

CCA-0303

T25/2

P	177	16	39
C			
T			

B

NARRATIVAS

GRÁFICAS

de

Will EISNER

Publisher: Mauro M. dos Prazeres
Diretor Geral: Walder Yano
Diretor Editorial: Douglas Quinta Reis
Diretora de Redação: Deborah M. Fink
Editor: Leandro Luigi Del Manto
Diagramador: Silvio Compagnoni Martins
Editoração Eletrônica: Tino Chagas e Gastão Esteves

BRASIL

Rua Teodureto Souto, 624 - Cambuci
CEP: 01539-000 – São Paulo – SP
Fone: (11) 3347-5700 – Fax: (11) 3347-5707
E-mail: hqdevir@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Pólo Industrial Brejos de Carreteiros,
Armazém 4, Escritório 2 – Olhos de Água
2950-554 Palmela
Fone: 212 139 440 – Fax: 212 139 449
E-mail: devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

Agradecimentos Especiais:

Daily Tureck, Ana Carolina Fernandes e Kleber de Sousa

NARRATIVAS GRÁFICAS DE WILL EISNER © 1996, 2005 Will Eisner. Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do conteúdo desta obra, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro, sem a autorização prévia por escrito dos editores, exceto para fins de divulgação. Todos os direitos para a língua portuguesa reservados à Devir Livraria Ltda.

1ª edição: Maio de 2005
ISBN: 85-7532-164-1

Publicado originalmente pela POOR HOUSE PRESS

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Eisner, Will
Narrativas Gráficas de Will Eisner / escrito
e ilustrado pelo autor ; tradução Leandro Luigi
Del Manto. -- São Paulo : Devir, 2005.

Título original: Graphic Storytelling
Bibliografia.

1. Histórias em quadrinhos I. Título.

05-0947

CDD-741.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Histórias em quadrinhos 741.5

INTRODUÇÃO

Em nossa cultura, os filmes e as revistas em quadrinhos são os principais contadores de histórias através de imagens. Todos eles empregam imagens e texto, ou diálogo. Enquanto o cinema e o teatro já constituíram sua reputação se estabeleceram há um bom tempo, as histórias em quadrinhos continuam lutando para serem aceitas, mas esta forma de arte, depois de mais de um século em uso popular, ainda é tida como um veículo literário problemático.

Na segunda metade do século XX houve uma mudança na definição do que é literatura. A proliferação do uso de imagens como um fator de comunicação foi intensificada pelo crescimento de uma tecnologia que exigia cada vez menos a habilidade de se ler um texto. Dos sinais de trânsito às instruções mecânicas, as imagens ajudaram as palavras e, muitas vezes, até as substituíram. Na verdade, a leitura visual é uma das habilidades obrigatórias para a comunicação neste século. E as histórias em quadrinhos estão no centro desse fenômeno.

A ascensão e o estabelecimento dessa extraordinária forma de leitura que chamamos de revista em quadrinhos se deu ao longo de mais de 60 anos. Nas revistas em quadrinhos evoluiu rapidamente da compilação das tiras pré-publicadas em jornais para as histórias completas e originais e, depois, para as *graphic novels*. Esta última transformação impôs uma necessidade de sofisticação literária por parte do escritor e do artista maior do que nunca.

Como as revistas em quadrinhos são de fácil leitura, sua utilidade vem sendo associada a uma parcela da população de baixo nível cultural e capacidade intelectual limitada. Na verdade, o conteúdo das histórias em quadrinhos atendeu esse tipo de público durante décadas. Muitos criadores ainda se contentam em fornecer pouco mais do que entretenimento descartável e violência gratuita. Não é por menos que, durante um longo tempo, houve pouco entusiasmo por parte das instituições educacionais em aceitar os quadrinhos.

A predominância da arte no formato tradicional dos quadrinhos chamou mais atenção para esta forma do que para seu conteúdo literário. Portanto, não é de se surpreender que os quadrinhos, como uma forma de leitura, sempre tenham sido vistos como uma ameaça à própria literatura, como havia sido definido na era pré-visual/eletrônica.

Em seu influente livro *THE MEDIUM IS THE MESSAGE*, Marshall McLuhan e Quenton Fiore dizem que "...as sociedades sempre foram moldadas muito mais pela natureza do meio através do qual os homens se comunicam do que pelo conteúdo da comunicação". Esse tem sido o destino dos quadrinhos. Seu formato colorido e ilustrado foi feito sob medida para um conteúdo simples.

Entre 1965 e 1990 os quadrinhos começaram a procurar um conteúdo literário. Isso começou com o movimento *underground* de artistas e escritores criando o mercado de distribuição direta. Isso foi seguido pelo surgimento das lojas especializadas em quadrinhos, que facilitaram o acesso a um maior número de leitores. Foi o começo do amadurecimento do meio. Por último, os quadrinhos procuraram tratar de assuntos que até então haviam sido considerados como território exclusivo da literatura, do teatro ou do cinema. Autobiografias, protestos sociais, relacionamentos humanos e fatos históricos foram alguns dos temas que passaram a ser abraçados pelas histórias em quadrinhos. As graphic novels com os chamados “temas adultos” proliferaram e a idade média dos leitores aumentou, fazendo com que o mercado interessado em inovações e temas adultos se expandisse. Acompanhando essas mudanças, um grupo mais sofisticado de talentos criativos foi atraído para essa mídia e elevou seus padrões.

Nesse ambiente, as revistas em quadrinhos sofreram com os comentários dos críticos literários, que achavam problemático decidir se os quadrinhos seriam capazes de desenvolver corretamente os chamados “temas sérios”. Essa atitude geral afetou de maneira adversa a sua aceitação.

Isso resume o desafio enfrentado por escritores e artistas de quadrinhos que buscam um lugar em nossa cultura literária. Até onde os quadrinhos podem ir quando abordam “temas sérios” ainda é um desafio. Felizmente, o grande aumento do número de artistas e escritores sérios que migraram para os quadrinhos serve de testemunho do potencial dessa mídia. E tenho convicção de que o conteúdo das histórias será o propulsor do futuro das revistas em quadrinhos.

Com o início da década de 1990, a nova “alfabetização” ficou mais evidente em nossa cultura ocidental, e, como Paul Gravett, do *London Daily Telegraph* observou, “parece não haver limites para as ambições das histórias em quadrinhos... e aqueles que estão acostumados a examinar as colunas de texto regularmente, costumam ter dificuldade em assimilar as caixas de texto aleatórias das histórias em quadrinhos, ao mesmo tempo em que saltam de uma imagem para outra. Mas, para uma nova geração que cresceu juntamente com a televisão, os computadores e os videogames, processar informações verbais e visuais de vários níveis de uma só vez parece uma coisa natural, até mesmo preferível.”

QUADRINHOS COMO UM MEIO

A leitura, num sentido literário mais puro, foi ameaçada em seu caminho para o século XXI pela mídia eletrônica, que influenciou e alterou a maneira como lemos. O texto impresso perdeu seu monopólio para outra tecnologia de comunicação: o filme. Ajudado pela transmissão eletrônica, ele tornou-se o maior competidor da leitura. Por exigir muito pouco do espectador, o filme transformou a carga de aprender a decodificar e compreender palavras – o que leva tempo – em uma coisa obsoleta. O público dos filmes experimenta incontáveis incidentes de duração estabelecida que imitam a vida observando uma tela onde situações artificiais e soluções planejadas integram-se às suas próprias memórias e experiências da vida real.

Os atores tornam-se “pessoas reais”. O mais importante, assistir a um filme estabelece um ritmo de aquisição. Isso é um desafio direto para uma folha impressa estática. Acostumado ao ritmo dos filmes, o leitor fica impaciente com as longas passagens dos textos porque se acostumou a absorver histórias, idéias e informações rapidamente, e com pouco esforço. Como sabemos, os conceitos complexos tornam-se mais facilmente digeríveis quando são reduzidos a imagens. A comunicação impressa, como uma fonte portátil de idéias, continua sendo um meio viável e necessário. De fato, isso responde ao desafio de uma fusão com a mídia eletrônica. Uma parceria das palavras com as imagens torna-se uma permuta lógica. A configuração resultante é a história em quadrinhos e ela preenche um espaço existente entre o conteúdo impresso e os filmes.

Em seu ótimo livro *DESVENDANDO OS QUADRINHOS (Understanding Comics)*, Scott McCloud descreveu os quadrinhos como sendo “uma embarcação capaz de conter um número ilimitado de idéias e imagens”. Numa visão mais ampla, devemos considerar essa embarcação como um comunicador. Ela é, em todos os sentidos, uma forma singular de leitura.

O processo de leitura dos quadrinhos é uma extensão do texto. No caso do texto, o ato de ler envolve uma conversão de palavras em imagens. Os quadrinhos aceleram esse processo fornecendo as imagens. Quando executados de maneira apropriada, eles vão além da conversão e da velocidade e tornam-se uma só coisa. Em todos os sentidos, essa forma de leitura recebe erroneamente o nome de literatura apenas porque as imagens são empregadas como linguagem. Existe uma relação facilmente reconhecível com a iconografia e os pictogramas da escrita oriental.

Quando é empregada como veículo de idéias e informação, essa linguagem se afasta do entretenimento visual desprovido de pensamento. E isso transforma os quadrinhos numa forma de narrativa.

NOTA: Alguns termos serão usados em todo o livro. São eles:

NARRATIVA GRÁFICA

Uma descrição genérica de qualquer narração que usa imagens para transmitir idéias. Os filmes e as histórias se encaixam na categoria das narrativas gráficas.

NARRADOR

O escritor ou pessoa que controla a narrativa.

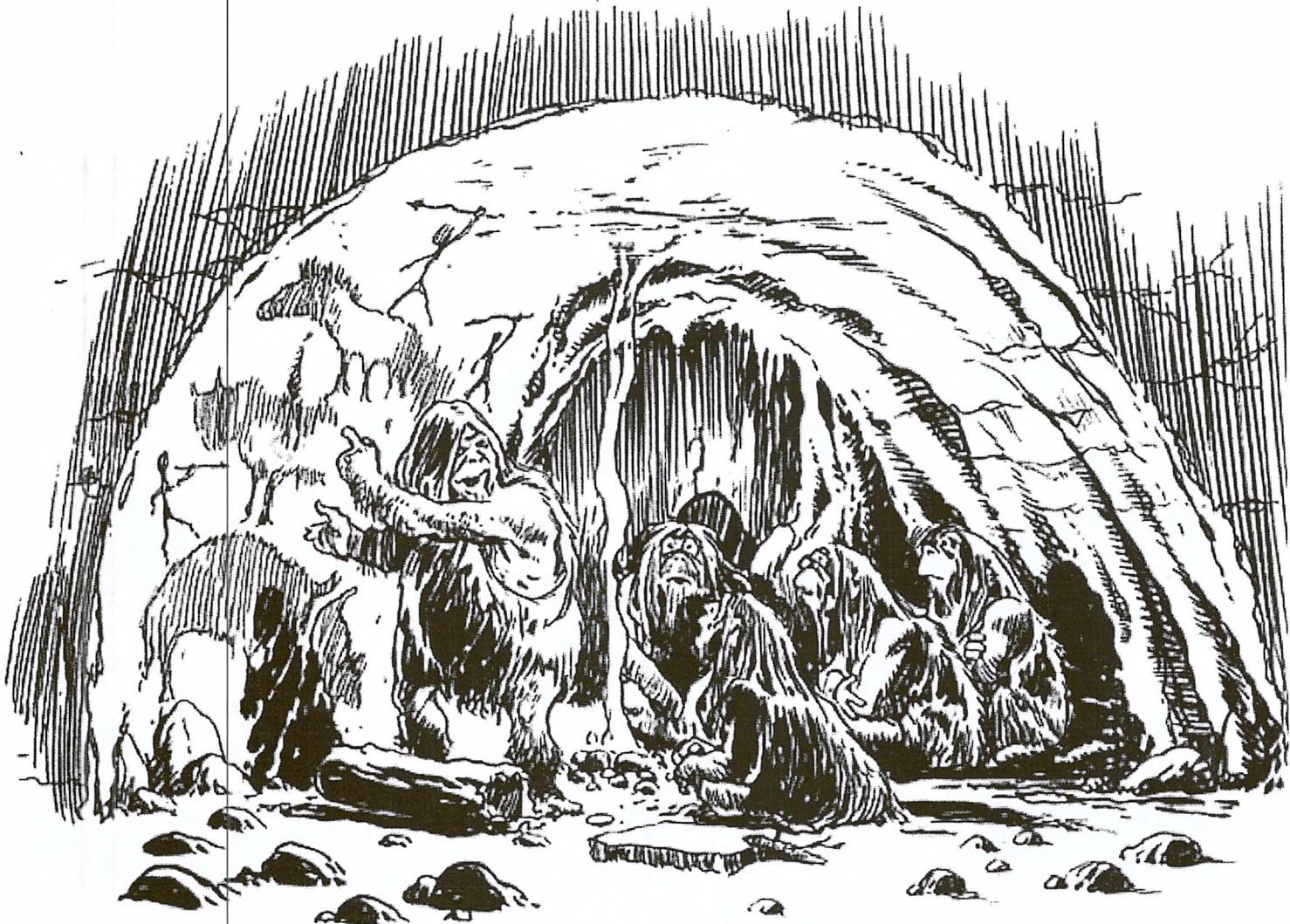
QUADRINHOS

A disposição impressa de arte e balões em seqüência, particularmente como é feito nas revistas em quadrinhos.

ARTE SEQÜENCIAL

Uma série de imagens dispostas em seqüência.

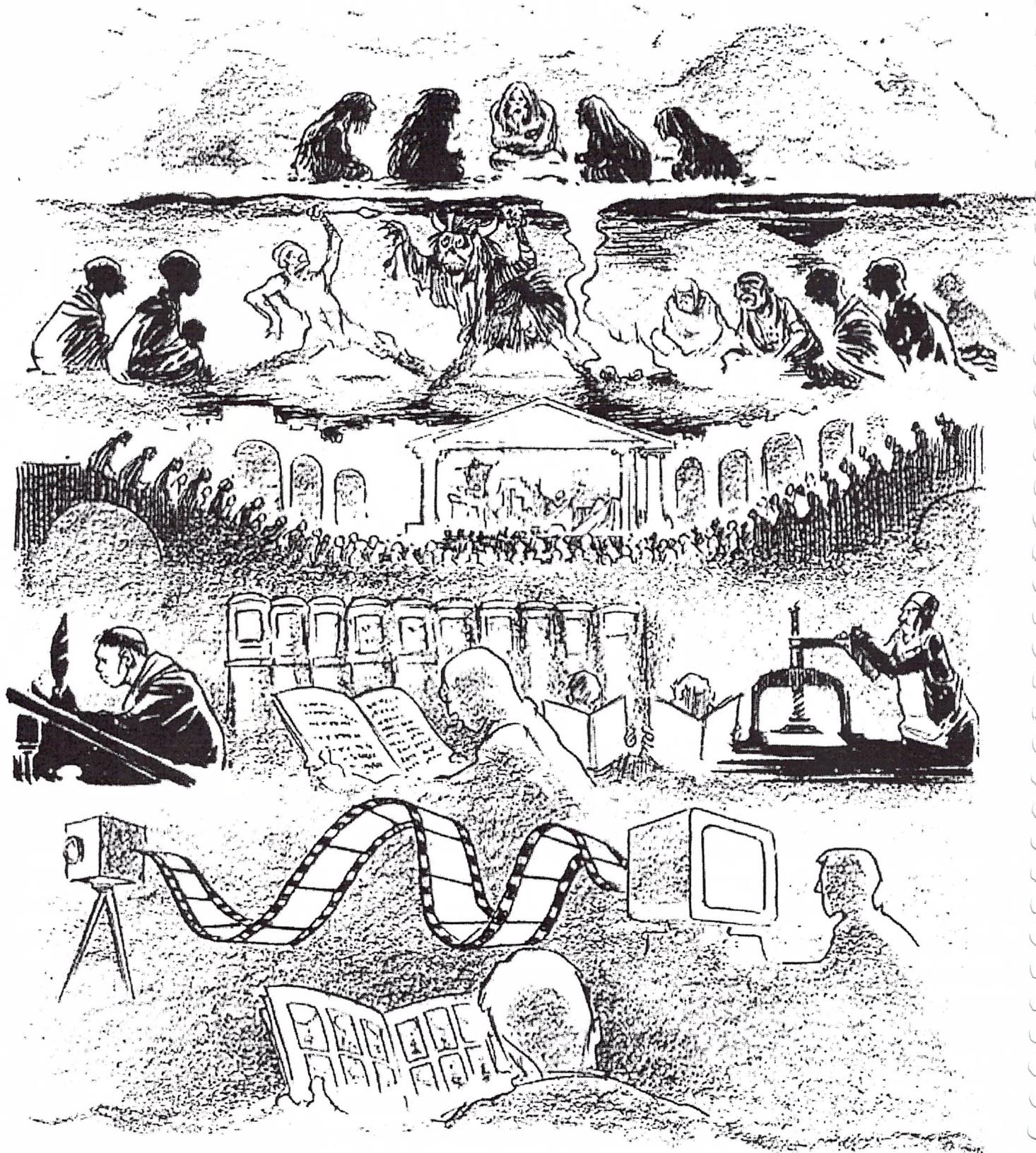
A HISTÓRIA DA NARRATIVA



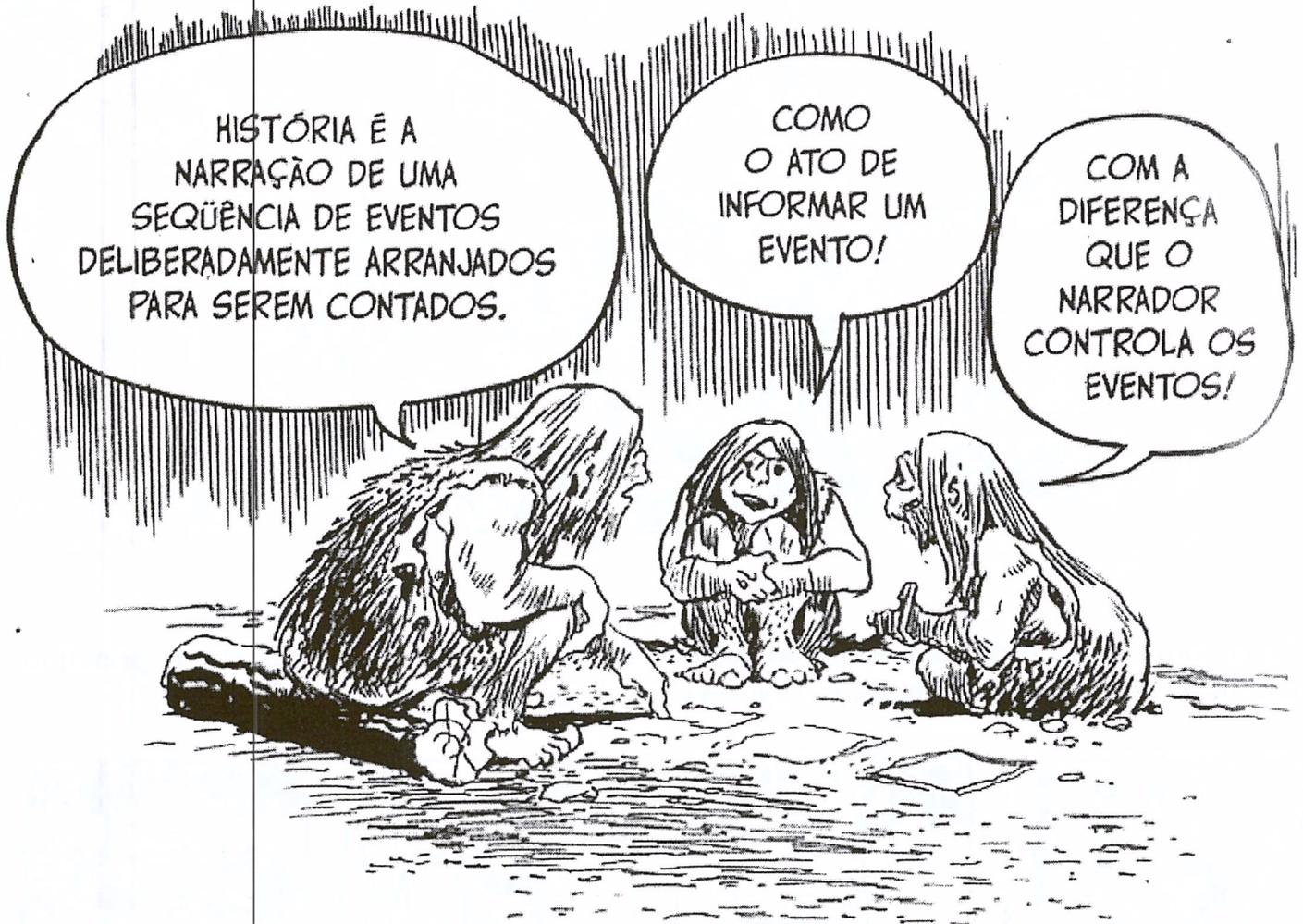
O ato de contar histórias está enraizado no comportamento social dos grupos humanos – antigos e modernos. As Histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores, ou para satisfazer curiosidades. Elas dramatizam relações sociais e os problemas de convívio, propaga idéias ou extravaza fantasias. Contar uma história exige habilidade.

Antigamente, o contador de histórias de um clã ou uma tribo servia como anfitrião, professor e historiador. Contar histórias preservava o conhecimento passando-o de uma geração para outra. Essa missão continuou até os tempos modernos. O narrador tem, primeiro, que ter algo a dizer, e, então, ser capaz de manusear as ferramentas para relatar.

Os primeiros contadores de histórias, provavelmente, usaram imagens grosseiras apoiadas por gestos e sons vocais que, mais tarde, evoluíram até se transformar na linguagem. Com o passar dos séculos, a tecnologia propiciou o surgimento do papel, das máquinas de impressão, armazenamento eletrônico e aparelhos de transmissão. Enquanto evoluíam, eses aperfeiçoamentos também afetaram a arte da narrativa.



O QUE É UMA HISTÓRIA?



Todas as histórias têm uma estrutura. Uma história tem um início, um fim, e uma linha de eventos colocados sobre uma estrutura que os mantém juntos. Não importa se o meio é um texto, um filme ou quadrinhos. O esqueleto é o mesmo. O estilo e a maneira de se contar pode ser influenciado pelo meio, mas a história em si não muda.

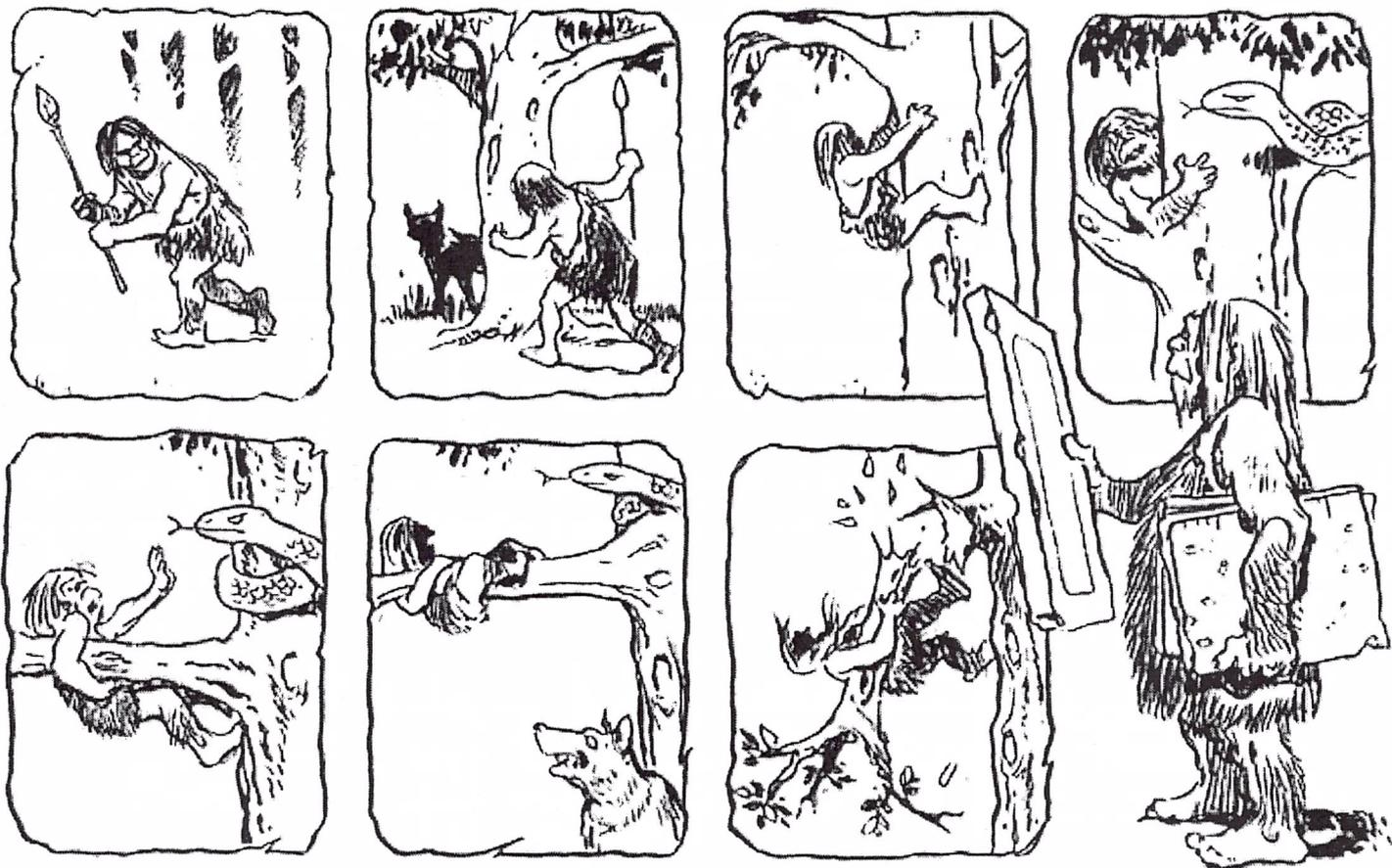
A estrutura de uma história pode ser diagramada com muitas variações porque ela está sujeita a diferentes padrões entre o início e o fim. A estrutura é útil como um guia para manter controle sobre a forma de contar.



Esta é uma história abstrata. Até agora, ela ainda é um monte de pensamentos, memórias, fantasias e idéias flutuando pela cabeça de alguém, esperando por uma estrutura.



Ela se torna uma história quando é contada de forma ordenada e intencional. Os princípios básicos da narração são os mesmos, seja ela contada de maneira oral ou visual.



A FUNÇÃO DE UMA HISTÓRIA

A forma da história é um veículo para transmitir informação numa maneira de fácil absorção. Ela pode relatar idéias bastante abstratas, ciência, ou conceitos desconhecidos pelo uso análogo de formas ou fenômenos conhecidos.



MAS
EU TAMBÉM
POSSO CONTAR
HISTÓRIAS
PARA FAZER
VOCÊS
RIREM!



ISSO! ISSO!
EU GOSTARIA DE
UM POUCO DE
"DIVERSÃO!"

CLARO!
A VIDA
POR AQUI
É BEM
DURA,
SABE?

TAMBÉM
POSSO
CONTAR UMA
HISTÓRIA
DE DAR
MEDO!



AAH!

NÃO SEI
POR QUE... MAS
EU GOSTO DE SER
ASSUSTADO... VAMOS,
CONTE UMA!

EU SÓ
PRECISO
DESCOBRIR
COMO
CONTÁ-LA!



CONTANDO UMA HISTÓRIA

Existem diferentes maneiras de se contar uma história. A tecnologia criou muitos veículos de transmissão, mas existem, fundamentalmente, apenas duas grandes maneiras: palavras (oral ou escrita) ou imagens. Às vezes, as duas estão combinadas.

POSSO
CONTAR
APENAS
COM PA-
LAVRAS!

O homem subiu num galho para escapar de uma cobra, mas ele não podia imaginar que abaixo dele esperava um animal feroz. "O que eu faço agora?", perguntou a si mesmo.

ÉÉÉ...
MAS AÍ VAMOS
TER QUE APRENDER
A LER PRA CRIAR A
IMAGEM EM NOSSAS
MENTES!

HUMMM...
GOZADO! EU VEJ
DE UMA MANEIRA
DIFERENTE
DE VOCÊ!



UM DIA,
ELES CONTARÃO
HISTÓRIAS ATRAVÉS DA
TRANSMISSÃO DE ONDAS
EXTRA-SENSORIAIS. AÍ, EU
NÃO TEREI TRABALHO
NENHUM!

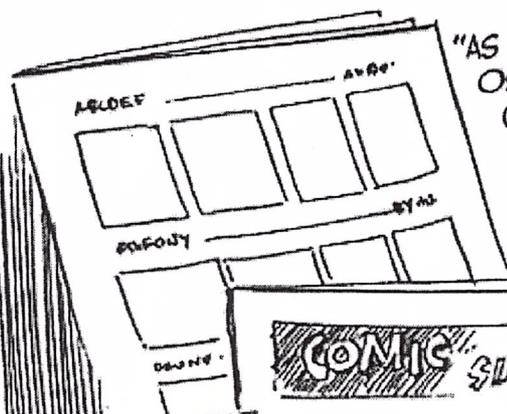
OU...
POSSO
CONTAR
USANDO
IMAGENS
E PALA-
VRAS!

ORA,
ASSIM É
MELHOR!

MAIS FÁCIL
E MAIS
RÁPIDO!

HISTÓRIAS IMPRESSAS

A primeira metade do século XX foi dominada pela impressão como veículo de comunicação. Apesar de os filmes e os meios eletrônicos terem desafiado sua superioridade, o meio impresso jamais perderá sua importância. Histórias contadas através de narração gráfica têm de lidar com transmissão. Isso tem uma influência na maneira como a história é contada e influenciara a própria história. É nesse ponto que o narrador entra em contato com o mercado.

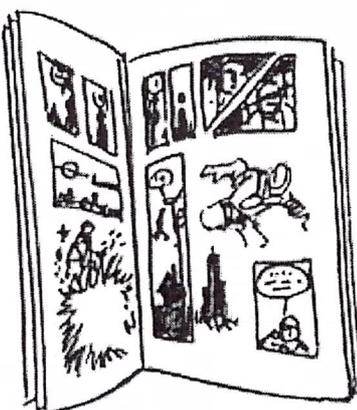


"AS TIRAS DOS JORNAIS DIÁRIOS"
OS QUADRINHOS SE ORIGINARAM NESTA FORMA.
COMPOSTOS DE 3 A 4 QUADROS, ELAS SÃO GERALMENTE
COLOCADAS NUMA PÁGINA COM VÁRIAS OUTRAS TIRAS.
O FORMATO É BASTANTE RESTRITO.



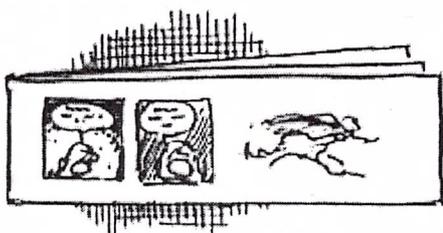
O FORMATO
CLÁSSICO DAS
"REVISTAS EM
QUADRINHOS".
NORMALMENTE,
ELAS MEDEM
ENTRE 17 X 20 CM
(O CHAMADO
FORMATO AMERICANO)
E 13,5 X 19 CM
(O FORMATINHO).

AS "PÁGINAS DOMINICAIS" OFERECEM MAIS
ESPAÇO E UM POUCO MAIS DE LIBERDADE.

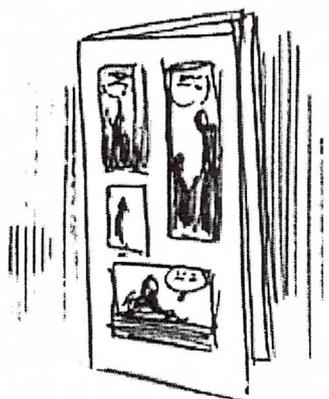


ELA OFERECE MAIS
ESPAÇO PARA O
DESENVOLVIMENTO
DA IMAGEM E DO
LAYOUT DOS
QUADROS. ELA
OBEDECE A UMA
ORDEM DE LEITURA
PRÉ-ESTABELECID.

Leitores e espectadores identificam o conteúdo com sua embalagem. Os leitores de quadrinhos esperam que os quadrinhos cheguem até eles em embalagens familiares. Uma história contada num formato não-convencional pode ser percebida de maneira diferente. O formato tem uma influência importante na narrativa gráfica.



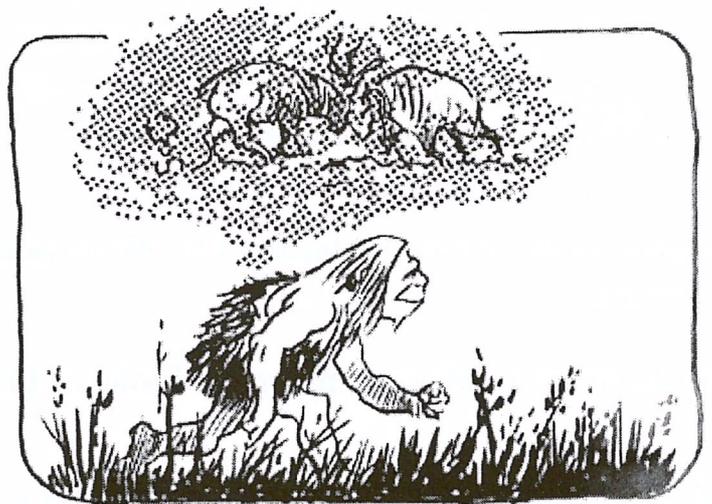
ESTE TAMANHO LIMITA A HISTÓRIA
A UM FORMATO HORIZONTAL.
OS EFEITOS DA AÇÃO VERTICAL
FICAM INIBIDOS.



ESTE FORMATO RESTRINGE
O NARRADOR A UM CAMPO
VERTICAL. ELE AFETA A
NARRATIVA GRÁFICA
ESPRESSANDO O FLUXO
DAS IMAGENS.

HISTÓRIAS CONTADAS COM IMAGENS

Para efeito desta discussão, uma “imagem” é a memória de um objeto ou experiência gravada pelo narrador fazendo uso de um meio mecânico (fotografia) ou manual (desenho). Nos quadrinhos, as imagens são, geralmente, impressionistas. Normalmente, elas são representadas de maneira simplista com o intuito de facilitar sua utilidade como uma linguagem. Como a experiência precede a análise, o processo digestivo intelectual é acelerado pela imagem fornecida pelos quadrinhos.



A imagem usada como linguagem tem suas desvantagens. Ela é o elemento dos quadrinhos que sempre provocou resistência à sua aceitação como leitura séria. Às vezes, alguns críticos acusam os quadrinhos de inibirem a imaginação.



Imagens estáticas têm limitações. Elas não exprimem abstrações ou pensamentos complexos facilmente.

Mas as imagens definem em termos absolutos. Elas são específicas.



Imagens impressas ou em movimento transmitem idéias com a velocidade da visão.

