



Depois de um dia cheio: Quadrinhos como crônica.¹

Pedro BRANDÃO²

Rafael SALVADOR³

Ricardo Jorge de Lucena LUCAS⁴

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

RESUMO

A história em quadrinhos “Depois de um Dia Cheio” é resultado do trabalho do grupo QSF, um coletivo de quadrinistas que são amantes da nona arte e que se encontraram na Oficina de Quadrinhos da Universidade Federal do Ceará (UFC), projeto de Extensão que tem como intuito fomentar a discussão, o estudo e a produção de quadrinhos. Utilizando-se de teóricos da área como Eisner e McCloud, a produção dessa história possuiu fatores interessantes que confirmam os bons resultados do projeto e do grupo.

PALAVRAS CHAVE: Depois de um Dia Cheio; Grupo QSF; Oficina de Quadrinhos; Siara Comics.

1. INTRODUÇÃO

A Oficina de Quadrinhos da Universidade Federal do Ceará (UFC) é um projeto de Extensão que reúne amantes da nona arte desde a década de 80. Criada pelo professor Geraldo Jesuíno, hoje o projeto é coordenado pelo professor Ricardo Jorge, e a cada semestre, novos alunos se inscrevem para fazer o teste de admissão, onde uma turma de 25 alunos em média adentra às salas da UFC, para ter aulas sobre a arte das histórias em quadrinhos.

O curso realizado pelos monitores da Oficina se divide em 12 aulas, podendo haver mudanças nesse número dependendo da necessidade, do conteúdo a ser abordado e do interesse dos alunos da turma. O conteúdo é dado em três módulos que procuram abordar todo o conteúdo relacionado ao processo criativo de uma história em quadrinhos: Roteiro, Ilustração e Quadrinização (também chamada de arte final).

¹ Trabalho submetido ao XVIII Prêmio Expocom 2011, na Categoria Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade História em Quadrinhos.

² Estudante do curso de Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda, do 7º semestre, monitor e bolsistado projeto de Extensão Oficina de Quadrinhos da UFC. E-mail: pedrosfjose@gmail.com

³ Estudante graduado do curso de Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda, monitor do projeto de Extensão Oficina de Quadrinhos da UFC. E-mail: rafasalvatore@gmail.com

⁴ Professor Doutor do curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará e coordenador do projeto de Extensão oficina de Quadrinhos. E-mail: ricardodj@yahoo.com



No módulo de roteiro, os monitores responsáveis por ele desenvolvem o conteúdo referente à concepção narrativa. No de ilustração, aborda-se a história por trás da narrativa gráfica, os estilos de desenho e as técnicas em torno da concepção visual de uma narrativa, ponto importante por trás de uma história. Eisner, sobre a potencialidade de um desenho para narrativa gráfica afirma que a “maneira como uma faca é segurada é essencial para uma narrativa. A função de um revólver é clara, a maneira como ele é segurado é a narrativa” (EISNER, 2008). Percebe-se na teoria de Eisner, o primeiro teórico da nona arte, a importância que uma cooperação entre texto e imagem deve possuir. Essa junção se resolve no processo chamado de arte finalização, apresentado na Oficina de Quadrinhos através do módulo intitulado Quadrinização. Letreramento, enquadramento, dentre outras técnicas que podem melhorar e “por a cereja no bolo” da história são apresentados nesse módulo que finaliza a HQ.

O projeto de Extensão cresce e cada vez mais conquista mais visibilidade. Alguns nomes famosos dos quadrinhos e do entretenimento nacional já fizeram parte da Oficina de Quadrinhos. JJ Marreiro, por exemplo, é o ilustrador criador da Mulher Estupenda, personagem de quadrinhos que é uma homenagem aos super heróis clássicos da chamada Era de Ouro e fez parte da primeira turma da Oficina de Quadrinhos, na década de 80. Outro nome integrante da época, que fazia tirinhas para jornais e hoje trabalha como um dos maiores símbolos da música brega nacional, é Marcondes Falcão Maia, mais conhecido pelo nome artístico Falcão. Durante alguns anos, a Oficina de Quadrinhos passou por um processo de ociosidade, sendo o seu projeto retomado em 2004, através do professor Ricardo Jorge. Dessa nova, turma, outro nome se destaca. Fred Macedo é um ilustrador cearense que, logo ⁵após viver trabalhando como corretor de seguros e com quadrinhos nas horas vagas, decidiu seguir a carreira de ilustrador e hoje trabalha com publicações brasileiras e estrangeiras.

Nessa nova turma, no ano de 2009, um grupo de amantes nona arte, amadores nas técnicas de se fazer quadrinhos, se uniu para testar suas habilidades. Em torno de um processo que simula a produção em série de quadrinhos, onde roteirista, ilustrador e arte finalista se revezam com o intuito de maximizar a velocidade e a qualidade de uma HQ, o grupo Quadrinistas Sem Futuro (ou QSF) se formou e sua produção começa a obter frutos maiores nos meses seguintes.

⁵ O grupo possui como integrantes alunos de Ensino Médio das redes pública e particular de ensino da cidade de Fortaleza, jovens que trabalham em amadoramente com quadrinhos, estudantes de Ensino Médio, dentre outras ocupações.



2. OBJETIVO

A História em Quadrinhos “Depois de um Dia Cheio” possui apenas uma página, mas a história em torno de sua criação é bem maior. As histórias em quadrinhos do grupo QSF são dotadas de certo experimentalismo e troca de saberes. O objetivo da história apresentada é de sabermos quais os melhores processos, os melhores materiais, os melhores tipos de roteiro para serem trabalhados e as melhores combinações entre roteirista - ilustrador- arte finalizador. Para 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 seqüencial 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. (EISNER, 1999)

“Depois de um Dia Cheio”, portanto, é uma história em quadrinhos que foi produzida com o intuito de se testar as habilidades narrativas do roteirista e do ilustrador que deram origem a essa página.

3. JUSTIFICATIVA

McCloud define quadrinhos 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). Através dos conceitos desenvolvidos por ele e outros teóricos, os integrantes do grupo QSF criaram uma necessidade de criar histórias em quadrinhos, impulsionados pelo nome da Oficina de Quadrinhos, para alcançar reconhecimento. “Depois de um Dia Cheio” faz parte de uma coletânea de histórias que compõe a revista Siara Comics número 1, que ainda não teve a oportunidade de ser lançada, mas cujo projeto já está pronto e sua divulgação será feita através da Internet.

4. MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADAS



O método aplicado à feitura da história em quadrinhos “Depois de um dia cheio” se deu através de um processo similar à produção de uma HQ comercial, típica de empresas de quadrinhos. Um roteiro foi elaborado e repassado para o ilustrador, que teve a liberdade de trabalhar em cima da história. O primeiro roteiro elaborado era bem mais simples do que como a história resultou, pois o desenhista decidiu fazer desenhos mais elaborados, elevando a arte da história em quadrinhos de uma página. Formas semelhantes de trabalho foram realizadas pelo grupo anteriormente. O valor da história em quadrinhos se desenvolve como uma crônica, uma narrativa gráfica com enredo curto. Sobre o ato de se aumentar ou diminuir uma história, Eisner discorre:

“Se as histórias podem ser extendidas, elas também podem ser encurtadas. O sucesso de um ‘encurtamento’ consiste na preservação da essência. O tema principal ou enredo deve ser preservado, e a dramatização paralela é explorada ao extremo. Aqui, o leitor fornece a ação intermediária, seja através de dedução reflexiva ou de experiência de vida”. (EISNER, 2008)

A essência do personagem sofrendo a sobrecarga do cotidiano é levada ao extremo através dos poucos quadros que denotam situações estressantes, além da narrativa paralela em que se denotam as angústias causadas por um dia cheio de tarefas. A dramatização paralela se dá através dos recordatórios, onde o personagem narra os problemas do seu dia. Do início ao desfecho, o binômio visual-textual leva o leitor da história a uma rápida experiência, a uma leitura rápida sobre um dia inteiro de trabalho para o protagonista.

5. DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O modo como a história é construída na página é parte atuante da narrativa. Toda a tensão do personagem é mostrada em quadros estreitos e planos claustrofóbicos, cercado por calhas (espaço entre os quadros) pretas que dão uma impressão de cerco, de captura do personagem pelas forças de seu cotidiano estressante.

A família tipográfica escolhida para o título e o encerramento, simulando recortes de revistas e jornais, é outro fator que ressalta a sobrecarga de informações pela qual passa o protagonista num dia de trabalho. O texto em recortes, pela sua consolidação no imaginário popular como uma “escrita de psicopatas”, também dá a impressão de que, a



qualquer momento, o protagonista pode perder o controle de si e enlouquecer definitivamente.

Os textos dos recordatórios (encarregados da narração em primeira pessoa) também fazem parte do "cerco" ao personagem principal. Sempre sobrepondo-se a um ou dois dos quadros da história, os recordatórios "atropelam" os eventos do dia, representando a mente confusa e estressada de alguém que não consegue parar de reclamar das agruras cotidianas.

Os quadros da história se organizam na página como uma pirâmide invertida, "afunilando" o personagem principal e prendendo-o cada vez mais em sua rotina. Mas no penúltimo quadro, um close singelo, o beijo da esposa age como um bálsamo instantâneo. Até o requadro correspondente, outrora sobreposto e opressor, agora se afasta do casal, transmitindo a paz que retorna magicamente ao marido.

O último quadro, que na verdade ocupa toda a página, revela ao leitor que os quadros anteriores constituíam apenas um relato profuso de um homem cansado. No último quadro, enfim, "tudo ficou incrivelmente perfeito de novo".

6. CONSIDERAÇÕES

Tanto o processo quando o produto final foram satisfatórios para o grupo, incentivando ainda mais a produção de histórias através de processos experimentais que auxiliam a diversidade de resultados e a grande qualidade deles. A Oficina de Quadrinhos cresce cada vez a cada semestre. No primeiro semestre do ano de 2011, por exemplo, a turma que deveria ter em média 25 alunos, chegou a selecionar 35 estudantes, graças ao grande número de inscrições e ao alto nível dos selecionados. Esse projeto de Extensão da Universidade Federal do Ceará, que favorece estudantes e amantes da nona arte, só tende a aumentar, e as histórias produzidas por seus alunos são feitas para provar isso.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Narrativas gráficas**. 2ª ed. São Paulo: Devir, 2008.

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