

Narrativa em histórias em quadrinhos: o uso do *timing* para conquistar os leitores

Comics story telling: The use of timing to win the readers

Alexandra Presser

Universidade Federal de Santa Catarina
Campus Universitário Reitor João David Ferreira Lima, 88040-900, Florianópolis, SC, Brasil.
alepresser@gmail.com

Larissa Schlögl

Universidade Regional de Blumenau
Rua Antônio da Veiga, 140, 89012-500, Blumenau, SC, Brasil.
larissa.schlogl@gmail.com

Resumo. Histórias em quadrinhos ainda são pouco exploradas academicamente no Brasil. Por este motivo, o presente artigo tem como objetivo entender o que gera o envolvimento do leitor com as narrativas gráficas. Parte-se do pressuposto que o sucesso da narrativa está no apropriado uso do *timing*, característica determinante das histórias em quadrinhos, baseada na cumplicidade entre o que o autor conta e o que o leitor interpreta. Uma análise de diferentes técnicas de utilização do *timing*, do uso da sarjeta e das diferentes formas de transições de quadros será feita, em busca de uma compreensão mais abrangente do tema. Por meio de um estudo de caso com caráter exploratório, e para cumprir com o objetivo proposto, uma argumentação teórica será buscada, principalmente nos autores Will Eisner (2010, 2013), Scott McCloud (2005, 2006, 2008) e Paulo Ramos (2012), renomados autores estudiosos do assunto, entre outros.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos, *timing*, narrativa, fechamento.

Abstract. Comic books are still poorly academically explored in Brazil. For this reason, this article aims at understanding what generates the involvement of the reader with graphic novels (comics). We assume that the narrative success lies on the proper use of timing, crucial comic's feature, based on the complicity between what the author tells and what the readers interpret. An analysis of different techniques for using timing, the use of gap, and the different forms of frame transitions will be made, looking for a more comprehensive understanding of the topic. Through a case study of an exploratory nature, and to accomplish the proposed objective, a theoretical argument will be built primarily in the authors Will Eisner (2010, 2013), Scott McCloud (2005, 2006, 2008) and Paulo Ramos (2012), renowned authors in the field, among others.

Keywords: comics, timing, story telling, closure.

Introdução

O presente estudo tem como cerne principal a compreensão da narrativa dos quadrinhos por meio dos elementos utilizados para

construir uma obra da arte sequencial. Diante desta proposta, tona-se importante destacar que as histórias em quadrinhos são conhecidas como uma forma narrativa que, ao explorar figuras, imagens e palavras, tem o intuito de

contar uma história ou dramatizar um acontecimento (Eisner, 2010).

É notável que o mercado nacional de produção de quadrinhos vem passando por uma nova fase: nunca tantas produções autorais foram publicadas, ao explorar narrativas mais criativas e adultas como na atualidade. Com números crescentes, as editoras perceberam que existe um público leitor de histórias em quadrinhos que foge do estereótipo jovem estigmatizado por tantos anos. Esta realidade fica evidente, por exemplo, no prêmio HQMix de 2014, onde novos artistas nacionais foram premiados com publicações de grandes tiragens de *Graphic Novels* (“Novelas gráficas”, nome atribuído a revistas de quadrinhos com um acabamento diferenciado, focado em um público mais maduro e exigente) (Soto, 2014). E esta realidade está apenas começando a ser vislumbrada pelo mundo acadêmico.

Como complemento a este argumento, ao explicar sobre a Nova HQ Independente, evento que o ocorre em São Paulo com o intuito de discutir sobre o crescimento de produção e qualidade das HQs, Naranjo (2014) afirma que “nunca o mercado de quadrinhos do Brasil teve uma cena independente como a que vem experimentando nos últimos cinco anos. Nesse período, não foi apenas a produção que cresceu de forma espantosa, mas também a qualidade dos trabalhos.”

Em contraponto, apesar de notarmos a ascensão deste público leitor dos quadrinhos e, também, o favorável crescimento de vendas destas obras em bancas de revistas, livrarias e convenções temáticas, as histórias em quadrinhos ainda apresentam uma literatura acadêmica escassa a respeito de suas técnicas de desenvolvimento e criação, se comparada com os outros meios de comunicação.

Desde o seu surgimento, os quadrinhos desenvolveram e aprimoraram sua estrutura narrativa ao explorar novos formatos, elementos e histórias. Ao apontar os elementos dos quadrinhos, uma especificidade relevante da arte sequencial que pode ser destacada é o *timing*.

Com a intenção de verificar a eficácia da construção narrativa das histórias em quadrinhos, considera-se que o *timing* se caracteriza pelo uso da sequência de imagens com a finalidade de apresentar o desenvolvimento do tempo na construção da história, além de determinar o período decorrido em cada sequência.

Ao observar o envolvimento dos leitores diante das tramas apresentadas neste meio,

este artigo se propõe a estudar os elementos da linguagem utilizados nas histórias em quadrinhos no que diz respeito ao *timing* das narrativas. A fim de cumprir com os objetivos propostos, uma análise dos estudos existentes será baseada em autores como Will Eisner (2010, 2013), que, além de quadrinista, foi um dos primeiros estudiosos do assunto, Scott McCloud (2005, 2006, 2008), reconhecido internacionalmente pelos estudos sobre os quadrinhos, e também Paulo Ramos (2012), autor nacional responsável por uma apreciação crítica da construção da arte sequencial.

Por meio de um estudo de caso de tipo exploratório, que tem como caráter principal investigar um ou mais objetos de estudo aqui explorados por meio de algumas sequências de histórias em quadrinhos, o *timing* das histórias em quadrinhos será abordado como técnica baseada em uma linguagem única presente nesta mídia, que visa envolver o leitor em uma experiência diferenciada de leitura.

Serão apresentados como universo da análise exemplos de histórias em quadrinhos retiradas de uma obra nacional (“Bando de Dois”, de Danilo Beyruth, 2011), exemplos didáticos retirados dos livros de Scott McCloud (2005, 2006, 2008) e exemplos produzidos por esta pesquisa. A amostra fica restrita a estes recortes específicos, que apresentam o uso do *timing*, ao explicar o conceito com a construção de sequências de quadrinhos. A escolha justifica-se pelo reconhecimento dos quadrinistas em questão da arte sequencial, juntamente com a facilidade de compreensão perante a teoria.

Quadrinhos e narrativa

Para contextualizar a produção de histórias em quadrinhos de uma forma coerente, deve-se considerar os diferentes cenários em que ela se apresenta. Por um lado, existem as histórias em quadrinhos criadas por quadrinistas, a partir de uma concepção original sua, ao visar uma criação única e uma experiência marcante ao leitor. Nesta situação, a obra é criada por uma pequena quantidade de pessoas (um argumentista, um desenhista, um arte-finalista e um letrista, por exemplo), ou até mesmo por um único profissional, que engloba todas estas funções. Mesmo que sejam consideradas aqui interferências externas, tais como editores, limitações gráficas, distribuição, entre outros, este tipo de cenário favorece uma comunicação muito direta entre o autor e o leitor.

Em contrapartida, existem também os casos de produção essencialmente comerciais, nas quais algumas histórias em quadrinhos abrangem vários autores, desenhistas, arte-finalistas, coloristas, etc., para o desenvolvimento de meras dúzias de páginas. Neste caso, a grande quantidade de interferências na criação da narrativa acaba, em geral, tornando a experiência de leitura superficial e até desagradável. Infelizmente, é exatamente este tipo de contexto que rotula toda uma forma de expressão cultural (McCloud, 2006).

Alguns autores analisam os quadrinhos de forma amplamente artística, tal como Moacyr Cirne (2001), ao enfatizar que os quadrinhos, com sua narrativa, vão muito além do desenho e da pintura. “Se acolhem e/ou refletem os nossos sonhos, o fazem de modo original: a originalidade que implica experiência onírica e, muitas vezes, um certo grafismo marcado pela sensualidade” (Cirne, 2001, p. 20). O autor enfatiza que a linguagem utilizada por esta expressão artística não se limita a regras formais, e conquista o leitor justamente por instigar a imaginação e seduzi-lo ao texto.

Segundo Eisner, “a história em quadrinhos pode ser chamada de ‘leitura’ num sentido muito mais amplo do que comumente aplicado ao termo” (Eisner, 2010, p. 7). A leitura ao qual o autor se refere abrange todo um novo aprendizado que não se limita ao alfabeto e à gramática. “Ler

quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual (ou não verbal)” (Ramos, 2012, p. 14). Desta forma, pode-se enfatizar que a dinâmica da sequência de imagens justapostas aliadas aos textos nas histórias em quadrinhos tem um *design* diferenciado, que conduz o leitor em diferentes direções na página, ao criar uma experiência singular de leitura. “Nas histórias em quadrinhos, o texto é lido como imagem, e as imagens são comunicadores que, em situações, falam mais que os próprios textos” (Eisner, 2010, p. 10).

Contudo, a narrativa das histórias em quadrinhos acontece em um ritmo único. O quadrinista se vale da confiança na interpretação do seu leitor, o que lhe permite escolher o que esconder e o que contar do mistério. Conforme Eisner (2013), existe um *contrato* feito entre quem conta a história (o quadrinista) e quem recebe a história (nesse caso, o leitor). “O narrador espera que o público vá compreender, enquanto o público espera que o narrador vá transmitir algo que seja compreensível” (Eisner, 2013, p. 11).

Timing

Para ilustrar este contrato nas HQs, pode-se tomar como exemplo uma sequência apresentada na *Graphic Novel Bando de Dois* (2011), conforme a Figura 1.



Figura 1. Narrativa da Graphic Novel Bando de Dois.

Figure 1. Storytelling from the Graphic Novel Bando de Dois.

Fonte: Beyruth (2011, p. 6-7).

Cabe esclarecer que, nesta sequência, a escolha do autor da obra, ao apontar o que deve ser contado explicitamente na narrativa e o que deve ser oculto, teve como objetivo instigar a imaginação do leitor.

Neste exemplo, o personagem Tinhoso, ao caminhar por um ambiente árido de seca nordestina, percebe ter sido atingido – talvez por um tiro, talvez por uma faca – na cintura. O calor e a perda de sangue o fazem perder os sentidos, e a sua queda é acompanhada quadro a quadro pela câmera imaginária da narrativa. Quase sem apresentar o uso de balões, apoiando-se primordialmente na expressão facial e corporal do protagonista, a justaposição das cenas e ângulos levam o leitor a acompanhar a vertigem que o personagem sente em sua difícil caminhada e queda. Aqui, percebe-se o uso do *timing*, não associado necessariamente ao tempo que passa entre um quadrinho e outro, mas no esforço de Tinhoso para se manter lúcido, onde cada quadro é mais doloroso e difícil que o anterior.

O termo *timing* (que pode ser traduzido do inglês por “tempo”, “cronometragem” ou “afinação”) é utilizado para explorar os elementos de estrutura que definem o tempo, o ritmo e as emoções de uma narrativa (Eisner, 2010). No caso dos quadrinhos, pode ser expresso tanto pela quantidade de quadrinhos empregados para se descrever uma ação

como pelo tamanho dos quadrinhos em relação à página, por exemplo.

Como já citado, o exercício do *timing* em uma narrativa não envolve apenas a definição de quanto tempo cada acontecimento demora para começar e terminar. Conforme já percebido na Figura 1, o *timing* define, em algumas situações, a importância de um acontecimento, o humor, a surpresa, o terror, enfim, toda a parte emocional de uma história (Eisner, 2010). Ramos comenta a respeito do prolongamento de sequências de quadrinhos para gerar tensão da seguinte forma:

Reduzir o corte de tempo de uma ação para outra tende a criar baixo grau de inferências e aumenta o aspecto descritivo entre as vinhetas. [...] Um outro efeito possível do prolongamento de tempo é o aumento da tensão de determinada cena. O leitor acompanha, num exemplo hipotético, um tiroteio. Até a arma ser sacada e o disparo ser feito, há uma sequência de dez vinhetas. O tempo representado não é maior do que segundos. A estratégia permite criar um ar de expectativa no leitor (Ramos, 2012, p. 130).

Nas Figuras 2 e 3, uma mesma sequência de fatos é contada com uma aplicação diferenciada de *timing*. Ao utilizar os mesmos personagens e as mesmas falas, a sensação da emoção é completamente diferente entre uma cena e outra. Na Figura 2, assim que o rapaz pergunta



Figura 2. Exemplo de *timing* 1.
Figure 2. Timing example 1.



Figura 3. Exemplo de *timing* 2.
Figure 3. Timing example 2.

para a moça se ela aceita sua companhia, uma resposta afirmativa é apresentada. A sensação exposta em tal cena demonstra que a moça realmente gostaria desta companhia até sua casa. Já na Figura 3, existe uma breve pausa, representada por um quadro silencioso, que denota uma reflexão antes da resposta. Aqui, o leitor faz uso de sua bagagem cultural própria, ao reconhecer que uma resposta dada após um instante de reflexão pode significar um debate interno de quem a dá, e, muito provavelmente, uma mentira. Neste caso, a aplicação diferenciada de *timing* nessas duas situações está diretamente relacionada à sinceridade da resposta.

McCloud (2008) afirma que um quadrinista, ao desenvolver sua narrativa, confronta-se com cinco tipos básicos de escolhas: a escolha do momento, do enquadramento, das imagens, das palavras e do fluxo. Ele afirma que estas escolhas são as responsáveis por “determinar a diferença entre uma narrativa clara e convincente e uma bagunça” (McCloud, 2008, p. 10).

Neste caso, a escolha do momento é a que mais se refere ao *timing* da narrativa e ao objetivo de estudo deste trabalho. Como podemos perceber nas Figuras 4 e 5, a simples ausência de um dos quadros desta cur-

ta sequência de quatro quadrinhos implica em uma mudança substancial de narrativa. Na primeira sequência (Figura 4), temos um personagem caminhando. Ele se depara com um objeto desconhecido no chão e o recolhe, identificando ser uma chave. Já na segunda sequência (Figura 5), o personagem apenas recolhe a chave do chão. Conforme McCloud, “cada quadrinho leva o enredo adiante. [...] Remova um deles e o sentido será alterado. Uma chave encontrada se torna uma chave recuperada” (2008, p. 13).

Desta forma, percebe-se que cabe sempre ao quadrinista ter a sensibilidade de explorar o *timing* de uma sequência de quadrinhos com o intuito de imediatizar um acontecimento, ou de prolongá-lo ao propor mais emoção, ou de narrar os momentos que julga necessários para contar a história. Este domínio do tempo que cada sequência exige para valorizar ou acelerar uma narrativa é um refinamento que o quadrinista aprende com a experiência, e que dificilmente pode ser quantificado. “Cada ação registrada no papel pelo desenhista é auxiliada e apoiada por um cúmplice silencioso. Um cúmplice imparcial do crime conhecido como leitor” (McCloud, 2005, p. 68).



Figura 4. Exemplo de momento 1.

Figure 4. Moment example 1.

Fonte: McCloud (2008, p. 12).

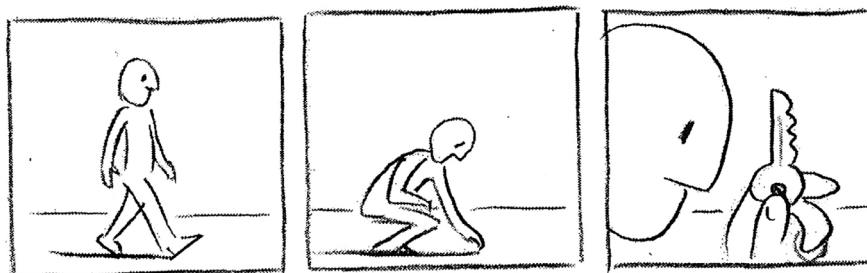


Figura 5. Exemplo de momento 2.

Figure 5. Moment example 2.

Fonte: McCloud (2008, p. 13).

Sarjeta

Um dos grandes motivos do não amadurecimento do público de quadrinhos no Brasil – e talvez em todo o ocidente – é a imprecisa rotulação de quadrinhos como uma leitura que impede o leitor de pensar. Segundo Rama e Vergueiro:

Pais e mestres desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQs¹, supondo que elas poderiam afastar crianças e jovens de leituras ‘mais profundas’, desviando-se assim de um amadurecimento ‘sadio e responsável’ (2009, p. 8).

No entanto, McCloud apresenta uma nova percepção sobre o envolvimento do leitor com as histórias em quadrinhos. Conforme o autor, esta aproximação do quadrinista com o leitor está no “fechamento” (*closure*) feito na leitura entre dois quadrinhos, que despertam a criatividade e tornam o relacionamento autor/leitor tão estreito. Após mostrar uma sequência de dois quadrinhos (Figura 6), afirma:

Está vendo o espaço entre os quadros? É o que os aficionados das histórias em quadrinhos chamam de sarjeta. Apesar da denominação grosseira, a sarjeta é a responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos (McCloud, 2006, p. 66).

No exemplo da Figura 6, a narrativa começa com uma cena em que o personagem em primeiro plano claramente está sendo atacado pelo personagem em segundo plano. Após o intervalo da sequência fornecido pela sarjeta, vemos uma cena externa na qual se ouve um grito a distância. Com aporte em carga cultural, imagina-se aqui que, naquele breve espaço entre os quadros, o personagem foi, de fato, atacado, resultando em seu grito no quadro seguinte. No entanto, a maneira como ele foi atacado fica totalmente a cargo da imaginação e criatividade do leitor. “Matar um homem entre os quadrinhos é condená-lo a mil mortes” (McCloud, 2006, p. 69).

Da mesma forma que o autor de um livro de suspense precisa dosar qual é o momento correto de descrever os detalhes de uma cena e qual de narrar uma sequência de ação para prender a atenção e tensão do leitor, o quadrinista escolhe quanta informação deve constar em cada quadrinho e quanta informação deve constar na sarjeta, que fica à mercê da criatividade e cumplicidade do leitor. Eisner complementa:

Conhecida a sequência, o leitor pode fornecer os eventos intermediários, a partir de sua vivência. O sucesso brota aqui da habilidade do artista (geralmente mais visceral que intelectual) para aferir o que é comum à experiência do leitor (2010, p. 38).



Figura 6. Exemplo de McCloud sobre a sarjeta entre os quadrinhos.

Figure 6. McCloud's Gap between panels example.

Fonte: McCloud (2006).

¹ Sigla utilizada para representar Histórias em Quadrinhos.

Ainda segundo Eisner:

A habilidade de expressar tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual. É essa dimensão da compreensão humana que nos torna capazes de reconhecer e de compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana (Eisner, 2010, p. 26).

Essa capacidade de expressar o tempo citada pelo autor engloba uma grande quantidade de sutilezas de que um quadrinista se dispõe a usar para definir tempo e, com isso, envolver seu leitor. Dentre elas, podemos destacar o tamanho dos quadrinhos em relação à página, a quantidade de texto, o movimento implícito na imagem, ou a ausência de qualquer um desses elementos.

Como leitores, nós presumimos saber que ordem seguir na leitura dos quadros, mas o trabalho de dispor esses quadros é bastante complexo. Tanto que, até os profissionais mais experientes, às vezes, se atrapalham. Quando a conclusão entre os quadros fica mais intensa, a interpretação do leitor se torna muito mais flexível. E fica mais complicado pro autor controlar isso. É óbvio que alguns artistas podem ser ambíguos de propósito, não oferecendo uma interpretação exata para ser seguida. Quando o artista decide mostrar só uma pequena parte da cena, a conclusão se torna uma força poderosa tanto dentro dos quadros quanto entre eles (McCloud, 2005, p. 86).

Esta afirmação de McCloud vem ao encontro de Eisner, já citado neste artigo, quando afirma sobre o contrato entre o autor e o leitor a respeito do que é dito e do que é entendido.

Transições

McCloud (2006) define o fechamento das sequências presentes nas transições de um quadrinho para outro em seis tipos: Momento-para-momento, ação-para-ação, tema-para-tema, cena-para-cena, aspecto-para-aspecto e *non-sequitur*.

As transições momento-para-momento se caracterizam pelo pouco espaço para fechamento do leitor. Em um quadro, o personagem tem os olhos abertos, no próximo, estão fechados, deixando uma lacuna muito breve de movimentação acontecendo na sarjeta dos quadrinhos para a criatividade do leitor. Conforme pesquisa realizada por McCloud (2006), é um tipo pouco utilizado de transição nos quadrinhos ocidentais, mais voltados para ação e aventura. Esta transição, no entanto, se faz mais presente nos quadrinhos orientais (mangás), com sua preocupação maior com

o envolvimento emocional do leitor em suas narrativas. Um exemplo claro deste tipo de transição está presente na Figura 1 deste artigo, com a sequência da queda do personagem Tinho, produção nacional.

Já as transições ação-para-ação são as mais utilizadas em todos os tipos de quadrinhos. Ao narrar os principais passos de uma sequência de acontecimentos, são “transições que apresentam um único tema em progressão distinta de ação-para-ação” (McCloud, 2005, p. 70). Para se ter um exemplo, toma-se um quadro no qual uma bola vem em direção ao personagem, e, no próximo quadro, vemos ele chutando-a. Neste caso, o grau de envolvimento com o leitor ainda é considerado sutil, tendo pouco espaço para o fechamento entre o que acontece entre uma cena e outra. As Figuras 4 e 5 deste estudo podem ser tomadas com exemplo deste tipo de transição.

As transições tema-para-tema, por sua vez, também bastante populares nos quadrinhos, são as comparadas com cortes de cena do cinema. Por exemplo, uma sequência na qual o tema da narrativa mantém-se a mesma, mas a cena de um quadro é dentro de um quarto, seguida por uma do lado de fora da casa, e então para a rua. Nesta transição, já se percebe um envolvimento maior do leitor quanto ao fechamento da narrativa (McCloud, 2006).

Conforme McCloud (2006), as transições denominadas cena-para-cena são as que contam com distâncias significativas de tempo ou espaço. Se fazem presentes, por exemplo, em narrativas que pulam do tempo presente para o futuro (“dez anos depois...”) ou de um local para outro (“enquanto isso, na cidade vizinha...”).

Transições aspecto-para-aspecto são os quadros que exploram o ambiente. Ao mostrar uma sala em um quadro e um detalhe desta mesma em outro, a mudança presente é de aspecto, não dando também muito espaço de fechamento ao leitor (McCloud, 2006).

Para finalizar, a última transição definida por McCloud (2006), a *non-sequitur* (não sequencial), raramente é encontrada em narrativas comerciais, nas quais um quadro aparentemente não faz ligação nenhuma com o seu próximo.

Segundo McCloud (2005, p. 74), “este tipo de categorização é uma ciência inexata, mas, usando nossa escala de transição, nós começamos a desvendar alguns mistérios que cercam a arte invisível da narrativa dos quadrinhos”. Em suas pesquisas, o autor percebe que, de uma forma bem abrangente, as limitações de publicação e produção dos quadrinhos

podem ser os maiores influenciadores do resultado de uma narrativa com um *timing* mais apurado do que outras.

Tomando-se como exemplo as revistas em quadrinhos norte-americanas (*comics*), estas são publicações mensais com um número limitado de páginas que precisam contar uma história bastante complexa, normalmente com início, meio e fim, ou capítulos de uma minissérie. Com pouco espaço para muita história, aumentar o ritmo da narrativa acaba sendo a única saída. O resultado é uma cultura de pouco investimento no *timing* e mais preocupação com o impacto visual de cada página.

Em contrapartida, temos as publicações japonesas (mangás). Estas são semanais e, apesar de também contarem com um número limitado – e até menor – de páginas, contam com uma frequência maior e a liberdade de narrar os fatos de maneira mais cuidadosa. Neste caso, percebe-se uma presença muito maior de transições aspecto-para-aspecto e momento-para-momento, que atribuem uma característica cinematográfica aos mangás, pouco presente nos *comics*.

Cagnin (1975) faz uma análise bem específica da aplicação de tempo nas histórias em quadrinhos. Segundo ele, podem-se definir seis tipos:

- (i) *O tempo enquanto sequência de um antes e um depois: Quando se omitem eventos de uma sequência, dando liberdade de fechamento ao leitor;*
- (ii) *O tempo enquanto época histórica: representado pelo período histórico vivido pelos personagens;*
- (iii) *O tempo astronômico: recurso utilizado para indicar os períodos do dia, como o sol ou a lua;*
- (iv) *O tempo meteorológico: trata-se do clima, como, por exemplo, o calor, o frio ou a chuva;*
- (v) *O tempo da narração: é o momento da narração em si, que se torna presente enquanto é lido;*
- (vi) *O tempo da leitura: Embora o leitor tenha contato com todos os quadrinhos da página, há uma certa linearidade na leitura. Consideramos aqui o futuro (parte ainda não lida), o presente (momento da leitura) e o passado (após a leitura).*

Seja qual for a escolha do artista para desenvolver o tempo (*timing*) de sua narrativa ou qual teoria de qual autor for aplicada, todos os autores estudados concordam que é o domínio desta característica marcante dos quadrinhos

que define o sucesso do entendimento entre artista e leitor.

Considerações finais

As histórias em quadrinhos são um assunto complexo, com níveis profundos de conhecimento e ainda pouco compreendido e estudado academicamente no Brasil. A habilidade necessária para contar uma história de forma a envolver um leitor utilizando-se dos quadrinhos como meio é muito ampla e muito difícil de ser mensurada, conforme aponta Eisner (2010, 2013).

Como estudado com McCloud (2005, 2006, 2008), uma história em quadrinhos pode gerar um grande envolvimento com um leitor, desde que seja bem resolvida – e isso não significa uma arte surpreendente ou um roteiro dramático. A sutil noção do que deve ser dito e o que deve ser deixado à criatividade do leitor como “fechamento” é crucial para o sucesso de uma narrativa.

Compreendemos que a riqueza desta forma de narrativa necessita de mais estudos, em busca de uma melhor compreensão de seu funcionamento. Ao mesmo tempo, acreditamos que, com um crescimento acadêmico, as histórias em quadrinhos podem vencer sua rotulagem infantilizada, muito forte ainda no ocidente, em busca do seu devido espaço enquanto expressão cultural, tal como a literatura, o teatro e a música.

Conforme verificamos na análise, o tempo nos quadrinhos é construído na narrativa de acordo com a história que é retratada. Não existe um padrão ou fórmula específica, mas elementos que compõem a sua construção, tais como o uso dos quadros e seus recortes, a sarjeta e as transições utilizadas que definem o que ocorre entre um quadro e outro.

Torna-se importante destacar que a narrativa toma sua forma a partir das escolhas do autor a respeito dos momentos que ele escolhe explicitar ou omitir. Neste caso, detalhes da narrativa abrem espaço para interpretações diferenciadas de cada leitor, tornando as histórias em quadrinhos uma comunicação sujeita a interpretação, e não uma leitura completamente literal.

Verifica-se, então, que a imaginação do leitor torna-se o limite para a construção do tempo narrativo. Se o autor das histórias em quadrinhos quer restringir a narrativa ao que ele próprio construiu, o mesmo define os quadros sem brechas para dúvidas. Por outro lado, pode deixar lacunas para que o leitor

faça o fechamento em seu pensamento. Para complementar, McCloud (2005, p. 63) enfatiza que “os quadrinhos que eu ‘vejo’ na minha mente nunca vão ser vistos de forma idêntica por outra pessoa”.

Conforme apontamento de McCloud (2005, p. 63), o leitor conclui fatos frequentemente, “[...] completando mentalmente o que está incompleto, baseados em experiência anterior. Algumas formas de conclusão são invenções criadas deliberadamente para produzir suspense ou provocar o espectador” (McCloud, 2005, p. 63).

O *timing* nos quadrinhos tem uma construção específica em cada sequência, ao depender do que está retratado na história. A temporalidade é criada com a intenção de retratar cada cena específica, acelerando o tempo para retratar algo banal, ou explorando com afinco algo que, em tempo real, não passaria de segundos.

Cabe enfatizar que os estudos das histórias em quadrinhos devem ser aprofundados no âmbito acadêmico, ao avaliar também o uso de balões, cores, quadros e formatos em publicações diferenciadas, além do ritmo de leitura desprendido por cada leitor.

Referências

- BEYRUTH, D. 2011. *Bando de Dois*. Campinas, Zaratana Books, 94 p.
- CAGNIN, A.L. 1975. *Os Quadrinhos*. São Paulo, Ática, 234 p.
- CIRNE, M. 2001. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Rio de Janeiro, Vozes, 220 p.
- EISNER, W. 2010. *Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e Práticas do Lendário Cartoonista*. 4ª ed., São Paulo, Martins Fontes, 154 p.
- EISNER, W. 2013. *Narrativas gráficas: Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. 3ª ed., São Paulo, Devir Livraria, 176 p.
- MC CLOUD, S. 2005. *Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro*. São Paulo, M. Books, 217 p.
- MC CLOUD, S. 2006. *Reinventando os quadrinhos: Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte*. São Paulo, M. Books, 241 p.
- MC CLOUD, S. 2008. *Desenhando Quadrinhos: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels*. São Paulo, M. Books, 264 p.
- NARANJO, M. 2014. A Nova HQ Independente em exposição no Senac e na Galeria Ornitorrinco. Disponível em: <http://www.universohq.com/noticias/nova-hq-independente-em-exposicao-no-senac-e-galeria-ornitorrinco/>. Acesso em: 06/01/2015.
- RAMOS, P. 2012. *A Leitura dos Quadrinhos*. São Paulo, Contexto, 157 p.
- RAMA, A; VERGUEIRO, W. 2009. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula: da rejeição à Prática*. São Paulo, Contexto, 155 p.
- SOTO, C. 2014. Turma da Mônica é grande vencedora do maior prêmio das HQs nacionais. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2014/09/1514418-turma-da-monica-e-maior-vencedora-do-premio-hqmix.shtml>. Acesso em: 15/09/2014.

Submetido: 23/10/2014
Aceito: 11/01/2015