



38: Uma história, várias mãos e uma bala¹

Pedro José Arruda Brandão²

Antonio Wellington de Oliveira Junior³

RESUMO

A história em quadrinhos 38 foi um trabalho realizado por estudantes do projeto de extensão Oficina de Quadrinhos da Universidade Federal do Ceará. A história fictícia de um adolescente que se encontra em um jogo de vida ou morte foi o cenário utilizado para a experimentação de um processo de elaboração de quadrinhos que se mostrou eficaz, interessante e promissor e que resultou no primeiro trabalho de um grupo de quadrinista iniciantes.

PALAVRAS-CHAVE: História em Quadrinhos; Oficina de Quadrinhos; quadrinistas; trabalho em grupo

1 INTRODUÇÃO

Graças ao projeto de extensão da Universidade Federal do Ceará (UFC) intitulado Oficina de Quadrinhos, o processo para elaboração do conto narrado em forma de história em quadrinhos 38 foi possível de ser realizado. A cada semestre, uma turma de 25 alunos é selecionada para fazer parte de um grupo que irá, durante o período letivo, discutir assuntos referentes aos aspectos técnicos de desenvolvimento de uma narrativa gráfica, como roteiro, ilustração, diagramação, letreiramento, dentre outras características essenciais a essa arte.

Foi em uma dessas turmas, no segundo semestre do ano de 2009, que um grupo de alunos interessados em produzir histórias em quadrinhos se formou. O grupo, que procurava colocar em seu nome uma expressão vinculada às especificidades da linguagem típica do Ceará, decidiu se auto-intitular QSF, ou Quadrinistas Sem Futuro, uma equipe formada por ilustradores, roteiristas e artistas digitais amadores que, a partir da vontade de aprender como se faz uma boa história em quadrinhos, começou a produzir seu material.

2 OBJETIVO

¹ Trabalho submetido ao XVII Prêmio Expocom 2010, na Categoria Produção Editorial, na modalidade Quadrinhos (avulso)

² Estudante do 5º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Ceará – UFC. E-mail: pedrosfjose@hotmail.com

³ Orientador do projeto e do programa de extensão da UFC, Oficina de Quadrinhos. Professor do curso de Comunicação Social - UFC. E-mail: wellington-jr@uol.com.br



O objetivo desse trabalho foi experimentar o processo de criação de histórias em quadrinhos atrelado aos talentos dos realizadores da obra. Queríamos por em prática o conhecimento adquirido tanto na Oficina de Quadrinhos quanto nos investimentos pessoais em pesquisas e assimilação de referenciais de cada integrante no que se diz respeito ao material intelectual referente à nona arte.

3 JUSTIFICATIVA

Com o repertório de imagens, textos e referências adquiridos na Oficina de Quadrinhos, junto com a assimilação da definição de quadrinhos proposta por McCloud como “imagens pictóricas ou de outros tipos justapostas em seqüência deliberada, com a intenção de transmitir informação e/ou produzir uma resposta estética no espectador.” (McCLOUD, 1993), havia-se a necessidade de se desenvolver histórias para se adquirir em consequência material consistente para o desenvolvimento de um portfolio para o grupo. Essa empreitada visava, posteriormente, possíveis realizações editoriais e aquisição de mais parceiros. A necessidade de se criar histórias resultou na junção de funções que se materializou no primeiro trabalho do grupo QSF: o conto 38. Procura-se mostrar ao mundo, através desse trabalho e de outros desenvolvidos pelo grupo, que as HQs não mais são apenas uma forma de mostrar histórias infantis ou lúdicas, mas impõem-se também como uma forma de conscientização, representação da realidade, materialização da criatividade e informação, como pode ser visto desde os primórdios desse tipo de arte, com o *Yellow Kid*, de Richard Felton Outcault, que possuía um viés cômico, porém com características que o tornavam crítico à sociedade da época, com seu conteúdo esquerdista e subversivo, nas páginas do jornal *New York World*. A história em quadrinhos 38 procura narrar um acontecimento que se assimila a variados casos que se apresentam nos meios jornalísticos, portanto, se aproxima das afirmações de Klawe e Cohen, que afirmaram que “é necessário que a história em quadrinhos seja entendida como um produto típico da cultura de massa ou especificamente da cultura jornalística” (KLAWA e COHEN, 1970). Essa tendência jornalística é visível em trabalhos como *Persépolis*, romance em quadrinhos autobiográfico da iraniana Marjane Satrapi, e dos trabalhos quadrinísticos do jornalista Joe Sacco, consagrado autor de obras como *Sarajevo* e *Palestina*. O trabalho em quadrinhos engajado na abordagem de localidades atingidas pela guerra renderam a Joe Sacco o título de primeiro quadrinista a ganhar um prêmio Pulitzer.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A ideia principal do projeto era juntar três pessoas, cada uma com seu papel delimitado na produção da obra. O trabalho, que muitas vezes é feito por apenas um autor como no caso dos mangakas japoneses, foi dividido em três partes. Segundo Will Eisner:

Um domínio fundamental do desenho e da escrita é indispensável. Esta é uma forma de arte relacionada ao realismo, porque se propõe a contar histórias. A arte sequencial

lida com imagens reconhecíveis. As ferramentas são seres humanos (ou animais), objetos e instrumentos, fenômenos naturais e linguagem. Obviamente, um estudo sério de anatomia, perspectiva e composição, através de livros ou de cursos, constitui uma parte importante da formação. Cada uma dessas disciplinas é um estudo em si e deve fazer parte do treinamento do estudante. A leitura regular, particularmente de contos, é essencial para as habilidades de criação de enredo e narrativas. Ler ficção estimula a imaginação. Na prática, o artista “imagina” para o leitor. A leitura também constitui um importante banco de informações. Numa forma de arte em que o escritor/artista deve dominar um amplo repertório de fatos e conhecimentos é interminável. EISNER, Will. (1999)

Ao invés de apenas um integrante se responsabilizar por todas as etapas da produção quadrinística (roteiro, ilustração, letreiramento, arte-finalização digital, dentre outras), o trabalho foi dividido, e as aptidões e o repertório cultural de cada um dos envolvidos repercutiram e culminaram no trabalho apresentado. Essa maneira de se dividir um trabalho se embasa no modo industrial e em série no qual o processo de criação das histórias em quadrinhos se alicerça há muito tempo, método incansavelmente utilizado em empresas como Marvel e DC Comics. Esse processo foi testado pelo grupo e se mostrou vantajoso, mesmo em uma escala de trabalho diminuta, com apenas três etapas. A finalização do trabalho foi um tanto quanto demorada devido à dificuldade de assimilação de horários entre participantes do projeto, mas o modo de trabalho utilizado foi bem cômodo, interessante e eficaz.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O conto 38 foi escrito há mais de dois anos e conta a história de um jovem que se vê em uma brincadeira mortal conhecida como “roleta russa”. O instante entre o ato de pegar o revólver e o derradeiro fim da história revela à mente do protagonista todas as memórias de sua vida que o levaram até àquele instante. A perspectiva do suspense da obra



foi assimilada pelo traço do ilustrador Samuel Marques e arte-finalizado pelo também ilustrador Miguel Silva. Não houve detalhamento no roteiro na primeira parte do processo, portanto, o desenhista obteve toda a liberdade para expor suas perspectivas e pontos de vista sobre a história, até mesmo no que se refere ao visual e desenvolvimento imagético do personagem protagonista do conto. Isso se assemelha ao processo de elaboração de quadrinhos utilizado pelo consagrado escritor Neil Gaiman, que em trabalhos como, por exemplo, *Sandman: Noites Sem Fim*, no qual ele trabalha com inúmeros ilustradores renomados como Milo Manara e Glenn Fabry, deixa o potencial criativo do ilustrador vir à tona, com liberdade. Em compensação, porém, o responsável pelos desenhos terá mais dificuldades e necessitará de mais tempo para elaborar estudos de personagens, cenários e pesquisas desse tipo, que são extremamente necessários para o desenrolar da narrativa. O desencadeamento desse processo um tanto quanto mais demorado se deve ao fato da falta de detalhamento, ou mesmo de dicas e especificações visuais, no roteiro desenvolvido pelo escritor e que irá embasar o traço do desenhista.

Logo após a finalização da primeira etapa, houve a elaboração de uma nova versão do roteiro, onde a localização e o conteúdo dos recordatórios e das onomatopéias foram devidamente descritos para o letreiramento da história ser condizente e equilibrado com a narrativa visual. No final, obtivemos uma história em quadrinhos com todos os elementos característicos dessa arte. A compilação de todos os esforços resultou em uma narrativa de nove páginas, contando com uma capa, completamente em preto e branco para adequar uma carga ainda maior de suspense à trama.

6 CONSIDERAÇÕES

O processo de elaboração da história em quadrinhos 38 possibilitou a assimilação de conceitos importantes para o enriquecimento intelectual e profissional de cada um dos integrantes da equipe. Através dos talentos individuais e a fomentação constante do trabalho em equipe, já conquistamos uma parceria com uma editora especializada em quadrinhos do Ceará e a primeira edição da revista QSF tem previsão de lançamento para o mês de Junho. O conto quadrinizado 38 estará na primeira edição da publicação que pretende ser mensal. Além disso, a evolução do processo criativo, a melhoria do modo de desenhar e escrever, a ampliação dos horizontes referentes às artes como um todo, já que para elaborar uma história em quadrinhos, inúmeros âmbitos artísticos podem e devem ser levados como referência, e variados outros aspectos foram trabalhados e melhorados na produção dessa



que é apenas a primeira de muitas produções do grupo QSF. Apesar das dificuldades de tempo e de prioridades, as histórias em quadrinhos foram uma maneira perspicaz e maravilhosa de juntar amantes dessa arte que, infelizmente, ainda é escassa de profissionalismo em nossa nação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Ed. Vozes. 1970.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial** (tradução: Luís Carlos Borges). 3.ed. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1999.

GAIMAN, Neil. **Noites Sem Fim**. São Paulo: Ed. Conrad. 2004.

KLAWA, L., COHEN, H. **Os quadrinhos e a comunicação de massa**. In: MOYA, A. Shazam. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1970.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Ed. Makron Books. 1995.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. 2.ed. (ampl.). São Paulo: Ed. Brasiliense, 1993.

SACCO, Joe. **Palestina: Uma nação ocupada**. São Paulo: Ed. Conrad. 2000.

SACCO, Joe. **Uma história de Sarajevo**. São Paulo: Ed. Conrad. 2000.

SATRAPI, Marjani. **Persépolis**. São Paulo: Ed. Companhia das Letras. 2007.