial e o destino do planeta; enquanto Duda é mais preocupada em conscientizar as pessoas sobre a preservação do meio ambiente. As personagens têm uma fisionomia parecida como o cabelo curto e a mesma faixa de idade.

c. **Esboço do roteiro.** Para o desenlace da história, é preciso definir uma boa apresentação, desenvolvimento e desfecho. Pensando nisso, Eisner (1999, p.07) afirma que os quadrinhos propiciam uma ‘leitura’ num sentido mais amplo do que comumente aplicado ao termo. Nelas, o texto é lido como imagem e as imagens são comunicadores que, em situações, falam mais do que os próprios textos. Além disso, o narrador espera que o público vá compreender, enquanto o público espera que o narrador vá transmitir algo que seja compreensível.

d. **Desenho e pintura à mão livre** (fase artesanal do desenho versus computação gráfica). Usamos o seguinte método para confecção do trabalho: primeiro construímos o roteiro escrito; depois fizemos o esboço dos quadrinhos. Para tanto, utilizamos materiais como papel sulfite, lapiseira, borracha, caneta e lápis de cor. Para tornar a HQ mais apresentável, colorimos a personagem e os cenários. Porém, a escolha das cores foi criteriosa, tendo em vista que elas têm diversas significações e constituem elementos informativos. Sobre este aspecto, Donis A. Dondis (2003) afirma que a cor está impregnada de informação e é uma das mais

penetrantes experiências visuais, características que devem ser aproveitadas pelo comunicador. Além disso, segundo Tássia Caroline Zanini *apud* Guimarães (2001), a consciência de que a cor pode incorporar significados às informações aumenta a responsabilidade do jornalista, e também do artista gráfico, uma vez que, ao exercer o papel de um comunicador, não se pode deixar de lhe atribuir o encargo de ser um mediador dotado de intenções, sejam elas evidentes ou não. Assim, a HQ produzida é resultado de uma composição formada por elementos dotados de informação.

e. Editoração eletrônica e finalização do quadrinho no software Corel

Draw. Para finalizar, usamos o programa Core Draw, por meio deste, pudemos realçar os detalhes da HQ, dar mais vivacidade às cores, posicionar os balões e as falas. Na parte gráfica, momento de elaboração da diagramação do produto, contamos com o uso do programa Desktop Publishing, termo que significa editoração eletrônica. O referido programa é muito usado nas artes gráficas e serve para reduzir os custos e o tempo quanto a fase de diagramação e composição dos textos.

Para Collaro (2006), os fluxos de trabalhos em Desktop Publishing, também chamados de editoração eletrônica, visam dinamizar a rotina de produção de peças gráficas nas redações. Pois, todas ações relacionadas à edição, diagramação e arte-finalização dos desenhos estariam convergidas nos softwares de editoração visual.

Neste sentido, podemos falar que a computação gráfica foi de grande valia para a finalização da nossa história em quadrinhos. Através dela: melhoramos a silhueta da personagem e dos cenários, bem como reforçamos a gradiente das cores, evidenciando os contrastes. Além disso, desenvolvemos os balões das falas no software, utilizando a fonte o tracejamento que serviu para contornar os textos e as formas serviram para organizar a posição e tamanho dos balões. Com este trabalho e utilizando todas essas artes gráficas, aprendemos mais a analisar o mundo da comunicação visual.

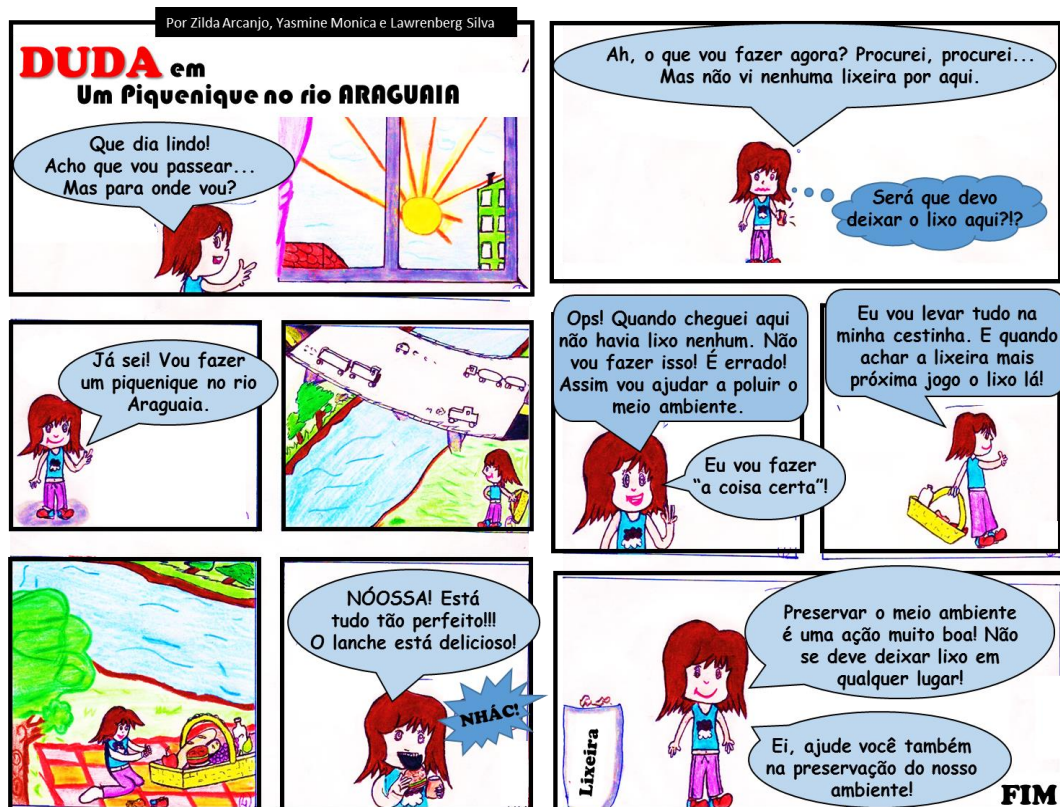
Importante destacar que, o quadrinista McCloud acrescenta: “o meio a que chamamos histórias em quadrinhos se baseia numa ideia simples – A ideia de posicionar uma imagem após a outra para ilustrar passagem de tempo” (MCCLLOUD, 2006, p.1). Isso pode ser devidamente observado na sequencialidade das ações apresentadas nas HQs. Com

efeito, o leitor/interlocutor compreende, sensibiliza-se e constrói suas próprias ideias sobre o principal assunto que permeia as ações.

5. A história em quadrinho da Duda

Os quadros que compõem a narrativa de Duda são organizados em sequência linear, obedecendo uma cronologia, caracterizada pela ordem ocidental de leitura. O enredo inicia-se num dia de domingo vivido pela garotinha Duda. Quando ela acorda, resolve passear e fazer um piquenique nas proximidades do rio Araguaia, um importante afluente da região centro-oeste. Nota-se que, de modo propositado, ele veste uma blusa personalizada com a capa do *best-seller* “A Culpa é das Estrelas”, de John Green e calça comum, o que pretende gerar uma empatia com o público.

No momento da trama, a personagem se depara com uma situação semelhante a que muitas pessoas também podem vivenciar na vida real. Ou seja, a falta de lixeira em alguns locais que merecem e devem ser mantidos limpos, como, por exemplo, as margens dos rios. Diante disso, a garota pensa em deixar no local o lixo que produzira, entretanto, repensa, toma uma atitude e convida o leitor a ter consciência ecológica.



As cores predominantes na HQ foram o azul nos balões e o branco como plano de fundo (background). Vale destacar que, durante o processo, utilizamos para cada quadrinho um verbo:

- 1º - Ver (relacionado ao dia);
- 2º - Ter (quando a personagens tem a ideia);
- 3º - Ir (quando vai ao rio);
- 4º - Preparar (quando ela organiza o piquenique);
- 5º - Comer (quando começa a saborear o seu lanche);
- 6º - Pensar (a atitude quanto ao lixo que produzira);
- 7º - Refletir (sobre o que fazer com o lixo);
- 8º - Ir (para casa e/ou levar o lixo para casa);
- 9º - Falar (diretamente com o leitor/interlocutor).

A partir do embasamento teórico com a contribuição de obras dos autores direcionados aos quadrinhos como Scott McCloud e Will Eisner, e sobre planejamento e design como Antônio Celso Collaro e Robbin William, fizemos a contextualização do tema para a história. Trata-se de uma pesquisa experimental na relação interdisciplinar entre HQs, Jornalismo e Design.

6. Algumas considerações finais

Podemos, portanto, entender histórias em quadrinhos como meio de comunicação ampla que utiliza uma linguagem mista, isto é, verbal e não verbal, concomitantemente. E possui significativa importância como instrumentos de esclarecimento, crítica, denúncia, conscientização e incentivo às ações de cidadania.

Deste modo, podem, inclusive, auxiliar nas tentativas de equacionamentos dos variados problemas com que a sociedade defronta. Isso justifica a validade e eficácia do meio midiático. O que também se confirma na HQ, de fácil compreensão, intitulada “Duda: Consciência ecológica em quadrinhos”.

Em suma, é imprescindível fomentar estudos voltados às peculiaridades das HQs e estimular as produções desse suporte comunicativo. Afinal, trata-se de um recurso que potencializa as ações sociais.

REFERÊNCIAS

COLLARO, Antonio Celso. **Projeto Gráfico: teoria e prática em diagramação**. 3. ed. São Paulo: Summus, 2002.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

EISNER, Will. **Quadrinhos e a Arte Sequencial**. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1999.

FIORIN, José Luiz. **Introdução à Linguística**. 6ª ed. São Paulo: Editora Contexto, 2011.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro**. São Paulo: Makron Books, 2006. Tradução de: *Understanding Comics: The invisible art*.

SOUSA, Jorge Pedro. **Elementos de jornalismo impresso**. Porto, 2001. Disponível em: <<http://bocc.uff.br/pag/sousa-jorge-pedro-elementos-de-jornalismo-impresso.pdf>> Acesso em: 08 Mar. 2016.

WILLIAMS, R. **Design para quem não é designer**. 2. ed. Ver. E Ampl. São Paulo: Callis, 2005.

ZANINI, Tássia Caroline. **Estratégias e formação de repertório no jornalismo visual: um estudo da cor-informação**. Disponível em: <<http://celacom.fclar.unesp.br/pdfs/82.pdf>> Acesso em 08 de Abr. 2016.