

História em Quadrinhos: Lionys, a ladra¹

Jessica Camila STRAUCH²
Catherine Kraetzer GRASMUK³
Karina BORGUESAN⁴
Rafael Jose BONA⁵
Larissa SCHLÖGL⁶
Roberta DEL-VECHIO⁷

Universidade Regional de Blumenau (FURB), Blumenau, SC

RESUMO

A leitura de uma história em quadrinhos está relacionada com o repertório de cada leitor e da sua imaginação. Por meio de uma sintaxe visual devidamente adequada, os quadrinhos formam uma linguagem específica que, ao explorar quadros de diferentes tamanhos, traços e cores, auxiliam a contar uma história. Na história em quadrinhos aqui apresentada, a trama aborda o meio publicitário, na qual prêmios são muito almejados pelos criativos; além disso, questiona-se aonde vamos para ganhá-los. Para tanto, é feita uma metáfora com um roubo de prêmios, ao utilizarmos uma ladra para conquistar um troféu. Utilizamos autores como Cirne (2000) e McCloud (2005) para abordar a construção das histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Quadrinhos; linguagem; publicidade.

1 INTRODUÇÃO

Apresentamos uma história em quadrinhos que se baseia no famoso prêmio publicitário conhecido como Cannes (*Cannes Lions International Advertising Festival*), realizado na Riviera Francesa, e que é considerado o mais importante da publicidade mundial.

Cabe esclarecer que os prêmios são separados em diversas categorias, entre elas, uma das principais é o Leão de Ouro, da qual a história aqui elaborada aborda.

¹ Trabalho submetido ao XIX Prêmio Expocom 2012, na Categoria Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade Quadrinhos.

² Aluna líder do grupo e estudante do Curso de Publicidade e Propaganda da FURB.

³ Aluna integrante do grupo e estudante do Curso de Publicidade e Propaganda da FURB.

⁴ Aluna integrante do grupo e estudante do Curso de Publicidade e Propaganda da FURB.

⁵ Co-Orientador do trabalho. Professor do Curso Publicidade e Propaganda da FURB. Email: bona.professor@gmail.com

⁶ Orientadora do trabalho. Professora do Curso Publicidade e Propaganda da FURB. Email: larissa.schlogl@gmail.com

⁷ Co-Orientadora do trabalho. Professora do Curso Publicidade e Propaganda da FURB. Email: rovechio@terra.com.br

Logo no primeiro quadro da história, observamos o cenário em que a história se desenvolve, entre os holofotes e *glamour* da premiação. Após observarmos o ganhador do troféu, notamos que este é seguido até a sua casa por uma misteriosa mulher.

Existe um clima de suspense entre os quadros, na qual a presença de apenas alguns objetos faz com que o leitor imagine o que acontece entre um e outro, na sarjeta dos quadrinhos, além de interpretar o que cada imagem representa para a trama como um todo.

Esclarecemos aqui que a linguagem dos quadrinhos, ao abordar ilustrações e palavras, sugere um modo narrativo que, conforme o autor brasileiro Moacy Cirne, é “determinado pelo ritmo das tiras e/ou páginas em função de cada leitura particular, leitura esta que se constrói a partir das imagens e dos cortes” (CIRNE, 2000, p. 24).

Utilizamos tamanhos de quadros diversificados, pois o leitor pode realizar a leitura como considerar mais adequado, já que dispõe criatividade e pode não seguir a ordem convencional de leitura em forma de “Z”. Ou seja, ao comentarmos sobre a leitura da sequência gráfica aqui em questão, enfatizamos que o leitor pode visualizar, inicialmente, a página como um todo para, posteriormente, seguir a lógica da leitura ocidental da esquerda para a direita.

2 OBJETIVO

Tem-se como objetivo principal a construção de uma história em quadrinhos que aborda o meio publicitário e o desejo de seus profissionais de serem premiados. A pergunta que conduz a trama é “até aonde vamos para conquistar um prêmio?”, pois, na história, uma ladra rouba o prêmio após ele ser entregue para outra pessoa.

3 JUSTIFICATIVA

Escolhemos um tema frequente no mundo publicitário, na qual prêmios são muito almejados pelos criativos. Por outro lado, enquanto premiações são desejadas, interrogamos onde fica a missão principal da propaganda que é acarretar ótimos resultados para o cliente, e não apenas uma peça “bonita” e interessante.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O rascunho dos desenhos foi feito com lápis de cor e, a técnica inicial empregada para compor as ilustrações foi o “encaixe”, na qual transpomos uma imagem para desenhar outra. A partir disso, criamos o rascunho na cor vermelha, pois precisamos destacar o desenho para vetorizá-lo por meio do programa *Adobe Illustrator*. Desta forma, criamos os traços principais e contornos da imagem. A coloração foi realizada por vetorização, na qual luz e sombra foram criadas em tons de cinza no recurso gradiente da tabela CMYK.

Para colorização, foi utilizado um jogo de luz e sombras bastante contrastante, ao remeter ao cinema *noir*. Sem muita preocupação com os limites das linhas, ao frisarmos a ideia de um *sketch*. São ilustrações monocromáticas, exceto pelo vermelho, que emprega destaque à personagem principal e facilita a identificação do tapete e do sangue.

Para tanto, utilizamos o *Adobe Photoshop* ao enfatizar os detalhes da coloração das ilustrações. Inserimos cor por cima dos traços já finalizados, na qual o recurso *overlay* foi empregado, ao trabalharmos com três cores: vermelho, branco e caramelo.

Notamos algumas especificações técnicas importantes para a construção destes quadrinhos, entre os quais a presença de sangria. Apontamos que, se um desenho extrapola a margem do quadro, chamamos de “quadro sangrado”. Ao expor tais atributos, “essas imagens podem estabelecer o clima ou senso de lugar em cenas inteiras pela sua presença atemporal” (MCCLOUD, 2005, p. 103).

Além disso, observamos o desenho com o estilo *cartoon*, na qual a anatomia dos traços é simplificada, sem características que os façam parecer “reais”.

Cabe ressaltar, com relação ao tempo narrativo, que a trama transcorre durante apenas uma noite, com o apoio do texto “naquela noite”. Com exceção dos quadros com texto de identificação de lugar e personagem, não existe balão de fala. Há a presença de onomatopeias para ressaltar e ilustrar o momento do clímax.

A ilustração é em desenho estilo *sketch* e croqui, na qual o desenho é sem acabamento. Toda digital, inclui aplicação de fundo montado a partir de fotos com a finalidade de criar a sensação de uma folha de papel antiga, reciclada.

Segue a história em quadrinhos:



Figura 01: Quadrinho desenvolvido

Fonte: os autores

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A história em quadrinhos “Lionys, a ladra” explora diversas temporalidades e espaços em uma sequência única, na qual a interpretação destes aspectos é exigida a partir das transições entre os quadros que, em sua maioria, são cena-a-cena. Isto que dizer que essas passagens “nos levam através de distâncias significativas de tempo e espaço” (MCCLLOUD, 2005, p. 71). Ao qual McCloud conclui:

Por mais que uma imagem seja diferente de outra, sempre há um tipo de alquimia no espaço entre os quadros, que pode nos ajudar a descobrir um sentido até na combinação mais dissonante. Essas transições podem não fazer ‘sentido’ de uma forma tradicional, mas algum tipo de relação acaba se desenvolvendo. Criando uma sequência de duas ou mais imagens, nós damos a ela uma identidade, forçando o leitor a considerar essas imagens como um todo. Por mais diferentes que sejam, elas passam a pertencer a um único organismo (id. p. 73).

Desta forma, a presente história em quadrinhos vai desde a premiação publicitária ao assassinato do ganhador e roubo do troféu, em apenas uma página de narrativa.

Com uma narração misteriosa e envolvente, a presente história faz uma crítica aos profissionais que ambicionam tanto um prêmio publicitário, ao refletirmos que a carreira na elaboração de propagandas vai muito além de conquistar prêmios. Para tanto, finalizamos a trama com a pergunta “quanto vale um leão?”, ao realizar uma analogia com o “Leão de Cannes”.

6 CONSIDERAÇÕES

Precisamos esclarecer que além da linguagem determinada pela elaboração dos quadrinhos, a compreensão da trama também está subentendida no conhecimento de cada leitor e na sua própria compreensão dos códigos utilizados. Um exemplo é que o tempo passado dentro de um quadro, tal como o movimento dos personagens, é captado de acordo com o repertório de cada leitor.

Notamos que apenas os leitores familiarizados com o tema compreenderão a autêntica mensagem da história, ao criticar o mundo publicitário.

Concluimos que, para construir uma história em quadrinhos, precisa-se conhecimento da sintaxe visual dos mesmos, pois cada recurso, tais como tamanho dos

quadros, sua disposição, cores e traços devem ser empregados de maneira correta para assimilação da narrativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CIRNE, M. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

MCCLLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro**. São Paulo: M. Books, 2005.