

Análise taxonômica dos tipos de quadros de acordo com profissionais de histórias em quadrinhos

Taxonomic analysis of frame types according to comic story professionals

Ricardo Preter Lengler

Universidade do Vale do Itajaí

ricardolengler@gmail.com ✉

Rafael Marques de Albuquerque

Universidade do Estado de Santa Catarina

albumarques@gmail.com ✉

PROJÉTICA

COMO CITAR ESTE ARTIGO:

LEGLER, Ricardo Preter; ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. Análise taxonômica dos tipos de quadros de acordo com profissionais de histórias em quadrinhos. **Projética**, Londrina, v. 13, n. 2, p. 209-222, 2022.

DOI: 10.5433/2236-2207.2022v13n2p209

Submissão: 09-07-2021

Aceite: 16-09-2021

RESUMO: A linguagem visual dos quadrinhos é algo que vem sendo pesquisado ao longo do tempo por diversos autores desde que se tornou um objeto de estudo. Entretanto, o processo de produção de cada autor se baseia na maior parte nas suas experiências lendo e produzindo quadrinhos. A falta de um estudo maior pode ocasionar em uma confusão na hora de produzir, principalmente para quadrinistas iniciantes que não têm tanta experiência e procuram conteúdo para seu auxílio. Este artigo tem como objetivo utilizar uma proposta taxonômica sobre os tipos de quadros e entrevistar diversos(as) quadrinistas de diferentes áreas para entender como é o processo de cada um(a), e como eles(as) entendem esses tipos de quadros, e se podem ser úteis para seu trabalho. Neste artigo sugere que uma proposta taxonômica que sistematize o modo de pensar os quadrinhos pode ajudar quadrinistas, sem excluir o fato de que grande parte da decisão de como são os quadros decorre de um processo intuitivo e sensível, que utiliza mais do repertório do(a) quadrinista e contexto do quadro do que regras fixas.

Palavras-chave: Linguagem visual. Quadrinhos. Taxonomia.

ABSTRACT: *The visual language of comics is something that has been researched over time by several authors since it became an object of study. However, each author's production process is largely based on their experiences reading and producing comics. The lack of a larger study can cause confusion when producing, especially for beginner comic artists who do not have much experience and are looking for content to help them. This article aims to use a taxonomic proposal on the types of frames and interview several comic artists from different areas to understand how each one's process is, and how they understand these types of frames, and if they can be useful for their work. This article suggests that a taxonomic proposal that systematizes the way of thinking about comics can help comic artists, without excluding the fact that a large part of the decision on what the frames are like stems from an intuitive and sensitive process, which uses more of the repertoire of the comic artist and the frame context rather than fixed rules.*

Keywords: *Visual language. Comics. Taxonomy.*

1 INTRODUÇÃO

Os quadrinhos como forma de linguagem visual tiveram mudanças significativas nas últimas décadas, tanto no formato em que é escrito e publicado, quanto na compreensão sobre o que são as imagens sequenciais. Essa compreensão que se tem foi desenvolvida por diversos autores de acordo com os anos como McCloud (1993) que define quadrinhos como “imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador”. Entretanto, não apenas de imagens justapostas são formados os quadrinhos, é necessário também considerar que os quadrinhos são um conjunto de símbolos que aglomeram tanto suas imagens quanto seus textos. Estes símbolos são explicados por Eisner (1985), que compara os gestos e símbolos gráficos como um vocabulário visual. Wallestad (2009) comenta em seu artigo que os quadrinhos já são uma mídia interativa e o leitor precisa ler o texto e entender as representações estilizadas do artista enquanto faz conexões significativas entre esses dois aspectos. Esta conexão entre escrita e imagem é algo debatido por diversos autores famosos como Osamu Tezuka, que não considera apenas imagens; para ele é como se ele estivesse escrevendo uma história com um tipo único de símbolo (SCHODT, 1983). Apesar de existirem autores que descrevem em sua maneira o que são quadrinhos e tentar entender como eles funcionam em questão de conceito, existe uma falta de fundamentação teórica para entender como os quadrinhos podem ser produzidos de uma forma menos intuitiva. Este artigo tem como objetivo utilizar a proposta taxonômica desenvolvida por Lengler e Albuquerque (2021) sobre os tipos de quadros e entrevistar quadrinistas para tentar entender como eles interpretam esses tipos e quais métodos eles utilizam para desenvolver suas diagramações.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

De acordo com Cohn (2018), “uma linguagem se baseia em um conjunto de padrões na mente/cérebro de uma pessoa”. Essa compreensão de linguagem aplica-se não apenas para línguas escritas, mas também para visuais, como a dos quadrinhos. Esta linguagem visual dos quadrinhos é entendida por diversos quadros individuais em uma página que ao serem colocados em sequência, podem ser compreendidos de uma forma completa.

Robinson (2003) explica que as imagens como os textos criam contexto para as imagens em sequência. O quanto o leitor precisa inferir e fazer as conexões entre imagens é uma decisão estilizada e intencional do criador. Entretanto, é necessário notar que existem diferenças socioculturais em como as pessoas desenvolveram essa linguagem. Por exemplo, nos mangás, apesar de terem uma estrutura parecida, se diferenciam pelos seus estilos de contar histórias e as expressões que os quadros tentam dar para o leitor.

Apesar dos quadrinhos terem uma linguagem própria, esta linguagem é composta de diversos aspectos, que podem fazer toda a diferença na compreensão do leitor. Eisner (1985) descreve o quadro como um meio de controle e alerta que a tendência do olhar do leitor se desviar é o obstáculo mais importante que o autor precisa ter quando produz seu quadrinho. Um desses aspectos é o quadro em si, que Wallestad (2009) escreve que a forma do painel do quadro pode ajudar a direcionar o olhar do leitor de painel para painel, e também afetar a percepção do conteúdo dentro do painel. Essa forma do painel é a questão mais importante que será debatida ao longo deste artigo, em que cada forma tem seu uso próprio e pode ajudar o autor a dar uma ênfase mais importante para cada cena e dar uma base sobre o que desenhar em cada situação.

Outra característica interessante é o espaço negativo entre cada quadro, que diretamente move o ritmo em que as cenas acontecem, fazendo com que os quadros recebam diferentes sensações, como quadros mais juntos que podem demonstrar velocidade ou a falta de quadros com uma forma de dar atemporalidade à cena. E por fim, se tem a composição da parte interna que Delaney (2012) descreve ser a forma mais básica, que é a maneira que o autor usa contrastes de luz e sombra, linhas, movimento etc.; para fazer o leitor olhar para diferentes partes da imagem. Essa composição se deve também a como o autor faz o enquadramento da cena mostrando para o leitor apenas a parte mais importante do acontecimento, como por exemplo um foco em olhares ou uma situação mais analítica sobre algum personagem.

Para tentar sistematizar o uso dos quadros em uma história em quadrinhos, (AVALIAÇÃO CEGA) propuseram uma taxonomia de quadros, dividindo-os em X tipos, ilustrando-os e sugerindo usos e funções para cada um dos tipos. Tal trabalho baseou-se em uma amostra de obras de histórias em quadrinhos. Segue uma descrição resumida de cada categoria:

- **Quadros Simples:** São quadros com alturas e larguras parecidas com o objetivo em dar foco em algo, podendo ser uma pessoa, objeto ou lugar. É o quadro mais simples e regular.
- **Quadros Horizontais:** têm sua largura maior que altura e tendem a dar uma sensação de contemplação de cenário, fazer o tempo passar diferente em uma cena e ou dar foco em olhares.
- **Quadros Verticais:** possuem sua altura maior que largura que dão efeitos de uma cena mais analíticas, situações de queda e ou acelerar o ritmo da cena.
- **Quadros Geométricos Irregulares:** têm suas dimensões distorcidas para fazer uma quebra de ritmo em cada cena.

- **Quadros Vazados:** se diferencia dos outros pelo fator de não ter borda limitando-o, assim causando uma sensação atemporal para a cena ou uma interrupção de um fluxo de acontecimentos regulares.
- **Quadros cuja forma extrapola seu formato:** são quadros que fazem algum objeto ou personagem sair de seu quadro regular, fazendo com que surja sensação de uma ação diferenciada acontecendo.
- **Super Quadros:** acontece quando um quadro ocupa pelo menos a maior parte de uma página, podendo se estender por duas páginas inteiras, convidando o leitor a contemplar o cenário e a composição.
- **Quadro Sobreposto:** se diferencia por sobressair outro quadro, independentemente de seu formato, ele pode ser usado para dar uma outra visão da cena sem a sequência temporal regular.

Essa proposta taxonômica é particularmente importante para o presente estudo, pois foi utilizada de base para compreender como os(as) quadrinistas compreendem o processo de decisão sobre quais quadros usar.

3 METODOLOGIA

Este artigo teve como objetivo entrevistar quadrinistas sobre suas experiências na produção de quadrinhos e diagramação, e como eles interpretam as categorias de quadros propostas por (AVALIAÇÃO CEGA). Marconi e Lakatos (2007, p. 195) definem o conceito de entrevistas:

A entrevista é um encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações sobre determinado assunto, mediante uma conversação de natureza profissional. Trata-se de um procedimento utilizado na investigação social, coleta de dados, para ajudar no diagnóstico ou no tratamento de um problema social.

Existem vários tipos de entrevistas, porém neste artigo foi utilizado o tipo de entrevistas semi estruturadas que segundo Boni e Quaresma (2005) combinam perguntas abertas e fechadas, onde o informante tem a possibilidade de discorrer sobre o tema proposto muito semelhante a uma conversa informal. As perguntas para a entrevista foram definidas previamente e as entrevistas foram se moldando de acordo com o desenrolar de cada entrevista.

Um fator decisivo ao escolher esse tipo de entrevista foi o fator visual, que foi utilizado para demonstrar os tipos de quadros e explicá-los, o que poderiam deixar o entrevistado mais à vontade, o que não poderia ser possível em um questionário de acordo com Selltitz, Wrightsman e Cook (1987).

A primeira etapa da entrevista foi escrever uma série de perguntas que seriam feitas durante a entrevista para ter uma base, como um guia, caso o assunto mudasse de acordo com as respostas dos(as) quadrinistas. Essas perguntas foram divididas em três fases, uma de familiarização com o(a) entrevistado(a) para entender melhor o trabalho dele(a), uma sobre como o(a) entrevistado(a) compreende estudos científicos e processos; e outra sobre a proposta taxonômica para entender se eles podem ser úteis para o(a) quadrinista e como melhorar eles. Nesse último momento, foram mostrados exemplos visuais de cada um dos quadros da proposta taxonômica.

Quadro 1 - Perguntas

-
1. Como foi o início do trabalho do quadrinista (como maiores dificuldades e por que começou)

 2. Qual a formação do quadrinista? Essa formação ajudou na carreira de quadrinhos de alguma forma?

 3. Os quadrinhos não costumam ser vistos como uma área acadêmica em geral pela maior parte da população que lê quadrinhos, o autor tem algum contato com essa área mais acadêmica, como livros e artigos?

 4. O autor tem algum conteúdo sobre quadrinhos que ele segue constantemente?

-
5. Quando o autor decide o tamanho e formato de cada quadro, é algo intuitivo ou segue alguma lógica? O autor pode falar mais sobre seu processo?
-
6. O autor tem alguém que opina sobre sua formatação além de si mesmo? Como um editor ou colega?
-
7. O autor pode compartilhar suas impressões sobre os tipos de quadros?
-
8. Essas funções dos tipos de quadros fazem sentido para o autor?
-
9. O autor acha que essa proposta pode ser útil no trabalho do quadrinista? Ou essa função é muito intuitiva e não precisa de uma sistematização.
-
10. O autor tem alguma sugestão sobre essa proposta?
-

Fonte - Os autores.

A segunda etapa desta entrevista foi encontrar diferentes quadrinistas, para explorar o quão útil essa proposta é para cada artista, independente da área de estudo dele. Alguns exemplos de quadrinistas são os(as) que fazem *webtoon*, *webcomics* e *storyboarders*. Essas entrevistas foram gravadas para facilitar a análise posterior das informações compartilhadas dos quadrinistas.

A terceira etapa foi baseada em correlacionar as respostas e comentários dos quadrinistas e tentar produzir um resumo de suas visões sobre o assunto. E por fim, elaborar sobre como melhorar essa proposta de tipos de quadros fazendo com que mais quadrinistas possam ter contato com esse conteúdo e corrigir erros ou frases mal explicadas que induziram a confusão nas descrições dos tipos de quadros mostrados durante a entrevista. As entrevistas tiveram o *Google Meet* como meio de comunicação e duraram uma média de 30 minutos cada uma.

4 RESULTADOS

Com o objetivo final de entender como a proposta taxonômica é compreendida por profissionais da área, e como aperfeiçoá-la, foram entrevistados 10 diferentes quadrinistas com perspectivas de carreira diferentes. Esses autores variam desde autores de *webtoons* até tirinhas, fazendo assim com que existam opiniões variadas a respeito do uso dos quadros.

As primeiras perguntas da entrevista permitiram ter uma ideia melhor de como foi o início de trabalho de cada quadrinista. Alguns exemplos são pessoas comuns que gostam de desenhar e começam a fazer tirinhas para as redes sociais, essas pessoas acabam gostando de produzir e ganham visibilidade para começar seus projetos. Outra perspectiva é sobre o(a) quadrinista que faz faculdade e tem interesse nessa área, não necessariamente tendo feito algo antes, que faz sua pesquisa de conclusão de curso voltada para a área de quadrinhos. Nestes casos o(a) autor(a), quando começa a trabalhar profissionalmente, entra em contato com outros(a) quadrinistas da indústria e conhece autores(a) que falam sobre quadrinhos, e como produzir. A maioria dos(a) entrevistados(a) conheciam os autores mais famosos como Scott McCloud e Will Eisner, mas é notável que o conteúdo de estudo para quadrinhos não é tão simples, já que o conteúdo da área não é abundante. Apenas 2 dos 10 quadrinistas tinham um conhecimento mais aprofundado de autores teóricos, mas se deve ao fato deles serem professores de quadrinhos e pesquisarem bastante sobre o assunto.

Ao conduzir as entrevistas, percebi que os(as) quadrinistas ficaram bem divididos no quesito de ter um processo lógico ou intuitivo. Geralmente esse processo intuitivo vem da experiência de desenhar e ler quadrinhos, e alguns(as) dos(as) quadrinistas comentaram que não tem o interesse de estudar o processo, porque é algo que vem do sentimento que eles têm sobre a cena. Entretanto, o outro ponto de vista vem do conceito de design, onde tudo tem um motivo para estar em alguma cena. No caso, o conhecimento vem da prática, mas também vem do estudo sobre quadrinhos, e esse estudo de acordo com os(as) quadrinistas vem

de diversas formas diferentes, como livros, *blogs* e até mesmo imagens em redes sociais que outros(as) quadrinistas compartilham com dicas e técnicas.

Mais especificamente sobre a taxonomia dos quadros, quando apresentados os tipos dos quadros para os(as) quadrinistas, todos entenderam o propósito da pesquisa e até mesmo os mais intuitivos consideraram interessante o tema e a consideraram útil. Entretanto, vários pontos importantes surgiram com as impressões que foram passadas. Por exemplo, que os quadros fazem sentido, mas falta uma contextualização que se precisa ter quando um quadrinho é produzido.

Essa contextualização se deve prioritariamente ao fato que os quadros são analisados singularmente, o que nos providencia apenas o sentimento que o quadro dá para a cena. Porém, essa falta de contexto exclui casos em que os quadros mudam de sentido de acordo com a sua sequência. Esses detalhes que ficam de lado nessa pesquisa se tornariam mais completos analisando como os(as) roteiristas escrevem e entregam o produto para o(a) quadrinista resolver.

Alguns(as) quadrinistas comentaram que até mesmo guardam conteúdos desse tipo para ajudar a ter ideias na hora de produzir, porque inovar é algo extremamente difícil. Quando alguém já resolveu alguma cena, é possível extrair o conhecimento do que deu certo e como aquela cena pode auxiliar no seu trabalho. Algo que foi possível perceber na maioria das entrevistas é que os quadrinistas concordam que a intuição não nega a sistematização, é necessário encontrar um equilíbrio para se ter um leque maior de oportunidades na hora de produção de uma página.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta análise teve como propósito compreender como os(as) quadrinistas enxergam uma proposta taxonômica de quadros, e os resultados expressam essa visão. Esse tipo de pesquisa é importante quando utilizada como um auxílio para o(a)

quadrinista, não tirando sua liberdade de decisão, mas sim servindo como um complemento. Esse auxílio pode vir tanto do sentimento que os quadros causam até de que forma montar cada cena de acordo com os acontecimentos que o autor quer causar.

Algo importante de se notar é que a forma de apresentação é muito importante. Não necessariamente quadrinistas profissionais acompanham produções acadêmicas sobre o assunto. Nessa área, buscar criar pontes entre as discussões acadêmicas e a prática profissional pode trazer benefícios mútuos, e este foi um dos objetivos deste estudo.

Como comentado na seção anterior, uma forma de aprofundar esse estudo sobre os quadros seria partir sobre como os(as) roteiristas pensam quando escrevem o roteiro, e de que forma isso afeta o trabalho do(a) quadrinista. Também é importante pesquisar sobre como o externo dos quadros afeta na leitura do leitor, com estudos de recepção, incluindo como a sequência de quadros afeta o ritmo que o autor dá para a cena.

REFERÊNCIAS

BONI, Valdete; QUARESMA, Sílvia Jurema. Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais. *Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC*, Florianópolis, SC, v. 2, n. 1, p. 68-80, jan./jul. 2005.

COHN, Neil. Visual Language Theory and the scientific study of comics. In: DUNST, Alexander; LAUBROCK, Jochen; WILDFEUER, Janina. *Empirical comics research: digital, multimodal, and cognitive methods*. Abingdon: Routledge, 2018. p. 305-328. E-book. ISBN 9781315185354.

DELANEY, Connor. Seeing the big picture: the use of composition in comics. 2012. Disponível em: <https://www.hoodedutilitarian.com/2012/06/seeing-the-big-picture-the-use-of-composition-in-comics-2/>. Acesso em: 10 abr. 2021.

EISNER, Will. *Comics and sequential art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1985.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Fundamento de metodologia científica*. São Paulo: Editora Atlas, 2007.

MCCLOUD, Scott. *Understanding comics*. New York, NY: Harper Perennial, 1993.

ROBINZON, Dave. *Creating comics: visual and verbal thinking in the ultimate show and tell*. Williamsburg, VA: College of William and Mary, 2003.

SCHODT, Frederik L. *Manga! Manga! The world of Japanese comics*. New York: Kodansha America Inc, 1983.

SELLTIZ, Claire; WRIGHTSMAN, Lawrence Samuel; COOK, Stuart Wellford. *Métodos de pesquisa nas relações sociais*. Tradução de Maria Martha Hubner d'Oliveira e Miriam Marinotti del Rey. São Paulo: EPU, 1987.

WALLESTAD, Thomas J. *Developing the visual language of comics: the interactive potential of Japan's contributions*. Indianapolis, IN: Marian University, 2009.