

TRIADES

Transversalidades | Design | Linguagens

O uso criativo dos elementos na nova fase das Histórias em Quadrinhos no Brasil

Alexandra Presser¹

Gilson Braviano²

Francisco Fialho³

RESUMO: O mercado brasileiro de quadrinhos vem crescendo consideravelmente na última década. Com isso, autores nacionais vêm se permitindo experimentações em suas criações. Desta forma, este artigo se propõe a identificar exemplos do uso criativo dos elementos das histórias em quadrinhos presentes em publicações brasileiras recentes desta mídia, fruto destas novas possibilidades. São analisados seis exemplos de publicações nacionais dos últimos cinco anos visando identificar os elementos mais reconhecíveis dos quadrinhos, dentre quadros; balões e recordatórios; grafismos e onomatopeias; e sarjetas. Os exemplos analisados indicam uma fase de experimentações criativas em nível nacional, com ganhos tanto para os novos autores de quadrinhos como para a experiência dos leitores.

PALAVRAS-CHAVE: Criatividade; Histórias em Quadrinhos; Publicações Brasileiras.

ABSTRACT: The Brazilian comic's market has been growing considerably in the last decade. Thus, national authors have been allowing themselves experimenting in their creations. In this way, this article proposes to identify examples of the creative use of comic book elements present in recent Brazilian publications of this media, fruit of those new possibilities. Six examples of national publications of the last five years are analyzed in order to identify the most recognizable elements of the comic books: Balloons and reminders; Graphics and onomatopoeias; And gutters. The examples analyzed indicate a phase of creative experimentation at the national level, with gains for both new comic book authors and readers' experience.

KEYWORDS: Creativity; Comics; Brazilian publications.

¹ Doutoranda em Design pela UFSC

² Professor Doutor no programa PósDesign da UFSC

³ Professor Doutor no programa PósDesign da UFSC

Introdução

Discussões acadêmicas sobre o uso das Histórias em Quadrinhos como ferramenta efetiva de comunicação e educação podem ser encontradas em revistas, *journals* e eventos multidisciplinares, indicando a eficiência desta mídia para com seu público alvo (PRESSER; SCHLÖGL, 2013). Isto acontece pela rica junção de imagens e texto, que faz estes dois elementos se complementarem em uma linguagem multimidiática, envolvendo o leitor em narrativas que vão do humor escrachado à filosofia política.

Por outro lado, também se fazem presentes diversos estudos que abordam a definição das histórias em quadrinhos (PRESSER; SCHLÖGL, 2015). Scott McCloud (2005), um dos principais autores sobre o assunto, reserva o primeiro capítulo do seu livro ‘Desvendando os Quadrinhos’ a tentar definir um conceito para esta mídia, concluindo que histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCLOUD, 2005, pg. 9).

Das possíveis maneiras de se identificar as histórias em quadrinhos como sendo o que são, uma delas é o reconhecimento dos seus principais elementos visuais, alguns deles tão populares que dão nome à mídia em certos países, como *Fumetti*, na Itália, fazendo uma referência aos balões de fala; e Quadrinhos, no Brasil, se referenciando às cenas sequenciais.

Ressalta-se que, no Brasil, país possuidor de uma longa história com as HQs, vinda dos anos 40 e 50 considerada por alguns autores como a verdadeira origem dos quadrinhos nas narrativas de Nhô Quim, de Ângelo Agostini (CAGNIN, 2013), uma nova e maciça leva de quadrinistas vem renovando o mercado de publicações desta mídia.

Uma característica a ser apontada nessa nova fase dos quadrinhos brasileiros é o uso criativo dos elementos das HQs. Em um mercado novo, com novos leitores e novos artistas e criadores, os quadrinistas se depararam com uma forma de expressão artística que oferece elementos pré-estabelecidos de reconhecimento, porém nenhuma barreira criativa em como utilizá-los.

Assim sendo, este artigo se propõe a identificar exemplos do uso criativo dos elementos presentes na linguagem das histórias em quadrinhos brasileiras recentes desta mídia, fruto de um novo mercado crescente de publicações.

Elementos das HQs

As histórias em quadrinhos podem apresentar diversos elementos que são facilmente identificáveis em suas narrativas. É importante ressaltar o termo ‘podem’, pois a presença ou não, destes elementos não determina uma narrativa a ser ou não denominada de História em Quadrinhos. Para se ter uma ideia, algumas HQs sequer apresentam quadrinhos e, ainda assim, são consideradas como tais.

Autores citam estes elementos dando diferente importância a cada um deles conforme acham cabível. A partir de algumas de suas contribuições (McCLOUD, 2005; RAMOS, 2012; EISNER, 2013; ACEVEDO, 1990), faz-se neste artigo uma lista dos principais elementos de forma agrupada. São eles: 1) Os Quadros; 2) Os Balões e Recordatórios; 3) Os Grafismos e Onomatopeias e; 4) A Sarjeta.

Os Quadros

Os quadros, que também podem ser chamados de vinhetas, cenas, quadrinhos, recortes etc., são no Brasil o que dão o nome às Histórias em Quadrinhos. Eisner (2013) afirma que os quadrinhos são recortes de uma sequência de acontecimentos, que encapsulam a ideia geral de uma história de modo a dar fluxo na narrativa para o leitor. Desta forma, eles representam um determinado momento em uma sequência, mas não são como uma fotografia: este momento pode abranger desde uma gama de acontecimentos resumidos em uma única cena, até um centésimo de segundo, de acordo com o envolvimento que o autor deseja dar ao leitor (RAMOS, 2012).

Nas histórias em quadrinhos, os quadros são normalmente delimitados por linhas que formam um quadrado ou retângulo chamados ‘requadros’. Os requadros podem não se fazer presentes na narrativa, as vezes como ferramenta de destaque para um determinado quadro ou apenas como recurso visual.

Os Balões e Recordatórios

Os balões são, sem dúvida, os elementos mais reconhecíveis de uma história em quadrinhos. Ramos (2012), após um levantamento de diversas definições acadêmicas sobre os balões, conceitua o elemento da seguinte forma:

O recurso gráfico seria uma forma de representação da fala ou do pensamento, geralmente indicado por um signo de contorno (linha que

envolve o balão), que procura recriar um solilóquio, um monólogo ou uma situação de interação conversacional (RAMOS, 2012, p. 33).

Visualmente, os balões são aquelas ‘nuvenzinhas’ que contêm um texto, proveniente de um personagem da narrativa para o qual um apêndice é apontado. No entanto, é comum encontrar em tirinhas, por exemplo, onde as informações visuais são resumidas por causa do espaço limitado, o balão sem o seu contorno, apenas um apêndice resumido a um traço apontando para o personagem (PRESSER; SCHLÖGL; BONA, 2013).

Os recordatórios, por outro lado, são caixas de texto normalmente atribuídas a um narrador externo à narrativa. Eles apresentam informações que não estão sendo ditas pelos personagens, mas que fazem parte e são necessárias ao fluxo da história. Abrigam indicações de passagem de tempo, localização, descrição e, algumas vezes, lembranças ou narração atemporal de personagens fora de cena.

Os Grafismos e Onomatopeias

McCloud pergunta a seus leitores: “as emoções podem ser visíveis?” (McCLOUD, 2005, p. 118). Segundo ele, “a ideia de que uma figura pode evocar uma resposta emocional ou sensorial no espectador é vital nos quadrinhos” (McCLOUD, 2005, p. 121). O autor propõe a denominação de ‘Linhas e traços’ para as formas, cores, linhas, grafismos e hachuras utilizadas pelos quadrinistas em suas artes gráficas para representar sensações aos leitores, presentes naquela determinada cena que, neste artigo, chamaremos de ‘Grafismos’.

Os Grafismos são aquelas linhas desenhadas atrás do personagem para indicar que ele está correndo; os corações que saem de sua cabeça quando se apaixona; as gotinhas que saltam de seu rosto quando fica nervoso; ou até um fundo subitamente preto em uma cena para representar suspense. Estes elementos estão presentes nas HQs para suprir uma ausência de movimentação e expressões essenciais em uma narrativa. São, de certa forma, os efeitos especiais do cinema.

Neste mesmo raciocínio, as onomatopeias constituem as representações gráficas dos efeitos sonoros que dão vida a uma narrativa. É aquele ‘BAM’ presente na cena quando uma arma é disparada; ou o ‘CRAC’ quando algo se quebra; ou até um ‘SPLASH’ quando o personagem cai na piscina.

Os grafismos e as onomatopeias são, então, representações visuais de elementos que não podem se fazer presentes nos quadrinhos, mas que se tornam essenciais para a narrativa de um filme, por exemplo. Quando não se tem o recurso de uma trilha sonora que vai

aumentando a expectativa do telespectador, o quadrinista recorre a onomatopeias de batidas de coração e linhas sinuosas cada vez mais escuras que tomam conta do fundo de suas cenas.

A Sarjeta

McCloud (2005) 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 quadros (Figura 1), 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, 2005, p. 66).

Figura 1: Exemplo de McCloud sobre a sarjeta entre os quadrinhos



Fonte: McCLOUD, 2005, p. 66.

No exemplo da Figura 1, a narrativa começa com uma cena na qual 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 em que 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 quadros é condená-lo a milhares de mortes” (McCLOUD, 2005, p. 69).

Desta forma, o elemento Sarjeta pode ser identificado como o intervalo entre uma cena e outra, ficando o preenchimento dos acontecimentos da narrativa fica sob responsabilidade do leitor, embasado em sua carga cultural e nas informações lidas nos quadros anterior e seguinte.

Linguagem e Metalinguagem dos quadrinhos

Assim, a linguagem visual dos quadrinhos, que faz uso dos elementos supracitados, busca gerar um envolvimento com o leitor que pode ser rotulado como *imersão*. Sobre este assunto, Gasi (2016) afirma que:

Ao falar em imersão, a imagem que pode vir à mente é a de estar submerso em algum tipo de solução aquosa, de modo que nossos sentidos passam pelo viés da nossa nova circunstância: estar embaixo d'água. Deste modo a imersão pode propor um novo tipo de vivência: aquele que pratica o mergulho aquático, por exemplo, não vive uma anti-realidade ou uma fantasia (não como termo literário, mas a palavra pensada em termos de não concretamente real), mas experimenta sensações as quais não se obtém fora d'água (GASI, 2016, p. 24).

A autora comenta, então, que a imersão necessita de três pontos para fazer-se presente: o **ator**, o **elemento** ao qual ele irá *submergir*, e o **espaço**. "Ou seja, quem está dentro d'água participa ativamente do universo aquático, que altera o mundo, ele mesmo, e a água" (GASI, 2016, p. 24).

Conforme afirma Guimarães (2002), um telespectador, ao assistir um filme, ignora vários elementos, como o ambiente ao redor da televisão, o fato dos atores estarem apenas interpretando, sendo suas interpretações não realidade, o som que sai das caixas de som e não da boca dos atores etc., mas mesmo assim, se permite imergir no filme e na narrativa. Então conclui que:

Para que esta cumplicidade entre espectador e obra de ficção seja possível, é necessário que o espectador conheça e aceite os códigos e regras da linguagem usada na realização da obra. Só assim, o espectador pode se abstrair das limitações da linguagem e da forma de expressão e aceitar o universo ficcional proposto. Por outro lado, o autor, ao criar sua obra, deve respeitar os códigos e regras da linguagem usada para permitir que o espectador exerça sua cumplicidade (GUIMARÃES, 2002, p. 7).

O que o autor tenta explicar aqui por meio de um paralelo entre os quadrinhos e o cinema, é que: ao corromper-se uma linguagem de comunicação cultural, que tem por objetivo imergir um ator (telespectador ou leitor, neste caso) em sua narrativa, pode-se ter como resultado, também, um rompimento da imersão.

A História em Quadrinhos, como qualquer forma de expressão artística, possui sua própria linguagem, com seus códigos e regras próprios, que devem ser

respeitados pelo autor ao criar sua HQ, sob pena de não conquistar a cumplicidade do espectador para com o seu universo ficcional (GUIMARÃES, 2002, p. 7).

De uma certa forma, o autor argumenta quanto a quebra da imersão em narrativas de quadrinhos de forma muito semelhante à Murray (2003) quando descreve que a experiência de uma quebra da 4ª parede em uma peça de teatro pode levar a frustração do espectador, que se vê subitamente inserido na narrativa em que estava imerso de forma distante.

A quebra da linguagem dos quadrinhos, neste caso, está no que pode ser chamado de *uso criativo dos elementos*. Segundo o autor, ao desenhar um personagem saindo do quadro do quadrinho, ou fazê-lo interagir com textos dos recordatórios, ou tornar elementos como as onomatopeias e balões presentes fisicamente nas histórias - a ponto de ser tocados pelos personagens - o quadrinista estaria quebrando a quarta parede com o seu leitor, e o removendo do estado de imersão na narrativa. Guimarães (2002) denomina este tipo de quebra da linguagem por **metalinguagem**, conforme a definição de que "a metalinguagem, no sentido mais amplo, é a linguagem utilizada para descrever outra linguagem" (GUIMARÃES, 2002, p. 10).

Por outro lado, pode-se contestar essa prerrogativa que afirma que a metalinguagem nos quadrinhos pode obter um efeito negativo, quando se leva em consideração que pode existir um ganho na experiência de leitura apoiado no uso adequado da criatividade do quadrinista na narrativa.

Segundo Tschimmel (2003), entende-se por criatividade a capacidade de um indivíduo, grupo ou organização de produzir novas combinações, dar respostas inesperadas, originais, úteis e satisfatórias, dirigidas a uma determinada comunidade. É o resultado de um pensamento direcionado ao serviço da solução de problemas que não têm uma solução conhecida ou que aceitem mais e melhores que as propostas já existentes. Por outro lado, criatividade segundo Sternberg (1999) nos leva a novos descobrimentos; no entanto em nossa sociedade, são várias as determinações que aparentam bloquear o desenvolvimento e a manifestação da criatividade. Já para Alencar (1995), a exemplificação destes bloqueios são as pressões sociais com relação ao que diverge da norma, da própria cultura, podendo as ações dos indivíduos que são diferentes ou originais.

A criatividade, portanto, pode ser conceituada de diversas formas, mas é sempre citada em situações nas quais existe uma ruptura do que é conhecido como convencional em determinada situação. A quebra de paradigmas e/ou o uso inesperado de algum elemento ou ferramenta são reconhecidos amplamente como o uso de criatividade.

A partir destas definições, é viável entender que a ruptura da linguagem dos quadrinhos no que é chamado de metalinguagem pode ser reconhecida como uma liberdade criativa do quadrinista, que ainda se apoia na bagagem cultural do leitor para gerar uma afinidade, e conseqüentemente imersão.

O quadrinho brasileiro

Entre as décadas de 1940 e 1960, as histórias em quadrinhos no Brasil sofriam com um forte preconceito enquanto mídia infantil, sob acusações de preguiça mental e até prostituição. Na época, os chamados *Gibis* traziam conteúdos produzidos tanto internacionalmente como nacionalmente (MELO, 2013). De lá para cá, os quadrinhos nacionais amargaram longos períodos de protagonismo internacional em publicações, porém ainda conservaram-se vivos como figurantes de um filme, de forma majoritariamente independente ou infantil.

No final da década de 2010, o estúdio Maurício de Sousa, empresa responsável pelo maior sucesso dos quadrinhos nacionais de todos os tempos - a Turma da Mônica, passou a apostar em outros públicos de leitores que não as crianças com o selo MSP (Maurício de Sousa Produções) e o lançamento da revista 'Turma da Mônica Jovem'. Como resultado, uma nova leva de quadrinistas nacionais começou a encontrar espaço e aceitação para suas criações, antes apenas vistas em fanzines ou na internet. Este novo público, que abrange tanto os novos criadores como os novos leitores, hoje lota convenções temáticas pelo Brasil, tais como a ComicCon Experience, que acontece anualmente em dezembro, na cidade de São Paulo, e contou com cerca de 146 mil presentes em 2015 (COMICCON, 2016).

Este recente aumento de quadrinistas brasileiros vem desenvolvendo trabalhos diferenciados em *Graphic Novels*, direcionadas em grande parte para leitores mais maduros, com temáticas variadas e principalmente inspiradas em cultura nacional. Alguns exemplos destas publicações mais recentes serão citados no próximo item deste artigo.

O uso criativo dos elementos das HQs no novo mercado de quadrinhos brasileiro

Como supracitado neste artigo, é possível perceber uma semelhança das próprias conceituações de criatividade com a recriação do mercado brasileiro de quadrinhos. Desta

forma, este artigo passa a analisar alguns exemplos de usos criativos dos elementos das HQ presentes em publicações nacionais recentes⁴.

Uso criativo dos quadros

Conforme supracitado, os quadros são os elementos que dão às histórias em quadrinhos a significação da sua própria essência. Na figura 2, percebe-se um uso diferenciado deste elemento na HQ ‘Fuga’, criação de Rogério Coelho.

Figura 2: Página dupla da HQ do selo MSP ‘O Louco – Fuga’



Fonte: COELHO, 2015, p. 36 e 37

A Figura 2 mostra uma sequência visual na qual o personagem principal foge dos robôs que representam os vilões da história. A fim de indicar um movimento espacial nos troncos de uma árvore, os requadros servem meramente como indicativos de onde cada momento da sequência acontece, deixando a sensação de movimento a critério do leitor. O quadrinista se apoia na leitura ocidental (da esquerda para a direita, de cima para baixo) para dar uma dinâmica solta na página, com quadros em formatos inclinados e irregulares, que

⁴ Últimos 5 anos.

passam uma sensação de urgência para a fuga do personagem central. Nesta situação, podemos percebê-los não com a função de encapsular um momento único, conforme já visto neste artigo conceituado por Eisner (2013), mas a de colocar em sequência um espaço de tempo narrativo.

Figura 3: Sequência da HQ do selo MSP 'Astronauta – Magnetar'



Fonte: BEYRUTH, 2012, p. 38 a 41.

Na primeira edição do selo MSP de quadrinhos, a HQ 'Astronauta - Magnetar' traz uma sequência de acontecimentos na vida do personagem Astronauta, que se encontra preso em um planeta distante, isolado por uma avaria em sua nave espacial. Para conseguir consertar sozinho sua nave, ele cria uma rotina que envolve cuidados consigo mesmo, tempos de reflexão, estudos e trabalho. Ao tentar transmitir a ideia de quanto tempo Astronauta acaba preso a esta rotina, o autor multiplica os quadros por meio de uma configuração fractal, a ponto de não ser mais possível contar quantos dias se passaram. O resultado é uma sequência que causa até um certo desconforto ao leitor ao tentar colocar-se no lugar do personagem preso em uma rotina que parece nunca mais ter fim.

Uso criativo dos balões e Recordatórios

Da mesma forma que os quadros são os elementos que representam a essência das Histórias em Quadrinhos, os balões são, por outro lado, seus elementos mais universalmente reconhecíveis. Utilizados em diversas mídias – tais como capas de livros, capas de discos ou anúncios publicitários – os balões são os continentes que indicam as falas e textos narrativos de uma história em quadrinhos. A seguir, dois exemplos de usos criativos destes elementos são apresentados.

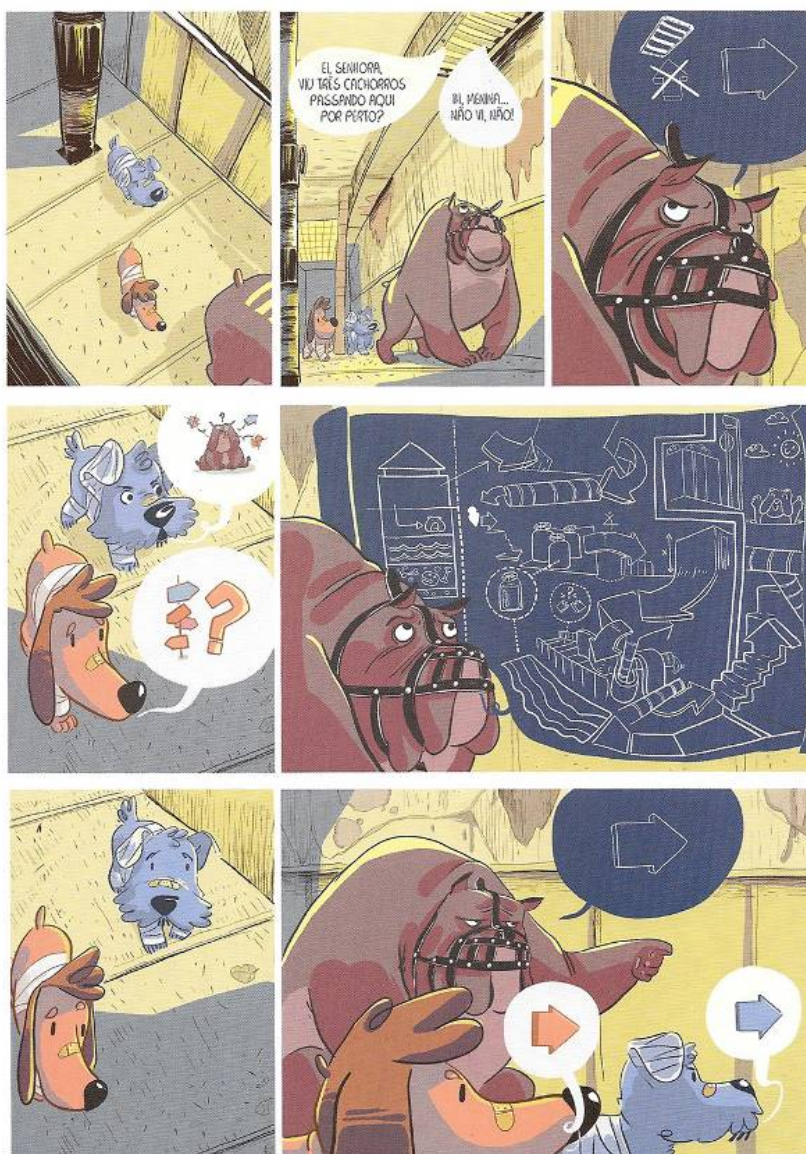
Figura 4: Balões criativos na HQ "Monstros!"



Fonte: DUARTE, 2012, p. 26.

Na HQ ‘Monstros!’ (Figura 4), totalmente desprovida de textos, o autor desenvolveu uma solução visual para a necessidade de uma ou outra conversa presente na história. A narrativa descreve uma invasão de monstros gigantes em uma determinada cidade, e todas as conversas e relatos sobre eles têm os conhecidos balões de falas reduzidos a representações gráficas, deixando a cargo da criatividade do leitor supor o que está sendo dito. Neste exemplo, um menino liga para a polícia para avisar que viu um monstro passando por sua janela, e, pelo balão, talvez tenha aumentado um pouco as proporções dos seus dentes ao relatar o que presenciou, bem como talvez, tenha sido isso mesmo que viu, dependendo do ângulo em que o avistou. Existe uma incerteza do que acontece nesta conversa, mas sua essência é clara, e a narrativa flui de uma maneira muito natural pela revista toda.

Figura 5: Balões criativos na HQ do selo MSP ‘Bidu – Caminhos’



Outro exemplo de uso criativo do elemento balão de quadrinhos é visualizado na HQ “Bidu – Caminhos”. Nesta história, os personagens principais são cachorros que estão perdidos ou fugindo de maus-tratos. A narrativa exhibe uma comunicação entre os cachorros sob forma totalmente gráfica, indicando que eles conseguem se entender, porém com uma outra linguagem que não a dos humanos. Nos primeiros quadros da figura 5, percebe-se que os personagens humanos estão conversando em um local fora do retratado nos quadrinhos com balões e falas conservadoras; mas na sequência, os cachorros conversam sobre a direção que devem tomar com ilustrações dentro dos balões. A conversa é totalmente compreensível e a fluidez da narrativa se torna surpreendente ao não se utilizar de palavras escritas nos balões.

Uso criativo dos grafismos e onomatopeias

Tendo em vista que os grafismos e onomatopeias, como já citados neste artigo, têm a mesma função nos quadrinhos que os efeitos sonoros e especiais normalmente utilizados no cinema ou no teatro, não é comum que eles sejam encontrados misturados em elementos únicos, como mostra a Figura 6.

Figura 6: O monstro da briga da HQ do selo MSP ‘Mônica – Força’



Fonte: Pinheiro, 2016, p. 12 e 52.

Na HQ ‘Força’, da personagem Mônica, as constantes brigas entre seus pais são representadas nas páginas da narrativa em um misto de grafismo com onomatopeia, que, mais tarde, em um pesadelo, tomam a forma de um personagem. Toda a arte desta HQ é construída de uma maneira bastante convencional, com quadrinhos bem definidos, balões de fala com textos e narrativa linear. No entanto, a presença de uma ruptura na estrutura familiar, representada pelas constantes brigas dos pais da Mônica, quebram a estrutura visual convencional e delicada, com linhas grosseiras, cores escuras, e invasão das margens dos quadrinhos por toda a página.

Uso criativo da sarjeta

A sarjeta é definida por McCloud (2005) como aquele intervalo entre os quadrinhos em que fica a critério do leitor completar a sequência da narrativa de acordo com sua carga cultural. No exemplo da figura 7, os autores da revista ‘Plumba’ se apoiam em uma cultura dos jogos de videogame estilo RPG (‘Role Playing Game’ – jogos de interpretação de personagens) em que o personagem principal ganha uma ‘missão’ que precisa ser completada em troca de algum tipo de premiação.

Figura 7: Plumba contra as galinhas mortas-vivas



Fonte: LEHMANN; MCALLISTER, 2015, p. 20 e 22.

Na sequência representada na figura 7, a imagem superior é a página 20 da revista, que remete aos videogames nostálgicos em que o personagem precisa ir do começo da tela até o final, se esquivando de obstáculos, derrotando adversários e coletando prêmios em um visual misturado entre 2D e 3D. Na página seguinte, já em um visual mais representativo das histórias em quadrinhos, a personagem Plumba chega com seus prêmios para coletar sua recompensa. A batalha em si da personagem até chegar ao final da cena da página 20 não é representada: fica a critério do leitor que consegue claramente visualizar mentalmente as corridas, pulos e golpes utilizados para chegar no objetivo final. A HQ ‘Plumba’, uma publicação independente, mergulha no universo dos games e dos quadrinhos levando o leitor a uma experiência multidisciplinar com o uso da sarjeta de modo criativo e cômico.

Considerações Finais

Os principais elementos das histórias em quadrinhos – os quadros, os balões e recordatórios, os grafismos e onomatopeias, e a sarjeta – são facilmente identificáveis em qualquer tipo de publicação de quadrinhos, e convencionalmente responsáveis pelo reconhecimento desta mídia formando uma linguagem única.

Por outro lado, o uso criativo destes elementos, sendo apresentados com soluções inesperadas e quebrando padrões, vem se fazendo muito presente em publicações recentes brasileiras, tanto em revistas convencionais – por meio de editoras com distribuição nacional – como em independentes – onde os autores se encarregam da impressão e distribuição de suas criações – como visto nos exemplos analisados neste artigo. Este tipo de ruptura na linguagem dos quadrinhos pode ser denominada como metalinguagem que, segundo Guimarães (2002) podem levar a uma interrupção no processo de imersão na narrativa de leitura.

A razão para este fenômeno pode estar apoiada no fato de que publicações internacionais são criadas em ambientes nos quais o mercado de quadrinhos – tanto de consumo quanto de criação – já é amplamente desenvolvido, em locais tais como América do Norte, Europa e Japão, diferentemente do que acontece no Brasil. Por aqui, este mercado já foi bastante marcado por quadrinhos nacionais infantis e adultos principalmente no estilo ‘underground’; mas este estilo já perdeu bastante de sua força. Hoje em dia, as HQs nacionais vêm ganhando um novo fôlego, principalmente a partir de 2010, com publicações como as

dos estúdios Maurício de Sousa, voltadas para adolescentes e adultos, entre outras editoras e independentes.

É possível que, nesta nova fase, os quadrinhos produzidos no Brasil estejam se libertando de suas amarras, influenciadas por publicações internacionais, e descobrindo características próprias por meio da experimentação. Desta forma, a criatividade passa a ser a principal ferramenta de libertação, resultando em narrativas cada vez mais inovadoras e únicas, apoiadas no uso da metalinguagem e contrariando a premissa de que este tipo de ousadia compromete de alguma forma a experiência de leitura.

Este artigo se restringiu a publicações dos últimos 5 anos de quadrinhos nacionais em busca de elementos das HQs utilizados de forma criativa. No entanto, não entrou nesta pesquisa nenhum tipo de HQ publicada digitalmente, o que poderia gerar resultados diferenciados em algum estudo futuro.

Referências

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

ALENCAR, Eunice S. **Criatividade**. Ed. Universal de Brasília, 1995.

BEYRUTH, Danilo. **Astronauta - Magnetar**. Barueri: Panini Brasil, 2012.

CAGNIN, Antônio Luiz. A luta pelo reconhecimento do primeiro quadrinhista do Brasil. In: VERGUEIRO, Waldomir; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu (Org.). **Os Pioneiros no Estudo de Quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Criativo, 2013. p. 56-62.

COELHO, Rogério. **Louco - Fuga**. Barueri: Panini Brasil, 2015.

COMICCON Experience: #Vaiserépico. 2016. Disponível em: <<http://www.ccxp.com.br/>>. Acesso em: 11 set. 2016.

DAMASCENO, Eduardo; GARROCHO, Luís Felipe. **Bidu - Caminhos**. Barueri: Panini Brasil, 2014.

DUARTE, Gustavo. **MONSTROS!**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Devir Livraria, 2013.

GASI, Flavia. **Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar: O videogame como agenciador de devaneios poéticos**. 2016. 310 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação e Semiótica, Centro de Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/19565>>. Acesso em: 23 maio 2017.

GUIMARÃES, Edgard. **Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos**. XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação. Salvador, set.2002.

LEHMANN, Thiago; McALLISTER, Luiza. **Plumba**. São Paulo: Publicação Independente, 2015.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books, 2005.

MELO, José Marques de. Da Gibimania à Quadrinhologia. In: VERGUEIRO, Waldomir; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu (Org.). **Os Pioneiros no Estudo de Quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Criativo, 2013. p. 56-62.

MURRAY, Janet H.. **Hamlet no Holodeck**: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora Unesp, 2003. 282 p

PINHEIRO, Bianca. **Mônica - Força**. Barueri: Panini Brasil, 2016.

PRESSER, Alexandra; SCHLÖGL, Larissa. **Histórias em quadrinhos enquanto meio de comunicação eficaz**. Razón y Palabra, v. 1, p. 1-18, 2013.

PRESSER, Alexandra; SCHLÖGL, Larissa. **Narrativa em histórias em quadrinhos: o uso do timing para conquistar os leitores**. Verso e Reverso (Unisinos. Online), v. 29, p. 35-43, 2015.

PRESSER, Alexandra; SCHLÖGL, Larissa; BONA, Rafael José . **Bibs, o escurinho do cinema: um estudo de caso sobre as Histórias em Quadrinhos e o humor enquanto ferramentas da Comunicação Integrada de Marketing no Brasil**. História, Imagem e Narrativas, v. 1, p. 01-16, 2013.

RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2012.

STERNBERG, Robert J. **Handbook of Creativity**. New York: Cambridge University Press,1999.

TSCHIMMEL, Katja. O pensamento criativo. In: USE(R) DESIGN, 2003, Lisboa. **Anais...**, 2003.