



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, AMBIENTE E CIDADANIA¹

Giovana Scareli

Unicamp e Uniopec

Resumo

Este trabalho visa observar algumas “tiras” das histórias em quadrinhos que tratam do ambiente com finalidade de examinar a representação da natureza e sua relação com o ser humano presente nestas HQs.

As histórias em quadrinhos fazem parte desta mídia, que divulga informações e podem formar opiniões e provocar reflexões. O consumo, principalmente pelo público infantil, é muito grande, e um dos mais lidos no Brasil é a Turma da Mônica, de Maurício de Sousa. Detenho-me, portanto, em observar o meio ambiente produzido pela Maurício de Sousa Produções, não só pela linguagem específica dos quadrinhos, mas pelo seu intuito educativo e, como consequência, por sua concepção de cidadania presente no que diz respeito à questão ambiental.

¹ Trabalho apresentado no NP16 – Núcleo de Pesquisa História em Quadrinhos, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



1) Introdução

Observamos constantemente nos meios de comunicação a presença de imagens e textos a respeito da questão ambiental. A preocupação com o meio ambiente e a vida saudável são constantes.

Este trabalho visa observar algumas “tiras” das histórias em quadrinhos que tratam do ambiente com finalidade de examinar a representação da natureza e sua relação com o ser humano presente nestas HQs.

As histórias em quadrinhos fazem parte desta mídia, que divulga informações e podem formar opiniões e provocar reflexões. O consumo, principalmente pelo público infantil, é muito grande em se tratando deste tipo de linguagem; um dos mais lidos no Brasil é a Turma da Mônica, do Maurício de Sousa. Detenho-me, portanto em observar o meio ambiente produzido pela Maurício de Sousa Produções, não só pela linguagem específica dos quadrinhos, mas pelo intuito educativo e, como consequência, qual concepção de cidadania está presente no que diz respeito à questão ambiental.

2) As histórias em quadrinhos e seus elementos

O universo quadrinhístico é muito amplo. Os quadrinhos constituem um meio de expressão com características muito peculiares, diferenciado do cinema de animação e da literatura infantil ilustrada. Algumas destas características da linguagem dos quadrinhos merecem ser melhor conhecidas para favorecer a aproximação dos educadores a esta forma de comunicação tão próxima das crianças e jovens.

Há histórias em quadrinhos (HQ) para todos os tipos e gêneros, embora carreguem um estigma de serem produzidas para o público infantil ou adolescente. Atualmente muitos estudiosos vêm se dedicando à pesquisa do universo quadrinhístico: sociólogos, historiadores, lingüistas.

Por serem muito lidas pelas pessoas, mas, principalmente, por crianças e adolescentes e por representarem uma forma de expressão com características



particulares, é importante debruçar-se sobre esta produção, considerada a partir de uma perspectiva educacional.

As HQs possuem características marcantes que as diferem de outras linguagens - dois códigos de signos gráficos formam seu sistema narrativo:

- a imagem (desenho);
- a linguagem escrita.

“A imagem dos quadrinhos é o desenho manual. A elaboração manual revela a intencionalidade do desenhista na emissão do ato sêmico e transforma o desenho em mensagem icônica, carregando em si, além das idéias, a arte, o estilo do emissor. Em contraposição com a fotografia, cujo estatuto primeiro é o de ser documento, registro, a imagem desenhada visa o público consumidor das HQs, a comunicação com mensagens codificadas.” Cagnin, (1975).

A imagem (desenho) é uma marca das histórias em quadrinhos. Há HQ que não utilizam palavras pois o desenho diz tudo através dos traços, das expressões. Uma HQ pode ser feita apenas de imagens, porém não pode ser feita apenas de linguagem escrita, senão não é HQ.

A linguagem escrita tem grande importância nos quadrinhos, pois complementam a imagem e dirigem a leitura, segundo a intenção que o emissor lhe quer dar. Também serve de ligação, palavra e imagem possuem, desta forma uma relação complementar. Embora seja importante, ela ficou confinada quase que exclusivamente aos balões (traçado que contém as palavras ou símbolos que formam o diálogo entre as personagens) durante muito tempo. Porém existem outras formas de apresentar um texto numa HQ, além do balão, como legendas, onomatopéias, o próprio título e também palavras com significados visuais como por exemplo: um muro pichado no qual está escrito alguma coisa que não faz parte do diálogo, mas é integrante do desenho



Balão

O balão é um traço peculiar e distintivo das histórias em quadrinhos. O balão é tão peculiar que na Itália ele dá o nome às HQs, que são chamadas de *fumetti*: fumaça em italiano.

Nele estão presentes textos ou mesmo imagens que correspondem ao diálogo mantido pelos personagens, seus pensamentos ou seus sonhos.

O balão pode ser colocado em qualquer lugar na história, porém de maneira que seja compreendido pelo leitor, pois mesmo na leitura de histórias em quadrinhos lê-se da esquerda para a direita e de cima para baixo, exceção feita aos quadrinhos orientais.

Há dois tipos de balões mais utilizados: o balão-fala e o balão-pensamento.

O balão-fala apresenta-se todo contornado, inclusive com um “rabicho”, segundo Iannone, (1999), em linha contínua e voltado para quem está falando.

O balão-pensamento pode ser também contornado, porém, de forma ondulada, quebrada ou de pequenos arcos ligados. A principal característica é que seu apêndice é formado de pequenas bolhas ou nuvenzinhas que saem da cabeça de quem está pensando.

O conteúdo dos balões pode ser constituído apenas de um sinal lingüístico ou um grafema: um ponto de interrogação ou de exclamação, ou apenas uma letra. “*Estes sinais são índices do estado da alma da personagem*” segundo Cagnin, (1975). Um grafema também pode assumir valor onomatopéico. Como a letra “Z” num balão é interpretada como um ronco, ou um sono pesado.

Legenda

Enquanto o balão representa a fala ou o estado de espírito da personagem, há um outro elemento narrativo comumente usado: a legenda.

A legenda é um elemento externo à ação e funciona, geralmente, como um narrador que está introduzindo ou explicando a história. Sendo assim, ela pode estar localizada em diversos lugares da história, sendo mais utilizada na faixa de cima do retângulo porque é, convencionalmente, o lado que começa a leitura. Porém as legendas podem ocupar até páginas inteiras.



Onomatopéia

Um elemento muito usado e também peculiar dos quadrinhos é a onomatopéia. “*É a explosão sonora dos fumetti*”, segundo Cagnin, (1975). Por meio da onomatopéia, procura-se transmitir um ruído específico. Na maioria dos casos, ela está associada a alguma situação, o que facilita a compreensão do leitor. Normalmente as onomatopéias estão intrínsecas à ação, diferentemente dos balões e das legendas que ficam mais distantes. Por exemplo, quando há uma cena de luta, geralmente o desenho é de uma poeira onde vemos algumas pernas ou braços e várias onomatopéias: “POF”, “SOC”, “TUMPT”, saindo da cena.

Algumas onomatopéias surgiram de verbos da língua inglesa e foram utilizados pelos quadrinhos norte-americanos e hoje são usados em todo o mundo, como por exemplo: *CRASH*, do verbo *to crash*, que significa – colidir, bater. *SMACK*, do verbo *to smack*, que significa – beijar. *SPLASH*, do verbo *to splash*, que significa – esguichar.

Retângulos e Sarjetas

Outra característica dos quadrinhos é o retângulo, estabelecendo o limite da ilustração. As imagens são colocadas dentro de retângulos com um pequeno espaço entre eles que Mc Cloud chama de sarjeta. Este tipo de quadrinho com imagens desenhadas com balões que possuem palavras são os tipos mais comuns e tradicionais de quadrinhos.

As sarjetas que são os espaços entre um retângulo e outro, segundo Mc Cloud, (1995), são elementos importantes na leitura dos quadrinhos. Nestes espaços vazios entre um quadro e outro, o leitor faz a ligação das imagens e dos diálogos e precisa imaginar o que aconteceu. Portanto nestes espaços é o leitor quem faz a história. Desta maneira elas determinam o movimento e o ritmo dos acontecimentos. De um quadro para o outro, às vezes é necessário imaginar uma grande história para ligar com o próximo quadro.

Tempo e Movimento

A história em quadrinho é formada por um conjunto de desenhos fixos que sugerem movimento e ritmo, através de uma variedade de recursos que indicam a idéia de tempo e da sua duração.



A noção de tempo nos quadrinhos é dada principalmente pelas imagens, pelos balões e pelos retângulos. Eles servem de apoio ao reconhecimento do tempo. Algumas imagens são comuns aos leitores, por exemplo: se houver um relógio num quadro e no quadro seguinte este mesmo relógio está com a hora diferente, significa um tempo que passou. Um calendário que num quadro marca um dia e noutro outro dia, ou as folhas deste calendário saindo uma a uma.

Nos balões a marcação do tempo mais comum é dizer quanto tempo se passou através de lembranças da personagem, geralmente em balão-pensamento.

O número e o tamanho dos retângulos contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo. Se usamos muitos retângulos para fazer uma história, tem-se a impressão de que o tempo da história foi maior do que se a história tivesse sido feita em poucos quadrinhos. Este efeito pode ser usado com a variação do tamanho do quadro. Por exemplo, a história se passa em três retângulos. Se estes retângulos são do mesmo tamanho há uma idéia de tempo, se o retângulo do meio for mais comprido que os demais, tem-se a impressão de que a cena que se passa nele, demorou mais tempo do que as outras. Dessa forma o autor pode brincar com a variação de tempo, utilizando os formatos e as quantidades de retângulos.

Quando é necessário comprimir o tempo, usa-se uma quantidade maior de quadrinhos. Ao colocar os quadrinhos mais próximos uns dos outros, lidamos com um tempo mais estrito.

A idéia de movimento nos quadrinhos pode ser percebida de diversas maneiras. Geralmente são utilizados traços, ou o desenho de poeira para sugerir o movimento. Por exemplo, quando um personagem está andando sai de seus pés uma poeirinha, ou se está correndo, alguns traços são desenhados atrás dele, que sugere brisa provocada pelo deslocamento rápido da personagem. É através destes traços que também sabemos se está ventando numa história.

Cores

As cores também são importantes nos quadrinhos, depois que surgiram os primeiros quadrinhos em cores, muitos personagens ficaram conhecidos pelas cores que



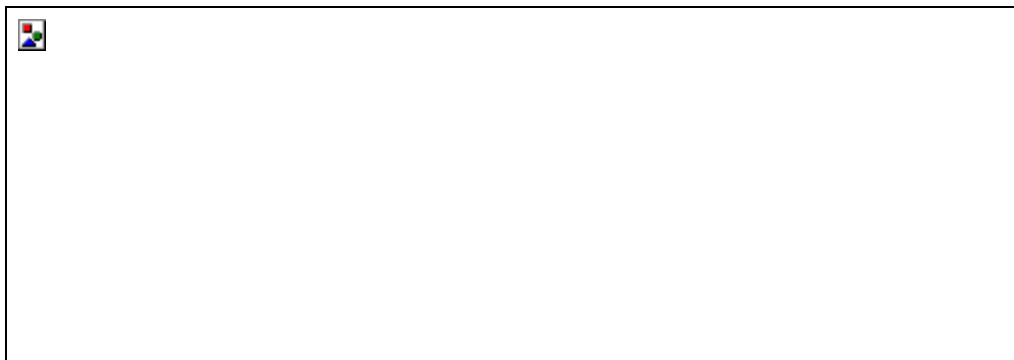
INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

usavam. Um exemplo é a Mônica, criada por Maurício de Sousa, todos a reconhecem pelo seu vestido vermelho. Ou o incrível HULK, criado por Stan Lee que é verde.

O uso das cores causou certos problemas no início, pois ficava muito caro produzir quadrinhos coloridos. Sendo assim alguns quadrinhistas preferiram continuar produzindo em preto e branco² e os coloridos eram produzidos pelas grandes empresas.

4) Observações de Algumas Tiras

Tira 1



Características Gerais

- retângulo fechado com traçado contínuo
- um único retângulo concentra todas as imagens
- um lenhador com um machado erguido nas mãos
- Chico Bento apontando uma placa
- Placa escrita “Proibido Caçar”
- Árvores humanizadas

Há 2 linhas curvas – ((- paralelas na lâmina do machado que está voltado para trás do corpo do lenhador, mais 2 linhas curvas no rosto do lenhador e duas na cabeça

² Ainda é produzido muitos quadrinhos em preto e branco, pois é uma opção expressiva do autor.



do Chico Bento. Há também dois sinais em cima da cabeça do lenhador e uma massa em cima da cabeça do Chico Bento. Há linhas onduladas e paralelas contornando as árvores e duas gotas próximas ao “rosto” feito sobre as árvores.

Os elementos gráficos mínimos que constituem um desenho é o ponto, a massa e a linha. As linhas podem ser retas, curvas, sinuosas, quebradas ou mistas. As massas podem ser superfícies escuras ou traçadas. Porém, segundo Cagnin “... estes elementos não podem ser tomados, pura e simplesmente, como unidades significativas ou representativas, porque são significantes apenas no conjunto realizado. Só no conjunto da figura, no contexto interno, é que um simples ponto ou traço, ou massa, pode, em vista da sua correlação e função composicional representar alguma coisa, porque passa a ser figura.” (Cagnin, 1975).

No contexto desta tira, que não tem nenhum diálogo, aparecem apenas duas palavras que fazem parte da imagem da placa, com os dizeres “Proibido Caçar!”

O personagem Chico Bento aponta para a placa, seu semblante está tenso. As linhas curvas na lateral de sua cabeça indicam este estado de tensão e de repreensão que faz ao lenhador indicando a placa. A massa que está acima da sua cabeça infere sentido de chamamento, repreensão, sobre a provável atitude do lenhador. A outra mão do Chico está com os dedos fechados, punhos cerrados, indicando raiva.

O lenhador pára diante da atitude do Chico, isto está demonstrado pelos pés paralelos e fixos ao chão enquanto que o corpo está mais a frente, indicando movimento. Seu semblante é de surpresa, estagnação. Ele ainda não entendeu o que está acontecendo e isto está demonstrado pelas duas linhas acima de sua cabeça que sugerem o espanto, assim como as duas linhas curvas à frente de seu rosto, e no machado.

Podemos dividir esta tira em 2 apartes: a primeira tem um sentido natural e a outra um sentido fantástico, pois as árvores estão personificadas. Realidade e fantasia estão separadas pela placa. Há árvores maiores e duas menores, que seguram suas “mãos” nas árvores maiores, são como crianças quando estão com medo e seguram-se em seus pais. Uma das árvores está toda contornada por linhas paralelas onduladas que representam o tremor das árvores que estão prestes a serem cortadas. Duas gotas estão próximas do “rosto” da árvore, indicando suor.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

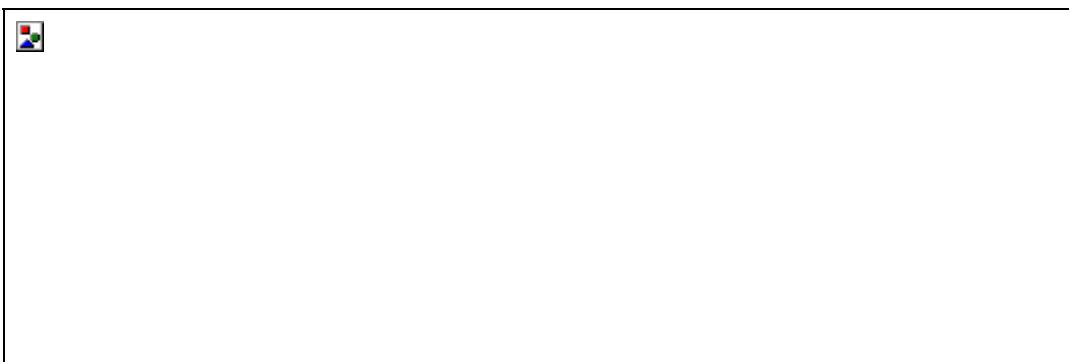
Todas as árvores estão com os dentes cerrados e à mostra. O clima é de tensão e muito medo, intensificado pelos elementos expressivos utilizados pelo autor.

Há nesta tira o naturalismo e o expressionismo um representado pelo lenhador e pelo Chico bento e outro pelas árvores desesperadas pelo medo de serem mortas.

Esta única tira poderia ser feita em dois retângulos e não apenas em um único, como está feito. Se o corte estivesse entre o Chico e a placa, daria aquele efeito de suspense que freqüentemente é utilizado nas histórias em quadrinhos.

A frase “Proibido Caçar!” tem sentido somente enquanto as árvores estiverem personificadas, caso contrário não teria. Não se caça árvores. Porém como representam seres humanos, empregar o verbo caçar dá mais força à esta tira, pois utilizamos este verbo quando nos referimos a animais e não ao homem.

Tira 2



O desenho está contido num único retângulo que tem o seu traço sinuoso.

Há dois personagens da “Turma do Penadinho” que são outros personagens também do Maurício de Sousa. A Dona Morte segura uma foice na mão e o Penadinho que está ao seu lado diz: “É Dona Morte... parece que aquele machado ali é mais perigoso que a sua foice.” O balão que contém esta frase também é sinuoso. Há ainda, nesta tira, a imagem de algumas árvores cortadas, um lenhador com um machado nas mãos e uma única árvore ainda em pé, porém com um corte.



Aparecem vários traços curvos no rosto da D. Morte, no Penadinho, em torno da copa da árvore e duas grandes linhas curvas que vão do corpo do lenhador, que está próximo à árvore, até o machado que está acima da sua cabeça.

Algumas gramíneas também aparecem no canto esquerdo da tira.

Algumas Possibilidades de Interpretação:

O retângulo sinuoso que contorna a tira, demonstra que há uma “mistura” de irrealidade com a realidade, a D. Morte e o Penadinho não são reais, pertencem a outro espaço, o espaço das crenças, por isso o balão que contém sua fala também é sinuoso.

Os traços curvos que são colocados próximos à cabeça da D. Morte e à frente do rosto do Penadinho intensificam a expressão de surpresa, espanto, e tristeza destes personagens que intensificam ainda mais este sentimento com o comentário que aparece no balão.

O lenhador tem um porte grande e forte, aparece com um boné na cabeça e não mostra com clareza o rosto, talvez escurecido pela sombra da barba. Dois traços curvos aparecem próximos ao seu ombro, as mãos grandes seguram o machado. A aparência deste lenhador não se parece com a dos lenhadores brasileiros, é um lenhador americanizado, tanto é que podemos aproximá-lo dos personagens de alguns filmes americanos quando aparece um ator cortando lenha num acampamento ou numa casa de férias no alto de uma montanha...

Os traços curvos próximos aos ombros intensificam a sua força e a força que faz para segurar o machado. O boné e os traços que sombreiam seu rosto não permite que seus olhos sejam vistos, da mesma forma que a maioria dos marginais fazem para esconderem seus rostos.

Os traços que vão das pernas do lenhador até a lâmina do machado que está acima da sua cabeça, demonstra o movimento feito pelo machado. Há várias linhas, traços e círculos em aberto entre a árvore e o lenhador. Eles servem para demonstrar o momento em que a lâmina cortou um pedaço da árvore, os círculos são pequenas lascas que saíram da árvore. As linhas em forma de “V” demonstram o movimento feito pela

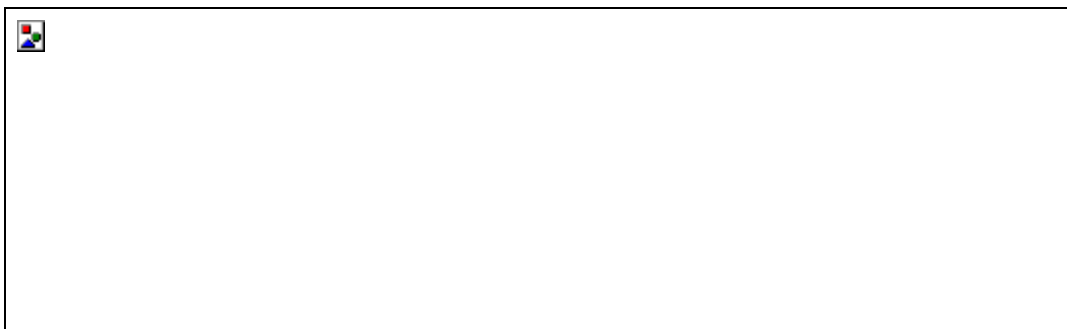


árvore no momento do corte, e, a linha maior demonstra o movimento feito pelo machado.

As linhas sinuosas que contornam as folhas da árvore demonstram o movimento, o balanço sofrido pelo impacto com o machado. A frase contida no balão intensifica este momento. A imagem da foice é associada à morte há muito tempo e está no imaginário das pessoas. A foice ceifa vidas, a foice da morte tira a vida dos seres humanos na hora que eles têm que morrer. A comparação da foice com o machado do lenhador dá intensidade à este machado como se ele fosse tirar vidas humanas. O fato do autor comparar a foice ao machado, nos permite pensar que ele personificou esta árvore. Então ela deixa de ser árvore e passa a ser humana, além disso, ela é a última árvore que ainda está em pé, todas permanecem como marcas da destruição, esta é a única sobrevivente, por isso um espanto tão grande.

Porém aparece, ainda, nesta tira, algumas gramíneas ou pequenos arbustos. Isto fica, aparentemente, só compondo o cenário, porém há uma preferência em mostrar árvores, matas e florestas, como se estas fossem as maiores vítimas do desmatamento e da destruição do ambiente. Não encontram-se histórias que mostram o cerrado, o manguezal, os campos, entre outros.

Tira 3



Esta tira é composta por dois quadros.

No primeiro retângulo, o Zé Lelé está com um pé à frente e outro atrás dando a impressão de movimento, como se estivesse batendo “palmas”, seu semblante parece feliz, a boca demonstra um sorriso, duas linhas curvas estão atrás de sua cabeça, num



balão duplo aparece os seguintes dizeres: “Oba, Oba! Prantando uma arvre nova Chico?! Essa aí é di que? Di goiaba? Di jaca? Di manga?”

No mesmo quadrado Chico Bento está de joelhos, olhar concentrado, numa mão segura uma muda de árvore, a outra está na terra, como se estivesse empurrando a terra para plantar a muda.

No momento seguinte, um pseudo retângulo é composto pelo personagem Zé Lelé que no momento anterior estava andando e neste está com as duas plantas dos pés à mostra, como se estivesse “freado”, dois traços curvos estão nos seus calcanhares, intensificando o movimento de parar. Seu corpo está ligeiramente para trás, as duas linhas curvas que anteriormente estavam atrás da cabeça, agora estão próximos ao braço, quatro traços retos estão acima e a frente da sua cabeça, seus olhos estão arregalados e o traço que forma sua boca é reto, levemente curvado para baixo, o que representa tristeza.

O personagem Chico bento continua ajoelhado, com as mãos nos joelhos, ombros caídos, olha para o Zé Lelé, dois traços curvos estão à frente de seu rosto, sua boca ligeiramente aberta, também diz através de um balão duplo: “Não! Di Isperança...”

A árvore já está plantada e o cenário agora mostra muitas árvores cortadas, algo que não mostrava no primeiro quadro. O cenário do 1º quadro não possuía nenhuma planta, o segundo mostra tudo o que tinha no primeiro, mais um desenho da devastação.

Oito traços retos estão desenhados acima das árvores cortadas.

O mesmo tipo de traço do 1º quadro, que está acima da árvore, aparece no segundo quadro acima da cabeça do Zé Lelé e das árvores cortadas. Porém em cada um deles demonstra coisas diferentes.

O primeiro demonstra vida, é a planta nova, que crescerá, dará frutos, não interrompendo o ciclo de vida. Nela está contido todo o potencial da criação, da vida, do mundo.

No segundo, em que aparece acima da cabeça do Zé Lelé, elas são utilizadas para intensificar o “susto” levado pelo personagem ao ver desmatamento.

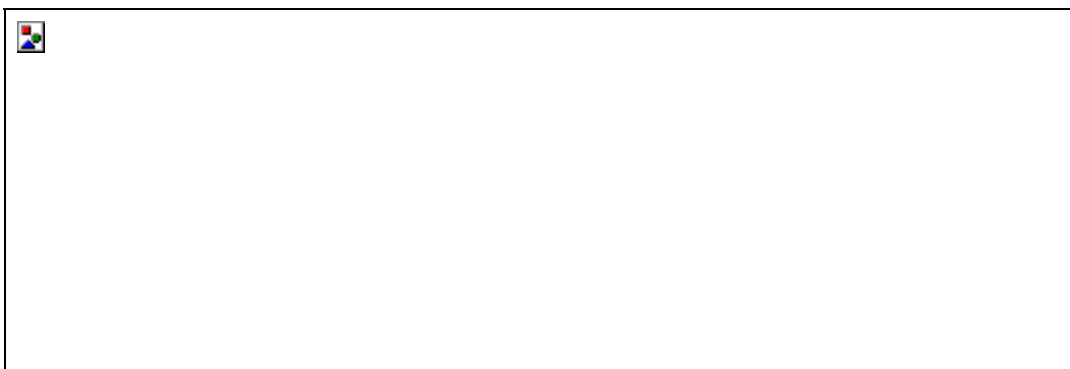


INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Podemos imaginar estes troncos como túmulos num cemitério. Os traços que aparecem acima destes túmulos, seriam as almas das árvores ascendendo ao céu.

Podem também destacar o vazio que ficou neste bosque, pois os traços estão desenhados bem acima dos troncos e entre eles não há nada, só um vazio.

Tira 4



Esta tira é composta por três quadros, sendo que o primeiro não tem um traçado contínuo em todos os lados, o lado inferior é aberto, porém há o chão que fecharia-o. O segundo e o terceiro são fechados.

Este tipo de tira é bem tradicional, seguindo a lógica: início, meio e fim.

No primeiro quadro temos um plano geral mostrando o Papa-Capim e seu amigo. Há uma cobra no chão, a lua no céu, alguns arbustos pequenos e um traço que dá idéia de ser uma árvore. Os personagens estão correndo, os pés estão dispostos um à frente e outro atrás, o corpo está levemente à frente, e um desenho de uma pequena nuvem, está próxima a um dos pés. Este sinal gráfico está significando poeira, levantada pela corrida dos personagens.

A árvore sugerida pelo desenho só é entendida como tal, pois estamos a todo o tempo dando o sentido às coisas. Sabemos que este desenho é de uma árvore, porque há um traço na vertical que é mais largo em baixo, posteriormente fica mais fino e acima mostra-se duas linhas paralelas, que entendemos ser um galho e abaixo do traçado que forma o balão-fala do personagem Papa-Capim, há o desenho de folhas.



Esta tira é ambientada no período noturno, mesmo o desenho estando em preto e branco, o Papa Capim aponta para o céu com uma mão e para a cobra com a outra e diz: “Ei, Kawa! Você sabia que os caraíbas chamam Jaci de Lua... e a m’boi de cobra?”

As expressões são de contentamento, pois é desenhado um sorriso no rosto de cada personagem. Duas linhas curvas estão ao lado da cabeça do Papa Capim, sua função neste quadro, parece chamar a atenção pois é ele quem está falando.

No segundo quadro o plano fecha-se nos dois personagens e Kava aponta para a cena seguinte, sua boca está aberta, indicando espanto e o Papa-Capim tem apenas um traço ligeiramente caído em seus lábios demonstrando tristeza. Ao lado de sua cabeça aparecem as duas linhas curvas também chamando atenção para o que ele diz: “E aquilo, Papa-Capim? Como os caraíbas chamam aquilo?”

No terceiro e último quadro, há novamente um plano geral. Papa-Capim e Kava estão num pedaço de chão que possui uma grama, este pedaço encontra-se com outro no qual a vegetação composta antes por árvores foi totalmente devastada.

A expressão dos personagens diante do que estão vendo é de surpresa, tristeza, indignação demonstrada pelo desenho dos lábios de cada um, pelos seus ombros caídos e a resposta dada pelo Papa-Capim: “Progresso!”. A Lua continua no céu e há 3 linhas verticais e contínuas acima das árvores que foram cortadas. Estes sinais podem representar a alma das árvores, agora mortas, tentando alcançar o céu. Como também pode ser apenas um meio de expressão para chamar a atenção para este impacto.

Em todos os quadros a indicação de que há estrelas no céu é desenhado por pequenos pontos e pequenos círculos.

Neste último quadro as duas linhas curvas estão desenhadas, tanto próxima ao Papa Capim quanto do Kava e tem a função de intensificar a expressão desoladora de ambos.

O que podemos observar nesta tira é com a tentativa de criar um suspense, um impacto no final no leitor. Para isso ele distribui a história em três cenas, na primeira vemos os personagens correndo, felizes, num ambiente com árvores, arbustos e animais. Aparentemente tudo está em equilíbrio e harmonia. Na segunda cena, um close nos personagens mostra seus semblantes assustados, surpresos e tristes. Na terceira cena,



não há árvore, nem animal, nem arbustos. Há inúmeros árvores cortadas. Os personagens estão paralisados, desolados.

O leitor que desde o início já viu a cena inteira pois nosso campo de visão nos permite ver o todo, se deixa levar pela narrativa quadro-a-quadro e sente-se desolado como os personagens em questão.

Observando mais abertamente veremos os arbustos que estavam na primeira cena, já não aparecem mais, nem a cobra, isto indica que os personagens caminharam até chegar à esta última cena. E nós, leitores, os acompanhamos.

A cobra desenhada na primeira cena demonstra a harmonia que há entre os personagens e a natureza.

Na última cena, podemos imaginar as árvores cortadas como túmulos em um cemitério. Neste ambiente de morte, sem vida, o aspecto é duro, a vida foi ceifada, as almas estão ascendendo aos céus.

Conjunto das tiras

Neste conjunto de tiras há um elemento comum e que aparece com ênfase: a árvore.

Na primeira tira ela aparece humanizada e representa o conjunto de árvores, matas, florestas que correm o risco de morrer pelas mãos do homem que está devastando-as indiscriminadamente. Podemos considerá-las como um tipo, pois representam todas as vítimas que estão com medo de serem exterminadas. Pode haver uma tentativa de provocar nos leitores o mesmo desejo de defendê-las demonstrado pelo Chico Bento.

Na segunda tira, as árvores já foram cortadas, há apenas uma árvore em pé, que está sendo cortada neste momento. É o fim das matas, das florestas, o homem está acabando com a última representante das árvores.

Na quarta tira constata-se que todas as árvores foram cortadas, a aparência que se tem é de um cemitério. Constata-se que o “progresso” foi responsável pelo fim das árvores, das vegetações. O progresso levado em frente pelo homem é o grande responsável pela destruição da natureza.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Na terceira, as árvores cortadas, a aparência funerária continua, porém, além de mostrar a devastação, mostra o personagem Chico Bento plantando uma árvore. Na primeira tira ele estava defendendo as árvores contra o lenhador, um ativista ecológico, aqui ele planta uma árvore para trazer esperança, e com isso dá outro exemplo de preservação e cidadania, pois faz seu papel de cidadão “ecologicamente correto”.

Predomina neste conjunto de tiras examinado a sugestão para a ação contra a devastação, por exemplo pelo plantio de mudas, circunscrevendo o problema ao nível individual

Bibliografia

- ALPHANDERY, Pierre. **O Equívoco Ecológico**. São Paulo: Brasiliense, 1992.
- CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo, Ática, 1975. (Ensaio, 10)
- CALAZANS, Flávio M. de A. (org.). **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática**. São Paulo: UNESP/PROEX, 1997. (Coleção GT INTERCOM; 7).
- CIRNE, Moacyr. **A Linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa**. Petrópolis: Vozes, 1971.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. [tradução Luís Carlos Borges]. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- IANNONE, Leila Rentroia, IANNONE, Roberto Antônio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994. (Coleção Desafios).
- Mc CLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. [tradução Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro]. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Brasiliense, 1993. 2ª ed.
- _____. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1970.