

Super Noctívago: Uma fotonovela em quadrinho¹

José Vítor Rezende Junior²

Lawrenberg Advíncula da Silva³

Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT

RESUMO

A fotonovela em quadrinho é um formato que alia conhecimentos de roteirização, story board, fotografia e animação; e no presente trabalho buscou colocar em prática o aprendizado de produção televisiva de ficção da disciplina de Introdução a TV na produção de uma breve história em quadrinho. O enredo, que mescla sátira aos filmes de herói e crítica social do cotidiano de professor universitário em cidades do interior de Mato Grosso, utiliza-se da linguagem consagrada nos gibis e o enquadramento fotográfico bastante praticado nos romances das fotonovelas. O objetivo é evidenciar os diversos modos de produção televisiva através da elaboração de story board e do uso da fotonovela como meio de veiculação. Trata-se de um trabalho experimental com uma proposta textual e gráfica inovadora e irreverente.

PALAVRAS-CHAVE: Fotonovela; quadrinho; fotografia.

1. INTRODUÇÃO

A fotonovela em quadrinho foi o meio de veiculação utilizado para a exposição das técnicas de story board, roteirização e produção televisiva ficcional apreendida na disciplina de Introdução a TV, ministrada pelo professor mestre Lawrenberg Advíncula da Silva. A fotonovela, que teve o seu auge no mercado brasileiro entre as décadas de 1950 a 1970, caracteriza-se como um subgênero da literatura, em alguns casos, compreendida como mais um produto de consumo da chamada cultura de massa. Trata-se da variação do gênero novela, contada a partir de fotos, bem como uma história em quadrinhos.

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

¹Trabalho submetido ao XIX Prêmio Expocom 2012, na Categoria Produção editorial, modalidade Fotonovela.

² Aluno do quarto 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.

mais de 200 mil exemplares e tinha como principal público consumidor as mulheres (HABERT, 1974).

Enquanto o quadrinho configura-se como uma modalidade de arte que alia produção textual e desenho. Os quadrinhos podem ser resumidos no Brasil em tiras críticas publicadas diariamente em jornais de grande circulação e a sua arte, em geral, tem grande força no mercado japonês sob a denominação de *mangás*. O conceito de quadrinho segundo a estudiosa Gêisa Fernandes D’Oliveira (2004: p.78-93) é de uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes onde esse espaço-temporal será preenchido pelo imaginário do leitor. Segundo Canclini (2003), 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.

No presente trabalho ambos os formatos. 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 auterego da figura do herói.

A figura do herói está presente nas narrativas humanas desde os primórdios, sendo um ser dotado de habilidades extraordinárias e agindo como um modelo mítico, onde os valores socialmente estabelecidos e a moral imperam quanto virtudes constitutivas de seu caráter. Entretanto, no caso específico, o herói 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.

Como em todas as clássicas narrativas de heróis dos quadrinhos, o herói possui uma dupla identidade. Durante o dia e boa parte da noite, o super herói *Super Noctívago* disfarça-se de professor universitário de uma pequena universidade do interior de Mato Grosso: a cidade de Alto Araguaia, localizada a 420 km de Cuiabá. Esta dupla identidade é bastante utilizada entre os heróis mascarados visando uma vida normal na sociedade, ao funcionarem como uma representação de uma personalidade (persona) “fachada” (GOFFMAN, 1998) contra a iminência de possíveis ataques de seus algozes.

O Cenário de atuação do nosso super herói apresenta-se irônica e metaforicamente como às cidades-cenário Gotham City e Metrópolis para os super heróis Batman e Super Homem. Os vilões dele, o Cavaleiro Azul e o Pasteleiro Maluco – ambos interpretados pelo mesmo ator que o herói –, assinalam o tradicional embate maniqueísta entre bem e mal que sempre nutriram tanto as estórias em quadrinho quanto os melodramas novelístico.

O nome do herói, *Super Noctívago*, faz alusão ao indivíduo da noite, considerada aqui o tempo social das práticas dionisíacas e extensão das subjetividades coagidas durante dia. Mas também 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.

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.

A fotonovela em quadrinho sobre as aventuras de um super herói no interior de Mato Grosso ainda agrega em sua narrativa, cômica e insidiosamente crítica, 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.

OBJETIVO

Através de uma linguagem humorada e um roteiro criativo, a fotonovela em questão evidencia os diversos modos de produção televisiva, tendo como personagem o herói Super Noctívago, interpretado pelo professor da disciplina e que se institui como a sátira arquetípica dos heróis consagrados nos gibis (HQ). Para isso, o presente trabalho investe

nas técnicas de story board, caracterizada pela montagem de ilustrações ou imagens em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado. E, no caso específico da fotonovela, o story board utilizou como elementos a fotografia e o desenho gráfico. A ideia era representar numa sequência de quadros um breve seriado sobre a figura do herói em cidade do interior, utilizando-se do humor consagrado na comédia stand-up comedy como combustível para o texto.

Este trabalho constituiu uma das atividades práticas da disciplina de Introdução a TV, do terceiro semestre 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 programas de ficção na TV, 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.

JUSTIFICATIVA

O uso do story board como técnica de pré-visualização de produção de programas televisivos, tem se tornado uma importante ferramenta para a montagem de roteiros e o melhor planejamento das produções de programas na TV. Na disciplina de Introdução a TV a sua importância reside na formatação de projetos de programas-piloto de TV, uma vez que o story board acaba se constituindo como uma breve amostra do que será o programa em sua etapa final.

Na produção do story board alunos do terceiro de jornalismo e professor envolveram no desenvolvimento de uma fotonovela cômica, que colocou em prática os conhecimentos de enquadramento, ângulos, sequência, relação texto e imagem, roteirização. Esses conhecimentos tiveram como embasamento teórico Harris Watts, no livro *On câmera*, e Bill Nichols, no livro *Introdução ao Documentário*.

O desejo do grupo era brincar com o imaginário do herói criado pela comunidade acadêmica, ao transvestir um dos professores universitários do curso de jornalismo da figura de um herói fora do comum. Ou seja, um herói muito mais próximo do vilão do que do arquétipo de mocinho e salvador do mundo.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

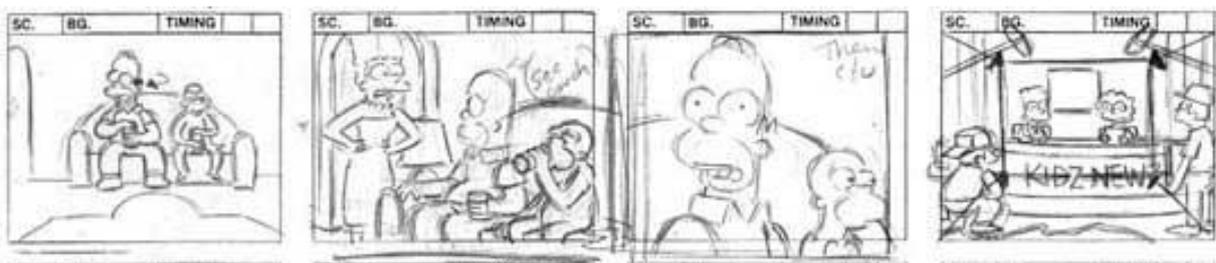
Na elaboração da fotonovela foi utilizada uma série de técnicas de story board, fotografia, gráficas e textuais, pela equipe composta de oito alunos, assim constituído por: José Vítor Rezende, Suelen Alencar, Carmem Amorim, Aparecido Marden, Laura Rezende, Maisa Aparecida, Geslaine Pires, Loane Oliveira, Tharija Grizóli e Jakson Rezende.

O Storyboard constitui uma técnica de projetar uma cena através de desenhos.

É praticamente impossível você ver um storyboard e não se encantar com o estilo dos traços, quase sempre rabiscados, traduzindo a velocidade do pensamento do autor. Inicialmente, essa arte foi desenvolvida para conter detalhes técnicos de enquadramento de câmera, posicionamento dos atores e principais ações em uma gravação.

(www.caligrafitti.com.br, 16.09.2008)

Na ilustração abaixo, consta uma parte do story board feito para o desenho Os Simpsons, que apropriamos para o desenvolvimento das cenas fotográficas da fotonovela.



Crédito:Uno de Oliveira

O desenho feito à lápis, apesar de simplório, possibilita uma boa visualização da cena em seu estado final de produção. No caso da fotonovela, o story board foi de importante valia para o ajuste do ensaio fotográfico e da ordenação das fotografias do ensaio ao roteiro estabelecido.

Nas técnicas fotográficas predominaram a aplicação do close, plano fechado, plano médio e americano para retratar o personagem, enquanto o plano geral e Grande plano geral para mostrar o cenário do herói. As fotografias sofreram intervenção do software de tratamento de imagens Adobe Photoshop para convertê-las monocromáticas e as recortarem, assim as extraindo do seu fundo original. Estas ações propiciaram um melhor tom e contraste entre a fotografia do personagem e o fundo de cada cena ou quadro.

Nas técnicas gráficas, as fotografias foram encaixadas nos quadros e recoloridas. Foi utilizado o software Corel Draw X5 para a montagem dos quadros, a combinação de cores, o desenho de alguns cenários, de personagens, além da construção e redação dos balões de conversa e legendas explicativas, e, sobretudo, finalização do produto artístico. E do ponto de vista teórico, baseamos da obra de Donis Dondis (1997) para elaborarmos o planejamento visual dos quadrinhos da fotonovela, principalmente, no que tange o uso do contraste das cores, a dimensão e o tamanho, o tom, o sombreamento e a projeção, a economia e a profusão de formas.

E nas técnicas textuais, utilizou o conhecimento apreendido de roteiros e produção textual na TV, para a elaboração de um texto enxuto e casado com as ações do personagem, o herói Super Noctívago.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A fotonovela do Super Noctívago foi apresentado através de um livreto simples de 4 páginas, com tamanho A4 cada página e em papel couche, o que valorizou o tom e o contraste das imagens. Foram ao todo 18 cenas produzidas, ilustradas em quadros de diversos tamanhos e formas, além de fazer o uso de balões para dispor as falas dos personagens. O produto na sua forma gráfica agrega um misto de elementos comuns do quadrinho dos gibis e recursos estilísticos da fotonovela tradicional.

O elenco da fotonovela é composto por três personagens: o herói Super Noctívago, o Pasteleiro Maluco e o Cavaleiro de Pandora; todos compostos após uma minuciosa pesquisa na internet no site da Marvel e Comics, que são consideradas as duas principais marcas de quadrinho. A pesquisa webgráfica deve-se a necessidade de compreender melhor o imaginário dos heróis de quadrinho, tal como da sua vilania.

Na composição do figurino do elenco coube a maquiagem a tarefa de conceber uma imagem de herói noturno e, simultaneamente, cômico. Ciente disso, os alunos trouxeram traços do semblante de alguns heróis, entre eles, o Batman e o próprio noturno dos X-Men, e vilões dos games, como o Shang Tsung do jogo Mortal Kombat, para construir uma face de herói fantasmagórica e com a prevalência do branco e o preto na região dos olhos e na boca. Na cena 7 abaixo esta proposta de maquiagem pode ser identificada com facilidade.



Crédito:Uno de Oliveira

Na fotografia e cenografia da fotonovela buscaram-se tons monocromáticos, escuros e sombreados, sob o objetivo de transmitir suspense, mistério e devassidão. As fotografias utilizaram com maior predominância os enquadramentos em plano Próximo (Primeiro Plano – PP), Fechado e o Close, sempre focando a partir do tórax e fechando no olhar do herói, sob o intuito de capturar a emotividade do personagem.

No texto dos personagens e na locução do próprio autor da fotonovela foram utilizadas a sátira, a ironia e a paródia. Esta tática é utilizada pensando no perfil de público, que se caracteriza pela grande preferência a programas de humor feitos por comediantes de stand up comedy, tais como, CQC e o Pânico da Band.

A estória em si conta de forma irreverente, através do uso da paródia e ironia, o drama existencial de um herói com um estilo pouco convencional, quando comparado ao arquétipo de herói criado historicamente pela sociedade. Mas, mesmo assim, não menos

mítico e virtuoso do que os consagrados pelos HQs da Comics e Marvel. O herói intitulado Super Noctívago apresenta-se como defensor de uma parcela de indivíduos excluídos, um tanto quanto pitorescos senão bizarros.

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 Chistopher Vogler para tecer a jornada do nosso herói. Segundo Campbell (1995), é possível estruturar qualquer história através da “Jornada do herói”. E Vogler (1997) já indica os passos para a criação dessa história, ao dividir o roteiro em três atos: 1) apresentação, 2) Conflito e 3) resolução.

Na nossa estória, por se tratar da primeira edição da fotonovela, fizemos somente o primeiro ato: o da apresentação. Nesse ato da apresentação buscamos descrever o herói e o seu mundo comum, através da descrição dele e dos seus antagonistas.

Na parte gráfica e de 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. Neste sentido, o uso das fotografias monocromáticas ganha um sentido especial e o resultado final aproxima-se da estética de algumas tomadas de cenas dos filmes Sin City (2005), dirigida por Robert Rodriguez, Frank Miller e Quentin Tarantino, e Kill Bill (2003-2004), dirigida por Quentin Tarantino.



Cena do filme Kill Bill



Cena do filme Sin City

CONSIDERAÇÕES

A experiência de produzir uma fotonovela de gênero televisivo ficcional constituiu um aprendizado oportuno e diversificado na disciplina de Introdução a TV, no terceiro semestre de jornalismo e ministrada pelo professor Lawrenberg Silva. Através da

experiência laboratorial, nós alunos tomamos conhecimento teórico e prático da área da produção televisiva, fotografia, quadrinho, story board e design gráfico.

Este produto teve sua versão impressa, com tiragem de 50 exemplares e circulação no campus universitário de Alto Araguaia da Universidade do Estado de Mato Grosso e comunidade externa; e uma versão digital que foi distribuída via e-mails e redes sociais (facebook e Orkut). E a recepção foi a mais positiva possível, havendo, inclusive, inúmeros pedidos para uma segunda edição.

A escolha pela fotonovela foi uma iniciativa inédita que partiu de uma reunião entre professor e alunos do terceiro semestre de jornalismo, que nasceu de discussões sobre gêneros televisivos e produção de roteiros de ficção. E, realizado um balanço geral, o trabalho da fotonovela contribuiu significativamente para a formação de uma visão mais reflexiva sobre o imaginário televisivo, que se faz misturado entre o massivo e o mítico num envolvendo patchwork de imagens.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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.

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

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

SIN City. Direção: Robert Rodriguez, Frank Miller e Quentin Tarantino. Produção: Elizabeth Avellan, Frank Miller e Robert Rodriguez. Los Angeles: Dimension Films, Miramax Films e Buena Vista International, c. 2005.

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

Uno de Oliveira. **Story Board.** Disponível em: www.caligrafitti.com.br. Acessado em Setembro/2011.

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

ZINI, A. **Sin city: quadrinhos no cinema.** Disponível em:
<http://www.ies.ufscar.br/leoandrade/uploads/Docs/HQs/artigohq07_sincity.pdf>. Acesso em 15 set. 2010.