



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

JOSÉ RONDNEY DA SILVA MENDONÇA

CABEÇA DE PASSARINHO: A EVOLUÇÃO DINÂMICA DE UM PERSONAGEM
ATRAVÉS DA APROPRIAÇÃO DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

FORTALEZA

2020

JOSÉ RONDNEY DA SILVA MENDONÇA

CABEÇA DE PASSARINHO: A EVOLUÇÃO DINÂMICA DE UM PERSONAGEM
ATRAVÉS DA APROPRIAÇÃO DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva

Co-orientadora: Profa. Dra. Alexia Carvalho Brasil

FORTALEZA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M495c Mendonça, José Rondney da Silva.

Cabeça de Passarinho: : A evolução dinâmica de um personagem através da apropriação da linguagem dos quadrinhos / José Rondney da Silva Mendonça. – 2020.

79 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2020.

Orientação: Prof. Dr. Anna Lúcia dos Santos Vieira da Silva.

Coorientação: Prof. Dr. Alexia Carvalho Brasil.

1. Quadrinhos. 2. Semiótica. 3. Design. I. Título.

CDD 658.575

RESUMO

Os quadrinhos, atuando de forma paradidática, com o objetivo de democratizar a abordagem de conceitos semióticos, elaborados por Charles Peirce. A linguagem dos quadrinhos, por ser composta em sua maioria pela sobreposição de texto e imagem, onde um apoia a compreensão do outro, segundo Waldomiro Vergueiro, torna-se uma linguagem de fácil compreensão para uma vasta gama de leitores de diferentes idades e graus instrutivos. Por sua vez a semiótica é uma disciplina que permeia basicamente o meio acadêmico, através de textos muitas vezes de difícil compreensão até para quem é familiarizado com a linguagem científica. Este trabalho se propõe a encontrar um ponto de confluência entre os dois, tornando a semiótica mais acessível e de fácil entendimento, através de uma linguagem que converse com a maior variação de leitores possível. O projeto consiste numa correlação entre semiótica, design e quadrinhos, resultando em um conjunto de três volumes, onde dois são revistas em quadrinhos que transcorrem uma narrativa literária, abordando subjetivamente os conceitos de primeiridade, secundidade e terceiridade da teoria de Peirce e o terceiro volume consistindo em um manual de apoio a um possível mediador de leitura. A semiótica entra não apenas como tema central da narrativa, mas como base que dá fundamentação teórica e estrutura para todas as partes do projeto, desde sua conceituação até sua concepção física.

Palavras-chave: Comunicação. Design. Quadrinhos. Semiótica.

ABSTRACT

The comics, acting in a paradigmatic way, with the objective of democratizing the approach of semiotic concepts, elaborated by Charles Peirce. The language of comics, for being composed mostly by the superposition of text and image, where one supports the understanding of the other, according to Waldomiro Vergueiro, becomes a language of easy understanding for a wide range of readers of different ages and instructive degrees. Semiotics, in turn, is a discipline that basically permeates the academic environment, through texts often difficult to understand even for those familiar with scientific language. This work aims to find a point of convergence between the two, making semiotics more accessible and easy to understand, through a language that converse with the widest possible range of readers. The project consists of a correlation between semiotics, design and comics, resulting in a set of three volumes, where two are comic books that transcend a literary narrative, subjectively addressing the concept of semiosis of Peirce's theory and the third volume consisting of a manual to support a possible reading mediator. Semiotics enters not only as a central theme of the narrative, but as a basis that gives theoretical foundation and structure to all parts of the project, from its conceptualization to its physical conception.

Key words: Comics. Communication. Design. Semiotics

SUMÁRIO

1. Introdução	8
1.1. Contextualização:	8
1.2. Pergunta de pesquisa:	13
2. Objetivos	14
2.1. Objetivo Geral	14
2.2. Objetivo Específico	14
3. Justificativa	14
4. Fundamentação teórica	15
4.1. Semiótica	15
4.2. Comunicação	19
4.3. Design nos quadrinhos	22
4.4. Quadrinhos	22
4.4.1. O que é um quadrinho?	22
4.4.2. Quadrinhos como linguagem	28
4.4.3. O requadro e a corporificação do tempo	30
4.4.4. Signos do tempo	33
4.4.5. As tirinhas e a era digital	35
5. Metodologia Científica	39
5.1. Nascimento: surgimento e construção	40
5.2. Cabeça de Passarinho: o desenvolvimento nas redes sociais	44
5.3. Maturação: a conversão em uma história em quadrinhos	46
6. Cronograma	47
7. Análise de casos	47
7.1. Primeira parte: Impressos	49
7.2. Segunda parte: digitais	54
8. Considerações finais	59
8.1. Diretrizes	60
9. Estruturas e conceituações semióticas	60

	7
9.1. Estrutura semiótica do projeto	60
9.2. Estrutura semiótica do texto	62
9.3. Estrutura semiótica dos quadrinhos	64
9.4. Estrutura semiótica da narrativa	65
9.5. Semiótica das formas e das cores	68
10. A obra	70
11. O processo de ilustração	72
REFERÊNCIAS	74
APÊNDICE A - SPREADS DO VOLUME 1 EM ORDEM	76

1. Introdução

1.1. Contextualização:

As histórias em quadrinhos, HQs, bandas desenhadas, ou simplesmente quadrinhos, ou ainda arte sequencial e narrativa gráfica, são nomenclaturas utilizadas em bibliografias recentes (CODESPOTI, 2008), no geral, todos estes termos dizem respeito ao mesmo objeto que, no Brasil, é popularmente conhecido como quadrinho, termo que é adotado neste trabalho.

É difícil demarcar especificamente o ponto exato no tempo em que tenham surgido as primeiras histórias em quadrinhos, porém é determinado por consenso que a obra mais antiga, ao se ter registro, que se encaixa nos tradicionais requisitos que compõem um quadrinho, foi a obra do artista americano Richard Outcault, *The Yellow Kid*, criada em 1895 e aparecendo como painel, pela primeira vez, em janeiro de 1897, no *New York Journal* (figura 1).

Figura 01 - Richard Outcault: The Yellow Kid (1897)



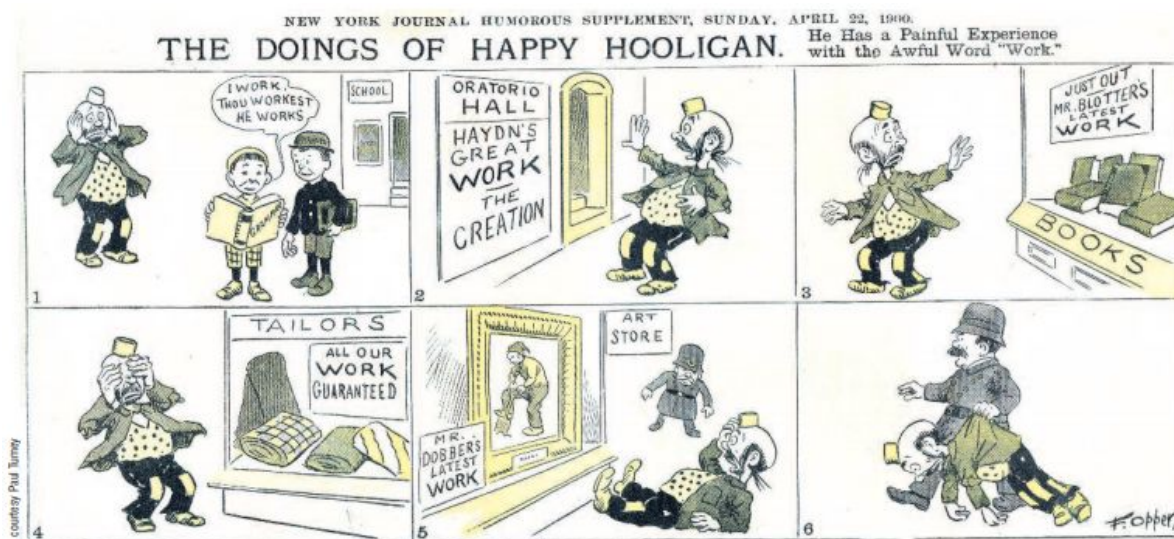
Fonte: Site Cartoons¹

¹ Disponível em: https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/1897/1897.htm. Acesso 18 mai.

Os painéis consistem em um único quadro onde toda a cena é retratada com uma grande quantidade de informações visuais, tanto imagéticas como textuais, cenários minimamente ilustrados em consonância com uma multidão de personagens, todos acontecendo e vivendo ao mesmo tempo, como visto na figura 01, assim os painéis pressupõem que o público disponha de demasiado tempo e atenção para observar cada detalhe da cena retratada (SANTOS, 2015 p. 36).

Ainda no século XIX, os painéis foram simplificados e deram lugar para os quadros sequenciais, tornando a leitura mais direcionada e objetiva, vide exemplo da figura 02, uma vez que as ações passaram a ser separadas em diferentes quadros e não mais compartilhando o mesmo. Uma característica interessante desse período, é que os autores numeravam os quadros, na tentativa de direcionar o fluxo de leitura do público que ainda não era familiarizado com a linguagem dos quadros sequenciais (SILVA, 2010 p.198). Estas histórias curtas, contadas em poucos quadros relacionados e sequencialmente dependentes entre si, foram as primeiras tirinhas, sub gênero dos quadrinhos sobre o qual iremos nos debruçar com maior atenção neste trabalho.

Figura 02 - Frederick Burr Opper: Happy Hooligan (1900)



Fonte: Site Previews World²

Durante muitas décadas os quadrinhos ocuparam um espaço periférico no meio artístico, onde eram vistos como algo feito para crianças e jovens e ainda

² Disponível em: <https://www.previewsworld.com/Catalog/Prevue/JUL180922>. Acesso 18 mai.

como produções banais, de baixo valor cultural e artístico, com a finalidade de basicamente entreter os leitores, esta visão começou a mudar nos anos 60, quando:

“adentraram o ambiente museológico por meio da arte pop, especialmente por meio da obra de artistas como Andy Warhol (1928-1987) e Roy Liechtenstein (1923-1997), que apreenderam elementos da linguagem gráfica sequencial e os ressignificaram em seus trabalhos artísticos, produzindo intenso impacto visual” (VERGUEIRO, 2009, p. 17).

No mesmo período, juntamente com a entrada nas galerias de arte, os quadrinhos ganharam a atenção da academia, quando, na Europa surgiram as primeiras pesquisas e foram lançadas as primeiras publicações especializadas sobre o tema, entre as quais podemos citar a revista *Giff-Wiff*, lançada em 1962 (VERGUEIRO, 2015).

No Brasil, as primeiras pesquisas sobre quadrinhos datam da década de 70, com diversas influências e seguindo linhas de pensamentos variadas, mas a grande maioria delas voltadas para a área da comunicação. A primeira pesquisa no país foi coordenada pelo Prof. José Marques de Melo, no curso de graduação em Jornalismo da Faculdade Cásper Líbero, em São Paulo, onde foi analisado o mercado produtor e o conteúdo das revistas em quadrinhos publicadas no país durante o ano de 1968 (MELO, 1970).

Atualmente os quadrinhos protagonizam pesquisas nas mais diversas áreas do conhecimento e vêm chamando atenção de cada vez mais pesquisadores, isto pode ser observado se levarmos em conta o crescente número de artigos acadêmicos aprovados pela Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, que é tido como o maior congresso sobre o tema da América Latina e um dos maiores do mundo em número de inscrições, segundo site oficial do evento³, em 2011 na sua primeira edição, aprovou menos de 200 resumos, já em 2017 (4ª edição) aprovou 220 e em 2018 (5ª edição) aprovou 264.

Mesmo com a popularização do tema em diversos campos do conhecimento, a proximidade com a área da comunicação não foi perdida e ainda hoje as pesquisas em quadrinhos são mais frequentes vindas dessa área. Os

³ Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/jornadas/> , Acesso em 18 jun.

quadrinhos possuem uma relação direta e muito próxima com o jornalismo através das tirinhas que, como vimos, surgiram neste veículo no início do século XX e que se desenvolveram e ainda residem nele como informações complementares, sátiras de assuntos que estão sendo discutidos no momento, alívio cômico ou ainda como estímulo de um pensamento crítico reflexivo no leitor, como podemos ver na tirinha do personagem Armandinho, de Alexandre Beck (figura 3). Com esse histórico podemos concordar com Will Eisner (1989, p. 6): “descobri que estava envolvido mais com uma ‘arte de comunicação’ do que com uma simples aplicação de arte”.

Figura 3 - Alexandre Beck: Armandinho (2019)



Fonte: Página oficial no Facebook⁴

Mas o que exatamente estamos chamando de comunicação? Muitos teóricos da área concordam que a informação é um sistema e a comunicação é o processo deste sistema em funcionamento (NETTO, 2014), de maneira mais esmiuçada, Shannon & Weaver (1949) defendem que a comunicação é a transferência de informação, saindo de uma fonte e indo para um receptor.

O ponto importante de se compreender neste processo é o fato de que a informação enviada possui uma intenção, o propósito de gerar uma reação ativa no receptor, ou seja, ela pretende significar algo para ele, sendo este significado algo pessoal, pois a interpretação gerada depende não só das informações enviadas pela fonte, como também de como estas informações vão reverberar ao encontrar-se com a cadeia de referências do receptor. Uma relação sígnica. É onde tocamos a base de pensamento que estrutura este trabalho: a semiótica.

⁴ Disponível em: <https://www.facebook.com/tirasarmandinho>, Acesso 20 mai.

A semiótica aqui funciona como a união de todos os elementos deste trabalho, por ser intimamente ligada à comunicação social que, como mostramos, foi o berço de criação dos quadrinhos, que por sua vez utiliza de forma massiva a teoria semiótica em sua natureza, pois possui uma complexa gramática visual composta de signos próprios para comunicar-se com seus leitores.

Apesar de os quadrinhos terem encontrado espaço para nascer nos meios de comunicação, sua materialização se deu através de processos gráficos, fazendo do design um forte contribuinte na construção gramatical do que os autores chamam de linguagem dos quadrinhos, o que adiante será abordado a fundo.

Nosso objeto de pesquisa trata-se de um personagem criado sob uma lógica semiótica, na disciplina Tópicos Avançados de Teoria e História (TATH), na Universidade Federal do Ceará, no ano de 2018.

Chamado de Cabeça de Passarinho, o personagem nasceu como um trabalho previsto no cronograma da disciplina, mas foi além dela e passou a ter vida em perfis de redes sociais, sobretudo *Instagram*, onde ele atua protagonizando tirinhas de temas variados.

Com isso, estruturamos o trabalho em três pilares, que se modificam durante o processo. Durante a primeira parte do trabalho, enquanto o personagem possui as redes sociais como suporte para existir, olharemos para nosso objeto de estudo sob a ótica dos pilares semiótica-quadrinhos-comunicação, que estão relacionados com a natureza do objeto.

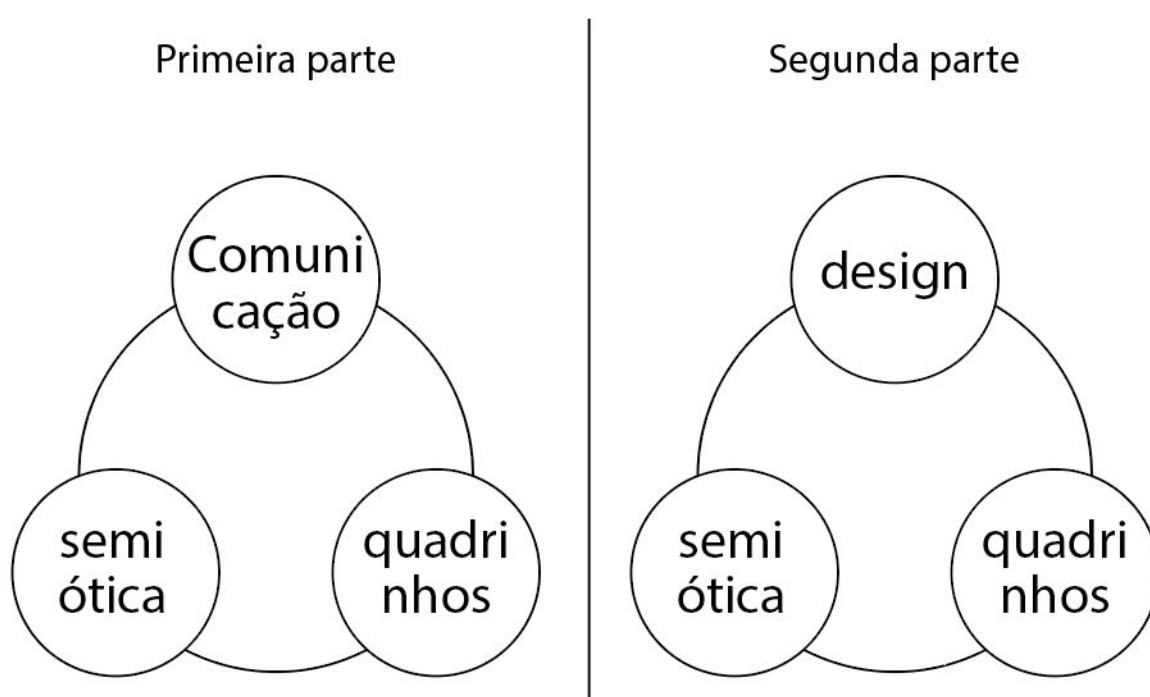
O personagem vem sendo diariamente construído e desenvolvido junto com o público, através do *feedback* do mesmo, o que configura um legítimo processo de comunicação, conceito que será explanado mais a frente, além da contemporaneidade do fato de ser uma rede social.

Este trabalho é mais um passo de desenvolvimento deste personagem, onde através da pesquisa é pretendido conhecer com mais propriedade as bases teóricas sobre as quais ele foi criado e vem sendo aplicado, fazendo um uso mais profundo de sua linguagem (os quadrinhos) ao retirá-lo das tirinhas nas redes sociais e aplicá-lo em quadrinhos impressos, onde ambos os veículos compartilham a mesma linguagem, porém como tirinhas nas redes sociais ele se desenvolve em um curto intervalo de tempo e espaço, já em uma revista em quadrinhos

configura-se em uma forma mais complexa, com maior volume de informação e conseqüentemente exigindo um uso mais intenso dos elementos gramaticais que compõem a linguagem dos quadrinhos.

E é neste momento que chegamos na segunda parte do projeto e nossos pilares mudam para semiótica-quadrinhos-design, isso acontece pois fora das redes sociais e protagonizando quadrinhos impressos, tanto pelo aspecto físico que a impressão evoca, como pela própria diagramação dos volumes, a comunicação social dá lugar ao design gráfico neste papel de meio em que o personagem acontece.

Figura 4 - Relação dos pilares do trabalho em suas partes.



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

1.2. Pergunta de pesquisa:

Como a semiótica pode auxiliar de forma estrutural na elaboração de histórias em quadrinhos impressas, com o objetivo de aplicar e desenvolver um personagem que atua em uma rede social?

2. Objetivos

2.1. Objetivo Geral

Produzir uma história em quadrinhos de estrutura semiótica, através do desenvolvimento de um personagem que atua nas redes sociais.

2.2. Objetivo Específico

- Compreender o processo de construção de um personagem como um signo produtor de signos.
- Buscar e analisar outros personagens utilizados em diferentes plataformas, como similares.
- Analisar e descrever a estrutura semiótica em que o personagem está envolto desde a sua construção.
- Elaborar texto e desenvolver ilustrações para a produção da história em quadrinhos.
- Criação e produção do projeto gráfico da história em quadrinhos.

3. Justificativa

O interesse por semiótica dentro da universidade, nos leva a integrar uma monitoria na disciplina de Semiótica, em 2017.1. A monitoria serviu como fonte de dados da pesquisa Metadisciplina, que se constrói no momento em que a disciplina é aplicada e tem as respostas dos alunos como sua principal fonte de dados. A Metadisciplina ocorre na Universidade Federal do Ceará, no Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design.

Através da observação do feedback dado pelos alunos durante a disciplina, a análise destes dados, juntamente com o interesse de expandir as fronteiras do ensino da semiótica para além dos cursos de graduação, surgiu assim o interesse de realizar o projeto da história em quadrinhos oriunda desta pesquisa.

Acreditando na capacidade da semiótica de despertar nas pessoas uma corrente de pensamentos mais lógicos e analíticos, afinal a mesma pode ser considerada um sinônimo de lógica (SANTAELLA, 2002), foi levantado o questionamento: Como seria o desempenho dos alunos ao longo da vida acadêmica, caso a semiótica fosse uma disciplina amplamente difundida como tantas outras e não setorizada aos cursos de áreas criativas?

Seguindo as etapas do desenvolvimento da personalidade relatadas por Freud e o desenvolvimento cognitivo da criança relatado por Piaget, concluímos que a infância, principalmente a fase entre 0 e 9 anos, é uma etapa de fundamental importância para a formação e consolidação da personalidade que o indivíduo irá adotar quando adulto, acrescentando ao questionamento anterior: Que resultados possíveis teríamos se conceitos semióticos fossem trabalhados em diferentes níveis da educação e não só a partir do nível superior?

"A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe." (Piaget, 1971, p. 53).

4. Fundamentação teórica

4.1. Semiótica

A semiótica é a ciência que investiga todas as linguagens possíveis, ou seja, tem como objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e de sentido (SANTAELLA, 1985, p. 15).

Essa investigação sobre a linguagem e sobre os processos de significação das coisas é bastante antiga, com registros datando do mundo grego, chama-se de semiótica implícita toda investigação sobre a natureza dos signos, da significação e da comunicação e de semiótica explícita os estudos que vieram quando a ciência semiótica propriamente dita começou a se desenvolver (SANTAELLA, 2002).

Existem várias vertentes semióticas, mas aqui iremos tratar apenas da vertente conduzida pelo americano Charles Peirce, devido o fato de sua teoria possuir características que são coerentes com o trabalho que estamos desenvolvendo, como sua estrutura enfaticamente triádica e o fato de compreender como linguagem um largo campo de possibilidades de formas de se comunicar, que vai desde linguagens verbais à não verbais, diferente de outras vertentes que compreendem apenas o verbo como linguagem.

“[...] quando dizemos linguagem, queremos nos referir a uma gama incrivelmente intrincada de formas sociais de comunicação e de significação que inclui a linguagem verbal articulada, mas absorve também, inclusive, a linguagem dos surdos-mudos, o sistema codificado da moda, da culinária e tantos outros.” (SANTAELLA, 1983, p. 8)

Diferente de ciências como física, química, matemática, economia, sociologia, etc, que possuem um objeto de estudos bem delimitado, “a semiótica de Peirce é uma disciplina que compõe uma ampla arquitetura filosófica concebida como ciência com um caráter extremamente geral e abstrato” (SANTAELLA, 2002, p. 7). Além disso ela é parte da tríade das ciências normativas (estética, ética e lógica), sendo entendida como um sinônimo de lógica.

Como já dito a semiótica é a ciência que estuda as linguagens e como se dá o processo de comunicação dessas linguagens através das cadeias de significados que elas geram, em uma resposta rápida e resumida, pode ser definida como a Teoria Geral dos Signos, é assim que ela foi chamada pelo seu criador, C. S. Peirce.

Signo é aquilo que sob certo aspecto, representa alguma coisa para alguém. Ele é um suporte, onde cada signo se constitui de um significante (parte material) e um significado (abstrato). São palavras, gestos, fotos, produtos e logotipos que uma pessoa utiliza para comunicar informações a outras. É por meio do uso de vários símbolos ou signo que uma empresa transmite informações a respeito de um produto aos consumidores. Existem três tipos de signos: ícone é a relação direta; índice é a relação de semelhança;

símbolo é a relação comunicacional entre o significante e o significado (MIEZ, SILVA, 2011, p.5).

Apesar do signo ser o centro de toda a teoria de Peirce, a questão mais relevante para a nossa discussão no momento é a construção e ação desse signo. Este processo não é linear, mas sim cíclico, pois um signo sempre advém de um outro signo que já existia anteriormente e este foi ressignificado ou serviu como base para a concepção deste novo. Este processo é chamado de semiose.

“A cadeia triádica ou semiose é a forma lógica de um processo que revela o modo de ação envolvido na cooperação diferencial de três termos. O modo de ação típico do signo é o do crescimento através da autogeração. O signo, por sua própria constituição, está fadado a germinar, crescer. Desenvolver-se num interpretante (outro signo) que se desenvolverá em outro, e assim indefinidamente.”
(SANTAELLA, 1995, p. 43)

Se faz necessária a existência de um ou mais signos pré-existentes para a construção de um novo, pois os significados que atribuímos às coisas, sempre possuem um fundamento nas nossas referências acumuladas durante a vida, então sempre que nos deparamos com um objeto teoricamente novo, por mais inédito que ele seja para nós, na prática sempre atribuímos alguma carga de significação a ele, seja pela sua forma física, cor, textura, cheiro, ou qualquer outra característica que nos lembra algo que já conhecemos (signos pré-existentes), através da soma dessas referências existentes, com as novas informações que emanam do objeto é que atribuímos uma nova relação de significado a ele (signo novo), fechando assim o ciclo da semiose.

É isso que acontece em um processo de aprendizagem, ao nos depararmos com um conteúdo novo e o colocarmos diante nossas referências pessoais, estamos ressignificando os signos já existentes em nosso repertório, conseqüentemente criando novos signos, que passarão a fazer parte de nossas referências, passando a ser signo pré-existente em um futuro processo de significação, que irá gerar um novo signo e assim o ciclo nunca para. Sendo esta a

intenção de apresentarmos este conteúdo no ensino básico, implementando um signo no repertório das crianças, que virá a ser útil como referência futura.

Sendo assim, a semiose não poderia ser representada com um círculo (como são representados tradicionalmente a maioria dos ciclos), pois cada vez que voltamos ao ponto de partida, não é um retrocesso ou um retorno à estaca zero, pois estamos modificados, evoluídos de alguma forma, pois uma vez que aquele signo é gerado, ele não sai mais do seu repertório de referências, então não podemos dizer que o ciclo da semiose simplesmente volta para o início, na verdade voltamos com um repertório melhorado e que evolui a cada vez que a semiose se completa.

Durante seus estudos, Peirce concluiu que há três elementos formais e universais em todos os fenômenos, temos por fenômeno, palavra derivada do grego *Phaneron*, tudo aquilo, qualquer coisa, que aparece à percepção e à mente. A parte da pesquisa feita por Peirce que tem como função apresentar as categorias dos modos como os fenômenos são apreendidos, se chama fenomenologia e as categorias são chamadas de primeiridade, secundidade e terceiridade (SANTAELLA, 2002, p. 07).

A primeiridade aparece em tudo que estiver relacionado com o acaso, possibilidade, qualidade, sentimento, originalidade, liberdade, mônada. A secundidade está ligada às ideias de dependência, determinação, dualidade, ação e reação, aqui e agora, conflito, surpresa, dúvida. A terceiridade diz respeito à generalidade, continuidade, crescimento, inteligência. (SANTAELLA, 2002, p. 7)

A primeiridade é o campo das infinitas possibilidades, onde qualquer coisa pode acontecer, onde não há uma definição clara, estar distraído com nossa mente imersa em pensamentos aleatórios é um exemplo de uma situação de primeiridade, a secundidade é o momento de ruptura, é quando em um instante, imediato, algo chama nossa atenção rompendo a situação difusa da primeiridade, por exemplo, um som, um chamado, um impacto, qualquer coisa que quebre a distração citada e a terceiridade é a decodificação da informação trazida pela quebra

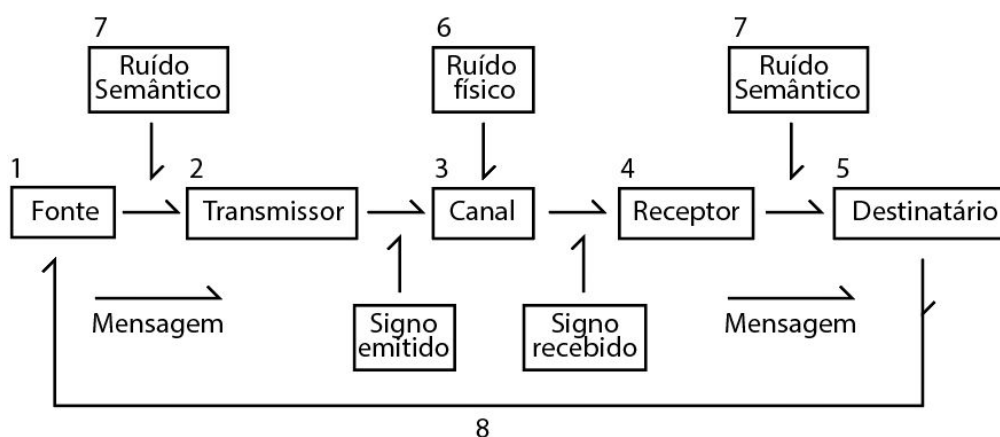
da distração, é quando despertamos e passamos a analisar, pensar, raciocinar, concluir algo sobre determinada informação.

Ou seja, trazendo para o processo de construção do signo dito anteriormente, a primeiridade é o momento de pré-contato com o novo, é o momento em que o indivíduo está imerso unicamente em suas referências anteriores, a secundidade é o momento que ele se depara com a nova informação e a terceiridade é quando ele absorve essa nova informação e a incorpora às suas referências até que uma nova informação apareça e o ciclo se repita. Repare que a terceiridade volta a ser primeiridade e assim sucessivamente.

4.2. Comunicação

Explicando melhor o pensamento de Shannon & Weaver, o processo de comunicação pode ser visualizado melhor em um grafo (figura 5) que mostra toda a trajetória da mensagem até chegar no receptor e o retorno do feedback ao emissor.

Figura 5 - Gráfico processo de comunicação de Shannon & Weaver.



Fonte: NETTO, 2014, *Semiótica, informação e comunicação*.

- 1) uma fonte de informações produz a mensagem;
- 2) um transmissor codifica a mensagem, transformando-a em signos;
- 3) um canal físico (veículo) transporta os signos;
- 4) um receptor decodifica os signos a fim de recompor a mensagem;
- 5) um destinatário, pessoa ou coisa, recebe a mensagem;

- 6) esse processo de transmissão está sujeito a sofrer interferências causadas por ruídos físicos (elementos perturbadores da forma original da mensagem) inerentes do próprio veículo;
- 7) o processo pode sofrer também interferências de ruídos semânticos, ou seja, quando o receptor possui uma interpretação diferente da pretendida pela fonte da mensagem, devido uma diferença de referências entre os dois. Esta distorção de significado pode ocorrer tanto no momento inicial de codificação (durante a transmissão da mensagem, quando quando a mensagem é traduzida de uma intenção para uma forma), quanto no momento final, de decodificação por parte do receptor (quando a mensagem é recomposta não com o significado proposto pela fonte, mas segundo o significado que interessa, conscientemente ou não, ao destinatário);
- 8) o destinatário, intencionalmente ou não, acaba produzindo signos referentes à mensagem que recebeu e interpretou, signos estes que serão enviados à fonte, intencionalmente ou não e que darão à mesma o poder de controle sobre os efeitos da mensagem.

O interessante para nós neste sistema é que ele nos mostra um largo intervalo entre o momento em que a mensagem é enviada, até o momento em que a mesma é recebida e codificada, aponta também os momentos em que a mensagem pode ser alterada, ou melhor dizendo, ressignificada

Este modelo criado em 1949 referia-se à sistemas de informação computacional e não a um sistema de comunicação humana, porém ao longo dos anos as correlações com a comunicação humana foram inevitáveis e diversos autores utilizaram este modelo para falar de tal e ele serviu como base para o desenvolvimento de muitas teorias da comunicação humana.

O modelo de Shannon & Weaver, apesar de fazer sentido para o contexto histórico em que foi concebido, passou a ser bastante contestado e refutado, principalmente com a chegada da revolução digital.

Com sua famosa máxima “o meio é a mensagem”, McLuhan (1964) afirma que os meios de comunicação na verdade são extensões do nosso próprio

corpo por onde nos relacionamos com o mundo, os meios não só configuram nossa maneira de nos comunicarmos, como também o que estamos comunicando.

“A ‘mensagem’ de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas.” (McLUHAN, 2001). Essa mudança de escala é conduzida de acordo com a mudança tecnológica, por exemplo: desde sua criação até os anos 30, os quadrinhos eram produzidos diariamente, em tiras curtas e semanalmente em tiras um pouco mais longas, isto era satisfatório ao público e o mesmo público dava-se por satisfeito por apenas consumir aquele conteúdo, já na década de 60, a produção de revistas inteiramente em quadrinhos estava em alta, o público consumia um volume muito maior de informação e exigia uma complexidade gráfica muito maior, atualmente, com a distribuição massiva de tirinhas na internet, o público dispõe de um grande volume de conteúdo diário e de vários tipos e assuntos diferentes, além da possibilidade de uma comunicação direta com quem propaga este conteúdo. Diferente do público do início do século, que apenas consumia as tirinhas, na era da internet o público pode expressar em tempo real a sua opinião sobre o que está consumindo, ao oferecer esta possibilidade o meio alterou a maneira que o público se relaciona com o produto e a maneira que o produtor se relaciona com seu público, criando novas formas de feedback.

Se os antigos consumidores eram tidos como passivos, os novos consumidores são ativos. Se os antigos consumidores eram previsíveis e ficavam onde mandavam que ficassem, os novos consumidores são migratórios, demonstrando uma declinante lealdade a redes ou a meios de comunicação. Se os antigos consumidores eram indivíduos isolados, os novos consumidores são mais conectados socialmente. Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos. (JENKINS, 2008, p. 45)

Jenkins (2008) afirma que vivemos um momento onde o poder sobre a produção de conteúdo saiu das mãos dos veículos de comunicação e passou para as mãos do público, a internet possibilita um fluxo contínuo de conteúdo sendo transmitido por diferentes suportes sendo criado pelo público e para o público, que

se comporta de forma migratória em uma constante busca de novas experiências e novas formas de interagir. A isso foi dado o nome de cultura da convergência.

A cultura da convergência significa uma mudança na maneira como nos relacionamos com as mídias, o público ganhou espaço e exige o direito de participar intimamente da produção de conteúdo e cultura (JENKINS, 2008). Ou seja, o leitor de jornal que lia passivamente as tirinhas em meados dos anos 1920, hoje exige o direito de comentar, criticar, editar, repostar e compartilhar o que está lendo.

4.3. Design nos quadrinhos

Como dito anteriormente, o design possui forte influência na construção da linguagem dos quadrinhos, pois devido o início dessa arte ter se dado em um meio puramente gráfico como os jornais, naturalmente sua linguagem absorveu e ressignificou elementos cotidianos da indústria gráfica, como por exemplo as retículas causadas pela quadricromia da impressão, tornaram-se um elemento estético e passaram a fazer parte da mesma.

Outro elemento do design que compõe de forma ativa os quadrinhos é a tipografia, segundo Ambrose e Harris (2012, p. 55), a tipografia “[...] é o meio pelo qual uma ideia escrita recebe uma forma visual” e este artifício se torna definitivo na construção de um quadrinho, onde o elemento textual se sobrepõe à imagem, sendo parte decisiva na composição visual da cena relatada, onde muitas vezes o desenho e forma da letra são até mais importantes para a mensagem passada, do que o que está sendo escrito por ela, como no caso das onomatopéias.

Entre outros elementos de produção gráfica como o próprio papel utilizado, os formatos de encadernação e tipos de impressão que tornaram-se característicos da linguagem visual dos quadrinhos.

4.4. Quadrinhos

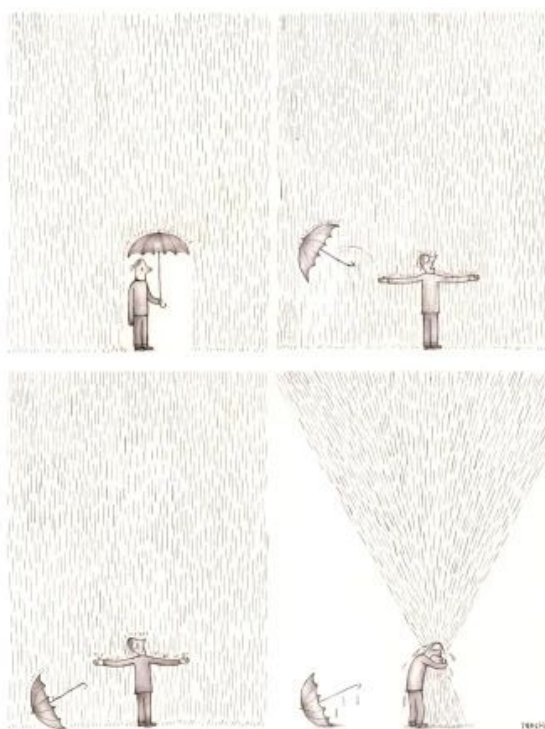
4.4.1. O que é um quadrinho?

Já vimos bastante sobre o tema e já falamos que é um universo amplo com inúmeras variantes, mas com tanta pluralidade assim, quais os critérios que

definem conceitualmente um quadrinho? Will Eisner define como “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (1989 p. 5), Antonio Luiz Cagnin define os quadrinhos como um sistema narrativo composto por dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelos desenhos e a linguagem escrita (1975, p. 25). Cagnin não desconsidera a existência de quadrinhos sem textos, porém entende estes como exceções à regra e não como tipos tradicionais (VERGUEIRO, 2015).

Ambos concordam que o que caracteriza um quadrinho é a presença de imagens e textos trabalhando juntos para a construção de uma narrativa, o que é coerente, porém não tão satisfatório a partir do momento em que deixa de fora produções compostas unicamente por imagens e não de maneira esporádica como trata Cagnin, mas que a ausência de texto é parte importante do conceito pretendido pelo autor, o que é o caso de *Desenhos Invisíveis* (2014), livro de Gervasio Troche, quadrinista uruguaio que retrata sentimentos complexos e profundos em um compilado de tirinhas feitas apenas com imagens, sem nenhum texto (figura 6).

Figura 6 - Quadrinho presente no livro *Desenhos Invisíveis* de Gervasio Troche.



Fonte: Clube de Leitura de Caruaru⁵

⁵ Disponível em: <https://clcaruaru.wordpress.com/2016/08/01/quadrinhos-mudos/>, Acesso 13 jun.

Scott McCloud (1995), importante quadrinista norte-americano, mais recente que Eisner e Cagnin, buscou uma definição mais ampla que comportasse toda e qualquer modalidade de quadrinhos, inclusive os quadrinhos sem texto, chamados de quadrinhos mudos.

“Quadrinhos são constituídos por imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir resposta no espectador”. (McCLOUD, 1995, p. 20)

A definição de McCloud não está equivocada, porém é abrangente de tal modo que vai além dos quadrinhos e contempla basicamente qualquer coisa que possua imagens dispostas lado a lado, por exemplo uma sequência de cartas de tarot, um álbum de figurinhas ou uma mão de pôquer. Por outro lado, mesmo sendo tão abrangente, esta definição não contempla, por exemplo, as charges que são um gênero de quadrinho definido, além de outras características, pela presença de um único quadro, que é o exemplo desta charge do cartunista Kleber, feita para o blog Correio Braziliense, em janeiro de 2019.

Figura 7 - Charge de Kleber para Correio Braziliense, 2019



Fonte: Correio Braziliense⁶

⁶ Disponível em: <http://blogs.correio braziliense.com.br/vicente/a-charge-do-dia/>, Acesso 13 jun.

Trazendo um ponto de vista diferente e mais atual sobre o tema, Sophie Van Der Linden, importante pesquisadora sobre o livro ilustrado, em 2006, define que os quadrinhos são uma:

"forma de expressão caracterizada não pela presença de quadrinhos e balões, e sim pela articulação de imagens solidárias. A organização da página corresponde - majoritariamente - a uma disposição compartimentada, isto é, os quadrinhos que se encontram justapostos em vários níveis." (LINDEN, 2006)

Linden observa a estrutura de organização e interação entre os elementos compositivos, ela não cita a obrigatoriedade de um texto escrito e foca unicamente no caráter solidário e sequencial de uma imagem para outra, onde está o ponto principal de sua definição, pois não bastam as imagens estarem lado a lado como na definição dos autores citados anteriormente, mas elas precisam manter uma relação de solidariedade entre si, além disso também é necessário observar a organização das vinhetas (requadros) na página ou seja qual for o suporte em que o quadrinho esteja sendo aplicado.

Em resumo, o que é comum a todos os autores é que os quadrinhos são uma forma de arte narrativa que se comunica de forma visual combinando imagem e texto (este mesmo exercendo suas funções linguísticas, também assume um papel imagético), através do encadeamento de quadros que juntos narram uma história ou ilustram uma situação, fazendo-se necessária a relação de dependência e sequencialidade entre eles. Essa explicação fica evidente na seguinte citação:

"Os quadrinhos são uma seqüência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido apenas depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre os diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ação logicamente coerente" (Klawns e Cohen, apud, Anselmo, 1975, p. 33).

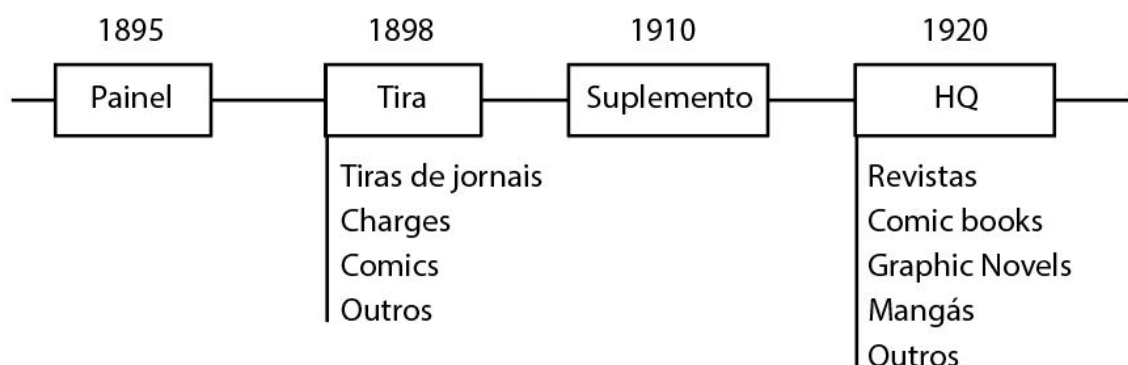
Após entendermos o que é um quadrinho, precisamos entender como ele se classifica dentro de suas inúmeras variações. Os quadrinhos podem ser

classificados a partir de diferentes critérios, desde o seu conteúdo cognitivo, as mensagens que passa e os tons de voz assumidos pelas histórias, como também pela sua forma, sua estrutura de aplicação e materialização.

A primeira classificação nos traz uma rede com muitas variantes, passando pelas tiras, charges, comics, mangás, HQs, graphic novels, já a segunda divide os quadrinhos entre painel, tira, meia página e página inteira (SANTOS, 2002). Sendo esta segunda classificação mais interessante para nossa pesquisa, já que falamos da mídia em que o quadrinho é aplicado, conseqüentemente vamos nos atentar a sua estrutura física, porém uma classificação não exclui a outra, sendo que a primeira é um detalhamento da segunda.

Como já sabemos, os painéis foram concebidos no final do século XIX e foram sucedidos pelas tiras, que veio com uma forma mais reduzida e organizada de informações, em 1910 vendo o interesse do público pelas tiras e para fomentar as vendas, os jornais passaram a implementar as “meia página”, ou suplementos dominicais como também eram chamados, que consistia em histórias de páginas inteiras ou meia página, que eram publicadas aos domingos (figura 10), aqui as imagens já eram coloridas e, como esperado, o interesse do público pelos quadrinhos cresceu ainda mais, nos levando para 1920, quando surgiram os quadrinhos de página inteira, o modelo tradicional de HQ que conhecemos hoje, onde pela primeira vez os quadrinhos deixaram de ser secundários em um veículo (no caso os jornais) e passaram a ser protagonistas de sua própria mídia, sendo assim produzidas revistas inteiras de quadrinhos (SANTOS, 2002).

Figura 8 - Linha do tempo da evolução dos quadrinhos.

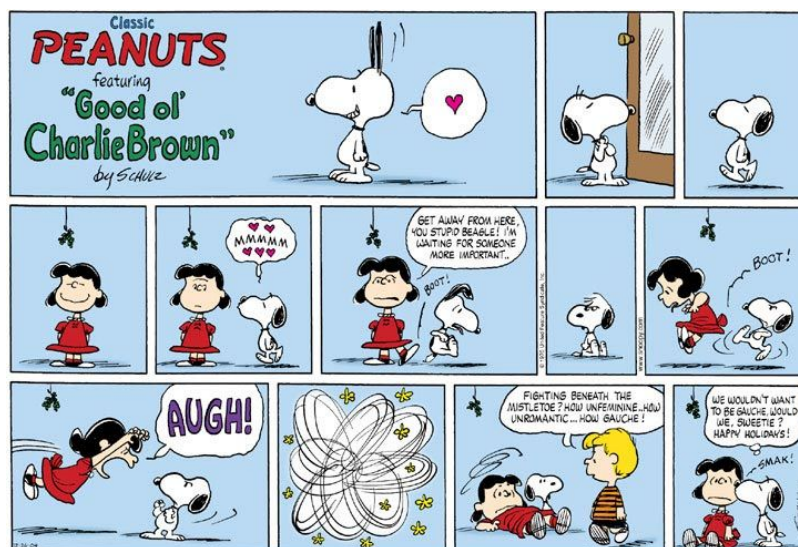


Podemos ver que essa classificação é na verdade uma linha do tempo, que mostra a evolução do grande gênero quadrinho, que seguiu não só um aumento no número de quadros, mas uma evolução gráfica que acompanhou a evolução tecnológica dos meios de impressão. A evolução dos meios de impressão juntamente com a demanda por histórias mais complexas, incentivou o desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos, sendo notável que ao longo do tempo a gramática visual dos quadrinhos cresceu, além do acréscimo de cores.

Figura 9 - Tirinha de Peanuts.



Figura 10 - Suplemento dominical de Peanuts.



© UFS, Inc.

Essa característica diversa dos quadrinhos o configura, segundo Maingueneau (2006), como um hipergênero que consiste em um gênero amplo o bastante para comportar diferentes gêneros que são ligados pela relatividade entre sua classificação, por exemplo: uma charge consiste em um quadrinho com um

único quadro e com um tom de ironia e crítica a algo do cotidiano, porém também é possível encontrar tirinhas de apenas um quadro e nada impede que estas possam ser críticas e irônicas, então, parte do que define uma charge como tal é a maneira que ela é apresentada ao público, além de suas características tradicionais, o fato de ser intitulada como charge pelo autor, faz com que o público já a receba com essa interpretação, além disso possuem elementos, no caso dos quadrinhos os gráficos, que já fazem o leitor a remeter que estes gêneros fazem parte de um mesmo grupo.

Esses elementos antecipam informações genéricas ao leitor e ajudam no processo de identificação e leitura dos diferentes gêneros que compartilham tais características. Quadrinhos ou história em quadrinhos seria um grande rótulo, que agregaria diferentes gêneros comuns. (RAMOS, 2009, p. 355)

4.4.2. Quadrinhos como linguagem

Quando Cagnin diz que os quadrinhos são um sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos, a imagem e a linguagem escrita, identificou aí um sintagma narrativo mínimo, mas que dá possibilidade para a construção de um complexo sistema de códigos que foi sendo criado aos poucos pelos próprios artistas e sendo reconhecido e decodificado pelos seus leitores (SANTOS, 2002, p. 20), sistema esse que foi chamado por Umberto Eco (1979, p. 145) de “semântica das histórias em quadrinhos”.

"São esses elementos constitutivos da linguagem desse produto cultural midiático que estabelecem os laços da obra com o público, limitam ou expandem a narrativa quadrinhográfica e podem ganhar efeitos artísticos." (SANTOS, 2002, p. 26)

Após compreender o que é e o que constitui um quadrinho, precisamos entender o que o constitui como linguagem, já que esta é a posição dos quadrinhos em nossa pesquisa.

"(...) não somente instrumentos através dos quais comunicamos aquilo que queremos comunicar: são, antes e sobretudo, ambientes nos quais vivemos e que em boa parte determinamos o que desejamos, além do que podemos comunicar. A segunda ideia é que esses ambientes, que são as linguagens, não constituem um mundo separado, mas representam muitos aspectos variados do ambiente global da comunicação, e são em consequência fortemente interconectados, misturados, em contínua interação recíproca." (BARBIERI, 2002, p. 1)

Os quadrinhos são um ótimo exemplo para ilustrar o que Barbieri quis dizer ao chamar as linguagens de ambientes, pois a linguagem dos quadrinhos permite e é composta da presença de outras, como a linguagem verbal, pictórica e até audiovisual, pois apesar de não possuir sons e movimentos, os quadrinhos os sugerem, pelas onomatopéias e signos que fazem o leitor "ouvir" mesmo sem som, por exemplo o tamanho das letras e balões que indicam a intensidade da voz.

Isso é perceptível nessa tirinha do Cabeça de Passarinho, onde a interjeição "Ei!" é escrita com letras maiores que o restante das palavras, remetendo a um grito, assim como a frase "coisa pra caramba" o foi escrita em letras ligeiramente menores, remetendo a uma menor intensidade na fala (figura 11).

Figura 11 - Tirinha "Dias Ruins", Cabeça de Passarinho, 2019



Fonte: Facebook "Cabeça de Passarinho"

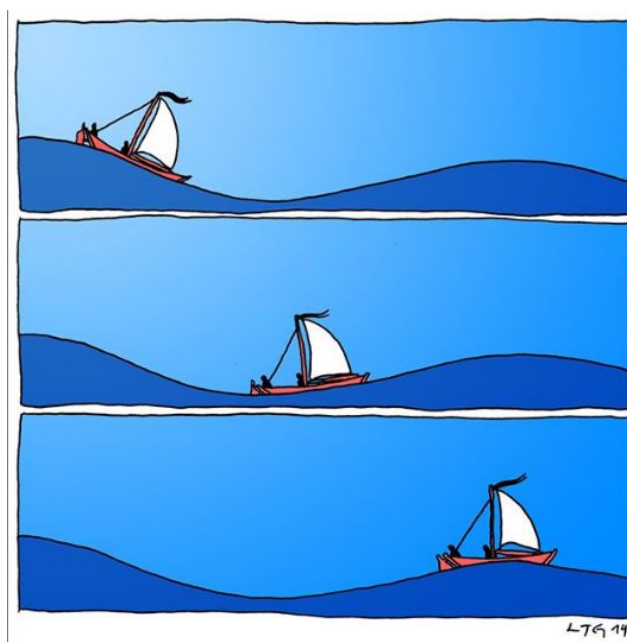
4.4.3. O requadro e a corporificação do tempo

Um elemento de extrema importância para a leitura e compreensão de um quadrinho é a vinheta, que é o que chamamos popularmente de “quadro”, ela constitui cada momento estático da história e que na maior parte dos casos é circundada por um traço, formando o requadro (MARTÍN, 1978).

"Além de sua função principal de moldura dentro da qual se colocam objetos e ações, o requadro do quadrinho em si pode ser usado como parte da linguagem ‘não verbal’ da arte sequencial dos quadrinhos”. (EISNER, 1989, p.44)

O requadro é decisivo na hora de conduzir a leitura e de criar o clima necessário à cena retratada, ele admite diferentes formas e posições o que causa diferentes sensações no leitor, como tensão, velocidade, estaticidade, etc. Um requadro alongado pode nos permitir uma visão panorâmica de uma paisagem, no dando uma sensação de vastidão, por exemplo (figura 12), o que talvez não fosse possível com um requadro mais estreito.

Figura 12 - Barco navegando, LTG



Fonte: Página “Quadrinhas” no Instagram.⁷

⁷ Disponível em: <https://www.instagram.com/quadrinhas.ltg/?hl=pt-br> , Acesso 14 jun.

Ao mesmo tempo pode remeter a dramaticidade, ao enquadrar a expressão no rosto de um personagem, por exemplo (figura 13).

Figura 13 - Jeremias: Pele, de Rafael Calça e Jefferson Costa, 2008



Fonte: Revista "O Grito"⁸

O requadro também representa simultaneamente o espaço, aquele que está sendo retratado no recorte e o tempo, pois delimita a passagem de movimento entre as ações e lugares. O tempo é altamente abstrato e não pode ser visto em sua própria forma, se fazendo necessário que seja corporificado, atrelado a um signo de natureza visual para que possa ser visto, assim como é feito com o som.

“Têm sido ditas muitas vezes que o tempo é muito abstrato para ser compreendido por qualquer um dos nossos sentidos e que isto apenas pode ser percebido através da mediação do espaço. O tempo é invisível, mas no espaço, o tempo corporificado pode ser visto. Isto é o que Aristóteles tinha em mente quando definiu o tempo em termos de movimento. Já que o movimento não pode ser concebido sem espaço, sua formulação de que ‘não há tempo sem movimento e mudança’ define o tempo em termos de espaço.” (NÖTH, 2015, p. 83)

⁸ Disponível em: <http://revistaogrito.com/os-30-melhores-quadrinhos-de-2018/> , Acesso 15 jun.

Figura 14 - Exemplo de uso alternativo de requadro.



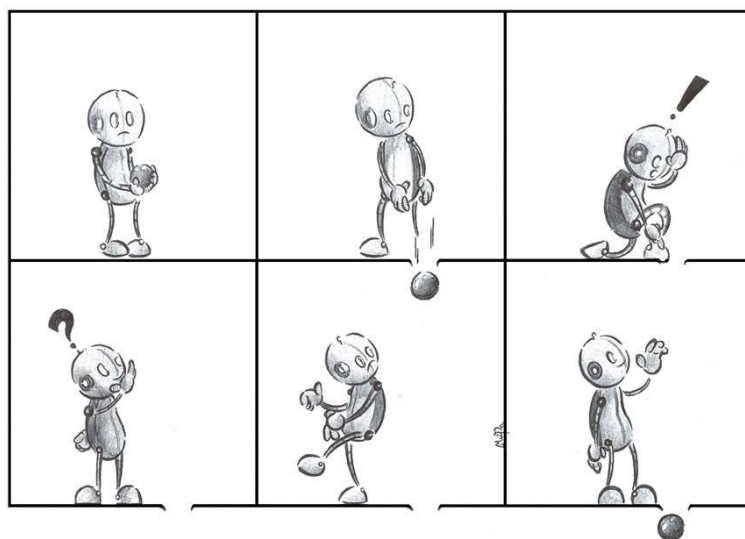
Fonte: detalhes de Will Eisner, 2010, p. 48

Figura 15 - Exemplo de ausência de requadro.



Nos exemplos anteriores podemos ver o potencial sígnico do requadro, ao observamos que a mensagem é transmitida simplesmente com sua inclinação (figura 14), assim como sua ausência também é significativa (figura 15), a seguir podemos ver um momento em que o requadro deixa de ser um elemento externo e passa a fazer parte da história, onde além de determinar o espaço e tempo da narrativa, também interage com o personagem.

Figura 16 - Um Cientista Trabalhando



Fonte: Página “Os Rabiscos de Mupa”

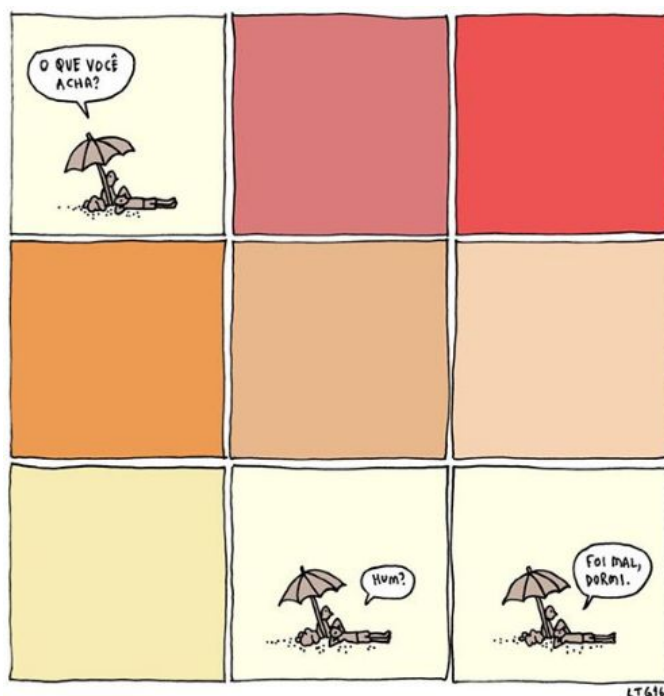
4.4.4. Signos do tempo

Os elementos utilizados para corporificar o tempo e espaço são chamados de signos do tempo. Peirce fala que signos do tempo, assim como todos os outros signos, possuem uma estrutura triádica, que consiste no signo como ele mesmo, em seu sentido puro, o objeto representado por este signo e o interpretante, que pode ser entendido como o efeito causado por este signo, tendo assim a semiose de um signo do tempo, que em sua temporalidade temos o signo como presente, o objeto como passado e o interpretante como futuro, isto em relação ao tempo do signo (NÖTH, 2015).

Isso significa que para entendermos um signo do tempo, precisamos possuir experiências passadas com o objeto ao qual este signo se refere, para que em um momento seguinte ao signo, futuro, possamos compreendê-lo devidamente. Por exemplo: na tirinha seguinte (figura 17) a ausência de ilustrações durante seis quadros é o signo, a experiência passada do leitor com lapsos de tempo, distrações momentâneas, ou até mesmo com situações parecidas com a vivida pelos personagens em questão, é o objeto que o dará subsídios suficientes para que

venha a entender que houve um intervalo de tempo (interpretante) entre a pergunta feita no primeiro quadro e a resposta dada no penúltimo.

Figura 17 - Tirinha “Hm?”, LTG, 2019

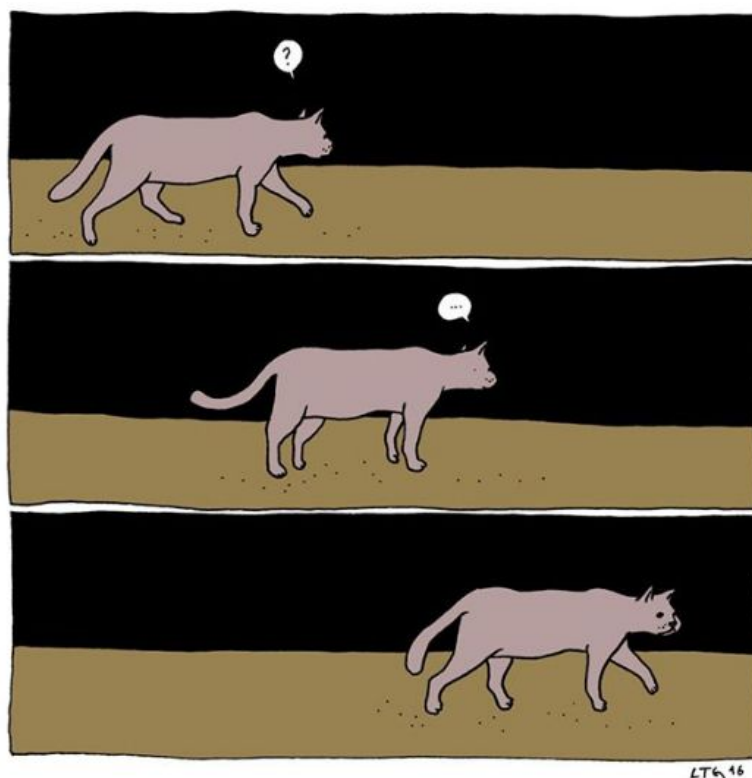


Fonte: Página “Quadrinhas” no Instagram.⁹

O requadro é um dos vários elementos dos quadrinhos que são utilizados para corporificar o tempo, além dele temos a calha, espaço em branco entre os requadros que ao ser mais larga ou mais estreita, ajuda a dar visualidade ao tempo através do espaço, já em relação ao texto podemos citar as onomatopéias que nos remetem a mudanças temporais e espaciais através da sugestão de um som, mas também temos as reticências, frequentemente usadas para remeter a silêncio continuado (figura 18).

⁹ Disponível em: https://www.instagram.com/p/BylYx0DF_Sp/, Acesso 15 jun.

Figura 18 - Tirinha “Gato”, LTG, 2019



Fonte: Página “Quadrinhas” no Instagram.¹⁰

4.4.5. As tirinhas e a era digital

A tirinha pode ser definida como uma sequência narrativa em quadrinhos, caracterizada por um tom de voz humorístico e satírico mensagens de cunho opinativo, utilização de metáforas, que vão auxiliar na representação do cotidiano. As tirinhas se afirmam dentro dos jornais impressos como um gênero jornalístico e que apresenta as mesmas propriedades de uma crônica, artigo, editorial ou charge (NICOLAU, 2011).

Magalhães (2006) define as tirinhas como uma banda no sentido horizontal, contendo entre três e cinco quadros em sequência, inicialmente em preto e branco, e hoje mais comumente coloridas.

¹⁰ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Burxo1QICfs/> , Acesso 15 jun.

“Uma piada curta de um, dois ou até quadro quadrinhos, e geralmente envolve personagens fixos: um personagem principal em torno do qual gravitam outros. Mesmo que se trate de personagens de épocas remotas, países diferentes ou ainda animais, representam o que há de universal na condição humana.” (NICOLAU, 2007, p. 25)

Como dito anteriormente, os quadrinhos só vieram a ganhar um veículo próprio com a chegada das revistas em quadrinhos em 1910, as tirinhas, assim como os painéis e os suplementos, faziam uso da materialidade dos jornais e revistas para ganhar vida. Esta dependência de suporte tornou-se uma característica definitiva das tirinhas, porém com o avanço tecnológico e surgimento de novas mídias, as tirinhas deixaram de ser presas às páginas dos jornais e passaram a figurar diferentes meios, sendo um deles as redes sociais.

Historicamente as tirinhas possuem o caráter imediatista, sendo lançadas diariamente nos jornais e comentando assuntos atuais que estão sendo noticiados. As redes sociais potencializaram essa característica, devido o imediatismo em que o conteúdo é gerado e propagado, além disso a diversidade de conteúdo disponível na rede, se antes as tirinhas tratavam majoritariamente de política e economia (assuntos recorrentes em um jornal), atualmente possuímos tirinhas que tratam dos assuntos mais variados possíveis, que vão desde críticas sociais a assuntos relacionados ao cotidiano do autor, que é o caso da cartunista Sarah Andersen, que trata de forma humorada dos mais variados assuntos relacionados ao seu cotidiano (figura 19).

Figura 19 - Tirinha de Sarah Andersen.



Fonte: Perfil da autora no Instagram.

A mudança de mídia também proporcionou mudanças estruturais, antes as tirinhas limitavam-se ao reduzido espaço editorial dos jornais, onde precisavam ter um formato horizontal e de no máximo quatro quadros, nas redes sociais elas já possuem a liberdade de explorar de diferentes formatos e quantidades variáveis de quadros, ficando a cargo do autor utilizar isso de acordo com sua criatividade e necessidades narrativas.

Mas a mais expressiva mudança é a ocasionada pela cultura da convergência midiática defendida por Jenkins (2008), onde o público é ativo e passa a existir a possibilidade do autor dialogar diretamente com seu público, através de

comentários, mensagens, *likes*, compartilhamentos e todas as outras funções de interação tradicionais das redes sociais.

Antes o autor lançava suas tirinhas e não sabia exatamente quem iria recebê-la, tendo uma rede de feedback muito reduzida, com as redes sociais o autor não só pode dialogar diretamente com cada leitor, como consegue saber dados precisos sobre seu público, como idade, gênero, localização e interesses pessoais. Isso influencia diretamente na construção das histórias e dos personagens, pois o autor pode receber em tempo real sugestões vindas do público (o que acontece com o personagem objeto desta pesquisa), além de poder contar com a participação do mesmo no próprio processo criativo, trazendo o conceito de público ativo de Jenkins.

A conversão das tirinhas para o meio digital já passou de sua fase inicial, ela começou no início dos anos 2000 com o apogeu dos blogs, porém grande parte dos blogs dedicados a tirinhas não passava de uma digitalização do modelo tradicional impresso, a interação com o público através de comentários já foi um avanço, mas poucos autores de fato exploravam as possibilidades da nova mídia (NICOLAU, 2011).

Já na segunda década dos anos 2000, com a popularização das redes sociais, principalmente com a chegada do *Instagram*, as tirinhas passaram por uma nova reformulação. A tela pequena do celular e não mais a de um computador, também o recurso do *feed* e da *timeline* proporcionaram uma nova gama de possibilidades criativas (que iremos explorar em detalhes na análise de similares deste trabalho).

Eisner (1985) defendeu que “nas histórias em quadrinhos, existem na verdade dois ‘quadrinhos’ nesse sentido: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa”, conceito que foi reforçado por Linden (2006) quando a mesma diz que o formato da página também faz parte da linguagem dos quadrinhos. Apesar de ambos estarem se referindo aos quadrinhos em sua forma impressa, essa ideia pode ser facilmente constatada nos novos formatos, como podemos ver na obra do cartunista paulistano Rafael Fritzen, onde o próprio formato de imagem permitido pelo Instagram delimita o requadro de cada vinheta (figura 20).

Figura 20 - Tirinha de Ângulo de Vista, por Rafael Fritzen.



Fonte: Página Ângulo de Vista, no Instagram.

As tirinhas sempre dependem de um meio para se manifestar, antes dependiam dos jornais e hoje apoiam-se nas redes sociais, também possuem a capacidade de incorporar parte dos meios em que se materializam em sua própria linguagem, adaptando-se de acordo com cada veículo, também sabemos que as redes sociais são uma mídia em constante mudança e evolução, característica essa que também vem sendo absorvida pelas tirinhas, o que nos leva ao pensamento de McCloud (2006) que sugere que essa mudança entre mídias pode definir uma total alteração no gênero tirinha ou até mesmo a criação de um novo gênero.

5. Metodologia Científica

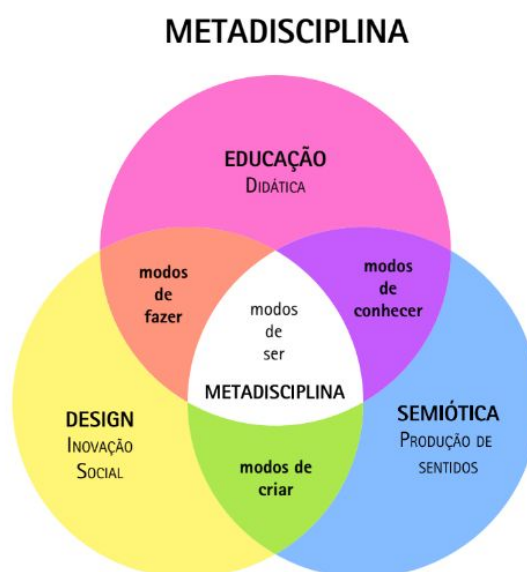
5.1. Nascimento: surgimento e construção

Esta pesquisa começa antes mesmo da ideia de ser convertida em um trabalho de conclusão de curso, em 2018.1, durante a disciplina TATH, através de uma abordagem pedagógica chamada Metadisciplina, que possui uma natureza colaborativa, cuja pesquisa é desenvolvida no departamento, pelos alunos do curso de Design. Como trabalho final da disciplina os estudantes foram orientados a desenvolver um objeto que incorporasse os conceitos de semiótica estudados, como estrutura básica na construção deste objeto.

A Metadisciplina surge como uma experimentação realizada em 2014, na disciplina de Didática, na Faculdade de Educação, desde então vem sendo aplicada e desenvolvida em diversas disciplinas no curso de Design, vindo a tornar-se uma pesquisa-ação com abordagem semiótica em 2017. Como uma metalinguagem que se constrói em cima de si, a metadisciplina tem a si mesma como objeto de estudo e se desenvolve enquanto é aplicada, tendo o dia a dia da sala de aula como seu laboratório e seu material de estudo o feedback dado pelos alunos, que por sua vez são seus próprios pesquisadores.

Além dessa metodologia de pesquisa retroalimentável, a metadisciplina pauta-se em uma estrutura semiótica e em três pilares fundamentais: o design, a semiótica e a educação.

Figura 21 - Diagrama dos pilares da metadisciplina.



Fonte: Acervo da pesquisa.

A disciplina que deu origem a esta pesquisa, foi ministrada em três momentos: um primeiro momento em que foi discutido o conteúdo teórico da disciplina, com destaque para as categorias fenomenológicas de Peirce, em um segundo momento foi proposto a construção de um objeto semiótico que plasmasse o conteúdo discutido na etapa anterior (momento em que surgiu o personagem que viria a ser o Cabeça de Passarinho) e o terceiro momento foi de reflexão, onde reunimos nossas conclusões sobre o que havia sido produzido.

O caráter experimental da Metadisciplina permite ao aluno explorar seus interesses pessoais em consonância com o conteúdo programático da disciplina, incentivou a idéia de criar um livro ilustrado que, de maneira poética e não pragmática, auxiliasse a introdução de conceitos semióticos na educação básica, o que era um compilado de interesses pessoais do autor, um livro que além de falar sobre semiótica, possuísse a mesma como estrutura de construção, também abordasse literatura e ilustração.

Um questionamento importante foi decidir qual recorte, em toda a teoria semiótica, seria abordado no livro, então foi decidido que seria retratado o processo cíclico da semiose, devido ser um conceito básico e que permeia toda a obra de Peirce, então era interessante já que estávamos tratando de um suposto primeiro contato do leitor com a semiótica.

Então foi desenvolvido um poema que cruzava de forma sutil e indireta pelos campos da primeiridade, secundidade e terceiridade, representando assim a semiose de Charles Peirce, com uma linguagem simples, palavras de fácil entendimento para alguém que hipoteticamente já é alfabetizado, mas ainda está em processo de maturação de suas habilidade de leitura, supondo assim uma criança que esteja cursando entre o primeiro e o quarto ano do ensino básico ou possíveis leitores de diferentes idades, leigos no assunto. Os requisitos levantados para a criação do texto foram:

- Palavras de fácil leitura.
- Frases curtas e diretas.
- Não usar termos científicos sobre semiótica.

Resultando no seguinte texto:

<i>primeiridade</i>	<p>A imensidão tão vasta e infinita, que até parece vazia. Mas só parece, pois é cheia. Cheia de possibilidades, Cheia de vir-a-ser, Do que ainda não é, mas que vibra por ser notado Tão cheia, mas tão cheia, que está além de nossa percepção.</p>
<i>secundidade</i>	<p>Eis que então algo acontece. Um dos vir-a-ser vem, brota, quebra, explode</p>
<i>terceiridade</i>	<p>E todas as suas possibilidades se esparramam em nossos sentidos Nos revelando um caminho a ser explorado A angústia do infinito sem amparo se esvai Pois o que parecia vazio agora não parece mais Enfim enxergamos o que antes nos fugia dos olhos. Podemos absorver, analisar e decidir o que fazer com tal informação.</p>
<i>retorno a primeiridade</i>	<p>O que muitas vezes nos leva de volta ao mar de possibilidades. Mas não um retrocesso! De jeito nenhum! Pois nada volta a ser o mesmo após mudar suas referências. Apenas voltamos ao início, mas com novas possibilidades. Pois no fundo, na busca por novas respostas. O que acabamos encontrando são perguntas melhores.</p>

O segundo momento da criação se deu pelo desenvolvimento das imagens que iriam ilustrar o livro que viria a se chamar A Folha Em Branco. Através de uma pesquisa prévia sobre livros infantis e paradidáticos, foi concluído que a presença de um personagem auxilia na assimilação do conteúdo pelo leitor, caso seja gerado um sentimento de identificação com o mesmo, logo foram levantados os seguintes requisitos:

- Este personagem não poderia reforçar nenhum tipo de estereótipo ou padrão socialmente imposto, por isso ele deveria ser o mais neutro possível em questões de gênero e estética.
- Era importante que ele possuísse traços cartunescos, quadris largos, membros curtos, formas arredondadas e cabeça desproporcionalmente maior que o corpo, para assim remeter a imagem de uma criança, pois o personagem deveria ser fisicamente semelhante ao público alvo, para que fosse possível uma identificação mais rápida.
- Além das características físicas, também precisavam ser reforçadas as comportamentais, como as expressões faciais e movimentos típicos de uma

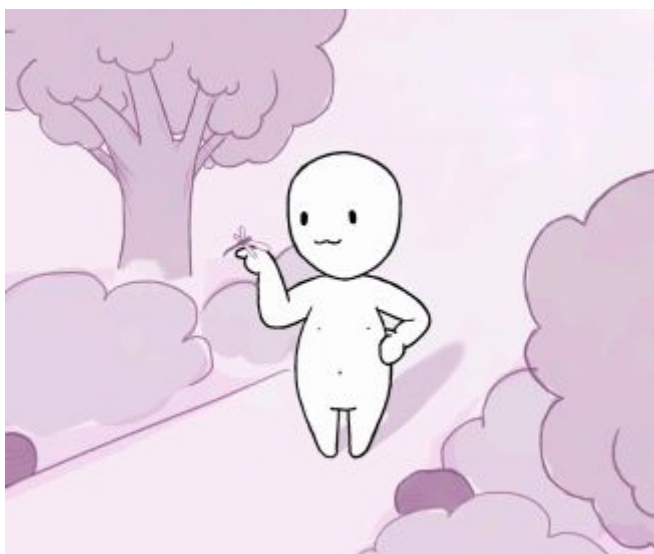
criança, tudo isso para incentivar a identificação da criança com o conteúdo do livro facilitando assim sua assimilação.

Com isso foi decidido que o enredo da narrativa trataria de um personagem, de certa forma puro e quase que completamente esvaziado de referências, que iria se deparar com um universo de possibilidades infinitas, onde as informações parecem não ter definição (primeiridade), deparando-se com uma situação inusitada e instantânea (secundidade) que o transportaria para uma outra realidade, essa já trazendo informações concretas e decodificadas (terceiridade).

Com base nesses pontos, o personagem desenvolvido foi pensado para remeter à imagem de uma criança com a mesma faixa etária do público alvo, para neutralizá-lo quanto ao gênero ele não apresenta nenhum morfismo que o caracterize ou que o aponte pertencente a um gênero ou outro, além de possuir um corpo compreendido como fora dos padrões estéticos impostos (quadril largo e não magro), isento de cores ou formas complexas para representar o seu quase total esvaziamento de referências, o que fazia sentido com o contexto da narrativa.

Obtivemos assim um ser humanóide que abre a possibilidade de ser ou não interpretado como um ser humano.

Figura 22 - Personagem recortado do trabalho citado (2018)



Fonte: Produzido pelo autor

5.2. Cabeça de Passarinho: o desenvolvimento nas redes sociais

Já em 2019, surge o interesse de experimentar a criação de tirinhas e divulgá-las na rede social Instagram, sem planejamento ou conhecimento prévio sobre o assunto, o processo se deu de forma intuitiva.

A página foi intitulada Cabeça de Passarinho e trata de ilustrar textos autorais ou não, que instigam o leitor a refletir sobre assuntos diversos, como relacionamentos, amizade, autoestima e eventualmente comentando sobre assuntos em alta no mundo, tudo isso através de tirinhas que assumem um tom de voz humorado e metafórico.

De início a ideia era que o personagem protagonista da página fosse um auto retrato (figura 23) e as tirinhas ilustrariam a mim vivenciando situações propostas pelo texto, ou representando em forma de tirinha, algum sentimento que desejasse expressar. Mas em determinado momento, em meio as publicações semanais, surge a necessidade de representar sentimentos e traços de personalidade que não condizem com a personalidade real do autor, surgindo assim a necessidade da criação de um segundo personagem, para suprir essas situações específicas.

Figura 23 - Primeira tirinha da página, autorretrato (2019)



Fonte: página Cabeça de Passarinho.¹¹

¹¹ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BtwWLL8n4b4/> Acesso em 24 mai.

Foi então que sem um motivo específico, foi resgatado o personagem criado paliativamente para o exercício da disciplina de TATH em 2018, inserindo-o em uma tirinha, a inserção do mesmo foi sem expectativas, porém o público o acolheu de maneira calorosa o que levou a fazê-lo cada vez mais presente na página e gradativamente o público se afeiçoava cada vez mais ao mesmo.

Desde sua inserção em fevereiro de 2019, o personagem não passou por mudanças consideráveis em sua forma física, porém ele cresceu em sua personalidade, desenvolvendo assim um tom de voz e um comportamento único e característico. O interessante disto é o fato desse desenvolvimento ter acontecido de forma natural e não proposital, tendo como base o feedback vindo do público, de forma direta, através de comentários e sugestões, ou de forma indireta através de reações e análises do desempenho das publicações. O público tornou-se ativo em sua construção, por conta própria articulando-se em campanhas de divulgação da página, na busca por aumentar o número de seguidores, sob a justificativa de fazerem isso como forma de agradecimento, por terem sido tocados emocionalmente pelo conteúdo da página. Nesse ponto de vista, o desenvolvimento do personagem foi concebido de forma colaborativa junto ao seu próprio público.

Figura 24 - Vinheta da tirinha de apresentação do personagem (2019)



Fonte: página Cabeça de Passarinho.¹²

¹² Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Bt6pOhFHI4/> Acesso em 24 mai.

Tendo em vista o momento em que o personagem foi inicialmente concebido em 2018 e o atual desenvolvimento do mesmo, que se dá de forma ativa e constante em uma rede social, foi identificada uma estrutura de natureza semiótica que se deu involuntariamente, talvez pela semiótica já ser parte primordial da existência do personagem, devido sua origem em 2018. Estrutura essa que está incompleta, pois falta o terceiro elemento que será concebido com este trabalho.

Com base na teoria fenomenológica de Peirce (NIEMEYER, 2007), podemos detalhar esta estrutura dizendo que o momento da criação do personagem foi um momento de primeiridade, pois todas as possibilidades imagináveis do que criar e de como criar estavam abertas, antes mesmo do nascer de um personagem.

O batismo do personagem e sua atuação nas redes sociais configura uma secundidade, pois ele passa a existir como uma figura que está em desenvolvimento constante e dinâmico, acontecendo e interagindo com as pessoas no aqui e agora do dia a dia.

5.3. Maturação: a conversão em uma história em quadrinhos

A proposição de uma história em quadrinhos impressa, resultante desta pesquisa, configura uma terceiridade, pois consiste em uma reflexão mais profunda e minuciosamente desenvolvida sobre o personagem, sobre seu potencial alcance, sendo também uma etapa a mais no processo de desenvolvimento do mesmo.

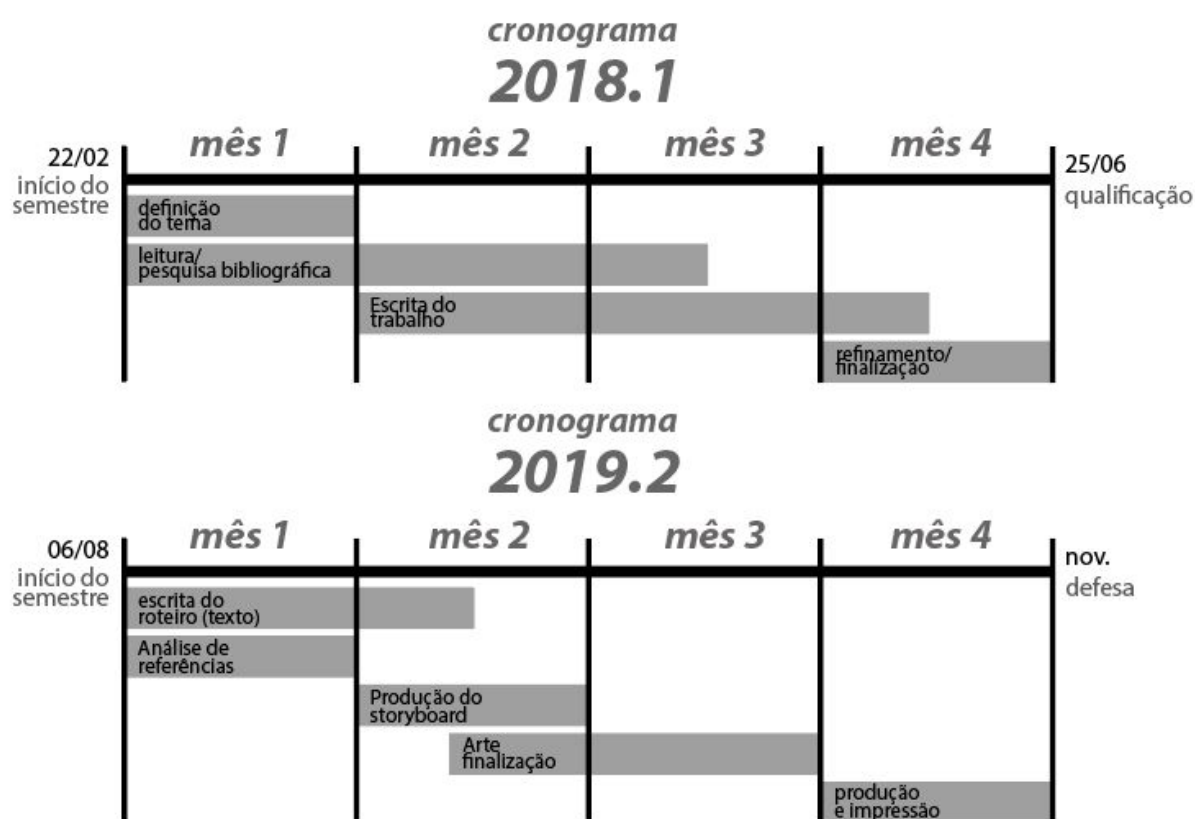
A história em quadrinho não foi a primeira alternativa, na verdade esta ideia foi produto da reflexão obtida com esta pesquisa. A ideia inicial era a produção de um livro ilustrado, que no caso seria uma melhoria do livro produzido em TATH, porém com o aprofundamento teórico obtido nesta pesquisa, chegou-se à conclusão de que a linguagem dos quadrinhos era a mais coerente para a transmissão da mensagem pretendida e a que melhor se encaixa com a personalidade do personagem em questão, devido suas características que sugerem interações audiovisuais com o leitor, como já citado.

Com tudo isso, surge a seguinte alternativa: a construção de uma história em quadrinhos impressa, com potencial paradidático, com intuito de auxiliar no

ensino ou na reflexão subjetiva sobre conceitos semióticos, mais especificamente sobre os conceitos de primeiridade, secundidade e terceiridade, tendo assim um objeto metalinguístico onde temos a semiótica auxiliando no ensino de si própria, fazendo uso do design como suporte.

6. Cronograma

Figura 25 - Cronograma da pesquisa e projeto.



7. Análise de casos

Buscando compreender melhor a linguagem das tirinhas, as possíveis aplicações de um personagem e também os objetivos almejados neste trabalho, buscamos analisar a trajetória de diferentes casos já existentes que se assemelham ao nosso pela linguagem, estética e/ou suporte.

O principal critério de avaliação ao selecionar os casos a serem analisados, é o fato de, em algum momento de sua trajetória, terem passado por um processo de evolução em seu universo, explorando de forma mais profunda a linguagem à qual

pertencem ou até mesmo passado por um processo de tradução intersemiótica, sendo este processo um fator significativo no desenvolvimento do personagem em questão, na relação dele para com o seu público e principalmente que marque a independência do mesmo diante o seu contexto original, outro ponto importante que serviu como critério é o estilo gráfico das ilustrações, que deveriam possuir uma estética que remetesse a desenhos infantis ou que remetesse a este público, formas simples, arredondadas, personagens que se assemelham ou sejam crianças, mas que mantenham a característica reflexiva e filosófica nos seus textos. Ou seja, foi buscado tirinhas que, embora tenham em suas ilustrações e personagens um ar inocente e infantilizado, tragam em seus textos mensagens críticas e reflexivas, que assemelha-se ao Cabeça de Passarinho, nosso objeto de estudo neste trabalho.

Também foi tomado o cuidado de misturar casos internacionais e nacionais, para assim termos uma visão do que acontece em escala mundial e do que acontece em nosso contexto.

Seguindo tais critérios, podemos dividir nosso corpus em dois, a primeira parte composta por tirinhas famosas mundialmente e de grande peso na história deste gênero textual, além do fato de todas terem sido originalmente concebidas em jornais impressos, da maneira mais tradicional possível e em um período anterior ao advento da internet, sendo estas *Peanuts* (ou “Minduim”, como é conhecido no Brasil) de 1950, por Charles Schulz; *Calvin and Hobbes* (“Calvin e Haroldo” no Brasil) de 1985, por Bill Watterson e Mafalda de 1973, por Quino. Todos estes possuem um o aspecto infantil anteriormente citado e trazem de maneira muito forte a independência de seus personagens, a maneira como eles criaram uma vida para além do quadrinho.

A segunda parte é composta pelas tirinhas de Sarah Andersen e de Rafael Fritzen, autor da página Ângulo de Vista que protagonizam um cenário contemporâneo e usam o Instagram como suporte que dá materialidade às suas obras, sendo esta a plataforma mais usada atualmente por cartunistas, por esse recorte temporal e veicular que ponho os dois em um segundo grupo, sendo analisados através de outro ponto de vista.

7.1. Primeira parte: Impressos

Segundo site oficial dedicado à memória de Charles Schulz¹³, Peanuts surgiu em 2 de outubro de 1950 sendo publicado semanalmente em jornais e revistas, vindo a se tornar uma das tirinhas mais famosas do mundo, chegando a aparecer em mais de 2600 jornais diferentes, alcançando cerca de 355 milhões em 75 países, traduzido para 40 idiomas. Peanuts coloca crianças lidando com problemáticas que teoricamente fariam parte do cotidiano de um adulto, como relacionamentos, amor, trabalho, etc. No ápice da fama, em 1965 os personagens passaram por uma tradução intersemiótica e foram transportados das tirinhas para um longa metragem animado que foi um especial de natal.

Peanuts virou uma marca e transbordou o universo das tirinhas, vindo a se transformar em uma série para TV, outros filmes e diversos produtos dos mais variados segmentos. Essas diversas adaptações, passando pelo cinema, TV e produtos variados, é a prova de que o universo de Peanuts transbordou o espaço das tirinhas e os personagens ganharam vida própria e independência do seu contexto inicial. As tirinhas pararam de ser produzidas em 2000 com o falecimento do autor, porém produtos relacionados à franquia não pararam, a última produção veio em 2015 que consistia em um longa metragem em 3D.

Figura 26 - Tirinha de Peanuts.



¹³ Disponível em: <https://schulzmuseum.org/>, Acesso em 17 jun.

Do ponto de vista gráfico as tirinhas de Schulz apresentam traços simples, limpos, sem complexidade ou muitos detalhamentos, na maioria das vezes os personagens estão diante um fundo branco, e na cena aparecem poucos elementos além dos personagens, o suficiente para o leitor deduzir, ou imaginar, onde a cena se passa. No geral as ilustrações remetem a algo mal acabado, o traço ligeiramente tremido e os preenchimentos feitos de maneira avulsa, aparentam ter sido feitos por uma criança, o que é coerente com a proposta do autor, que é a de transportar o leitor para o universo infantil de Charlie Brown. Mesmo após serem coloridas no início dos anos 2000, as cores utilizadas se mantiveram coesas a essa proposta, sendo utilizada uma paleta de cores divertidas e frequentemente utilizadas em produtos destinados ao público infantil.

Figura 27 - Meia página Peanuts, demonstração de cores.

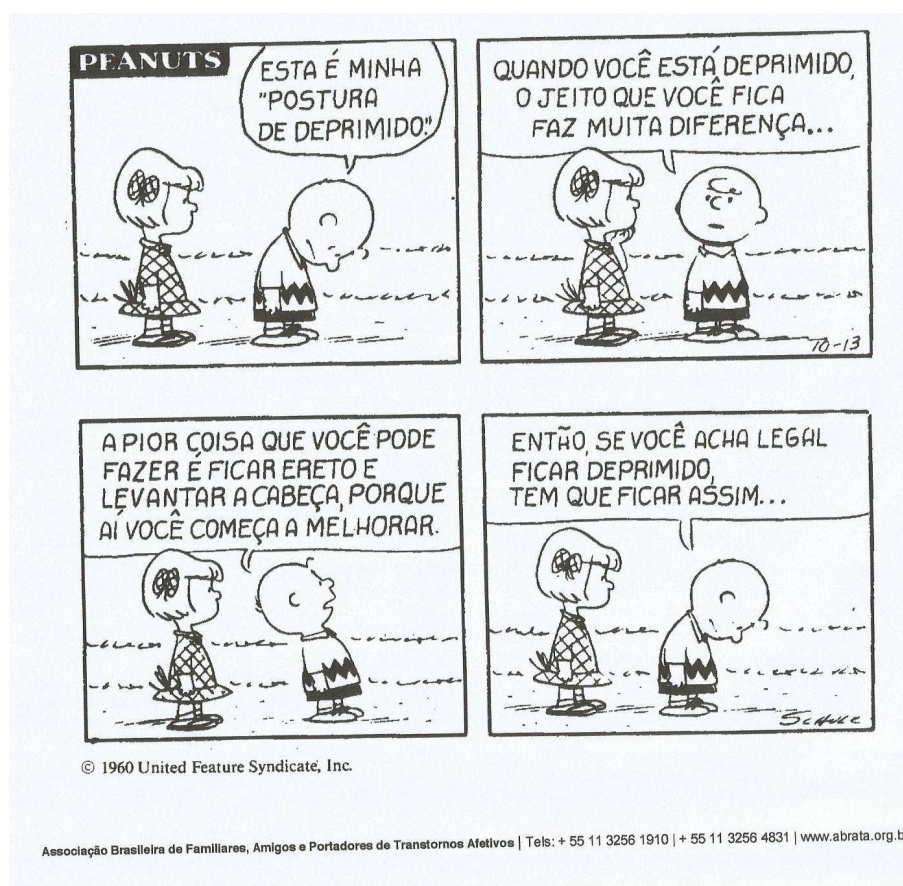


Apesar das tiras de Peanuts conterem uma estética que pode ser interpretada como infantil, corriqueiramente trata de assuntos profundos, como preocupações com o futuro, relacionamentos, amizade, família e até mesmo depressão e ansiedade (figura 28). Ou seja, o teor das histórias narradas por Peanuts não são direcionadas ao público infantil, inclusive devido o veículo em que as tirinhas foram originalmente publicadas (jornais), porém os produtos posteriores

foram direcionados a este público, como a série animada para a TV e o longa metragem para o cinema.

Isso mostra a versatilidade do personagem e o potencial sógnico dele, a sua capacidade de gerar diferentes significados e diferentes experiências aos leitores, sendo essa versatilidade a principal característica dos personagens que os tornam de certa forma imortais, pois os mesmos ultrapassam a barreira do meio em que foram originalmente construídos e possuem a capacidade de figurar em diferentes meios sem perder a essência que os define.

Figura 28 - Tirinha Peanuts.



Calvin & Haroldo surgiu em 1985, criado pelo americano Bill Watterson e tornou-se um sucesso quase tão estrondoso quanto o de Peanuts. Diferente de Charlie Brown, Calvin era um garoto curioso e energético e suas tirinhas consistiam em constantes aventuras protagonizadas com seu amigo Haroldo, que na verdade era um tigre de pelúcia e que só criava vida aos olhos de Calvin.

Figura 29 - Tirinha Calvin & Haroldo.



Calvin & Haroldo mostrava algumas diferenças gráficas em relação a Peanuts, a ilustração de Watterson era mais elaborada que a de Schulz, o traço mais firme e um nível de detalhamento maior, podemos perceber isso nos preenchimentos sólidos e bem contornados, enquanto os de Schulz eram rabiscos aparentemente desordenados (como pode ser visto nos detalhes da figura 30), além do cuidado ao desenhar os pelos de Haroldo e os detalhes da grama.

Figura 30 - Tirinha Peanuts, demonstração de traços.



Assim como Charlie Brown, Calvin estava constantemente questionando assuntos não condizentes com o universo de uma criança, mas enquanto Calvin demonstrava um olhar positivo e sonhador diante seus questionamentos, Charlie

Brown era constantemente negativo e deprimido, o que causava diferenças ideológicas entre o pensamento de ambos.

Outra diferença entre os dois personagens é que Charlie Brown estava constantemente acompanhado por seu grupo de amigos, já Calvin vivia sozinho com seu amigo tigre, que na verdade era um objeto inanimado que ganha vida como fruto de sua imaginação. Mas simbolicamente, tanto os amigos de Charlie Brown, como Haroldo, são representações de sentimentos humanos que se externalizam de Charlie Brown e Calvin na forma de um segundo personagem.

Já Mafalda, a personagem do argentino Quino, é um pouco diferente dos dois, surgida em 1964, Mafalda é uma menina de seis anos e possui uma personalidade bem mais agressiva que Charlie Brown e Calvin e seus questionamentos giram em torno da política, do destino da humanidade e da paz mundial. Quanto aos aspectos gráficos, Mafalda não mostra diferenças muito relevantes, porém é perceptível um detalhamento maior nos cenários.

Figura 31 - Tirinha Mafalda.



O que percebemos aqui é que quando tratamos de assuntos subjetivos e pessoais como sentimentos, no caso de Peanuts e Calvin & Haroldo, possuímos uma ilustração que incentiva a imaginação do leitor, com cenários quase sem detalhes, às vezes até sendo impossível distinguir o local em que a cena acontece, os traços são fluidos e orgânicos. Em alguns momentos de Peanuts é possível quase deduzir o movimento feito pela mão do autor ao desenhar os personagens, como é perceptível nos cabelos de Linus e no chão aos pés de Woodstock na tirinha abaixo (figura 32), enquanto em Calvin & Haroldo temos traços incompletos,

sugerindo que o autor complete mentalmente a figura, em alguns quadros chegando até a faltar detalhes como o próprio chão (figura 33).

Figura 32 - Tirinha Peanuts.



Figura 33 - Tirinha Calvin & Haroldo, demonstração de traço.



Já em Mafalda, possuímos um desenho mais firme e concreto, cenários bem detalhados e sempre é possível distinguir exatamente onde a cena acontece, enquanto o assunto debatido nas histórias é o oposto ao sentimental tratado nos outros dois casos.

7.2. Segunda parte: digitais

Sarah Andersen é uma quadrinista norte-americana, autora do projeto Sarah's Scribble, que pode ser traduzido como "Rabiscos de Sarah". O projeto começou em 2013 e se concentra em relatar de forma humorada a vida da própria autora como uma mulher jovem adulta e todos os assuntos particulares a esta fase da vida, Sarah já publicou três livros que são na verdade coletâneas de suas tirinhas já publicadas separadas por temas específicos. Inicialmente Sarah publicava suas tirinhas no Tumblr, com o declínio do site ela migrou para o Instagram, sendo hoje sua maior forma de divulgação, apesar de publicar em outras redes, como facebook.

Figura 34 - Tirinha de Sarah Andersen.



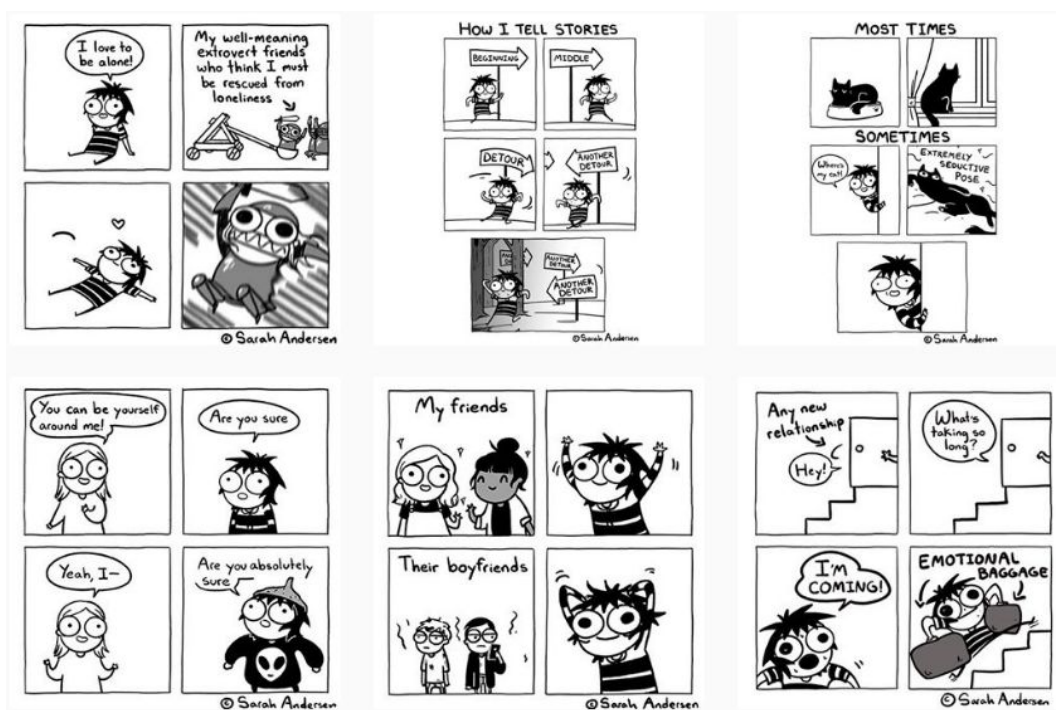
Diferentes dos exemplos citados na primeira parte da análise, o trabalho de Sarah nasceu na era digital e isso já lhe causou mudanças estruturais

significativas em comparação com seus antecessores. Enquanto Peanuts, Calvin & Haroldo e Mafalda preservavam o formato horizontal de quatro quadros devido limitações editoriais (os que aparecem sendo dois quadros sobre dois quadros, já foram adaptações feitas para o meio digital), Sarah produz suas tirinhas em um formato de cinco quadros, que segundo a mesma, funcionava melhor no layout do site Tumblr, plataforma original, e preservou o formato ao migrar para o Instagram.

Ao satirizar relatos sobre sua vida, Sarah esboça um traço expressivo, a personagem possui olhos grandes e expressões exageradas, o que ajuda no tom dramático dos relatos, o que é bem diferente dos casos analisados anteriormente, mas o que vamos observar neste caso é a forma como a autora se utiliza do meio, no caso o Instagram. O formato de cinco quadros podia funcionar melhor na interface do Tumblr, mas podemos perceber que ao ser aplicado no formato quadrado do Instagram, não funciona tão bem, apesar de ser satisfatório à autora.

A figura abaixo é um recorte do *feed* de Sarah no Instagram, onde podemos ver que as tirinhas de quatro quadros preenchem melhor o espaço disponível pelo meio, dando melhor legibilidade as tirinhas. Um ponto que vale ressaltar no modo que Sarah constrói suas tirinhas é que o leitor se depara com toda a tirinha de uma única vez, como era feito também nas mídias impressas.

Figura 35 - Recorte do feed do perfil de Sarah Andersen no Instagram.



O brasileiro Rafael Fritzen, autor do projeto Ângulo de Vista, existente desde 2015, também busca retratar sua vida e pensamentos de forma humorada, o que o assemelha ao projeto de Sarah, além de dividirem o mesmo suporte (Instagram) e de possuírem semelhanças notáveis entre suas ilustrações. Mas o diferencial do trabalho de Rafael em relação ao de Sarah é a maneira que ele faz uso do meio.

Rafael faz uso do recurso de *slide* disponível ao publicar um montante de imagens de uma só vez na rede social, transformando cada quadro de sua tirinha em uma imagem isolada e publicando-as em sequência em forma de álbum. Diferentemente de uma tirinha tradicional, onde o leitor a vê por completo de uma só vez, o recurso utilizado por Rafael permite ao leitor visualizar um requadro por vez, dando-o assim a vantagem da surpresa, já que o leitor não pode prever o que virá na próxima imagem, no caso o quadro seguinte.

Das características do meio incorporadas pelas tirinhas de Rafael, estão o fato de poder fazer tirinhas longas, de até dez quadros, como o fato do próprio meio sugerir ao leitor a passagem do quadro (figura 36), outra vantagem de ter um único quadro preenchendo todo o espaço disponível é que torna-se possível uma riqueza maior de detalhes, já que a visibilidade não fica comprometida, apesar do estilo gráfico de Rafael não fazer uso de ilustrações muito detalhadas.

Figura 36 - Recorte de publicação, Ângulo de Vista.



A prova de que as possibilidades propostas pelo meio Instagram influenciam diretamente na mensagem, é que esta mesma tirinha (figura 37) ao ser transportada a uma segunda rede, no caso o Facebook, precisou ser reconfigurada, colocando todos os quadros em uma mesma imagem, já que o Facebook não possui o recurso de *slide*, com isso já vemos de imediato todos os quadros da tirinha e perdemos a surpresa de saber que o reflexo do personagem sairia do espelho.

Figura 37 - Recorte de publicação facebook, Ângulo de Vista.



Na primeira parte do nosso corpus, podemos notar como não basta os personagens retratarem uma cena para que a mensagem seja transmitida de forma satisfatória, mas o alinhamento dos signos construídos com a mensagem pretendida é fundamental para a transmissão e entendimento da mesma. Se Mafalda fosse

ilustrada com a fluidez de Peanuts, provavelmente não seria notável o seu tom de rebeldia e revolta ao questionar os problemas do mundo, assim como se Calvin & Haroldo fossem ilustrados com o grau de detalhamento presente na obra de Quino, perderíamos a atmosfera imaginativa e lúdica presente em suas histórias.

Já na segunda parte percebemos que explorar as possibilidades disponibilizadas pelo meio em que estamos nos inserindo, pode nos proporcionar não só soluções mais criativas, mas diversificar nossa experiência de leitura.

Com isso observamos pontos a serem melhor explorados na construção de uma história em quadrinhos que transportará um personagem de um meio digital para um meio impresso: a imagem e o meio.

8. Considerações finais

Esta pesquisa visa compreender a linguagem gráfica dos quadrinhos sob um olhar semiótico, para o desenvolvimento de um personagem existente e atuante em meios digitais e sua transferência para um meio impresso, a fim de desenvolvê-lo como personagem e como quadrinho dentro de sua linguagem e de uma estrutura semiótica que vem sendo aplicada desde sua criação.

A produção objetivada por este trabalho não terá a pretensão de ser um manual de semiótica, mas um estopim para um entendimento indireto de conceitos básicos da teoria de Peirce.

O objetivo é introduzir de forma lúdica o conceito de semiose e das categorias fenomenológicas (primeiridade, secundidade e terceiridade), servindo assim como um produto literário, com a possibilidade de ser aplicado com fins paradidáticos para adultos e crianças.

Foi constatado que a solução que melhor contempla os objetivos levantados, destacando as características particulares do personagem abordado é a produção de uma história em quadrinhos, preservando a linguagem original e tratando de explorá-la com mais profundidade. Sendo esta história em quadrinhos repartida em dois volumes, com características gráficas diferentes e acompanhados por um livro de apoio, com a função de auxiliar o leitor a entender os conceitos

semióticos utilizados na fundamentação do projeto e quais os objetivos do mesmo, como também auxiliar o mediador da leitura, caso haja um.

8.1. Diretrizes

- 1) O texto deve trabalhar junto com a imagem para incentivar a criatividade e imaginação do leitor, através de técnicas identificadas na análise de similares
- 2) A ilustração deve ser protagonista dentro da obra, sendo o elemento que mais salta aos olhos do leitor.
- 3) Deve-se explorar dentro do possível as possibilidades oferecidas pelo meio, no caso o formato de livros impressos.
- 4) Deve-se explorar mais, em comparação ao que vem sendo executado dentro do Instagram, a linguagem dos quadrinhos, tornando o personagem e seu contexto mais complexos.
- 5) É imprescindível que o personagem preserve a sua essência e personalidade, sendo evoluído e não modificado.

9. Estruturas e conceituações semióticas

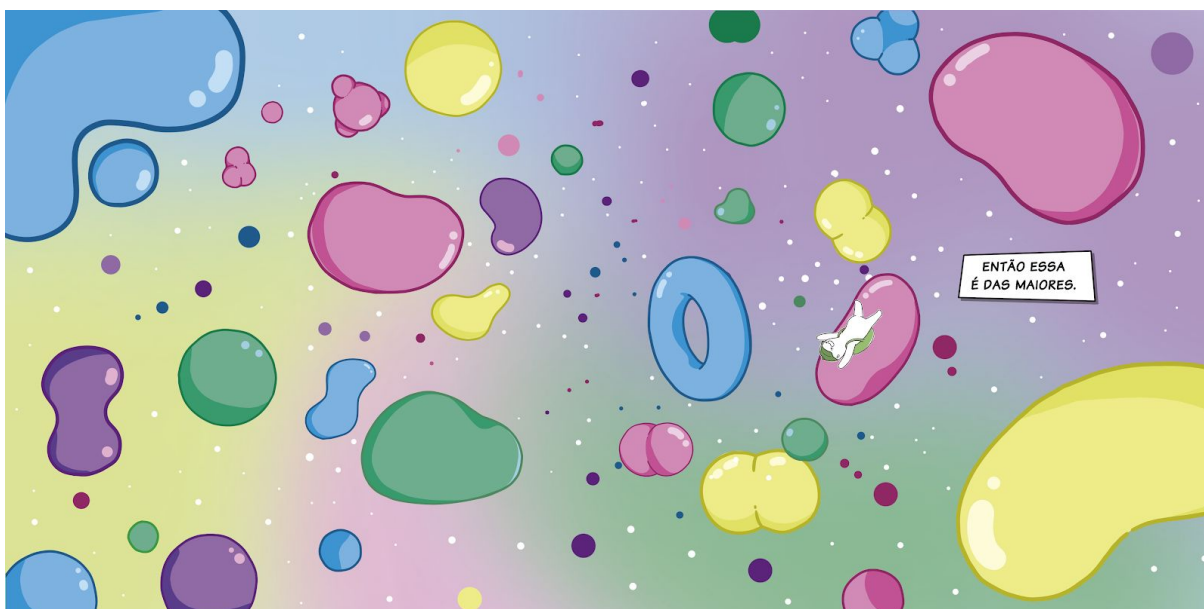
9.1. Estrutura semiótica do projeto

O projeto consiste em três volumes, sendo dois deles revistas em quadrinhos, onde está dividida a narrativa vivida pelo personagem e o terceiro sendo um livro de apoio não ficcional, como dito anteriormente. A divisão em três livros justifica-se pela lógica tripartida da semiótica, que perpassa por todo o projeto.

Importante ressaltar que, devido as circunstâncias em que este trabalho foi desenvolvido, tornou-se inviável a finalização e prototipagem dos três volumes propostos pelo projeto, tendo assim finalizado o protótipo digital do primeiro volume, que se faz suficiente para a devida compreensão do todo, os demais volumes são apresentados aqui conceitualmente e em rascunhos para auxiliar na compreensão.

No primeiro livro temos um estímulo totalmente visual, pondo em destaque as ilustrações e as cores vibrantes, além de que neste volume a narrativa centra-se no universo das possibilidades, isso faz o primeiro livro estar alinhado com a primeiridade (figura 38).

Figura 38 - Página do primeiro volume, exemplificando o uso de cores



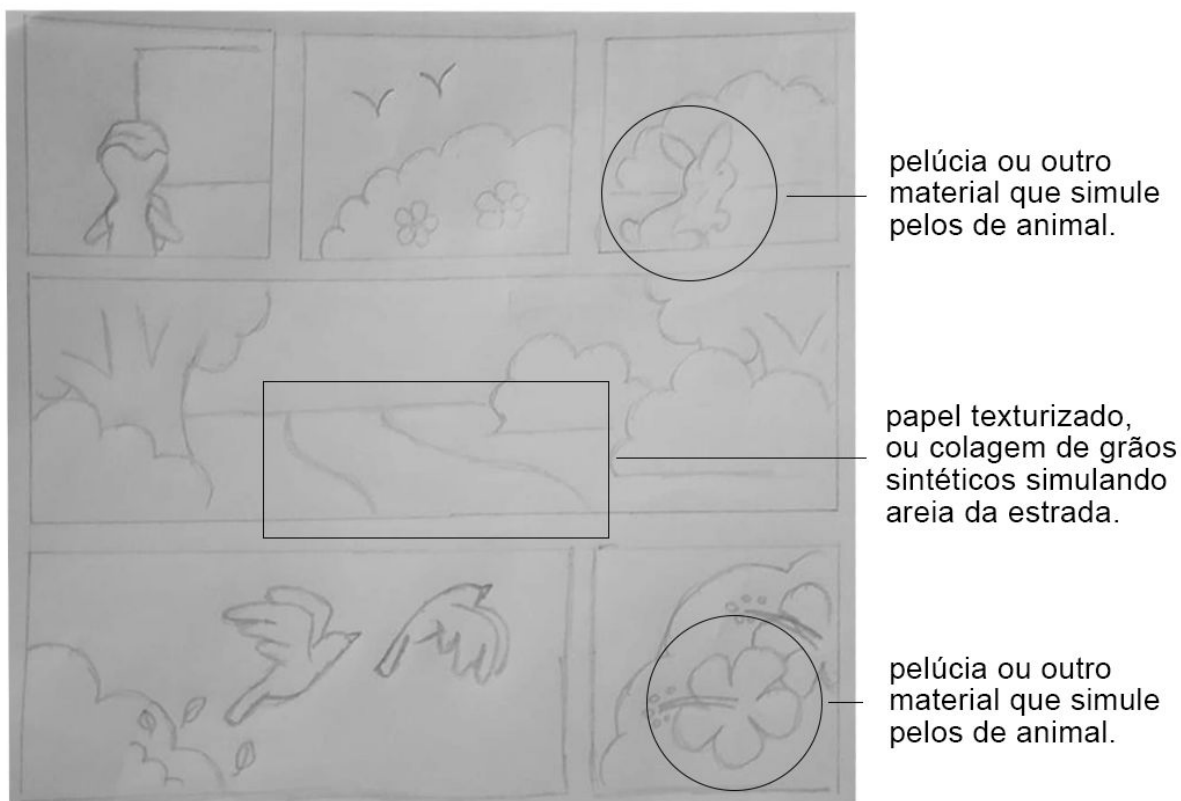
Fonte: Produzido pelo autor

O segundo livro já mostra a parte da história onde o personagem está imerso no campo da racionalidade, como dito anteriormente, porém este livro não está alinhado com a terceiridade quando falamos da estrutura de divisão em três fascículos, pois a sua composição física, propõe que a interação do leitor seja tátil, o que nos remete à secundidade.

Como dito, no segundo livro o personagem adentra em uma dimensão com muitas informações distintas, como plantas, animais, chão, céu, entre outros elementos, sendo que alguns destes elementos serão destacados de forma física e não apenas visualmente, como no primeiro. Este destaque será feito com a sobreposição de diferentes processos gráficos, como pelo uso de papéis texturizados na representação do solo, aplicação de fragrâncias no local onde estão os arbustos de flores e outros materiais, como o algodão, pelúcias e vernizes para a simulação das diferentes texturas presentes na cena ilustrada (figura 39). Esse

apelo tátil, recurso comum em livros infantis, o coloca alinhado com a secundidade na divisão do projeto, pois remete a signos tangíveis, palpáveis, fisicamente existentes e não apenas imagens oníricas como no primeiro livro.

Figura 39 - Rascunho mostrando a aplicação de recursos táteis.



Fonte: Produzida pelo autor

O terceiro livro já não possui nada que o destaque quanto a sua materialidade ou conceito, mas por tratar-se de uma reflexão, uma análise sobre a narrativa dos dois livros anteriores, ele já ocupa naturalmente sua posição no campo da terceiridade, fechando a tríade básica do projeto.

9.2. Estrutura semiótica do texto

Primeiramente é necessário apontar que o texto utilizado no livro 1 e 2 foi escrito de maneira contínua, sem divisão entre um livro e outro, afinal essa concepção de que seriam dois livros distintos, só veio a ser tomada posterior à escrita do texto.

Uma característica marcante dos quadrinhos produzidos é que a parte textual, não se trata de diálogos ou uma narração da cena ilustrada pelas imagens. O texto é independente e o leitor é capaz de compreender com facilidade o que está sendo dito, caso o leia isoladamente. Afinal o texto trata-se de uma poesia escrita autoralmente, sem a intenção de ser quadrinizado ou algo semelhante, essa linguagem só veio a ser incorporada posteriormente.

Devido o texto ter a intenção de abordar de forma poética e subjetiva os conceitos básicos da semiótica, naturalmente ele se organizou em três partes (primeiridade, secundidade e terceiridade) e uma quarta parte que seria uma conclusão, uma análise do que foi dito nas partes anteriores.

(Primeiridade)

A imensidão.

Tão vasta, tão diversa, tão infinita.

Se é que é possível ser muito ou pouco infinita.

Mas se for, então ela é das maiores.

Infinita.

Cheia.

Cheia de possibilidades, cheia dos vir-a-ser.

Cheia do que ainda não é nada, pois ainda não foi visto, mas que implora por ser notado, para que venha a ser algo.

(Secundidade)

Até que então...

Algo acontece!

Um dos vir-a-ser finalmente vem e se faz ser notado.

(Terceiridade)

Tudo o que até agora não era percebido, se esparrama em nossos sentidos, nos revelando um caminho a ser seguido.

A sensação de estar flutuando vai embora e finalmente sentimos os pés no chão.

O que parecia caótico e confuso, agora passa a fazer sentido.

Percebemos detalhes e significados, no que antes parecia indefinido e sem propósito algum.

E então podemos absorver, experimentar, vivenciar, e decidir o que iremos fazer com toda essa maravilhosa descoberta que tivemos.

(Conclusão)

Às vezes a melhor decisão é voltar ao mar de possibilidades.

Pode parecer um retrocesso, mas voltar ao começo pode ser na verdade aquele passo para trás, que damos para pegar impulso e ir para frente.

Pois apesar de estarmos voltando ao início, nada mais é igual a antes, o conhecimento obtido está para sempre agregado em nós, mudando nossas referências, nos permitindo enxergar novas possibilidades, diferentes das primeiras.

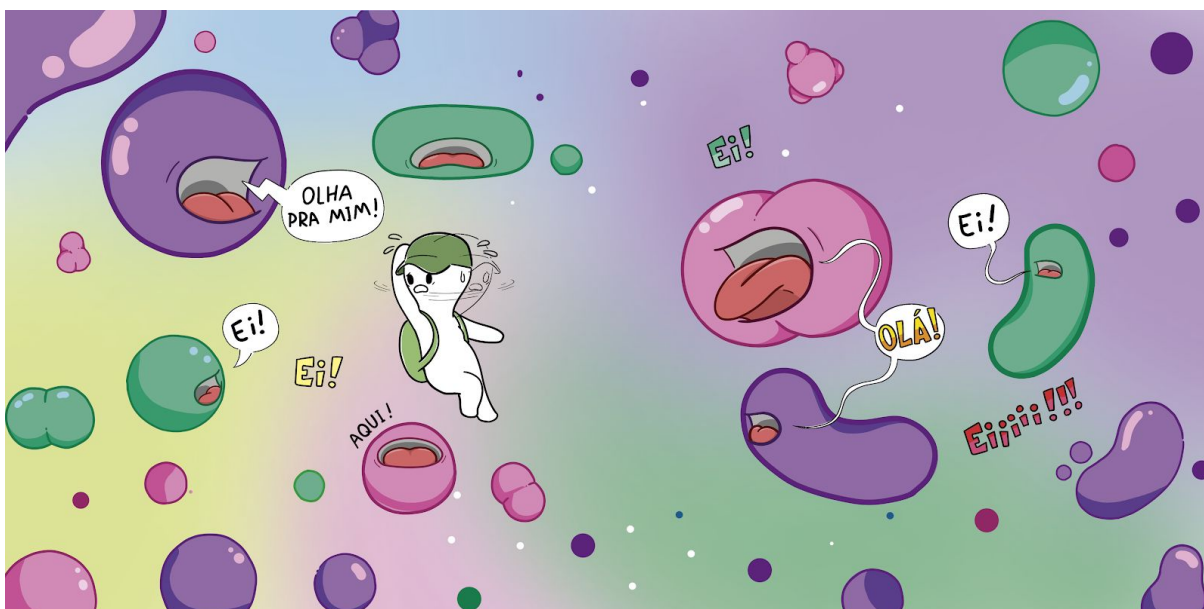
Pois no fundo, na busca por respostas, o que acabamos encontrando são perguntas melhores.

9.3. Estrutura semiótica dos quadrinhos

Ao ilustrar um texto escrito já existente e independente, ocasionalmente as ilustrações também possuem a característica de serem independentes, ou seja, mesmo que o leitor ignore a presença do texto, ele consegue acompanhar perfeitamente a saga do personagem e compreender o que está acontecendo, como em um quadrinho mudo.

Mesmo já tendo citado anteriormente que um quadrinho consiste na presença de imagens e textos trabalhando juntos para a construção de uma narrativa, o fato de ambos fazerem sentido isoladamente não desqualifica a produção em questão como quadrinhos. Pois além da sobreposição texto e imagem, existe uma série de elementos presentes na obra que compõem a linguagem dos quadrinhos, como onomatopéias, balões de fala (figura 40) e os requadros, que adquirem formas e posições diferentes no decorrer da narrativa, impactando de forma direta na construção da mesma, como observado em figuras a seguir.

Figura 40 - Recorte de página do primeiro volume, exibindo balões de fala



Fonte: Arquivo obtido durante a produção do trabalho

9.4. Estrutura semiótica da narrativa

De modo geral, a narrativa dos quadrinhos se divide em três atos principais, sendo o primeiro onde o personagem está inerte, flutuando em uma espécie de universo de bolhas coloridas, o que seria a metáfora que representa o campo da primeiridade e suas possibilidades diversas. Uma característica importante deste momento é a ausência de requadros, onde as ilustrações são expandidas, tomando toda a página, ignorando qualquer margem, inclusive quando existe mudança de cenas e movimentação do personagem. Esse recurso foi adotado para reforçar o caráter de infinitude e ausência de limites presente na primeiridade. O primeiro ato decorre durante todo o livro 1 e se encerra nas últimas páginas, onde começa o próximo ato.

O segundo ato é quando um evento inusitado, no caso o romper de uma das bolhas, interrompe este estado de inércia (primeiridade), o que é representado visualmente por uma simulação de rasgo, que transpassa o spread (duas páginas lado a lado) de uma ponta a outra, trazendo o contorno irregular e a textura visual do papel rasgado, remetendo ao aspecto de materialidade presente na secundidade.

Outro ponto é o fato deste ato ser mais curto que os outros, ocorrendo em dois spreads, um em cada quadrinho, representando a ponte entre a primeiridade e a terceiridade, respeitando o caráter imediatista da secundidade, que trata-se de um instante e não se estende em uma linha temporal, diferente da primeira e terceiridade que precisam de um intervalo de tempo para se desenvolver (figura 41).

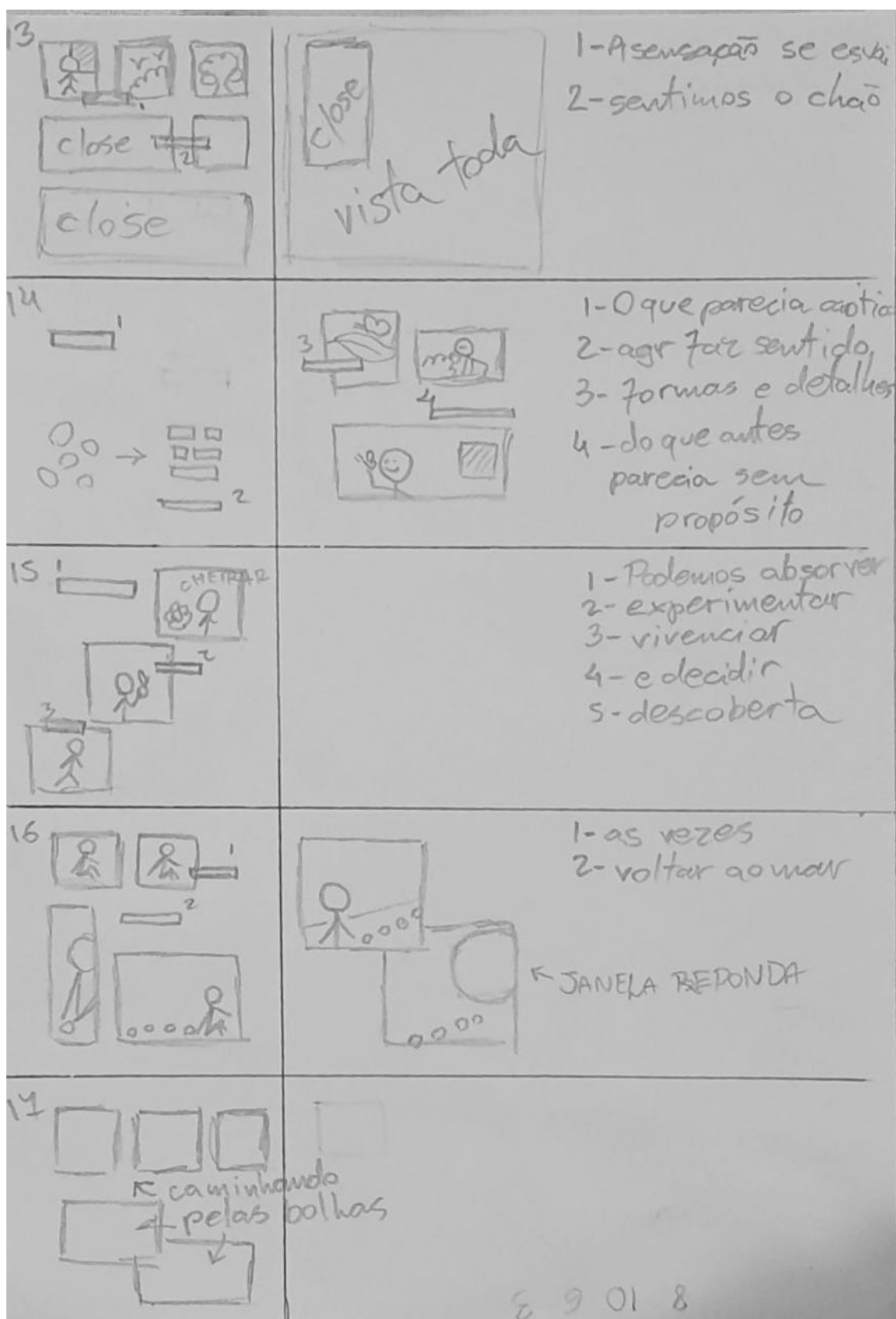
Figura 41 - Página do primeiro volume, momento da secundidade



Fonte: Produzido pelo autor

Por fim temos o terceiro ato, que nos traz o personagem adentrando um portal que o leva para uma nova dimensão, onde já existe gravidade, chão, céu, árvores, animais, tudo muito bem claro e definido, o oposto da abstração do universo de bolhas da primeiridade. Já na parte da diagramação, esse ato apresenta uma estrutura concisa de quadros bem definidos e organizados, seguindo a margem da página de forma regrada. Essa apresentação organizada e simétrica dos quadros, juntamente com a ilustração mais complexa e apresentando objetos bem definidos, busca representar o caráter racional da terceiridade, como ilustrado neste trecho de storyboard, onde é possível ver a organização dos quadros em cada spread do livro (figura 42).

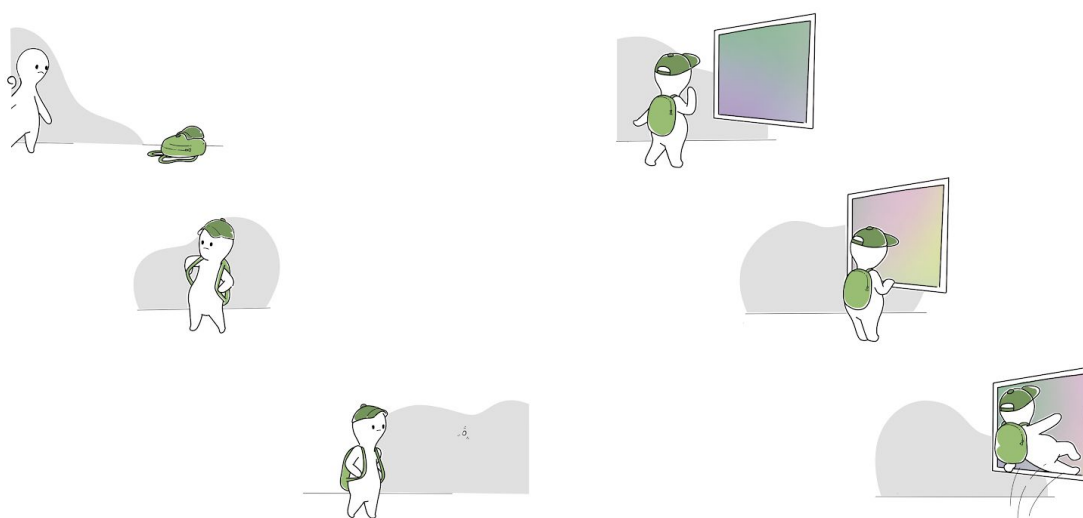
Figura 42 - Parte do storyboard do segundo volume



Fonte: Produzido pelo autor

Além da divisão em três atos principais, podemos ressaltar um quarto ambiente presente nos quadrinhos, mas que não influi diretamente na trama, que seria o espaço em branco presente nas primeiras páginas do livro 1. Este ambiente foi colocado apenas para introduzir o personagem e o fato de ele estar pondo seu boné e mochila, serve para mostrar que alí ele estava se preparando para uma aventura. Sem alguma contribuição real para a narrativa que se seguirá (figura 43).

Figura 43 - Página do primeiro volume, ambiente vazio



Fonte: Produzido pelo autor

9.5. Semiótica das formas e das cores

A última das estruturas semióticas a ser relatada neste processo, é a referente às cores e formas utilizadas na ilustração. Quanto às cores, o processo de seleção das mesmas foi baseado na Teoria Geral das Cores

Já as formas utilizadas, foram escolhidas de forma que se equiparassem aos sentidos agregados às cores como qualissignos.

De início, na parte condizente à primeiridade, foi decidido que a forma dominante seria o círculo, pela sua propriedade de infinitude, ausência de pontos e vértices que poderiam marcar seu início e fim, além do círculo sugerir um constante movimento, características que estão alinhadas com o simbolismo da primeiridade.

Porém, se só houvessem círculos em todas as ilustrações desse período, iríamos criar uma espécie de padrão, uma ordem, o que não é coerente quando se fala de primeiridade, portanto foi decidido que as formas iriam preservar um perfil arredondado e livres de pontas ou vértices, mas que seriam variadas e diferentes entre si, fazendo juz ao caráter plural e variado do campo das várias possibilidades, como também é chamada a primeiridade.

A secundidade já se expressa com a inserção da forma pontiaguda que representa a explosão, reforçando a ideia de ruptura, pois é a primeira forma com essa característica que é exibida no livro, que até então vinha apresentando apenas formas arredondadas (Figura 44).

Figura 44: Forma pontiaguda representando a secundidade



Fonte: Produzida pelo autor

As formas escolhidas para representar a terceiridade foram quadrados e retângulos, pois assim como o círculo e sua ausência de vértices foi escolhido para ilustrar a primeiridade, as formas retangulares, com seus quatro lados firmes e paralelos, bem definidos e enquadrados, foram escolhidos para representar a sobriedade e racionalidade da terceiridade.

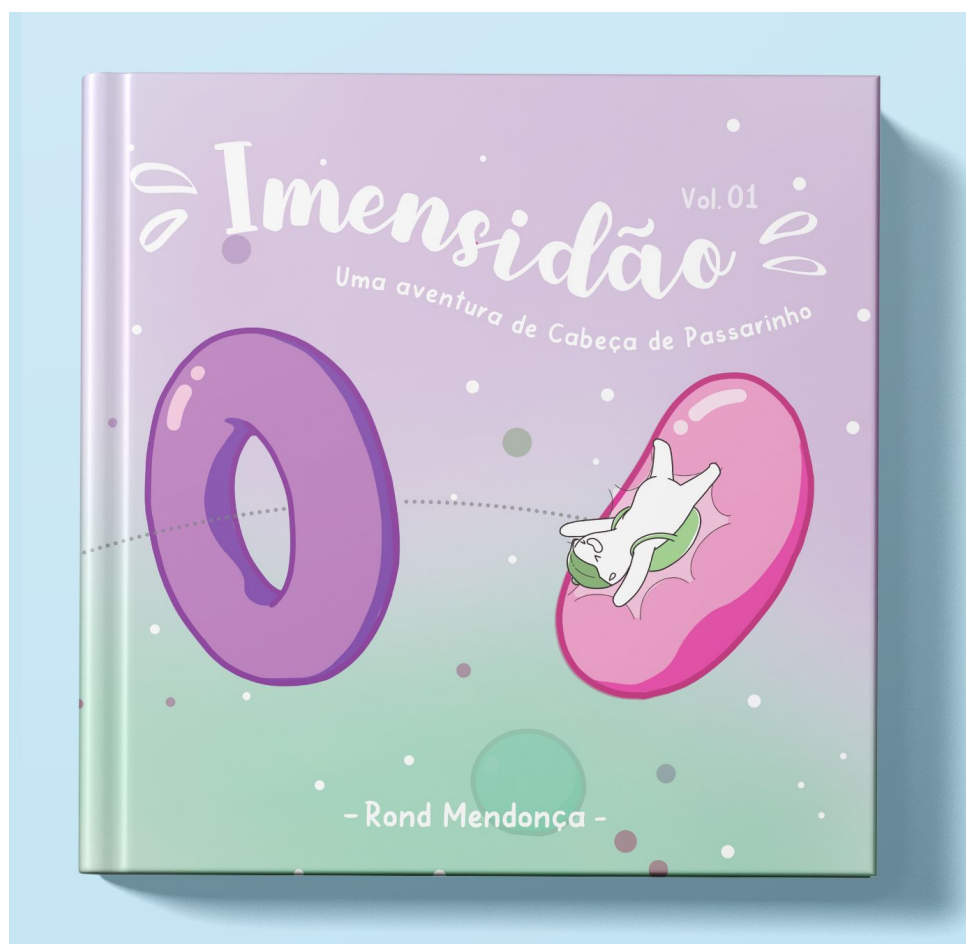
Porém as formas retangulares não se apresentam na ilustração em si, como na primeira e secundidade, pois como dito anteriormente, o campo da terceiridade é retratado como uma floresta, com muitas informações e logo, formas diferentes. Então a representação através das formas, se dá pelo próprio requadro e pela mancha gráfica formada pelo todo.

10. A obra

A obra por inteiro chama-se “Ilusão, uma aventura de Cabeça de Passarinho”, os três livros seguem homônimos, mas com a distinção de numeração dos volumes, com exceção do terceiro que apresenta-se como “livro de apoio”.

Segue representação digital dos três volumes e suas respectivas capas.

Figura 47 - Capa volume 1



Fonte: Produzido pelo autor

Figura 48 - Capa do volume 2

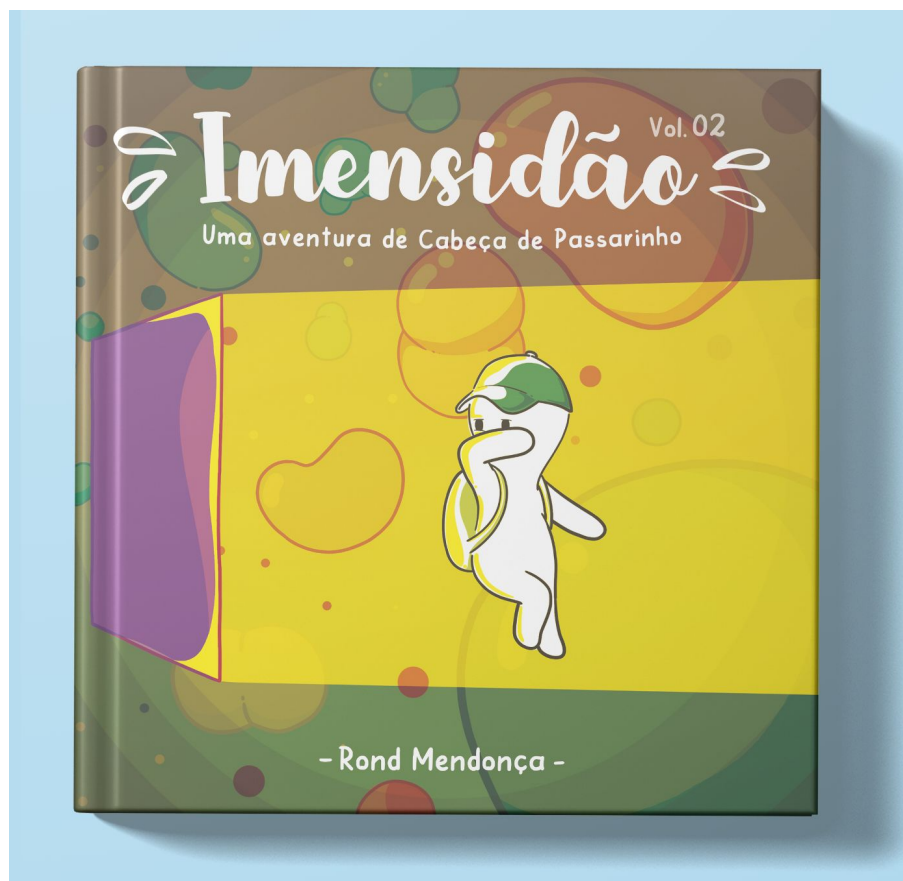
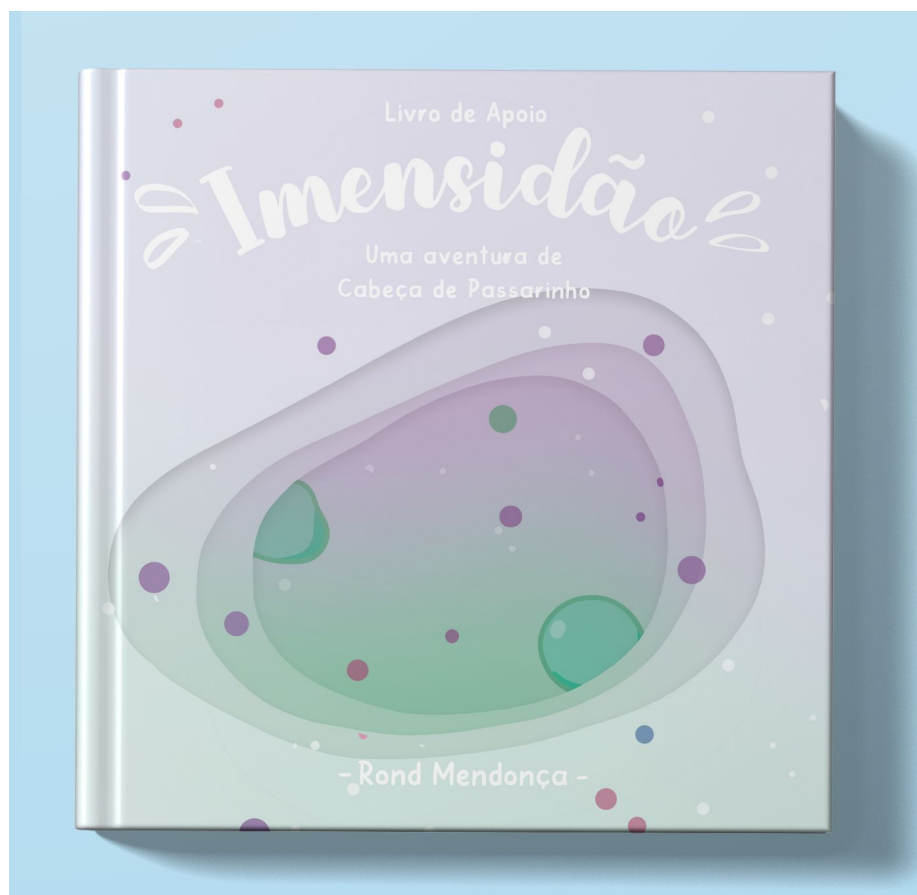


Figura 49 - Capa terceiro volume

r



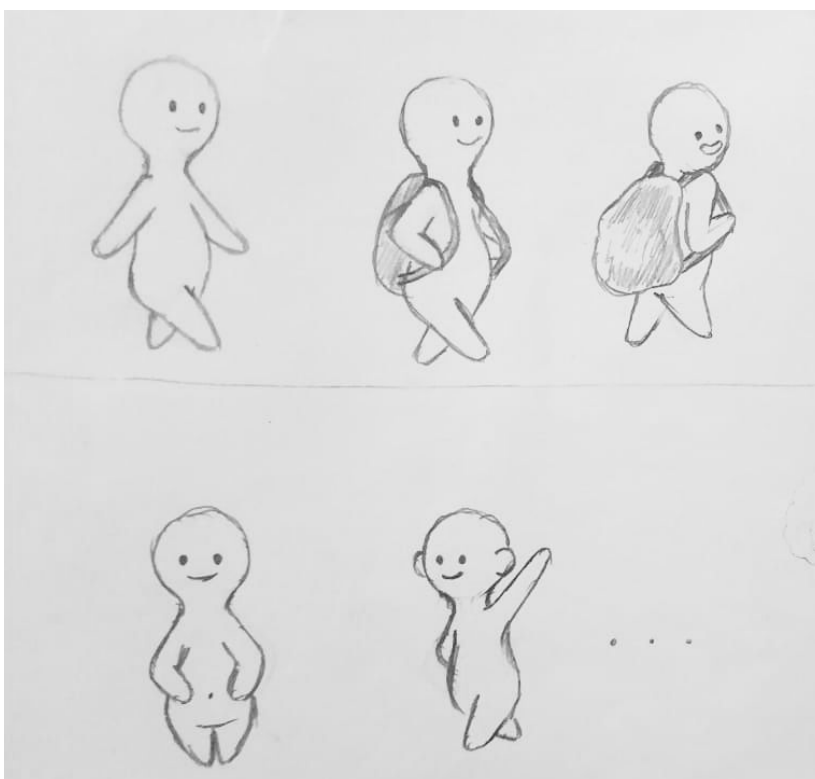
O volume 1, como dito neste documento, foi finalizado e todas as suas páginas encontram-se ao fim deste trabalho, no Apêndice A.

11. O processo de ilustração

Como o personagem não foi criado diretamente para a execução deste projeto, já havia um trabalho sendo executado e por tanto um método de criar estabelecido, então foi decidido respeitar este processo.

As ilustrações foram finalizadas digitalmente, utilizando apenas o software Adobe Photoshop, rascunhadas à mão e digitalizadas para que fossem levadas ao software e então passem pelo processo de arte finalização. Eventualmente algumas ilustrações dispensaram a etapa de rascunho, pois como dito, o processo ocorreu de forma livre.

Figura 47: Rascunhos do personagem



Fonte: Produzido pelo autor

Figura 48 - Comparação entre rascunhos e artes finalizadas



Fonte: Produzido pelo autor

REFERÊNCIAS

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

CODESPOTI, Sérgio (8 de maio de 2008). [«Quando a nomenclatura faz a diferença»](#). *Universo HQ*. Consultado em 16 de maio de 2010

VERGUEIRO, Waldomiro. A contribuição de Antônio Luiz Cagnin aos estudos sobre a linguagem dos quadrinhos no Brasil. **A linguagem dos quadrinhos: estudos de estética, linguística e semiótica**. São Paulo: Criativo, p. 8-21, 2015.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. 4ª edição. São Paulo: Brasiliense, 1986;

SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. **Novos desafios da comunicação**. *Lumina-Facom/UFJF*, v. 4, n. 1, p. 1-10, 2001.

MIEZ, Juliana Jerônimo; SILVA, Téofilo Augusto. **A percepção de elementos persuasivos na fotografia de moda**. In. *Enletrarte*, V, 2011, Instituto Federal Fluminense, Campos dos Goytacazes-RJ,;

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de Semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

ACEVEDO, Juan. **Como fazer história em quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990

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

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Leitura semiológica dos quadrinhos**. Revista Comunicação, São Caetano do Sul, USCS, n.4, p. 19-31, jan./jun. 2002.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

NICOLAU, Vítor Feitosa. **A reconfiguração das tirinhas nas mídias digitais**: de como os blogs estão transformando este gênero dos quadrinhos. João Pessoa - PB, 2011

NICOLAU, Marcos. **Tirinhas**: a síntese criativa de um gênero jornalístico. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007

MAGALHÃES, Henrique. **Humor em pílulas**: a força criativa das tiras brasileiras. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

APÊNDICE A - SPREADS DO VOLUME 1 EM ORDEM

