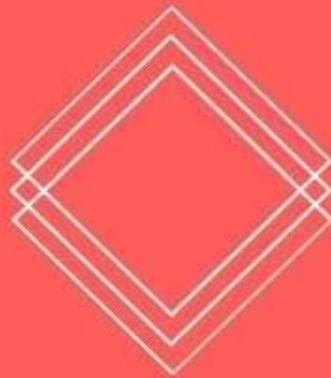


Maria Celeste de Oliveira Andrade



ELEMENTOS GRÁFICO-VISUAIS DOS QUADRINHOS

Elementos Gráfico-Visuais dos Quadrinhos

E-book apresentado como Trabalho Final de Curso para a obtenção do título de Especialização Lato sensu em Mídias na Educação, **da Faculdade de Educação da** Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – **FaEd/UFMS**.

Orientador: **Profa.Dra.Daiani Tonetto Damm Riedner**

O material apresentado foi desenvolvido para uso e fins didáticos sem intenção de lucro ou benefício próprio do autor. **Proibida a comercialização**. Contato:mcelesteoliva@bol.com.br

Preparação de Texto: **Maria Celeste**

Formatação: **Maria Celeste**

Diagramação e Projeto Gráfico: **Diego Franco**

Supervisão e Orientação: **Daiani Tonetto Damm Riedner**

O trabalho **Elementos Gráfico-Visuais dos Quadrinhos de Maria Celeste** está licenciado com uma Licença **Creative Commons - Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional**.



SUMÁRIO

Apresentação	04
1. Recursos Gráfico-Visuais	
Direção da leitura.....	05
Os balões e seus efeitos de sentido.....	08
Valores expressivos do Apêndice.....	13
A legenda e sua representatividade.....	15
A nota de rodapé.....	18
2. Recursos de Conteúdo:	
Uso de reticências.....	19
Contexto situacional.....	19
Marcadores conversacionais.....	20
Metáforas visuais.....	20
Linhas cinéticas.....	22
Turno de fala.....	22
Formato das letras.....	23
Onomatopeias.....	23
3. Tempo e Espaço.....	24
4. Conclusão.....	25
5. Referências.....	26

Apresentação

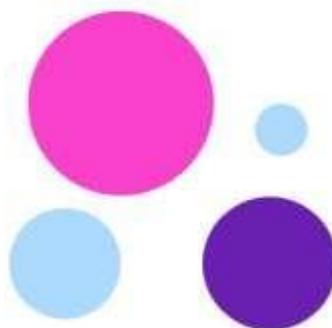
Prezado Professor,

Elementos Gráfico-Visuais dos Quadrinhos tem como proposta concretizar parte dos conteúdos abordados no livro teórico *Leitura dos Quadrinhos* de Paulo Ramos, primeira produção individual deste autor, publicado em 2009 pela editora Contexto. O livro *Como Usar as Histórias em Quadrinhos em Sala de Aula* é outra produção de Ramos em associação com mais quatro autores.

Em entrevista concedida à Folha de São Paulo em fevereiro de 2009, Ramos afirma que “Existe um acentuado desconhecimento sobre os quadrinhos, seus recursos e a linguagem em si e esse desconhecimento existe em vários ramos, das livrarias, passando às salas de aula e à imprensa”.

Em seu livro teórico, Ramos apresenta a linguagem dos quadrinhos traduzida nos diversos tipos de balões de fala, sendo muito variados os números deles, os recursos gráfico-visuais do apêndice, da legenda, nota de rodapé, a importância da cor nas onomatopeias, a questão das metáforas e tantos outros recursos.

A maior parte das pesquisas deste material provém do capítulo dedicado ao estudo linguístico do tema adicionando-se a ela o material proveniente do livro *Desvendando os Quadrinhos* de Scott Maccloud citado por Ramos.

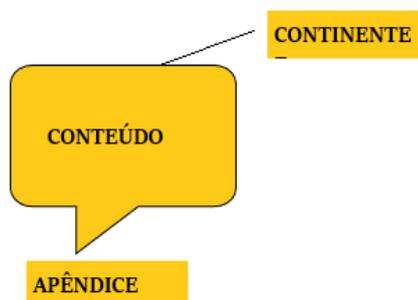


Recursos Gráfico-Visuais

Reconhecer os elementos gráfico-visuais que costumam aparecer nos quadrinhos é condição imprescindível para o ensino-aprendizagem do gênero textual história em quadrinhos. O professor precisa se familiarizar com a linguagem dos quadrinhos, com seus códigos visuais e verbais, a fim de adquirir saberes necessários à sua prática docente.

Nas Histórias em quadrinhos, os vários tipos de balões não passam de uma convenção. Os balões possuem continente constituído pelo corpo do balão, apêndice direcionado para o personagem que fala e conteúdo representado pela linguagem verbal, por imagens e símbolos.

A leitura deve acontecer sempre da esquerda para a direita e do alto para baixo. Exceto, nos mangás, quadrinhos japoneses, que privilegiam uma leitura que se inicia pela última página respeitando-se sempre a ordem da direita para a esquerda.



Fluxo de leitura com início verticalizado



“A Metamorfose” de Franz Kafka adaptado por Peter Kup

Fonte: <<http://www.joseferreira.com.br/blogs/filosofia/nao-deixe-de-ler/mais-a-metamorfose/>>

3. Balão de fala com ausência de contorno criado intencionalmente pelo autor levando o leitor a imaginar a disposição da moldura.



Adaptação de “Dom Casmurro” de Machado de Assis por Wellington Sberg

Fonte: <http://www.opoderosoresumao.com/quadrinhos/resenha-de-quadrinhos-dom-casmurro/attachment/pagina-da-hq-dom-casmurro-baseada-na-obra-de-machado-de-assis-1338330592339_615x300>

4. Balão duplo indicando dois momentos de fala



“A Turma da Mônica” de Maurício de Souza

Fonte:

<http://2.bp.blogspot.com/Oi4oKdBNwiw/UwUfU428II/AAAAAAAAANJ4/zJCqgHCT6xY/s1600/62235_449645105083532_1005041497_n.jpg>

5. Balão Composto indicando a fala de um único personagem



“A Turma da Mônica” de Maurício de Souza

Fonte: <https://img.ibxk.com.br/2014/12/11/11090758363044.jpg?w=1040>

8. Balão uníssono agregando a fala de diferentes personagens



“A Bela e a Fera” de Gabrielle Suzanne Barbot

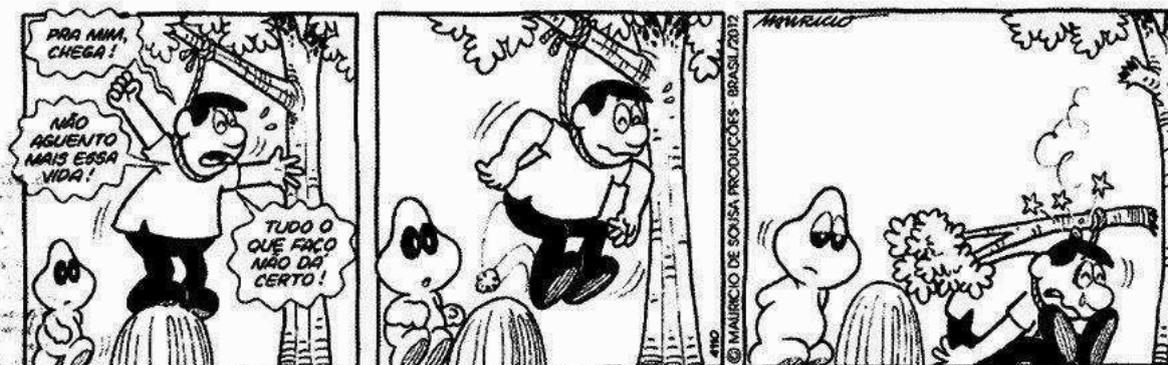
Fonte: <[http://1.bp.blogspot.com/-](http://1.bp.blogspot.com/-3N9zjO4xvn4/Tbb1V6BuU7I/AAAAAAAAJK0/3HuKtpPJkv4/s1600/Pequena+sereia+20001.jpg)

[3N9zjO4xvn4/Tbb1V6BuU7I/AAAAAAAAJK0/3HuKtpPJkv4/s1600/Pequena+sereia+20001.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-3N9zjO4xvn4/Tbb1V6BuU7I/AAAAAAAAJK0/3HuKtpPJkv4/s1600/Pequena+sereia+20001.jpg)>

9. Balão com contorno em ziguezague indicando que o sentido pode variar conforme o contexto situacional.

Neste caso, indica que o personagem está gritando.

Penadinho MAURÍCIO DE SOUZA



“Penadinho” de Maurício de Souza

Fonte:

<http://1.bp.blogspot.com/WLshLDHatk/UwUrsVE290I/AAAAAAAAAMoA/4p48lhXdXVo/s1600/255493420025868045456_171128596_n.jpg>

10. Balão de Pensamento: observe abaixo o apêndice em formato de bolhas direcionado para o pensamento de um personagem implícito ao texto.



“A Turma da Mônica” de Maurício de Souza

Fonte: <http://1.bp.blogspot.com/-GiEtEkWFEvg/UwUsoahcqFI/AAAAAAAAAM8I/P-sxVzRwVhk/s1600/533096_363640960350614_506980718_n.jpg>

Apêndice

Os apêndices possuem valores expressivos que ajudam o leitor no direcionamento do texto. Eles podem apresentar-se em forma de seta, em formato de coração, em formato de mão ou apenas em formato de um traço indicador apontando para o personagem que fala.

1. Apêndice em formato de traço indicador



“Armandinho” de Alexandre Beck

Fonte: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTOtgasilk1dR3PyY-oTeBVwtPmvI-CAeRme_jSNk_nMqP1OEjtRg&s>

1. Apêndice indicando que há um personagem implícito no texto



Apêndice “Dois irmãos” adaptação de Fábio Moon e Gabriel Sá

Fonte: <<https://www.otempo.com.br/pampulha/outro-estimulo-para-a-leitura-1.1590708>>

2. Apêndice ordinário indicando o personagem que fala



“O menino maluquinho” de Ziraldo

Fonte:

https://3.bp.blogspot.com/-1cnvMZT6dd4/W3HmRwGaCfI/AAAAAADDcG/GMxSwIE-VaYlJlaJV-B_LZRRpp8IekMkgCLcBGAs/s1600/mmp1354_Tira17.gif

Legendas

As Legendas podem assumir diferentes posições nos quadrinhos, isto é, podem aparecer no canto superior, inferior ou até mesmo ocupar todo o quadrinho. Ela pode representar a voz de um narrador onisciente, a voz de um narrador que não aparece na ação ou até mesmo de um narrador-personagem.

1. Legenda ocupando quase todo o quadrinho

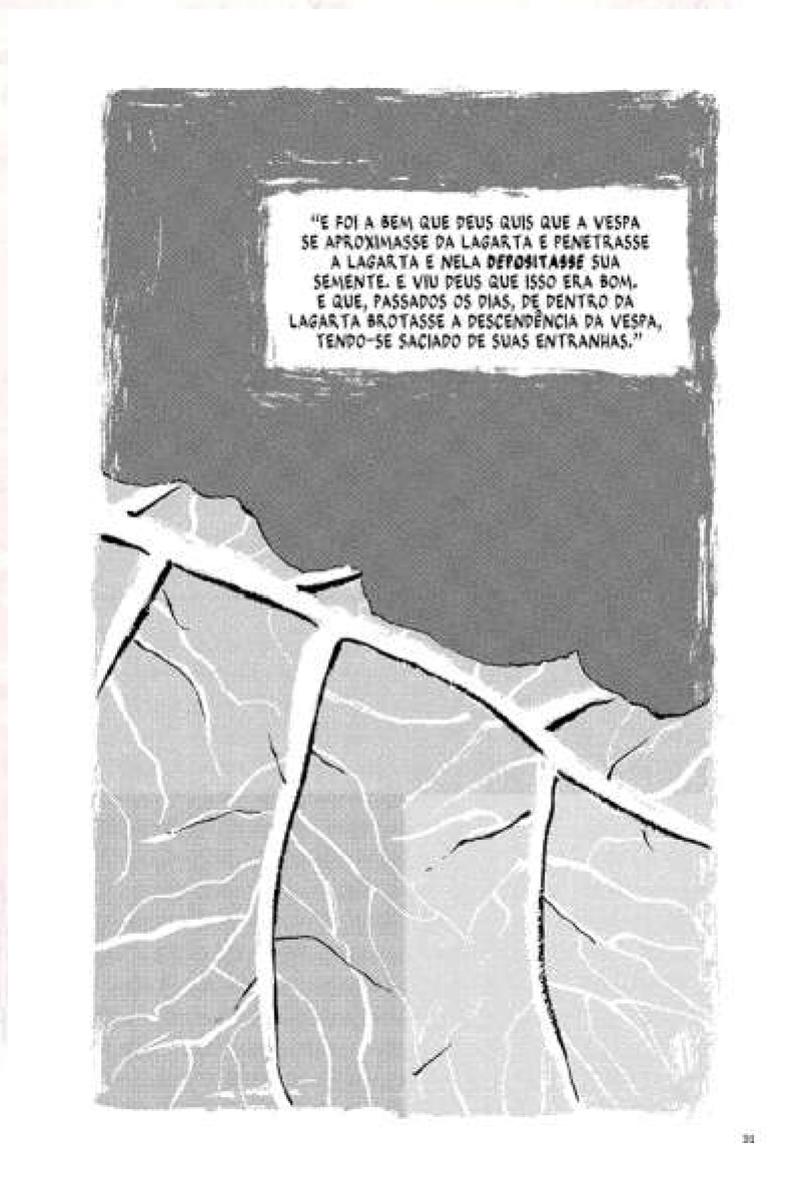


“O Alienista” de Machado de Assis adaptado por Fábio Moon e Gabriel Bá

Fonte:

<http://ig-wp-colunistas.s3.amazonaws.com/livros/wpcontent/uploads/2011/03/tempo.jpeg>

2. Legenda indicando a presença de um narrador onisciente



“Hinário Nacional” de Marcello Quintanilha

Fonte: <<https://i1.wp.com/nerdgeekfeelings.com/wp-content/uploads/2016/04/hinario-nacional-marcello-quintanilha-veneta-resenha-4.jpg>>

3. Legenda indicando a presença de um narrador-personagem



“A Relíquia” de Eça de Queirós.

Fonte:

<https://cdn.minestore.com.br/media/W1siZiIsImJ1bGhvcmdpYS9wcm9kdWN0cy8yMjk5OC9pbWFnZXMvOGEzYTc2ZmMtMGU1Yi00NmFkLWJjY2ItNTE0OTM5MjE1OGUxIl0sWywJwIiwidGh1bWlLCI2MDB4Il1d>.

Nota de Rodapé

A nota de rodapé é um recurso usado para fazer observações ou referências sobre o texto.

1. Nota de Rodapé em amarelo em canto inferior esquerdo



“Lola A Andorinha” de Laerte Coutinho

Fonte: <<https://f.i.uol.com.br/fotografia/2013/10/24/329729-970x600-1.jpeg>>

RECURSOS DE CONTEÚDO

Uso dos três pontos indicando a suspensão do pensamento.

XAXADO / Antonio Cedraz



“A Turma do Xaxado” de Antonio Cedraz

Fonte: <<https://1.bp.blogspot.com/-PDdvdxzLBvI/Uq-Vwnuqbkl/AAAAAAAAA1Y/9ADI1edcT18/s1600/TIRA+1758.jpg>>.

Contexto situacional

1.A importância do contexto situacional na produção do sentido do texto



“Suriá” de Laerte Coutinho

Fonte: <<http://www.screamyell.com.br/literatura/laertetira3.jpg>>

2. Presença de marcadores conversacionais: Há?...Ah...



“A Turma do Xaxado” de Antonio Cedraz

Fonte: <<https://3.bp.blogspot.com/-ArWzLf2SDoM/UqVv5A7GtI/AAAAAAAAAI/zBTG8XD1H4Y/s1600/TIRA+1756.jpg>>

Metáforas Visuais

A Metáfora visual é um recurso gráfico imagético necessário para que o leitor possa reconhecer determinadas emoções e sentimentos expressos pelo personagem.

1. Metáfora Visual: presença da letra “Z” indicando sono



“A Turma da Mônica” de Maurício de Souza

Fonte: <http://4.bp.blogspot.com/-KzAQiTdrh78/UwUtWGx5sBI/AAAAAAAAANKQ/vxwka9Y0vrs/s1600/63232_498975183483857_6267199_52_n.jpg>

2. Metáfora Visual tipo estrelinhas sugerindo pancada



“A Turma da Mônica” de Maurício de Souza

Fonte: http://2.bp.blogspot.com/-EwoJ9scDw/UwUr0tiy1hI/AAAAAAAAAMqo/bQPqFv1ID2g/s1600/314922_418587801522596_317514665_n.jpg

3. Metáfora Visual: nota musical indicando a campainha



“A Turma da Mônica” de Maurício de Souza

Fonte: http://4.bp.blogspot.com/-1L1ciSJ1_qM/UwUshPROLI/AAAAAAAAAM5g/uxvO513tcE0/s1600/524321_421044584610251_511115700_n.jpg

Linhas cinéticas

As linhas cinéticas são recursos gráfico-visuais muito utilizados nos quadrinhos porque delas depende a compreensão do leitor acerca dos movimentos executados pelos personagens.

1. Linhas cinéticas indicando que o personagem está em movimento



“A Turma da Mônica” de Maurício de Souza

Fonte: <http://3.bp.blogspot.com/_VHzKff8R990/TH68pkfQLCI/AAAAAAAAADM/Db3VBNxwq3w/s1600/p08-02.gif>.

2. Linha cinética indicando movimento



“Horácio” de Maurício de Souza

Fonte: <http://3.bp.blogspot.com/_3lh_Jd4V1As/UwUsSj6fA5U/AAAAAAAAAM0w/hRvMgjJggFs/s1600/428490_401302409917802_1557459998_n.jpg>

Turno de Fala

Quando em uma cena narrativa a fala de um personagem prevalece em relação a de seu interlocutor, dizemos então que há um domínio assimétrico do turno de fala. Por sua vez, o domínio de fala simétrico manifesta-se quando não existe esta prevalência.

1. Predomínio do turno de fala assimétrico.



“Toda Mafalda” Quino

Fonte: <https://historiaslidas.files.wordpress.com/2013/08/mafalda_tirinha.jpg>

Formato da letra

1. Formato de letra em negrito indicando elevação na altura da voz ou meio de enfatizar a fala do personagem



“O Menino maluquinho” de Ziraldo

Fonte: <http://meninomaluquinho.educacional.com.br/imagensPaginas/mmp894_08.jpg>

Onomatopeias

As onomatopeias são formas de representação do som, pois nos quadrinhos o ruído é mais sonoro que visual. Nela devemos observar a cor, o tamanho, o formato e determinados prolongamentos das letras que indicam expressividade.

1. Onomatopeia indicando a representação do som sugerido pelo movimento de roer as unhas



“O Menino Maluquinho” de Ziraldo

Fonte: <http://3.bp.blogspot.com/-b6vHEWz4hnw/U_S_HJ5qP_I/AAAAAAAAEMI/xbcR-OZ2hX8/s1600/3.png>

O Tempo e o Espaço

É preciso considerar também que para interpretar um quadrinho, o leitor necessita fazer inferências levando em conta também o tempo cuja ideia pode ser representada pelas linhas cinéticas que podem reduzir ou aumentar o movimento dos personagens dentro da cena narrativa, o tempo histórico identificado pelo aspecto visual dos personagens, o meteorológico por ícones como a presença de guarda-chuvas, o tempo de narração, momento da narração em si que pode ser presente, passado ou futuro e o tempo de leitura como tempo gasto pelo leitor para apreender todo o texto.

Quanto ao espaço, este pode ser delimitado pelas possibilidades de salto de um quadrinho para o outro.

De acordo com McCloud (2005) apud Ramos essas possibilidades se definem como sendo:

1. Mudança de um momento para outro como por exemplo do dia para a noite;
2. De ação para ação;
3. Mudança de temas entre um quadrinho e outro com permanência da mesma ideia;
4. Mudanças de uma cena para outra;
5. Mudança de aspectos, isto é, o leitor pode observar os detalhes diferentes de cada quadrinho;
6. Non-sequitur, ou seja, o corte entre vinhetas sem uma sequência aparentemente lógica, recurso este que exige que o leitor seja capaz de fazer inferências para compreender o sentido do texto.

1. Mudança de aspectos: riqueza de detalhes.



“O cortiço” de Machado de Assis adaptado por Rodrigo Rosa

Fonte: <<https://rodrigorosa.com/#>>

CONCLUSÃO

Os Elementos Gráfico-isuais apresentados neste trabalho formam apenas uma parte do grande universo linguístico que ainda temos por explorar.

A leitura das adaptações de determinados textos literários podem sim despertar o interesse dos estudantes à busca pelo original, contribuindo assim na formação de leitores “de fôlego”, críticos e participativos.

Portanto, as HQs ao contrário do que se pensava antigamente, podem ser usadas no desenvolvimento da capacidade leitora do aluno. Desta maneira, podemos afirmar que é necessário um estudo contínuo de sua linguagem a fim de que se possa amenizar na prática docente as dificuldades existentes no contexto de sala de aula.

REFERÊNCIAS

1. CIRNE, Pedro. **Livro explica linguagem dos quadrinhos**. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0902200917.htm>>. Acesso em: 08/01/2020.
2. MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Trad. Hécio de Carvalho e Marisa Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 2005.
3. Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa. Disponível em: <https://cptstatic.s3.amazonaws.com/pdf/cpt/pcn/volume-02-lingua-portuguesa.pdf>. 144p. Acesso em 20/12/2019.
4. RAMOS, Paulo. **A leitura dos Quadrinhos**. Coleção Linguagem & Ensino. São Paulo: Editora Contexto, 2009. pgs. 31-98; 127-137 e 145.