

UMA PROPOSTA DE TAXONOMIA PARA OS QUADROS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

PROPOSING A TAXONOMY OF PANEL USAGE IN COMICS

Ricardo Preter Lengler¹

Rafael Marques de Albuquerque²

Resumo

A linguagem visual manifesta-se em muitos tipos de obras, entre elas as histórias em quadrinhos. Quadrinistas podem ter seus próprios critérios e intuições sobre como diagramar os quadros, mas é difícil encontrar literatura que possa ajudá-los a tomar tais decisões de forma refletida e em diálogo com outros trabalhos. Este artigo tem o objetivo de propor uma taxonomia dos tipos de quadro utilizados, considerando a experiência do leitor e a intenção do quadrinista. A proposta foi feita ao observar e analisar oito obras de histórias em quadrinhos, em um total de 726 quadros, criando uma lista de tipos e utilizando as obras da amostra para ilustrar seus usos. São descritas e exemplificadas oito categorias de quadros: (i) simples, (ii) horizontais, (iii) verticais, (iv) irregulares, (v) vazados, (vi) cuja forma extrapola seu formato, (vii) super quadros e (viii) sobreposto. Espera-se que esta taxonomia possa ajudar quadrinistas a refletir sobre seu uso de quadros, assim como acrescentar um impulso no conhecimento acadêmico e sistemático sobre a linguagem das histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: linguagem visual, taxonomia, histórias em quadrinhos, entretenimento.

Abstract

Visual language manifests itself in many kinds of works and, among them, comics. Comic authors may have their own criteria and intuitions about how to organise the panels, but it is difficult to find literature that can help them make such decisions thoughtfully and in dialogue with other works. This paper aims to propose a taxonomy of the types of frames used, considering the reader's experience and the comic artist's intention. The proposal was made by observing and analysing eight works of comics, totalising 726 panels, creating a list of types, and using the sample works to illustrate their uses. Eight categories of pictures are described and exemplified: (i) simple, (ii) horizontal, (iii) vertical, (iv) irregular, (v) hollow, (vi) whose form extrapolates their shape, (vii) super frames, and (viii) overlapping. It is hoped that this taxonomy can help comic artists to reflect on their use of frames, as well as add momentum to scholarly and systematic knowledge about the language of comics.

Keywords: visual language, taxonomy, comic books, entertainment.

¹ Graduando no curso de Bacharelado em Design na linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital pela Universidade do Vale do Itajaí (Univali), Balneário Camboriú, SC, Brasil, ricardolengler@gmail.com

² Professor na Escola de Artes, Comunicação e Hospitalidade da Universidade do Vale do Itajaí (Univali). Doutor em Educação pela Universidade de Nottingham (Reino Unido). Mestre e Bacharel em Design Gráfico pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). albuquerque@univali.br

1. Introdução

Ao longo das décadas, as histórias em quadrinhos sofreram diversas transformações: em suas especificidades culturais e estéticas, nas estratégias de comunicar, formas com que são produzidos e como os autores utilizam os quadros para contar suas histórias. Cohn (2013) descreve que os quadrinhos podem ser considerados uma linguagem visual, e assim como um idioma, possui sua semântica e sintaxe própria, que se relacionam com a cultura em que os quadrinhos são desenvolvidos e lidos. Apesar disso, Augusto (2007) descreve que muitas vezes as estratégias comunicacionais dos quadrinistas utilizam códigos que atravessam barreiras culturais, de forma a serem compreendidas intuitivamente por pessoas que não compartilham do mesmo grupo.

Essa possibilidade de uma obra multicultural é comentada por Cohn (2013) que descreve em seu livro que apesar dos quadrinhos não serem uma linguagem, elas são escritas em uma linguagem visual do mesmo modo que livros podem ser escritos em inglês. Fazendo assim com que os quadrinhos possam ser divididos em uma linguagem visual de imagens, que quando posta em prática se torna uma arte sequencial e uma linguagem escrita, que dependerá da localização da obra produzida.

Analisando os quadrinhos como arte sequencial, é notável que diversos autores tentam, de sua maneira, explicar seus conceitos e como os quadrinhos podem ser construídos de uma forma lógica e didática. Eisner (1985) ensina conceitos como timing, enquadramento e composição. Entretanto, mais especificamente sobre a linguagem visual típica dos quadrinhos, é difícil encontrar material que elabore sobre as escolhas do tamanho e forma dos quadros e sua relação com o conteúdo e o sentimento que o autor quer passar para o leitor.

Essa falta de fundamentação teórica que possa ajudar artistas a tomar suas decisões, faz com que os autores utilizem de suas experiências prévias e intuição, sem necessariamente amadurecer conceitualmente os significados que cada tipo de quadro carrega. Exemplos de questões que o quadrinista poderia ter durante seu processo criativo são: será que em uma determinada cena, seria melhor uma sequência de pequenos quadros quadrados ou um grande quadro horizontal? Tais decisões envolvem muitas variáveis, desde o encaixe dos quadros na página, o equilíbrio com os balões de texto, os tipos de desafio artístico que cada escolha apresenta ao artista, e a experiência do leitor. Este estudo tem seu objetivo de propor uma taxonomia para os quadros das histórias em quadrinhos. Para tal, busca analogias entre os diferentes formatos de quadros com as sensações que a imagem passa para o leitor. Dessa forma, é possível desenvolver reflexões sobre o que cada escolha sobre o tipo de quadros acarreta para a obra do quadrinista.

2. Panorama Histórico

2.1. História das Histórias em Quadrinhos

Os quadrinhos como conhecemos hoje foram o resultado de uma série de eventos históricos que ocorreram ao longo das décadas. Podemos considerar que os comic strips foram a forma mais antiga de quadrinhos, dentro do que reconhecemos hoje como quadrinhos. Essas comic strips não surgiram do nada, mas são o desenvolvimento de um “Cartoon”, como Bui (2010) explica em seu artigo, onde os cartoons eram desenhos únicos que continham uma fala ou uma legenda.

Félix (2020) aponta que essas tirinhas ganharam maior popularidade em 1920, e em 1930 o conceito de revistas de quadrinhos ganhou força com a primeira publicação de

Superman, o que iniciou a “Era de Ouro dos Quadrinhos”. Moeshlin (2020) explica que essa época coincidiu com o início da segunda guerra mundial. Com esse contexto histórico, não é surpresa que o público tenha se interessado por super-heróis patriotas que lutavam contra o mal.

Os leitores, que antes eram entendidos como o público infantil, começaram a crescer em número, incluindo o público adulto, e assim o conteúdo se adequou. Iniciando-se pelos anos de 1950 a “Era de Prata dos Quadrinhos”. Johnson (2017) descreve que essa época recorreu a outros gêneros para chamar a atenção das sensibilidades dos adultos, onde as publicadoras exploraram temas como o horror, que sozinho salvou a indústria do seu decaimento. Apesar de todo sucesso que os quadrinhos fizeram nesta época, parte de seu conteúdo gerou um grande choque para a sociedade, que em sua maioria ainda era bastante conservadora. Essa reação levou algumas partes da sociedade a pressionar para a criação do Comics Code Authority (CCA) que fez com que várias palavras fossem proibidas nos quadrinhos, como crime e terror em seus títulos.

A “Era de Bronze dos Quadrinhos”, que ocorreu por volta dos anos 1980, não foi grandiosa como as anteriores. Nela se iniciou uma mudança de paradigmas, adicionando problemas raciais e a questão de drogas às histórias que apesar de serem simples, eram maduras. Clamp (2010) explica que a Marvel publicou nesta época a edição “Amazing Spider-Man #96-98”, que tinha sido rejeitada pelo selo de aprovação do CCA. Isso fez com que a CCA perdesse respeito na sociedade, começando um processo de decadência que durou pelos anos seguintes.

Apesar dos quadrinhos ficarem bastante populares nas épocas de ouro, prata e bronze, foi apenas recentemente com a “Era Moderna” que eles começaram a ser estudados e tratados como literatura e um objeto de estudo. Quan (2016) comenta sobre essa época de mudanças de paradigmas, onde os quadrinhos pararam de ser tratados como um frívolo demais para ser levado a sério:

Mas a mudança na percepção do público também pode ser atribuída ao lançamento de obras não-ficcionais, tais como a memória do Holocausto de Art Spiegelman's, Maus (1986), que ganhou um Prêmio Pulitzer; Scott McCloud's Understanding Comics (1993), um Comic Book sobre Comic Books; e a Graphic Novel de Alison Bechdel, Fun Home (2006), que detalha a complicada relação da autora com o seu pai.

Apesar da influência cultural dos quadrinhos dos estados unidos, ao longo das décadas diversas culturas acolheram os quadrinhos, fazendo com que cada região comesse a produzir e desenvolver seus próprios estilos. Como por exemplo no Japão que foi criado o mangá que é lido na direção oposta aos quadrinhos ocidentais. No Brasil, foi na década de 1960 em que os quadrinhos começaram a surgir como conhecemos, com a publicação da Turma do Pererê produzido por Ziraldo e A Turma da Monica, que hoje é publicada em mais de 40 países traduzidos em cerca de 14 idiomas. Para um detalhamento histórico do desenvolvimento dos quadrinhos no Japão, na América Latina, e especificamente no Brasil, ver Vergueiro (2007).

2.2. A História as Artes Dos Quadrinhos

Ao analisar a história da indústria dos quadrinhos, percebemos como eventos históricos criaram variações de conteúdo. Entretanto, é importante notarmos também como elas se transformaram como narrativa visual. A arte sequencial é utilizada desde os primórdios

da sociedade em pinturas e contos em diversas civilizações. Lima (2015) comenta que a prática de pintar cavernas dos povos antigos pode ser considerada um dos primeiros indícios de uma narrativa figurada.

Os quadrinhos como linguagem visual passaram por diversas formas, evoluindo tecnologicamente como os hieróglifos no Egito, a arte shunga no Japão e vitrais de igrejas, até chegar nas tirinhas de jornais que compuseram os quadrinhos como conhecemos hoje. Com o começo da sua época de ouro, os primeiros quadrinhos ainda mantinham certa semelhança às tirinhas de jornais. Johnson (2017) aponta que eram feitas histórias mais diretas através de imagens sequenciais básicas.

Com um mercado mais estabelecido como lucrativo, os artistas na era de prata começaram a ganhar reconhecimento, fazendo com que leitores mais velhos ficassem interessados. Com o fim da segunda guerra mundial, os quadrinhos perderam sua força em histórias simples, o que gerou em um movimento onde a ficção científica ficasse mais proeminente nos quadrinhos como Burgas (2012) diz, o que juntamente com uma grande influência de movimentos artísticos do passado fez com que os quadrinhos ficassem mais surrealistas e detalhados artisticamente.

A próxima era que foi a de bronze, como comentado na seção anterior, foi mais focada em contar problemas reais em histórias em quadrinhos, o que fez com que em comparação com a era anterior, o estilo de arte ficasse mais próximo de um fotorrealismo. Quando foi comentado sobre as eras na sessão de história, fomos da era de bronze diretamente para a era moderna, por que não existe exatamente uma convenção sobre quando se iniciou, entretanto, alguns autores comentam que no meio desse período existiu algo chamado a “Era das Trevas”.

A razão desta não ser comentada na seção de história se leva ao fato que a grande mudança que ela teve foi de um ponto de vista mais artístico, e pode ser dito que ela foi o início da era moderna, misturando-se e iniciando um estilo de narrativa mais pesado. Centeno (2020) comenta também que a mudança do estilo de arte foi inspirada nos anos de 1940 com uma estética noir e visuais mais escuros e os quadrinhos de horror da era de prata tiveram uma grande influência em um sentido psicológico para as histórias.

Por fim, temos a era moderna, ou “Era Sem Fim” como alguns autores podem se referir a ela pelo fato de estarmos nela até hoje. Ao contrário de todas as eras que se passaram, essa é a era da pluralidade artística, podendo-se encontrar qualquer tipo de quadrinhos com estilos diversos para qualquer um que queira se aventurar nesse universo de histórias.

3. Material e métodos

Esta pesquisa é uma análise documental, de acordo com a descrição de Gil (2010). Para compor os dados analisados, foram utilizadas revistas em quadrinhos como fonte documental.

A primeira etapa desse método foi formular um problema, a saber, a falta de conteúdos e pesquisas para embasar teoricamente artistas no processo de criar seus próprios quadrinhos, nos quesitos de composição de quadros. Para selecionar as revistas que foram analisadas, foi utilizada uma amostra por conveniência do acervo de um dos autores. Por um lado, essa falta de sistematização na seleção é uma limitação do estudo, o que qualifica o mesmo mais como um mapeamento de possibilidades do que um estudo com propósito de generalização. Por outro lado, a amostra por conveniência permitiu que a seleção fosse feita de forma a abranger uma grande variedade de estilos de quadrinhos, melhorando a amplitude

de possibilidades de utilização dos quadros. Essa seleção restringiu-se aos quadrinhos ocidentais, já que um estudo que discute tanto a linguagem ocidental quanto a oriental (e.g. mangá), seria um escopo muito grande.

Apesar de clássicos renomados serem grandes referências, neste estudo baseou-se em quadrinhos com a publicação entre os últimos 10 anos, para se ter uma ideia mais recente de como os autores constroem sua diagramação. Também foram descartados quadrinhos que diferem do padrão ocidental, como o mangá, que tem características regionais ligadas com o jeito de produzir e poderia ser objeto de um estudo específico. As obras selecionadas podem ser conferidas na Tabela 1.

Tabela 1: Obras da amostra

Principal autor/artista	Título da obra	Ano de publicação
Noelle Steverson	Nimona	2015
Rick Remender, Greg Tocchini	Low	2014
Scott McCloud	The Sculptor	2015
Brian K. Vaughan, Fiona Staples	Saga	2012
Jonathan Hickman, Nick Dragotta	East of West	2013
Gabriel Picolo e Kami Garcia	Teen Titans: Raven	2019
Robert Kirkman, Lorenzo de Felici	Oblivion Song	2018
Jeff Lemire, Dean Ormston	Black Hammer	2016

Fonte: Elaborado pelos Autores.

O processo de análise se dividiu em três etapas. Primeiro, foi criada uma lista de possíveis tipos de quadros utilizando as nossas experiências prévias dos autores. De certa forma, essa lista inicial funcionou como um rascunho inicial da taxonomia. Depois, foi feita uma análise rápida e informal nos quadrinhos para conferir se a lista inicial fazia sentido e se adaptava bem à mostra, de forma a gerar ajustes na lista de possíveis tipos de quadros que seriam analisados. King (2004) descreve que é comum a estrutura analítica qualitativa passar por ajustes após o primeiro contato com os dados. Finalmente, com a lista de possíveis tipos de quadros em mãos, cada revista teve suas 20 primeiras páginas lidas e analisadas. Ao todo, foram analisadas 160 páginas, com um total de 726 quadros, divididos em oito categorias finais. Nessa etapa, foram anotados todos os formatos de quadros e as sensações que cada um transmitia. Por exemplo, um quadro horizontal que parecia ter sido utilizado para dar a sensação de velocidade para a cena. Certamente, essas interpretações do que cada quadro transmite ou pretendia transmitir é bastante subjetiva, e estudos futuros de recepção podem utilizar a tipologia criada no presente estudo - assim como as associações propostas com a experiência do leitor - de forma a refinar esse entendimento sobre a experiência final do leitor de quadrinhos. Ao final, cada tipo de quadro foi descrito, exemplificado e associado com uma experiência do leitor, de forma a criar uma taxonomia proposta.

4. Proposta Taxonômica

4.1. Quadros Simples (Tipo 1)

O tipo 1 nesta análise é o tipo de quadro que é considerado o padrão quando pensamos nas histórias em quadrinhos, o quadro em questão tem mais ou menos as mesmas dimensões para altura e largura e tende a ser menor que todos os outros tipos, e por este motivo é comum uma página ter mais desse tipo de quadro. Este quadro, por ser o mais simples, tende a ser usado principalmente de uma forma a dar foco para algo, indiferente de ser uma pessoa, lugar e objeto. Parece ser o instrumento mais básico do quadrinista para direcionar o olhar do leitor dentro do mundo da ficção. No painel abaixo (Figura 1) é demonstrado como este quadro pode ser usado para diferentes cenas com estilos diferentes, porém, mantendo tendo o mesmo objetivo, de dar foco.

Figura 1: Exemplos de quadros simples



Fonte: McCloud (2015, p.16), Stevenson (2015, p.7), Lemire e Ormston (2016, p. 4)

4.2. Quadros Horizontais (Tipo 2)

O tipo 2 se baseia em quadros particularmente finos que tem sua largura maior que sua altura (horizontal). Este quadro pode ser usado quando os quadrinhos tendem a seguir um estilo de produção mais visual, como por exemplo, uma obra em que o leitor pode parar para contemplar o cenário, sentir o tempo passar em uma cena, produzindo um ritmo mais lento de leitura. Dois exemplos são mostrados na Figura 2. Esse efeito contemplativo pode advir do fato de que o personagem fica proporcionalmente pequeno em relação ao quadro, de forma a valorizar mais o cenário do que o personagem, destacando a espacialidade.

Uma segunda forma de usar o quadro horizontal, contrastante com a primeira, é dar sensação de velocidade para algum personagem. Esta forma de representar a sensação de velocidade está muito ligada ao sentido dos traços que o autor dá para a cena como por exemplo traçados para indicar artificialmente o movimento como um rastro de braço que se move ou um carro em alta velocidade, fazendo assim com que o leitor sinta a velocidade visualmente. Ou ainda, a utilização da valorização da espacialidade para destacar o espaço que um objeto vai percorrer, ou já percorreu, valorizando seu movimento iminente ou percorrido. Alguns exemplos estão na Figura 3.

Figura 2: Exemplos de quadros horizontais contemplativos



Fonte: Kirkman e Felici (2018, p. 11), Vaughan e Staples (2012, p.19)

Uma terceira forma comum do quadro horizontal ser usado é o foco em olhares que tem como exemplos as imagens da Figura 4. Desta forma, apesar de ser o uso menos comum dos três tipos na amostra, ela é muito ligada a momentos de tensão e situações onde as expressões dos personagens ditam o ritmo da história. A forma horizontal é conveniente para incluir os dois olhos e excluir outros elementos (como a boca), de forma que os olhos fiquem em especial evidência.

Figura 3: Exemplos de quadros horizontais de movimento



Fonte: Garcia e Pico (2019, p.3), Lemire e Ormston (2016, p.3)

Figura 4: Exemplos de quadros horizontais faciais



Fonte: Garcia e Picolo (2019, p.19), Remender e Tocchini (2014, p.7)

4.3. Quadros Verticais (Tipo 3)

O tipo 3, ao contrário do tipo 2, é um quadro particularmente fino que tem sua largura menor do que a altura. Um primeiro exemplo de uso para este quadro é uma situação analítica da cena, que por vezes é usada para o leitor analisar algum personagem “de cima a baixo”. O quadro vertical parece coerente quando o destaque é um personagem em pé. Alguns exemplos disso aparecem na Figura 5, onde em um quadro um personagem é posto em destaque e no outro um cenário que mesmo com um personagem, a situação de acidente é o foco.

Figura 5: Exemplos de quadros verticais de personagem



Fonte: Lemire e Ormston (2016, p.3), Garcia e Picolo (2019, p.5)

Um segundo exemplo de uso para este quadro é em situações de queda, onde o fato de o quadro ter uma altura maior valoriza a sensação de profundidade que a cena pode proporcionar. Este uso não foi encontrado na amostra, mas pode ser visto no exemplo coletado em uma página posterior de uma das obras, na Figura 6.

Figura 6: Exemplo de quadro vertical de queda



Fonte: McCloud (2015, p. 461)

Outro exemplo usual para este quadro é a utilização da verticalidade da cena para acelerar o ritmo da leitura. É possível perceber no exemplo da Figura 7, que quando os quadros são visualizados em conjunto, fazem com que o leitor fique agitado no mesmo ritmo da cena. Em casos assim, o leitor é estimulado a percorrer a página da direita para a esquerda com o olhar rapidamente, logo continuando na página seguinte. Eisner (1985) comenta sobre o uso do *timing*, onde nas histórias em quadrinhos o *timing* e o ritmo, elementos criados por meio da ação e do enquadramento se entrelaçam.

Figura 7: Exemplos de quadros verticais de ritmo



Fonte: Garcia e Pico (2019, p.2)

4.4. Quadros Geométricos irregulares (Tipo 4)

O tipo 4 é considerado irregular de acordo com a suas variações de formato, tendo dois principais usos nos quadrinhos, dentro do que foi encontrado na amostra. A primeira forma desse quadro é utilizada em ações extremas, causando sensações como se a "câmera" da cena estivesse balançando. A segunda ocasião acontece quando existe uma mudança de um ritmo lento para um ritmo agitado entre os quadros, podendo ser um chamariz para o foco de olhares do leitor. A Figura 8 demonstra uma situação que esse tipo foi utilizado, onde é possível perceber que na imagem, apesar de estar acontecendo uma cena de batalha, o foco no protagonista faz com que o ritmo mude entre os quadros.

Figura 8: Exemplos de quadros irregulares



Fonte: Vaughan e Staples (2012, p.13-14)

4.5. Quadros Vazados (Tipo 5)

Os quadros vazados, ou tipo 5, podem diferenciar-se dos outros quadros por não terem linhas bordando limites para o quadro, assim causando diferentes sensações para o leitor. Como a linguagem dos quadrinhos usa o quadro como base, ao criar uma imagem que não se encaixa nos quadros, o quadrinista pode criar uma ênfase ou destaque para aquela imagem, que se torna especial por não ter moldura. Ele pode ser utilizado, por exemplo, para retratar algo que representa uma quebra ou interrupção de um fluxo de acontecimentos regulares. Na Figura 9, um diálogo é interrompido pela chegada do pedido pela garçonete, e a ação dela aparece como um quadro vazado especial.

Figura 9: Exemplo de quadro vazado



Fonte: McCloud (2015, p.19)

Este tipo de quadro, dependendo do seu conteúdo, pode dar uma sensação atemporal quando posto fora de uma sequência temporal regular, como no exemplo da Figura 10, que causa na narrativa uma sensação de desfoque e ou cena diluída, onde existe uma pausa, ocorrendo um ritmo mais lento, que no caso da imagem é uma memória. Sobre isso, McCloud (1993) diz que quando esses quadros são sangrados até a margem da página, pode-se interpretar que “o tempo não é mais contido pelo ícone familiar do quadro fechado. Ele sofre uma hemorragia e escapa pro espaço infinito” (p. 103), de forma a criar um clima específico para a cena.

Figura 10: Exemplo de quadro vazado atemporal





Fonte: Stevenson (2015, p.11)

4.6. Quadros cuja forma extrapola seu formato (Tipo 6)

Os quadros que têm seu formato extrapolado são pouco comuns mas podem ser utilizados em situações onde ocorrem ritmos bruscos ou ações diferenciadas. Alguns exemplos disso são as imagens da Figura 11. Parece ser uma estratégia que o(a) quadrinista pode utilizar para provocar o leitor e dar importância para aquele elemento.

Figura 11: Exemplos de quadros que extrapolam o formato



Fonte: Stevenson (2015, p.12), Remender e Tocchini (2014, p.1)

4.7. Super Quadros (Tipo 7)

Um quadro é considerado um Super Quadro quando ele tem o tamanho para ocupar pelo menos a maior parte de uma página, podendo se estender até duas páginas. Este quadro é utilizado principalmente para demonstrar algo importante para o leitor, como por exemplo na primeira imagem da Figura 12, onde o autor localiza o leitor, mostrando o cenário. Ou na segunda imagem, que o autor diminui o ritmo, convidando o leitor a contemplar a cena.

Figura 12: Exemplos de super quadros



Fonte: Remender e Tocchini (2014, p.11), Garcia e Picolo (2019, p.8)

4.8. Quadro Sobreposto (Tipo 8)

O tipo 9 acontece quando um quadro sobrepõe outro quadro para destacar algo. Este quadro, quando usado em uma cena, consegue trazer uma imagem sem a sequência temporal regular, ou seja, mostrando um outro ponto de visão durante uma mesma cena como no quadro da Figura 13.

Figura 13: Exemplo de quadro sobreposto



Fonte: Stevenson (2015, p.20)

4.9. Proporção de Uso dos Quadros

Além de mapear e analisar os diferentes tipos de quadros, foi feita uma contagem para compreender a proporção do uso de cada tipo de quadro. Na tabela 2, os números absolutos são apresentados seguidos das porcentagens. As porcentagens são referentes ao número de quadros avaliados de cada obra.

Tabela 2: Uso de cada tipo de quadro

	Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Tipo 4	Tipo 5	Tipo 6	Tipo 7	Tipo 8
Oblivion Song	43 (54%)	27 (34%)	3 (3,7%)	2 (2,5%)	2 (2,5%)	0	2 (2,5%)	0
The Sculptor	92 (78%)	11 (9,4%)	3 (2,5%)	0	8(6,8%)	0	2 (1,7%)	1 (9,8%)
Low	33 (40%)	29 (35%)	7 (8,5%)	0	5 (6,0%)	0	8 (9,7%)	0
Nimona	108 (82%)	16 (12%)	0	0	2 (1,5%)	4 (3,0%)	0	1 (0,7%)
East of West	44 (53%)	25 (30%)	3 (3,6%)	0	5 (6,0%)	0	6 (7,2%)	0
Teen Titans: Raven	22 (35%)	18 (29%)	12 (19%)	0	0	0	10 (16%)	0
Black Hammer	68 (70%)	13 (13%)	9 (9,2%)	0	3 (3,0%)	0	4 (4,1%)	0
Saga	30 (40%)	20 (26%)	14 (18%)	6 (8,0%)	1 (1,3%)	0	4 (5,3%)	0

Fonte: Elaborado pelos Autores.

Os dados mostram que as proporções são únicas para cada obra. Porém, alguns padrões podem ser observados. Em primeiro lugar, os quadros mais comuns são os simples, em todas as obras, embora ela varie de uma grande dominância (como em Nimona, com 82%) até uma porcentagem apenas um pouco mais elevada que outros tipos (como no caso de Teen Titans: Raven, com apenas 35% dos quadros classificados como simples). O segundo tipo de quadro mais usado foi o horizontal. Três tipos de quadros tiveram presença pequena em cada obra, mas mostraram uma constância de aparecer em todas ou quase todas as obras: quadros verticais, vazados e super quadros. Provavelmente, assim como os dois primeiros, esses quadros parecem estar mais presentes no vocabulário dos artistas quando diagramam suas obras, como itens mais basilares da linguagem dos quadrinhos. Os outros tipos, a saber, irregulares, cuja forma extrapola o formato e sobrepostos, apareceram de forma mais pontual e isolada, em um número relativamente pequeno de obras, aparecendo mais como exceções e casos especiais. Padrões mais sutis podem ser percebidos, como obras que enfatizam a arte tendendo a usar quadros maiores – em que a arte tende a se repetir menos, e os balões de texto ocupam proporcionalmente uma área menor do quadro. Este não é, é claro, uma regra mas uma tendência geral.

5. Considerações Finais

Esta proposta de taxonomia teve como objetivo observar, analisar e descrever a relação dos quadros com as possíveis experiências dos leitores, associando com a forma com que o autor poderia utilizá-los. Estas relações foram feitas utilizando as primeiras 20 páginas de quadrinhos que tiveram uma popularidade considerável nos últimos anos, mapeando seus usos de quadros e propondo uma divisão taxonômica. Este estudo pretende ser uma contribuição não apenas para acadêmicos da área de quadrinhos, entretenimento e linguagem visual, mas também para profissionais que queiram refletir sobre as estratégias para compor os quadros em seus produtos.

É importante também notar que este estudo fez um mapeamento de um pequeno

número de obras, com o objetivo de mapear os tipos de quadros e associá-los com experiências e intenções. Porém, certamente há tipos de quadros que não apareceram. Por exemplo, em nosso rascunho inicial de taxonomia, havia o que chamamos de quadro composto: quando vários quadros estão mostrando partes de uma mesma imagem, de forma que vários quadros compõem um cenário em conjunto, como um mosaico. Na amostra, não apareceu nenhum quadro composto, então retiramos da taxonomia. Certamente existem outras categorias que, em outras amostras, revelariam outras formas de utilizar os quadros que ficaram de fora de nossa proposta taxonômica. Outro fator limitante do trabalho é a subjetividade na interpretação da intenção dos quadrinistas e das experiências geradas para leitores. É possível que as intenções e experiências sejam outras, ou que outras interpretações sejam possíveis. Como os quadrinhos se situam no campo das artes, esse espaço de indeterminação é esperado.

Trabalhos futuros que queiram desenvolver a presente proposta podem ampliar a amostragem, procurando outros tipos de quadros, ou ainda fazer ajustes e aprofundamentos nas formas como interpretamos a função e efeito de cada tipo de quadro. Outra maneira de aprimorar o estudo seria complementando esta análise documental com estudos de recepção, compreendendo se os leitores interpretam esses tipos de quadros dessas maneiras, ou ainda estudos com profissionais da área, de forma a explicitar como eles planejam seus usos de quadros e de que forma a presente taxonomia pode agregar ao seu trabalho.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio através de bolsa de estudos do Programa UNIEDU, Artigo 170 da Constituição do Estado de Santa Catarina (Brasil).

Referências

AUGUSTO, Wemerson. **Sociedade e cultura nas histórias em quadrinhos** [Projor]. Acesso em 20 fev 2021. Recuperado de <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/feitos-desfeitas/sociedade-e-cultura-nas-historias-em-quadrinhos/>

BECHDEL, Alison. **Fun Home**. Houghton Mifflin, 2006.

BUI, Barry. **From Comic Strips to Comic Books: The History of Comic Art in America**. Acesso em 20 fev 2021. Recuperado de http://www.people.vcu.edu/~djbrumle/cartoon04/projects/barry/barry_comic-strips.htm

BURGAS, Greg. **What should we call this age of comics** [CBR.com]. Acesso em 20 fev 2021. Recuperado de <https://www.cbr.com/what-should-we-call-this-age-of-comics/>

CENTENO, Giovanna. **A Brief Guide To Comic Book Art Styles** [BookRiot]. Acesso em 20 fev 2021. Recuperado de <https://bookriot.com/comic-book-art-styles/>

CLAMP, Cathy. **The Warping of Young Minds (Including My Own)** [Tor.com]. Acesso em 20 fev 2021. Recuperado de <https://www.tor.com/2010/07/07/the-warping-of-young-minds-including-my-own/>

- COHN, Neil. **The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images**. London: Bloomsbury, 2013.
- EISNER, Will. **Comics and Sequential Art**. Poorhouse Press, 1985.
- FÉLIX, F. **Breve Passeio pelas HQS: A Era de Ouro dos Quadrinhos** [Os Imaginários]. Acesso em 20 fev 2021. Recuperado de <https://osimaginarios.wordpress.com/2020/08/31/breve-passeio-pelas-hqs-a-era-de-ouro-dos-quadrinhos-fil-felix/>
- GARCIA, K; PICOLO, G. **Teen Titans: Raven**. DC Comics, 2019.
- GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa** (5ª ed.). São Paulo: Atlas, 2010.
- HICKMAN, J; DRAGOTTA, N. **East of West**. Image Comics, 2013.
- JOHNSON, Jamahl. **The amazing stylistic history of comic books** [99designs]. Acesso em 20 fev 2021. Publicado em 2017. Recuperado de <https://99designs.com.br/blog/design-history-movements/history-of-comic-book-styles/>
- KING, G. Using Templates in the Thematic Analysis of Text. In C. S. Cassell, Gillian (Ed.), **Essential Guide to Qualitative Methods in Organizational Research** (pp. 256-270): SAGE Publications, 2004.
- KIRKMAN, R; FELICI, L. **Oblivion Song**. Image Comics, 2018.
- LEE, Stan. **The amazing Spider-Man #96-98**. Marvel Comics, 1971.
- LEMIRE, J; ORMSTON, D; **Black Hammer**. Dark Horse Comics, 2016.
- LIMA, Luciano Soares; FLORES, José Antonio Vieira; AZEVEDO, Cláudio Tarouco de. **O ensino de arte e as histórias em quadrinhos (HQ): A arte sequencial e o desenvolvimento gráfico**. Palíndromo, 2015.
- MCCLLOUD, Scott. **Understanding Comics**. Harper Perennial, 1993.
- _____. **The Sculptor**. First Second Books, 2015.
- MOESHLIN, Brent. **The Golden Age of Comics: Notable Publishers and Titles** [QualityComix]. Acesso em 20 fev 2021. Recuperado de <https://www.qualitycomix.com/learn/golden-age-comics-notable-publishers>
- REMENDER, R; TOCCHINI, G. **LOW**. Image Comics, 2014.
- SPIEGELMAN, Art. **MAUS**. Pantheon Books, 1980.
- STEVENSON, Noelle. **Nimona**. HarperCollins, 2015.
- VAUGHAN, Brian K, STAPLES, F. **Saga**. Image Comics, 2012.
- VERGUEIRO, Waldomiro. A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público. **História, imagem e narrativas**, N. 5, Ano 3, 2007.