



## A distinção de personagens nas histórias em quadrinhos por meio do letreiramento

### *The distinction of comic characters through lettering*

Marjorie Yamada, Luiz Fernando Las-Casas

*letreiramento, história em quadrinhos, diagramação*

As histórias em quadrinhos desenvolveram um sistema próprio para transmitir a mensagem desejada, o qual combina o mundo das palavras com o mundo das imagens. Apesar de ser uma mídia concebida na dimensão visual, as experimentações na área durante os dois últimos séculos revelaram que a plasticidade das letras pode sugerir uma variedade de sons. Na etapa de produção responsável pela inserção textual, conhecida como letreiramento, esse potencial gráfico é explorado para insinuar propriedades sonoras específicas, tais como volume e tom de voz, com a possibilidade de ser criado um estilo único para determinado personagem, auferindo distinção aos seus dizeres. O objetivo deste artigo é mostrar os principais métodos de caracterizar a fala dos personagens através do letreiramento. O texto se inicia com (1) Introdução, onde é apresentado o tema a ser trabalhado. Em (2) Distinção através do suporte, são explicadas algumas formas de distinguir personagens por meio dos suportes de texto e, em (3) Distinção através das letras, trata-se das formas mais utilizadas para customizar a fala por meio a aparência das letras. Por fim, as conclusões são colocadas em (4) Considerações finais.

*comic lettering, comics, typesetting*

Comics have developed its own system for transmitting the intended message, which combines the world of words with the world of images. Despite being a media designed into visual dimension, the trials in this area during the last two centuries have shown that the writing's plasticity may suggest a variety of sounds. During the production stage responsible for textual insertion, known as comic lettering, this graphic potential is exploited to imply specific sound properties such as volume and voice tone, with the possibility of creating a unique style for a particular character, giving distinction to its sayings. The objective of this paper is showing the main methods to characterize the speech through comic lettering. The text begins with (1) Introduction, which presents the referred topic. In (2) Distinction through support, some ways to distinguish characters through the text media are explained, and (3) Distinction through letters is about the most used ways to customize the speech by the appearance of the letters. Finally, the conclusions are placed in (4) Final considerations.

## 1 Introdução

Foi com a invenção da escrita que a humanidade iniciou uma das mais fascinantes trajetórias no seu desenvolvimento, caracterizada por uma atividade intelectual crescente que influenciou e modificou o modo de vida das sociedades como um todo, inclusive a maneira de agir das pessoas. Muito do jeito que a civilização ocidental pensa, está diretamente ligado à maneira como nós escrevemos (McLuhan, 1966). A escrita é também uma tecnologia de representação

visual de sons e palavras e como tal, abarca o design, a arte visual e a comunicação. O caráter imagético da escrita remete a aspectos estético-formais, das relações forma-função e perceptuais, em um contexto semântico. A trajetória da escrita nos mostra um fazer que se inicia de modo manuscrito e torna-se posteriormente mecanizado, mediado por instrumentos e equipamentos que facilitam e padronizam sua produção.

A gênese da escrita aconteceu, aparentemente, de modo informal ou espontâneo, e cedo na história normas e métodos de produção passaram a ser adotados. Nos tempos antigos, escrever era um privilégio de um grupo pequeno e especial de pessoas, como os sábios, religiosos, monarcas e imperadores, e assim, escrever era considerado um assunto hermético, divino. Com o surgimento da imprensa na Europa durante o Renascimento, uma forte tradição gráfica foi desenvolvida nos anos subsequentes. O século XX foi marcado por uma profusão de meios de reprodução gráfica mecanizada que proporcionou melhor qualidade de reprodução e maior distribuição de impressos. Neste contexto de industrializado surgem os Quadrinhos que, ao longo da história, passam a ser caracterizados e reconhecidos pelo tipo de escrita manual, caligráfica, de caráter informal/casual e cujos estilos tornam-se uma forma de identidade visual.

Após mais de um século entretendo o público, as histórias em quadrinhos deixaram de ser apenas uma atividade de lazer e passaram a ser consideradas como demonstração da arte e criatividade humanas. Trata-se de uma expressão gráfico-visual que, desde 1894, vem aprimorando a interação palavra-imagem para contar histórias. Esta relação tornou-se mais harmoniosa por volta de 1900, com o surgimento do balão de diálogo e dos primeiros ruídos onomatopaicos (Cirne, 1977: 19), elementos considerados como particularidades marcantes da arte sequencial. A exploração contínua de modos de diagramação desencadeou padrões para sugerir a transmissão sonora de forma mais precisa; o uso do tamanho do texto para denotar volume, por exemplo, se tornou convencional.

Embora os enredos dos quadrinhos sejam transmitidos basicamente por meio de imagens, a informação textual complementa e enriquece a trama. É por isso que Roshell e Starkings (2003: 11) definem a meta da inserção de texto como a mesma dos demais estágios de produção de quadrinhos: ajudar a contar a história. O letreiramento, como é conhecida essa etapa, conta com recursos visuais que contribuem a determinar a comunicação sonora conforme pretendida pelo autor. É possível constatar isso com o posicionamento dos balões, o qual cadencia a cronologia do fluxo de ações e prescreve a duração do diálogo (Eisner, 2005: 63). Outro fator contribuinte é o estilo da letra empregada, que pode simular entonação, volume, timbre e até mesmo sotaque para o desempenho do personagem falante (Roshell & Starkings, 2003: 28).

Letreirar, como o próprio termo indica, constitui todo procedimento relativo ao emprego de letras nas histórias em quadrinhos, seja ele manual ou mediado por equipamentos. Portanto, quaisquer tipos de texto a serem colocados nas páginas são os objetos de trabalho desse segmento. Antes de prosseguir, é fundamental entender as diferentes categorias em que se encaixam os textos nas histórias em quadrinhos.

O título é um texto curto, de função distintiva, que serve para identificar a obra e abrir a história. As narrações, textos descritivos e notas editoriais são à parte da cena representada e normalmente vêm encapsulados em caixas narrativas. Paratextos linguísticos são textos que fazem parte da ilustração, como o caso de palavras em um livro desenhado, nomes em placas, cartazes, enfim, componentes visíveis aos personagens e que requerem alguma inscrição. Existem também os efeitos especiais de som ou onomatopeias, que se caracterizam pela junção de fonemas que simulam o ruído pretendido.

A comunicação entre os personagens é principalmente estabelecida por meio dos chamados textos de diálogo. Estes se subdividem em diálogo externo, o qual representa a fala articulada, e em monólogo interno, definido pelo pensamento. Esta última categoria é o foco deste artigo, pois são tipos de expressão que permitem serem configurados como particulares a

cada personagem.

## 2 Distinção através do suporte

Para o texto não ficar oculto no meio do desenho, recorre-se a suportes que oferecem contraste com a imagem de fundo. O balão, também chamado de bolha ou locugrama, é o suporte mais conhecido para dar visibilidade ao som falado. Considerado por Eisner (2010: 24) como um recurso extremo, o balão é representado por um recipiente arredondado, com um apontador (chamado de rabicho) indicando o locutor. O autor indica que o desenho se aproxima do vapor de ar quente exalado ao se falar em dias frios. Embora seja geralmente oval, o formato não é obrigatoriamente elíptico: alguns são quadrados ou retangulares, enquanto alguns mostram apenas a seta indicadora.

As incumbências do balão ultrapassam a dos textos pronunciados oralmente, ganhando novos formatos para revelar o que o personagem está pensando. Enquanto o balão com o rabicho definido é utilizado para denotar diálogo externo, para o monólogo interno, o balão assume formas mais impalpáveis, assemelhando-se a uma nuvem. O rabicho acompanha essa mudança e vira uma sucessão de bolhas que vão diminuindo gradativamente até a cabeça do personagem pensante. Alguns personagens, principalmente animais como o gato Garfield e o cão Snoopy, expressam-se sobretudo através de balões de pensamento, dada sua incapacidade de fala.

À medida que o uso dos balões foi crescendo, sua função transcendeu a de delimitador de fala e seu contorno (chamado também de perigrama) passou a atribuir características à maneira de expressão do locutor. (Eisner, 2010: 24) Embora o balão de fala em sua forma mais básica (arredondado, branco e com contorno preto) seja a mais conhecida, existem variações tão empregadas que se tornaram habituais aos leitores de quadrinhos.

Entre as finalidades que o balão pode desempenhar, o suporte pode demonstrar tonalidade e volume de voz. Balões dentados são chamativos e evocam gritos ou brados. Os sussurros, por sua vez, mesclam-se com o som do ambiente e, por isso, o balão muitas vezes é desenhado com a borda tracejada. Quando utilizado com o rabicho pontiagudo, o balão em nuvem podem indicar fala com entusiasmo ou com suavidade de voz.

Existem dicas generalizadas para reforçar a excentricidade de criaturas fictícias. Para realçar o caráter sombrio dos monstros, artistas recorrem a balões com sangue ou gosma escorrendo. Aos robôs e máquinas, são sugeridos balões poligonais que condizem com a exatidão de seu processamento e com a regularidade de seu tom de voz. Outra opção é usar o chamado balão de transmissão, caracterizado por seu formato irregular e rabicho de relâmpago, o qual também é utilizado para representar comunicação transmitida por aparelhos eletrônicos, como rádio e televisão.

Ademais, os balões não apenas são customizados para espécies distintas de seres, como possuem também potencial para dar vozes particulares a determinados personagens. Como o formato é normalmente padronizado para toda a série, a aparição de um balão estilizado que é usado unicamente por um ou poucos personagens indica que a voz possui alguma singularidade notável.

É possível distinguir a voz do protagonista de *Sandman* por fatores visuais: enquanto a maioria dos personagens apresenta o texto todo em caixa alta, a fala de Sonho contém também letras minúsculas; seu balão é negro, envolto por um contorno branco e serpenteante, ao contrário dos balões redondos e brancos dos personagens em geral. Além de as bordas amorfas tornarem a fala etérea, as distinções mencionadas prescrevem uma voz sombria, proeminente e sóbria, a qual condiz com sua personalidade.

Para narrações em terceira ou em primeira pessoa, externas à cena principal, usa-se um suporte retangular conhecido como caixa narrativa. Sua simplicidade e seu contorno geométrico oferecem destaque tanto nas ilustrações detalhadas quanto em imagens mais limpas de traços. Para causar mais contraste ou mesmo para torná-las mais atraentes, as caixas podem apresentar sombras, cores berrantes ou diferentes formatos, comumente representadas como filactérios carcomidos e faixas dobradas.

O tipo de letra desses suportes comumente se difere daquele usado para os diálogos nos balões, seja usando uma grafia diferente, seja usando o itálico. Os textos narrativos frequentemente se iniciam com uma capitular que ultrapassa as bordas do retângulo, fazendo com que sua chamada seja mais vistosa.

O uso de símbolos nas caixas narrativas, fazendo alusão ao protagonista da série em questão, é uma estratégia bastante utilizada para reforçar a marca de um personagem, principalmente em histórias de super-heróis, (Lainé & Delzant, 2010: 71) como, por exemplo, um relâmpago para o Flash ou um morcego para o Batman.

### 3 Distinção através das letras

Para a formatação de textos em geral, recomenda-se utilizar uma única família tipográfica, com exceção de fontes adicionais para compor títulos e para outras exigências que uma família não supre, como equações e alfabetos estrangeiros (Bringinghurst, 2005: 114; Tschichold, 2007: 45). Já no caso dos quadrinhos, busca-se padronizar os estilos de texto de mesma natureza, como diálogos e pensamentos, todavia, incentiva-se o uso variado de fontes, contanto que sejam cuidadosamente escolhidas para cada circunstância. Por existirem muitas situações em que vale o emprego de um estilo diverso, pode acontecer de haver uma única página com várias feições tipográficas incorporadas.

Mesmo com a ampla gama de possibilidades criativas, a trajetória histórica das hqs formou tradições que os quadrinistas costumam seguir, aproveitando a aceitação do público e evitando o estranhamento. Um estilo convencional se desenvolveu para os diálogos, devido à facilidade de feitura e à legibilidade após a impressão. É uma escrita similar à chamada “letra de arquiteto”, cuja caligrafia sempre em letras maiúsculas apresenta pequenas inclinações em elementos que a compõem. Segundo Klein (2004: 89), tais inclinações, normalmente decaindo para a esquerda, ajudam a distinção visual das letras.

Nas histórias em quadrinhos, as palavras escritas desempenham função sonora na medida em que o leitor as recita mentalmente. Para que a transmissão auditiva ocorra de maneira eficiente de acordo com as intenções do produtor, a forma da letra empregada pode fornecer pistas para que a leitura apresente as nuances desejadas. É imprescindível que os tipos de formatação sejam padronizados em forma, tamanho e espessura de traço, a fim de que a variação da letra como modulação vocal seja nítida. Quando a mudança é perceptível, há um indicativo de que o som emitido é diferente do habitual.

Assim como os balões, o estilo das letras amplia a dimensão do personagem emissor (Eisner, 2010: 25). O letreiramento serve como ferramenta de dublagem e pode conferir vozes únicas quando necessário. *Sandman*, escrito por Neil Gaiman e letreirado por Todd Klein, é uma série que constantemente demandava esse recurso, visto que é uma história repleta de entidades singulares. No arco “A Estação das Brumas” (Gaiman, 2011), quando aparecem vários seres extraordinários, verifica-se muitos estilos diferentes. A personagem Delírio fala por meio de letras desalinhadas mudando de tamanho assim como a jovem muda de aparência. Para simular o crocitar da ave, Klein concedeu a Matthew letras garranchosas. Os dizeres proferidos por Destino são sempre em itálico. Os anjos Remiel e Duma se expressam em uma rebuscada escrita manuscrita, demonstrando a delicadeza de suas vozes.

O letreiramento também pode se integrar ao caráter da personagem ressaltando outras

essências. Por exemplo, a equipe Comicraft atendeu ao pedido de Scott Lobdell de criar estilos condizentes com os poderes de cada membro de *Fantastic Four*, ao desenvolver letras ásperas para o Coisa, balões flamejantes com texto vermelho para o Tocha Humana e balões transparentes para a mulher invisível (Roshell & Starkings, 2003: 28). O herói Homem de Ferro também ganhou letras novas do letreirista Randy Gentile (Ellis & Granov, 2005). Quando trajando sua armadura, o personagem ganha voz robótica através das letras quadradas, as quais lembram aquelas exibidas na tela dos relógios digitais e de outros aparelhos eletrônicos.

A forma da letra também funciona como referência temporal. Um detalhe histórico que os quadrinistas Goscinnny e Uderzo levaram em conta é que as aventuras de sua obra, Astérix, se passam antes da invenção da numeração indo-arábica, que ocorreu aproximadamente em 500 d.C. (Jean, 2002: 56) Portanto, os números são sempre retratados em algarismos romanos, os quais existem desde o século IV a. C. (Jean, 2002: 64) Por se tratar de um sistema de numeração pouco utilizado, os criadores previram que os leitores poderiam ter dificuldades em ler números maiores que dez, então estes possuem uma legenda no mesmo quadro. Além disso, os números possuem um estilo gráfico diferente, apresentando serifa, variação de espessura e formato mais retilíneo, remetendo à escrita romana antiga.

No entanto, a diversidade de estilos mais conhecida de Goscinnny e Uderzo é a que reflete as características culturais e idiomáticas de cada nação, ao definir os padrões em escrita de acordo com a grafia original do povo retratado. Os godos se expressam em escrita gótica, a qual reforça sua cultura germânica, enquanto os egípcios falam em hieróglifos e os gregos falam em letras retas, parecendo entalhadas, assim como as inscrições gregas antigas.

A ideia já havia sido explorada esporadicamente por outros autores. Por exemplo, Charles Schulz já havia feito, em 1953, o personagem Shroeder cantar em alemão por meio de letras góticas, remetendo ao caráter antigo germânico da sinfonia. A diferença é que Goscinnny e Uderzo não escreviam o texto realmente em outra língua. A fala era em inglês e o formato incomum da letra induzia o entendimento de ser um idioma incompreensível ou com sotaque para os protagonistas. Seguindo essa linha, o quadrinista pode ir além e retratar idiomas inexistentes, tais quais línguas de monstros e de alienígenas. Caso não haja intenção de que os leitores saibam o que está sendo dito, basta usar caracteres indecifráveis. Vale lembrar que o que se busca é um equilíbrio entre a riqueza dos resultados possíveis com a clareza do que é proposto. Quando o leitor é sobrecarregado de estilos variados, a aparição de um novo perde o efeito e os existentes vão deixando de ser especiais.

#### 4 Considerações finais

O diálogo compõe uma linguagem essencial para se contar histórias. Como diz Comparato, 'ele é necessário para caracterizar as personagens, dar informações sobre a história e fazer que esta avance à medida que se escreve.' (2009: 173) Ao trazer o discurso falado para o campo da escrita, propriedades vocais como volume e timbre se extinguem. É na etapa do letreiramento que os profissionais dos quadrinhos buscam recuperar essas características, ligando-as aos atributos gráficos das letras e dos suportes, tornando os letreiristas em intérpretes entre as duas dimensões sensoriais e sonoplastas dos quadrinhos.

Apesar de a inserção textual nos quadrinhos ter consolidado alguns padrões, ainda se trata de um sistema informal, ou seja, não existem regras oficiais para o exercício dessa etapa, portanto, sua liberdade de criação é bastante abrangente. Explorações criativas podem ser feitas com fontes, tamanhos, cores, sombras, colocação, orientação espacial e curvaturas para tornar a transmissão mais coerente com o som desejado e mais adaptada à arte. Textos grandes e grossos chamam a atenção como um grito, assim como letras pequenas são discretas como um murmúrio. (Iannone & Iannone, 1990: 72–73) Letras tremidas indicam inconstância tonal e letras finas causam impressão de sons agudos. Todas as propriedades visuais da formatação podem ser utilizadas a serviço da expressividade da história.

Além de sugerirem o tom de voz, o letreiramento pode lidar com outras percepções dos leitores. A plasticidade é muitas vezes empregada para comunicar os sentimentos dos personagens, como é possível perceber em letras que pulam para fora do balão evocando desespero ou em balões que se desfazem em sinelos para conotar frieza.

Os aspectos visuais também podem ser explorados para ressaltarem os trejeitos do personagem retratado e para darem sotaque ao discurso, assim como a expressão vocal dos atores em um filme. Quando bem planejadas, as variações na escrita e no suporte gráfico auferem vozes únicas aos locutores, realçando suas personalidades. Em *Asterix*, o desenhista Uderzo utilizava os estilos caligráficos para reforçar a época em que se passava a trama e a cultura de cada povo, tornando-se um recurso criativo e, muitas vezes, aproveitado pelo escritor Goscinny para acrescentar humor à história. Todd Klein, em constante comunicação com Neil Gaiman, utilizou seus conhecimentos em *Sandman* para suprir a necessidade de variados estilos pedidos pelo autor, atribuindo, a cada um deles, um traço do personagem que o portava.

Assim como em inúmeras profissões, a trajetória do letreiramento não escapou ao processo de mecanização e hoje a maioria dos letreiristas utiliza o computador como principal ferramenta de trabalho, sendo que os profissionais buscam fontes tipográficas que mantenham o caráter manuscrito e orgânico das letras. A preferência por essa metodologia se justifica devido à agilidade para a inclusão do texto e para correções necessárias. Ademais, os *softwares* para a criação de tipografias digitais e as instruções para utilizá-los são de fácil acesso na internet, de forma a beneficiar o desenvolvimento de fontes exclusivas, promovendo assim a produção de letreiramento personalizado.

Com a diversidade de instrumentos à disposição, as variáveis das propriedades gráficas trabalhadas e a abertura a novas experimentações, o letreiramento apresenta um conjunto extenso de possibilidades a serem exploradas para intensificar ou revelar características intrínsecas aos personagens, fortalecendo sua identidade e, por consequência, enriquecendo a obra como um todo.

## Referências

- BRINGHURST, R. 2005. *Elementos do estilo tipográfico*. 3ª ed. São Paulo: Cosac Naify.
- CIRNE, M. 1977. *A explosão criativa dos quadrinhos*. 5ª ed. Petrópolis: Vozes.
- COMPARATO, Doc. 2009. *Da criação ao roteiro: teoria e prática*. 2ª edição. São Paulo: Summus.
- EISNER, W. 2005. *Narrativas gráficas*. 1ª ed. São Paulo: Devir.
- . 2010. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes.
- ELLIS, W. & GRANOV, A. 2005. *The Invincible Iron Man: Extremis*, nº 1. Nova Iorque: Marvel Comics.
- GAIMAN, N. 2011. *The Sandman: season of mists*. Nova Iorque: Vertigo.
- IANNONE, L. R. & IANNONE, R. A. 1994. *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Moderna.
- JEAN, G. 2002. *A escrita: memória dos homens*. Rio de Janeiro: Objetiva.
- KLEIN, T. Lettering. 2004. In: Chiarello, M. & Klein, T. *DC Comics guide to coloring and lettering comics*. Nova Iorque: Watson-Guption.
- LAINÉ, J. M. & DELZANT, S. 2010. *Le lettrage des bulles*. Paris: Groupe Eyrolles.
- MCLUHAN, Marshall. 1966. *The Gutenberg Galaxy, the making of typographic man*. Toronto: University of Toronto Press.

ROSHELL, J. & STARKINGS, R. 2003. *Comic book lettering: the Comicraft way*. Los Angeles: Active Images.

TSCHICHOLD, J. 2007. *A forma do livro: ensaios sobre tipografia e estética do livro*. São Paulo: Ateliê Editorial.

### **Sobre os autores**

Marjorie Yamada, UnB, Brasil <marjorie.yamada@gmail.com>

Luiz Fernando Las-Casas, UnB, Brasil <lascasas@gmail.com>