

Super Noctívago salva o rio Boiadeiro: Uma fotonovela em HQ¹

José Vítor Rezende Junior²

Lawrenberg Advíncula da Silva³

Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT

RESUMO

Enquanto uma narrativa visual de forte apelo social, o presente trabalho visa explorar as relações cambiantes da intersecção dos formatos da fotonovela e dos quadrinhos, na medida em que alia conhecimentos de roteirização, story board, fotografia, animação, games e design gráfico. Trata-se de uma atividade experimental desenvolvida nas disciplinas de Planejamento Gráfico e Introdução a TV. O enredo mescla a sátira aos filmes de herói do cinema comercial hollywoodiano com a crítica social de problemas do cotidiano local, no caso, abordando o descaso público ao rio Boiadeiro, um dos principais rios da pequena cidade de Alto Araguaia, interior de Mato Grosso. Do ponto de vista estético, a fotonovela em quadrinho propõe inovação na arte sequencial e na proposição visual das fotografias, mas, acima de tudo, deslinda o universo complexo das artes visuais aos alunos de jornalismo envolvidos no processo.

PALAVRAS-CHAVE: Fotonovela; quadrinho; fotografia; design gráfico.

1. Primeiros delineamentos acerca do personagem-chave da fotonovela em HQ

Ao desenvolver e expor pela primeira vez a fotonovela em quadrinho, isso no ano de 2011, o tema ainda continuava nebuloso senão inédito diante de muitos acadêmicos de Comunicação Social. Trata-se de um formato híbrido e em construção que, à medida que é produzido, vai adquirindo novas nuances e variantes ao seu “patchwork”. Mais do que um transgênero situado nos interstícios do que se entende por fotonovela e quadrinho, o produto discutido aqui possibilita discussões ecléticas por campos ainda pouco visitados senão marginalizados pelos estudos de design gráfico, de fotojornalismo e da visão clássica de roteiro televisivo / cinematográfico. Entre eles, por exemplo, destaca-se a falsa dicotomia entre artes aplicadas e belas artes apontadas pela designer Donis Dondis (1997), quanto também do lugar da fotografia-memória de Boris Kossoy na ilustração de narrativas ficcionais.

¹Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Produção editorial, modalidade Fotonovela.

² Aluno do sexto semestre do curso de Jornalismo, email: jvjunior2@hotmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor Me. do Curso de jornalismo do campus universitário de Alto Araguaia da Universidade do Estado de Mato Grosso - Unemat , email: lawrenberg@gmail.com.

Neste sentido, a nossa proposta é de se fazer uma narrativa visual de um herói que atravessa a fronteira do ficcional para o real, sob o intuito de promover um debate mais político e reflexivo acerca de recursos naturais, fontes não-renováveis, sociedade de risco e desenvolvimento sustentável, todos temas pululantes de uma agenda midiática global e tão exaustivamente lardeados nos encontros mundiais das nações nas últimas décadas, vide o RIO+20. Que na fotonovela em HQ específica ficou exposto no risco gerado à população local pela degradação ambiental de um dos principais rios da cidade de Alto Araguaia, o rio Boiadeiro.

Trata-se de um trabalho desenvolvido a partir de discussões realizadas nas disciplinas de Introdução a TV e Planejamento Gráfico 1, ambas ministradas pelo professor Mestre Lawrenberg A. Silva, do curso de jornalismo do campus universitário de Alto Araguaia da Universidade do Estado de Mato Grosso. A partir de poucos recursos, isto é, o uso de uma câmera fotográfica, um programa de tratamento de imagens (Adobe Photoshop) e outro de programação visual (Corel Draw), os alunos soltaram a criatividade e perceberam que podiam produzir bons roteiros e story board para simultaneamente a fotonovela e os quadrinhos, sem necessariamente dependerem de toda uma infraestrutura técnica e tecnológica de produção televisiva. A percepção fotográfica, a habilidade de designer e a irreverência textual dos alunos sobressaíram no trabalho experimental, logo destacando entre os corredores da universidade pela marca do humor e da inovação.

Depois de uma apurada pesquisa por temas e personagens, optou-se de modo consensual pela criação de um herói genuinamente local, e também não-convencional. A figura do herói aqui retratado, apesar de carregar sobre si traços e virtudes consagradas entre os HQs norte-americanos (Marvel e Comics), busca romper com os arquétipos criados pela indústria cinematográfica de Hollywood, assim que:

“institui-se inversamente ao estatuto preconizado tradicionalmente nos quadrinhos, aproximando-se muito mais de um anti-herói, ao possuir muito mais qualificativos negativos do que positivos”. (REZENDE, SILVA, 2012: p.3)

Com o nome *Super Noctívago* que, numa primeira tradução, quer dizer herói da noite, atribui-se em igual medida a superavaliação do sujeito e a exaltação da noite enquanto espaço de intervenção política, protagonismo underground e hedonismo

contemporâneo: ao se forjar uma identidade e condição de ser mítico, muito além dos dilemas morais e éticos proferidos pela sociedade de sua época, mas estratégica o suficiente para proteger enquanto máscara social e fachada do ataque de seus algozes.

o termo noctívago remete a de um sujeito circulante da noite. O mesmo lembrado pelo poeta e teórico Charles Baudelaire através do termo *flanerie*, onde a circulação é descompromissada, vaga, sem direção aparente ou motivo justificado. Ou seja, uma circulação apenas de caráter contemplativo nos lugares onde se trafega, onde se permite atravessar e fazer atravessado. (REZENDE, SILVA, 2012: p.4)

Trata-se, em suma, de uma hipermetáfora abrangendo os maniqueísmos vivenciados por todas as sociedades, das mais primitivas às evoluídas, e muitas vezes autointitulados de pós-modernas; que, de modo pretextual, foram reduzidos dentro da trama mirabolante de um herói tragicômico que tenta salvar um rio conhecido da pequena cidade dos intentos maquiavélicos de um vilão grotesco, senão grosseiro.

Por esse viés, a ironia e a metáfora, a metonímia e a perífrase, a hipérbole e os metadiscursos parecem compor e dar densidade ao texto-imagem do herói que, esteticamente analisando, atualiza em sua maquiagem facial traços do Zorro e o Fantasma⁴, primeiro super-herói a usar uniforme. Do mesmo modo, estas figuras de linguagem e de pensamento corroboram para a descrição densa da confluência: do peculiar, dos hábitos e dos códigos linguísticos característicos e compartilhados pela/na realidade pacata de uma pequena cidade do interior de Mato Grosso, Alto Araguaia (localizada a 420 km de Cuiabá).

Da sequência de enquadramentos e imagens, o cenário provinciano da cidade de Alto Araguaia, com seus 15 mil habitantes, converte-se em paisagem gráfica onde personagens e seres com superpoderes disputam forças, regidas por um senso ético-moral tradicionalmente convencionado nos HQs feitos por Robert Crumb. O Cenário reproduz-se enquanto cópia modesta, versão regional das cidades-cenário Gotham City e Metrópolis. E o antagonista, o Cavaleiro Azul, materializa-se como um palimpsesto de vilania muito mais cômico do que melodramático, que, no seu vasto repertório, captura traços desde o

⁴ A sua produção em série começou a ser publicada em jornais diariamente a partir de 1936.

personagem Cérebro dos desenhos animados da Looney Toones⁵, um rato com o desejo de conquistar o mundo, ao personagem Tripa Seca do seriado mexicano Chapolin da Televisa⁶, protagonizado pelo grande comediante Ramón Valdez.

O herói *Super Noctívago*, numa interpretação da obra de *Mil Platôs* de Deleuze e Guattari (1997), elabora rizomas na espacialidade da cidade de Alto Araguaia, constituindo-se como um personagem esquizofrênico e emblemático para contradizer os dilemas existenciais vividos no cotidiano de uma pequena cidade que se lança como microcosmo da sociedade globalizada. A identidade nessa nova temporalidade que, segundo o estudioso Stuart Hall (2001), tornou-se descentrada e fragmentada, parece se constituir e se modificar na medida em que essa estabelece conexões com um mundo externo cada vez mais movediço e líquido. (Op. Cit., p.4)

2. Sobre a fotonovela, os quadrinhos e suas conexões

Historicamente falando, a fotonovela surge no auge do mercado brasileiro de revistas sobre conteúdos da TV, entre as décadas de 1950 a 1970⁷, caracterizando-se como uma variante do gênero novela, só que contada a partir de fotografias e texto verbal.

As fotonovelas geralmente são publicadas no formato de revista, livretos ou de pequenos trechos editados em jornais e revistas, enquanto algumas são divididas em capítulos. Uma das mais antigas revistas que utilizou da fotonovela foi a revista “Capricho”, da editora “Abril”, que, no auge do consumo do gênero no país, vendia quinzenalmente mais de 200 mil exemplares e tinha como principal público consumidor as mulheres (HABERT, 1974 apud REZENDE, SILVA, 2012: p. 2).

⁵ **Looney Tunes** é uma série de curta-metragens de animação americanos, produzida de 1930 a 1969 e distribuída pela Warner Bros

⁶ Série de televisão mexicana do gênero comédia, sendo criado e interpretado pelo ator e escritor Roberto Gómez Bolaños.

⁷ A primeira revista de fotonovela publicada no Brasil foi "Encanto", pois embora "Grande Hotel" circulasse desde 1947, só em seu nº 210, de 1951, publicou a primeira fotonovela, intitulada "O primeiro amor não morre". O primeiro número de "Capricho" circulou em julho 1952. Nos anos 1970, mais de 20 revistas de fotonovelas chegaram a circular no Brasil, publicadas por várias editoras, como por exemplo: Bloch, Vecchi, Rio Gráfica, Abril e Prelúdio, sendo que, na época, a Bloch produzia suas fotonovelas no Brasil, com a revista "Sétimo Céu". Em pesquisa de 1974, as revistas de fotonovela só eram superadas, em venda, pelas revistas de quadrinhos infantis. A revista "Capricho", da Editora Abril, era na época a mais vendida (média quinzenal de 211.400 exemplares), perdendo apenas para "Pato Donald", "Mickey" e "Tio Patinhas" (cada uma com uma média periódica aproximada de 400 mil exemplares). Em 1975, o Instituto Verificador de Circulação analisou a receptividade que as revistas de fotonovelas tinham em todo o país, na venda avulsa. Fonte: JOANILHO, André Luiz; JOANILHO, Mariângela Peccili Galli. Sombras literárias: a fotonovela e a produção cultural (dez 2008).

Já o quadrinho, ao se apresentar como uma arte sequencial, mostra-se como um veículo de expressão criativa, se apresentando por uma disciplina distinta, tendo notoriedade como uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia. Ou seja, toda representação artística composta por uma série de imagens dispostas em sequência. (INTERSTÍCIOS, outubro de 2009).

(...) por sua natureza especial, a Arte Sequencial merece ser levada a sério pelo crítico e pelo profissional. O rápido avanço da tecnologia gráfica e o surgimento de uma era muito dependente da comunicação visual tornam isso inevitável (EISNER, 2001: p.5).

Os quadrinhos podem ser resumidos no Brasil em tiras críticas publicadas diariamente em jornais de grande circulação. No Japão, a sua arte, sob a denominação de *mangás*, contagia multidões de jovens, efervescendo um mercado editorial que perpassa os impressos tradicionais de tamanho de bolso e se estende em desenhos 3D com veiculação televisionada.

De acordo com a estudiosa Gêisa Fernandes D'Oliveira (2004: p.78-93), o conceito de quadrinho é de uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes onde esse espaço-temporal será preenchido pelo imaginário do leitor. Para o pesquisador mexicano Nestor Garcia Canclini (2003), através de sua obra *Culturas Híbridas*, os quadrinhos constituem um gênero impuro, pelo fato de transitarem entre a imagem e a palavra, entre o erudito e o popular, entre o artesanal e a produção de massa. “É senão uma combinação de técnicas de narrativas “oblíquas”, que evidenciam o potencial visual da escrita e a capacidade de dramatização de imagens estáticas.” (CANCLINI apud REZENDE, SILVA, 2012: p.3)

Fotonovela e quadrinho fundem-se sob a finalidade de construir uma linguagem dinâmica e, simultaneamente, experimental, e onde a narrativa ficcional confunde-se com a crítica social e o cômico autêrego da figura do herói.

A fotonovela em quadrinho sobre as aventuras de um super herói no interior de Mato Grosso e com um engajamento voltado a causas mundiais revela em seu enredo a fusão do discurso moralizador, insidiosamente crítico, com o estilo de humor consagrado no

stand-up comedy (www.standupcomedy.com.br), que nada mais é senão uma sátira de hábitos cotidianos e de grande abrangência.

Para que produzir uma segunda edição de fotonovela em quadrinho com um super herói tragicômico como protagonista? (OBJETIVOS)

Discutir sustentabilidade e preservação da biodiversidade tem se tornado frequente entre as principais agendas da imprensa mundial, mas infelizmente ainda passa incólume na mídia local de muitas cidades do interior de Mato Grosso. Nesse sentido, e através de uma linguagem humorada e um roteiro criativo, a fotonovela em questão busca sensibilizar a opinião pública da localidade sobre os riscos gerados pela degradação ambiental do rio e a própria importância dele para as futuras gerações. A fotonovela em quadrinho é utilizada com uma finalidade política, potencializando assim o alcance da sua linguagem para além dos enredos ficcionais.

O que justifica tratar de questões ambientais numa fotonovela em HQ? (Justificativa)

Atribuir um cunho político à segunda edição da fotonovela em quadrinho do Super Noctívago reitera a importância da pesquisa experimental de testar metodologias e propor novos formatos (inovação). Assim sendo, municiados pelos debates do Fórum Mundial Rio+20, os constantes desastres naturais de escala global e o problema enfrentado pelo rio Boiadeiro, um afluente do rio Araguaia, lançamos o desafio de mobilizar e conscientizar a população local por meio da linguagem humorada, dinâmica e híbrida da fotonovela em quadrinhos, tendo como personagem a figura de um herói controverso e um vilão tragicômico.

Do ponto de vista técnico, talvez a palavra inovação melhor sintetize a combinação entre o uso de um STORY BOARD geralmente aplicado nos games e como técnica de pré-visualização de produção de programas televisivos, que no caso específico transformou-se numa ferramenta DIDÁTICA.

Do insight à concepção da fotonovela em Quadrinho (HQ): Métodos e Técnicas Utilizados

Da primeira ideia surgida após uma aula sobre o gênero de ficção em Introdução em TV às discussões em laboratório sobre a linguagem underground dos quadrinhos e da

fotonovela na disciplina de Planejamento Gráfico 1, para a elaboração da fotonovela em quadrinho foi utilizada uma série de técnicas: de design de quadrinhos, de story board para a roteirização, todas aplicadas na intersecção entre games e produção televisiva, fotografia, gráficas e textuais. As técnicas colocaram em prática (experimento) os conhecimentos de enquadramento, ângulos, sequência, relação texto e imagem, roteirização com o senso estético e visual do design gráfico. Esses conhecimentos tiveram como embasamento teórico Harris Watts, no livro *On câmera*, Bo Bergstrom em *Comunicação Visual*, Ellen Lupton em *Fundamentos do Design*.

Nas técnicas fotográficas, baseado nos textos de Boris Kossoy, foi necessário um entendimento do estatuto referencial das fotografias para convertê-las em mensagens expressivas, diretivas e informativas. Houve a predominância de enquadramentos que justificassem o estado psicológico dos atores, na medida em que foram destacados: a aplicação do close e plano fechado para indicar o estado psicológico, o plano médio e americano para retratar o personagem no contexto em cena, enquanto o plano geral e Grande plano geral para mostrar o cenário por inteiro do herói.

É preciso frisar que num segundo momento as fotografias sofreram intervenção do software de tratamento de imagens Adobe Photoshop, para que assim tivéssemos imagens monocromáticas e redimensionadas e recortadas. Estas ações propiciaram um melhor tom e contraste entre a fotografia do personagem e o fundo de cada cena ou quadro.

Para aplicação dos recursos gráficos, foi utilizado o software Corel Draw X5. Através do software, foram distribuídas as fotografias, construiu os cenários e aperfeiçoou esteticamente os personagens da trama, atribuem-se cores contrastantes por meio de uma combinação de cores em escala de cinza, mas com destaque no amarelo como aspecto inerente do design proposto ao produto, produção de balões de diálogos e legendas explicativas. E na finalização optou-se pela sobreposição de imagens e o uso de vetores numa combinação que sugere de modo proposital o contraste de camadas entre o personagem e o seu cenário

Do ponto de vista teórico, baseamos da obra de Donis Dondis (1997) e de Bo Bergstrom (2010) para elaborarmos o planejamento visual dos quadrinhos da fotonovela, principalmente, no que tange o uso do contraste das cores.

A fotonovela em quadrinho (HQ) Super Noctívago salva o rio Boiadeiro: Produto e seu processo de concepção

Como na primeira edição, a fotonovela do Super Noctívago foi apresentado através de um livreto simples de 4 páginas, com tamanho A4 cada página e em papel couche, e, principalmente, exposto em arquivo PDF para uma comunidade virtual de seguidores. Desde o início a proposta era produzir um material underground que rompesse com a imagem estandardizada de quadrinhos e fotonovelas no mercado brasileiro, o que ficou evidenciado pelo tom, o contraste das imagens.

Ao todo foram produzidos 25 quadrinhos de diversos tamanhos e formatos (retrato e paisagem), sendo que 1 contém uma seqüência de 7 imagens. Além do tradicional quadro, foram utilizados círculos como indicio de remodelamento em relação a primeira edição. O produto na sua forma gráfica agrega um misto de elementos comuns do quadrinho dos gibis, recursos estilísticos da fotonovela tradicional e a linguagem seqüencial dos games.

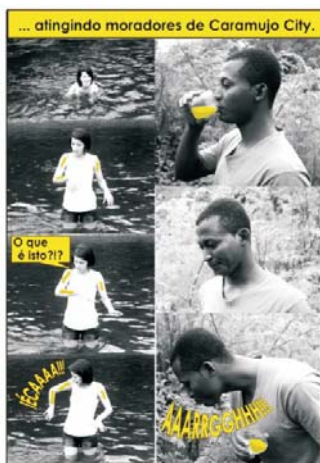


Fig. 1: Quadro com seqüência de imagens sinalizando ação e reação dos moradores em relação aos efeitos da contaminação da água do rio Boiadeiro. Observa-se a combinação do contraste preto e branco das fotografias monocromáticas com a aplicação do amarelo como efeito visual, na condição de um aspecto inerente ao design da fotonovela.

Fig. 2: Grande Plano Geral do ambiente onde transcorre a estória, depois cortado com círculo em plano Fechado do nosso herói pensando.



O elenco da fotonovela foi composto por 4 personagens, sendo que o ator protagonista também desempenhou o papel do antagonista na trama. O herói Super Noctívago e o vilão Cavaleiro de Pandora foram interpretados pelo professor Lawrenberg Silva, enquanto os moradores, pelos alunos Kauane Lessa e Ronaldo Borges, ambos alunos de jornalismo.

A composição do figurino dos personagens centrais envolveu uma minuciosa pesquisa nos sites da Marvel, Comics, literatura latinoamericana e produção televisiva em ficção do Brasil e América Latina. Nela foram utilizados: tinta guache e canetinha para a maquiagem facial, além de vestuários adquiridos numa loja de brechó local. Ressaltou-se a necessidade de uma aparência que se destacasse diante o contraste preto e branco com o amarelo.

Como na edição anterior, o desenvolvimento da estória e do roteiro teve em sua inspiração a clássica obra “O herói de mil faces” de Joseph Campbell e o esquema traçado por Christopher Vogler para tecer a jornada do nosso herói. Logo, constata-se: 1) Apresentação do enredo, 2) Conflito no embate entre herói e vilão e 3) Resolução com desfecho do caso.

CONSIDERAÇÕES

Ao discutir temas pululantes de uma agenda midiática em escala global por meio da figura moral e tragicômica do herói, coloca-se em reflexão um novo papel a ser desempenhado pela fotonovela em sua hibridação com os quadrinhos, que invariavelmente obriga tanto produtores quanto estudiosos no assunto a reavaliar as linguagens e formatos envolvidos em seu palimpsesto de sentidos.

O grande propósito de atrair a população local para causas de interesse público por meio da linguagem experimental do produto foi efetivamente oportuno, de modo a possibilitar discussões acaloradas para uma nova edição a ser feita neste ano de 2013.

Do ponto de vista acadêmico, a produção da fotonovela em quadrinho enquanto pesquisa experimental conduziu os alunos de jornalismo para percepções interdisciplinares no que tange o lugar da Comunicação Visual no debate acerca de cidadania e desenvolvimento sustentável.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERGSTROM, BO. **Fundamentos da Comunicação Visual**. São Paulo: Rosari, 2009.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix, 1995.

CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas**. entrada e saída na modernidade. Trad. Luiz Sérgio Henriques. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.

CARVALHO JÚNIOR, D. de B. **A morte do herói : introdução ao estudo de sobrevivência de modelos míticos nas histórias em quadrinhos**. Dissertação de Mestrado da Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas: Campinas, SP: [s.n.], 2002

D'OLIVEIRA, G. F. **Cultura em quadrinhos: reflexões sobre as Histórias em Quadrinhos na perspectiva dos Estudos Culturais**. Revista ALCEU. v.4. n.8. jan./jun. 2004

DELEUZE, G. e GUATTARI, F. **Mil Platôs: Capitalismo e esquizofrenia**. V. 5. São Paulo: Editora 34, 1997

DONDIS, D. **A Sintaxe da Linguagem Visual**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

HABERT, A. B. **Fotonovela e Indústria Cultural**. Rio de Janeiro: Vozes, 1974.

JOANILHO, André Luiz; JOANILHO, Mariângela Peccili Galli. **Sombras literárias: a fotonovela e a produção cultural**. Dez, 2008.

LUPTON, Ellen. PHILLIPS, Jennifer C. **Novos Fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

JUNIOR, J. V. R., SILVA, L. **Super Noctívago: uma fonovela em quadrinho**. Paper apresentado no XIX Prêmio Expocom do Congresso Regional do Intercom Centro-Oeste, Campo Grande-MS, de 7 a 9 de junho de 2012.

MILLARCH, A. **As Fotonovelas**. Curitiba: Jornal Estado do Paraná, 10/02/1974

VOGLER, C. **A Jornada do Escritor**. Rio de Janeiro: Ampersand Editora, 1997.

WATTS, H. **On Camera**. São Paulo: Summus, 1990.