EVOLUÇÃO DO LETREIRAMENTO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

EVOLUTION OF COMIC LETTERING

Marjorie Amy Yamada[1]

Abstract — *With its own aesthetics, comics are a medium that integrates the world of words and the world of images. To reach the popular format we know today, with its sequence of frames, use of balloons, onomatopoeia and other visual resources, it took decades of trials that sought to combine illustration and text. The purpose of this study is to provide a historical overview of the evolution of textual layout in the universe of comics, following from precursory works of the first comic strips to current standards for the ninth art production. In order to better understand these changes, the step of comic lettering is briefly described as the textual insertion in comics. Then, through literature review, there is the chronological trajectory of how this process has developed, with emphasis on graphic innovations and influence elapsed of historical events, such as wars and artistic movements.*

Index Terms — *comics, comic lettering, graphic design, text layout.*

INTRODUÇÃO

Desde seu surgimento, as histórias em quadrinhos são uma expressão gráfico-visual que busca aprimorar a interação entre texto e imagem para contar histórias. Algumas particularidades marcantes que contribuem para reforçar essa relação é o uso de balões como suporte do diálogo e a exploração de elementos gráficos para sugerir a transmissão de sons de forma mais precisa.

Embora os enredos dos quadrinhos sejam transmitidos basicamente por meio de imagens, a informação textual complementa e enriquece a trama. É por isso que a meta da inserção de texto é considerada como a mesma dos demais estágios de produção de quadrinhos: ajudar a contar a história [9]. O letreiramento, como é conhecida essa etapa, conta com recursos visuais que contribuem a determinar a comunicação sonora conforme pretendida pelo autor. Pode-se constatar isso com o posicionamento dos balões, o qual cadencia a cronologia do fluxo de ações e prescreve a duração do diálogo [2]. Outro fator contribuinte é o estilo da letra empregada, que pode simular entonação e volume, para o desempenho do personagem falante.

Assim, existe uma extensa gama de possibilidades gráficas para expressar as propriedades do som, mas tais utilidades não nasceram simultaneamente às primeiras tiras de quadrinhos, nem foram imediatamente aceitas ao serem apresentadas ao público. Pelo contrário, os elementos do letreiramento empregados frequentemente nos quadrinhos hoje passaram por um longo período de familiarização, sujeitos a críticas e rejeições.

HISTÓRIA DO LETREIRAMENTO

Proto-quadrinhos

Os antecessores do balão de fala surgiram muito antes das primeiras tiras: o pergaminho, também chamado de filactério, surgiu no século XIII, como uma experimentação de juntar o texto à imagem. A fala era escrita em um papiro que pairava oscilante no ar e desenrolava-se até a boca do falante.

No século XV, a invenção da imprensa tornou a separar as imagens das palavras, já que ambos requeriam diferentes métodos para serem reproduzidos. Os textos voltaram a aparecer apenas abaixo das ilustrações e a coexistência das duas linguagens se enrareceram [7].

Os filactérios foram rejeitados para narrativas por não incorporarem valores realistas, mas eram frequentes em charges políticas britânicas. Os caricaturistas do século XVIII usavam comumente esse recurso e começaram a adotar formas gráficas mais circulares para conferir falas a políticos proeminentes da época [5]. Os pergaminhos estavam finalmente cedendo lugar aos balões rechonchudos, entretanto, eles se mantiveram exclusivos aos cartuns políticos por muitas décadas.

Foi Rodolphe Töpffer quem tornou a reaproximar palavra e imagem no âmbito da literatura, no início do século XIX [7], ao relatar histórias usando ilustrações sequenciais, com um pedaço da narração compartimentalizado abaixo de cada uma. Seus trabalhos foram impressos nos Estados Unidos e por toda a Europa, disseminando o método para fora do país.

O inglês Charles Wingman expandiu o alcance do balão ao levá-lo até Yokohama, em 1862, através de sua publicação "The Japan Punch". O Japão logo começou a absorção desse novo molde e, assim, mais uma mudança foi acrescentada à lista de transformações por que o país estava passando na modernização da era Meiji [4]. Kobayashi Kiyoshita foi um dos primeiros a incorporar a técnica, com o uso de balões nos cartuns políticos que publicou em "Maru Maru Chinbun", em 1886 [3]. Graças ao preço baixo da revista, o estilo rapidamente alcançou as massas.

[1] Marjorie Amy Yamada, mestranda em Design de Informação na UnB – Universidade de Brasília, DF, Brasil, marjorie.yamada@gmail.com.

DOI 10.14684/WCCA.8.2015.167-171
© 2015 COPEC

Primeira tira à Era de Ouro

Um marco importante surge em 1896, quando Richard Outcault concebe "The Yellow Kid" nos Estados Unidos [5] [8] [11]. Inicialmente, as falas do protagonista apareciam estampadas em sua veste, mas os balões foram acrescentados pouco tempo após a estreia. Na obra de Outcault, as conversações se tornaram fundamentais para a transmissão da piada. Era a primeira vez, nos trabalhos gráficos, que a ideia principal da história dependia do diálogo, e, por isso, as aventuras do garoto trajando um camisolão amarelo são geralmente creditadas como as primeiras tiras de quadrinhos.

A popularidade da série tornou-a uma força motriz para que o formato da tira fosse copiado por outros artistas. Dentro de alguns anos, o balão conquistou as páginas de quadrinhos norteamericanos e adicionar texto diretamente sobre as imagens se tornou uma prática comum. Isso não significa que as legendas tenham sido inutilizadas. Elas ainda estavam bastante presentes, principalmente para narrações. Ao mesmo tempo, a disposição horizontal dos painéis se provava como a orientação mais fluida para a leitura e o uso de bordas nos quadros tornava cada imagem em uma unidade inconfundível [11]. As duas características já começavam a virar regra.

A ideia do suporte redondo para os textos foi um sucesso quase imediato nos Estados Unidos, graças a sua dinamicidade, e se propagou mundo afora através da reimpressão das tiras americanas em outros países.

O Japão estava passando por uma fase de absorção intensa da cultura ocidental e nisso incluíram-se as histórias em quadrinhos, que beneficiavam as vendas de impressos. Alguns títulos estavam sendo traduzidos para os jornais locais e seu formato foi logo seguido por cartunistas e chargistas japoneses. A cópia limitou-se apenas à estrutura da tira e o conteúdo era adaptado ao gosto nipônico [3].

Os países latino-americanos se mostraram igualmente receptivos aos balões. A Argentina foi conquistada pela fórmula americana e esta foi aplicada em "Las aventuras de Viruta y Chicharrón", de Manuel Redondo, em 1912, considerada a primeira história em quadrinhos nacional, por ser contínua e apresentar personagens fixos [9]. No México, foram as complicações em conseguir as licenças e traduzir as histórias estrangeiras que impulsionaram os jornais a patrocinar produções locais. Assim, o artista Salvador Pruñeda foi comissionado para criar "Don Catarino", sob o paradigma americano. Seguindo o exemplo, várias tiras mexicanas começaram a circular no país [1].

A Europa em geral não se convenceu a adotar o modelo americano e continuou a usar blocos de texto por décadas. Apenas tiras cômicas inglesas aderiram a esse recurso, já que a Grã-Bretanha tinha mais acesso aos quadrinhos americanos por compartilhar a mesma língua que os EUA. Mesmo assim, os balões não substituíam os textos narrativos; eles complementavam-nos. Enquanto nos Estados Unidos as histórias em quadrinhos eram promovidas como uma atividade familiar, os europeus viam essa mídia como uma fase de transição das crianças no trajeto para a verdadeira literatura. Como os textos em prosa eram considerados mais educativos, os balões caíram em desvalor.

Em todos os lugares, o cartunista era o responsável por todas as etapas de produção, incluindo a inserção de texto, que era feita com a caligrafia regular do artista, com algum esmero para melhorar a legibilidade. Para evitar dividir os lucros e como não havia exigência rigorosa quanto à escrita, era inviável contratar assistentes para letreirar.

Até aí, as letras eram colocadas livremente, sem espaçamentos padronizados e, às vezes, eram visivelmente desalinhadas. A invenção do guia de Ames em 1917 tornou o letreiramento em uma tarefa mais fácil e com aparência mais alinhada. Essa ferramenta garante a consistência no tamanho e a uniformidade das letras.

A maioria dos artistas preferia usar letras maiúsculas, o que se tornou uma convenção dos quadrinhos. Isso se justifica porque as tiras tinham sua resolução reduzida para serem publicadas em jornais e revistas, e as letras maiúsculas mantinham-se mais legíveis que as minúsculas. O guia de Ames reforçou essa preferência porque, com o uso desse instrumento, eram necessárias linhas-guias extras para marcar a altura das letras minúsculas e quaisquer descendentes, fazendo com que o uso de caixa alta fosse mais conveniente.

A difusão sonora não se restringiu apenas à mídia dos quadrinhos. Conforme chegava o fim da década, o cinema ia se despedindo de sua era silenciosa. Com a introdução do meio sonoro na arte cinematográfica, quase que simultaneamente os europeus aceitaram que os personagens dos quadrinhos adquiriam voz por meio dos balões.

O primeiro gibi existente, "Famous Funnies", surgiu em 1933 nos Estados Unidos [11]. O preço módico de dez centavos por edição impulsionou a popularidade do formato, o que acarretou no aumento da demanda por material para fomentar a indústria de revistas de quadrinhos que acabava de nascer. Os quadrinistas logo ficaram sobrecarregados e não davam conta de todo o processo, o qual foi quebrado em etapas de linha de montagem. Assim, assistentes já eram requisitados para efetuar o emprego de textos.

A importação levou a revista de quadrinhos à Europa e se tornou modelo de imitação para publicações que cobriram o continente. No entanto, quando o Terceiro Reich conquistou a Europa Ocidental no início dos anos 1940, os alemães prontamente cortaram todas as importações americanas [11]. A propagação do balão, que se dava por meio dos quadrinhos estadunidenses, sofreu uma suspensão e, por muitos anos, esse recurso foi menos comum na Europa que nos Estados Unidos, ou era usado junto com blocos de texto. Na Holanda em particular, a proibição alemã, somada à escassez de papéis para impressão e ao choque geral da guerra, pode ter contribuído para que a produção nacional se mantivesse conservadora às legendas, que foram a forma favorita local por mais duas décadas.

Em 1937, a publicação de "Superman", criação de Jerry Siegel e Joe Shuster, introduziu o universo dos super-heróis

e foi o marco inicial da Era de Ouro dos Quadrinhos. Na série, a inconsistência gráfica das letras trazia um logotipo diferente a cada edição até que, no quinto volume da série, Ira Schnapp foi encarregado de refinar o desenho para a versão que se manteve inalterada até 1983.

Como os quadrinhos são uma mídia visual, a atratividade do título na capa e sua representatividade das características da história eram essenciais para os potenciais compradores, principalmente as crianças, que reagiam visceralmente. Assim, o valor do serviço de Schnapp foi reconhecido a ponto de ser requisitado para vários outros heróis da Detective Comics (DC).

Nos anos 40, os balões deixaram de ser exclusivos dos quadrinhos cômicos e passaram a invadir os gêneros de aventura e de ação. Entretanto, mesmo que esse elemento de fala fosse quase onipresente, alguns autores ainda se opunham ao uso dos balões. HQs clássicas, como o Príncipe Valente e Flash Gordon, mantinham o apego às legendas isoladas do desenho [8].

Com a explosão da indústria de quadrinhos no cenário americano, a procura por material novo permitiu que os cartunistas se especializassem apenas nos aspectos da criação em que eram melhor qualificados, tornando possível ganhar a vida sendo letreirista. Esse processo de criação deu início às chamadas "lojas" (shops, no original), que eram estúdios formados por arte-finalistas, letreiristas, coloristas e outros profissionais especializados.

Em 1942, Matthew Luckiesh e Frank Moss conduziram estudos em histórias em quadrinhos e concluíram que a mídia falhava no teste de visibilidade. Os pesquisadores consideraram que as letras eram muito pequenas, o texto era frequentemente colocado sobre fundos coloridos e os balões de fala não tinham espaços apropriados entre as linhas de diálogo. Embora atualmente a revisão dessas pesquisas revele que os resultados foram exagerados, a constatação de que os quadrinhos simbolizavam um retrocesso para a visão das crianças teve forte impacto na época.

Simultaneamente, a Europa era cada vez mais reprimida pelo regime fascista, principalmente no que tange à resistência às influências culturais americanas. Com o problema de ainda circularem quadrinhos norteamericanos disfarçados de publicações nacionais, a ditadura favoreceu o uso de textos narrativos; na Itália, acabou sendo proibido o emprego de balões.

Assim que a paz reinou novamente, eclodiram importações de quadrinhos dos Estados Unidos no resto do mundo [8]. Nessa época, o Japão passava por uma busca por novas fontes de entretenimento que abriu caminho para produções nacionais que copiassem a cultura ocidental. Foi nesse caminho que surgiu o primeiro mangá (história em quadrinhos japonesa) de Osamu Tezuka, considerado hoje como o deus das histórias em quadrinhos [11]. Sua obra de estreia, "Shin Takarajima", trazia consigo a influência do estilo Disney e da cenografia cinematográfica, como closes e expressões tridimensionais. Soma-se a isso a moldagem das onomatopeias e Tezuka deu origem a uma narrativa que se assemelhava a um filme, com um traço que ditou a estética do mangá por pelo menos uma década.

Em várias partes do mundo, quadrinistas faziam experimentações com a interação entre palavra e imagem. Walt Kelly se torna marcante nesse meio ao explorar os tipos caligráficos e ligá-los às personalidades de seus personagens em Pogo. O formato do balão e a configuração gráfica textual tornavam o conteúdo e o falante ainda mais expressivos e característicos.

Do Código ao Pop Art

Devido à propagação da ideia de que a leitura de quadrinhos contribuía para a delinquência juvenil, em 26 de outubro de 1954, a indústria de quadrinhos adotou o "Comics Code Authority", código de ética criado em resposta à reação pública contra a indústria de quadrinhos em geral. As histórias que fossem aprovadas pela inspeção recebiam um selo de aprovação. Apesar de o Código não possuir qualquer controle sobre as editoras, a maioria das distribuidoras se recusavam a portar quadrinhos sem o selo.

Algumas das imposições do Código remetiam diretamente à formatação textual, como a regra de que a palavra "crime" nunca deveria aparecer sozinha no título nem ser maior do que as outras palavras da capa. Outras restrições interferiram na disposição gráfica com a censura do conteúdo. Enquanto algumas histórias eram reescritas e re-letreiradas conforme a correção, outras apenas cortavam a parte rejeitada, causando um claro desequilíbrio no balão.

O fim dos anos 50 e início dos anos 60 viu a história em quadrinhos se elevar do ponto de mídia corruptora ao conceito de arte: enunciava-se aí o nascimento da Pop Art. Roy Lichtenstein retrocedeu no tempo da impressão e voltou a usar cores primárias e estilos simplistas com as retículas Ben-day para enfatizar planicidade, banalidade e falta de individualismo em suas obras que se baseavam em cenas de histórias em quadrinhos [11].

Ao passo que o movimento atingia seu auge em meados dos anos 60, franquias de quadrinhos passavam pela adaptação para a TV, incluindo "Batman". O produtor deste, William Dozier, teve a ideia de torná-lo tão antiquado que os adultos achariam divertido. O público amou esse conceito, inclusive os brilhantes efeitos sonoros ao estilo Pop Art sobre as cenas de luta.

Os quadrinhos aproveitaram o sucesso que o movimento estava tendo entre os jovens e se adaptaram para atingir o público universitário. As cores que inspiraram Lichtenstein foram intensificadas para tons mais extravagantes e os efeitos sonoros que o Pop fazia vibrar como palavra-imagem também foram copiados para o papel, aumentados e exagerados. Sob essa mesma influência, o design de cartazes, anúncios e grandes revistas seguiam a marcha do estilo típico de quadrinhos, adotando balões de fala para transmitir mensagens comerciais.

Mesmo sob severa limitação do Código, alguns cartunistas estavam determinados a publicar conteúdo

proibido. Esse desejo se concretizou em edições que pecavam pela desordem e até pela ilegibilidade, longe de serem sofisticadas. Era o movimento underground dos quadrinhos. Os autores desses novos gibis tinham mais autonomia sobre seus trabalhos e focavam na liberdade de expressão, o que encorajava uma diversidade de experimentações em várias áreas, inclusive a do *lettering*. O design dos títulos é incrivelmente diversificado, com grande influência psicodélica e de cartazes publicitários.

Um nome importante do movimento é Vaughn Bodê. As formas grandes, exuberantes e arredondadas de suas letras, junto às cores vibrantes usadas, tiveram grande influência sobre a arte do graffiti [6].

Em 1970, o movimento perdeu força. Nessa década, Will Eisner questionava a maturidade do paradigma dos quadrinhos. O artista não queria que "Um contrato com Deus", obra depressiva e pesada, fosse distribuída por uma editora de quadrinhos. Em 1978, o livro foi disponibilizado nas livrarias sob a definição de "graphic novel". Embora Eisner jamais tenha clamado que cunhou o termo, o conceito foi usado posteriormente graças a "Um contrato". Seu trabalho tinha balões de fala, como nos quadrinhos, assim como textos corridos de textos literários [11].

Letreiramento digital

A partir da década de 80, o lettering misto, isto é, que usa letras minúsculas e maiúsculas, foi progressivamente se tornando mais utilizado nos quadrinhos. Graças ao uso de tipos, escrever em letras maiúsculas ou minúsculas não significava mais complexidade em relação ao processo. Contudo, como o uso da caixa alta se tornou convencional, até hoje se revela como a prática predominante na produção de HQs.

Aproximando do fim da década, o uso de computadores já estava amplamente difundido. Alguns quadrinistas experimentaram fontes de computador, tais como Pepe Moreno com "Batman: Digital Justice", mas esse método foi empregado principalmente por remeter ao tema *hi-tech* das histórias.

Nessa época, Richard Starkings resolveu aderir ao time do letreiramento digital. O público logo começou a se acostumar com o novo tipo de letras e, como o volume de serviço se acumulava, Starkings resolveu criar um estúdio exclusivamente de letreiramento em parceria com John Roshell. O site da companhia, Comicraft, passou a ser não apenas um meio de solicitar serviços como funciona também de loja virtual para as fontes desenvolvidas.

Em 1992, quando a colorização passou a ser feita digitalmente, a indústria de quadrinhos resolveu tirar o máximo de proveito dos aspectos tecnológicos e os textos passaram a ser inseridos na arte escaneada.

Apesar de ter havido resistência contra o letreiramento digital, mais e mais letreiristas decidiram condescender com o uso do computador para facilitar seu trabalho. Além dos contratados e dos autônomos, passaram a surgir mais estúdios próprios para essa tarefa. Alguns que merecem destaque são a Blambot, fábrica tipográfica e companhia de letreiramento, fundada por Nate Piekos em 1999, e o estúdio Virtual Calligraphy, fundado por Chris Eliopoulo em 2003, que fez inúmeros trabalhos para a Marvel.

Os computadores agilizavam o letreiramento, mas os benefícios da tecnologia não se restringiam apenas aos profissionais da área. Foram criados programas como o Bitstrips, Comic Life, Comic Book Creator e uma série de outras aplicativos *online* que oferecem até àqueles com mínima habilidade de desenho a oportunidade de montar uma história em quadrinhos. Embora leigos e iniciantes apreciem o escopo de possibilidades artísticas, o resultado é muito limitado às ferramentas disponíveis.

Mesmo com a proliferação de ferramentas digitais, as formas tradicionais não foram completamente abandonadas. Muitos dos profissionais que usam letreiramento digital sabem usar um guia de Ames, e alguns trabalhos ainda são feitos no estilo clássico. A editora Maurício de Sousa conserva a tradição do letreiramento manual nos gibis da Turma da Mônica, que são publicados há mais de 50 anos.

Dessa forma, percebe-se que o avanço tecnológico que antes era repudiado como uma ameaça à qualidade do letreiramento se tornou uma grande vantagem para os letreiristas que sabem aproveitá-lo. Além disso, a internet ampliou o contato com as HQs em um sentido que torna os leitores mais sensíveis às minúcias de cada etapa de produção. O trabalho gráfico textual é debatido em fóruns de discussão e alguns tópicos já se voltam para saber quem é o letreirista favorito de cada membro. Se antes esses profissionais não eram tão conhecidos, agora eles são procurados em seus websites, onde dão dicas do ofício.

Conforme a atividade de inserção textual ganha mais visibilidade, mais os quadrinistas adquirem consciência das possibilidades que as formas gráficas das letras têm a oferecer para enriquecer a história. E com a exploração aprofundada da função do letreiramento como ferramenta de sonoplastia e dublagem dos quadrinhos, outras soluções são descobertas, aproximando cada vez mais a dimensão visual aos sons que se deseja transmitir.

CONCLUSÃO

É encorajador ver que ao longo dos séculos narrativas gráficas continuaram a evoluir para uma linguagem de palavra-imagem que é bem adequada para expressar ideias complexas através de uma variedade de impressões em papel e de plataformas digitais. Ademais, a eficiência dessa interação tem se mostrado abrangente o bastante para que elementos exclusivos dos quadrinhos sejam incorporados em outras mídias.

A compreensão do balão como um símbolo representante da fala já é mundialmente difundida, de modo que é um recurso emprestado por outros meios visuais como signo de comunicação verbal. Sites e aplicativos digitais usam o balão como ícone representando alguma forma de

interação. Imagens com necessidade de apelar para o público jovem ou de destacar um comentário articulado empregam frequentemente balões de fala com estilo de letra convencional dos quadrinhos, portanto, é comum encontrá-los em capas de revista, cartazes publicitários e outras peças impressas de marketing.

Como visto no caso do seriado televisivo do Batman, o letreiramento é aplicado até em mídias sonoras, principalmente em referência direta à estética dos quadrinhos. Onomatopeias similares às de Pop Art aparecem em "Scott Pilgrim vs. the World", filme dirigido por Edgar Wright. Jogos eletrônicos também incorporam os balões mesmo que haja opção de áudio para as falas, como é o caso da série "Tales of", publicada pela Namco.

Não apenas o lettering de quadrinhos está extravasando para além de seu universo de origem, como também guias para seu uso criativo e eficiente estão mais acessíveis. Na internet, pode-se encontrar tutoriais publicados por companhias de fontes para HQs e por letreiristas profissionais.

O letreiramento está, portanto, alcançando uma visibilidade cada vez maior e os interessados na área conseguem informações facilmente sobre sua feitura. Com a exposição crescente, o vocabulário de possíveis ideias só cresce em complexidade, ao passo que os leitores se tornam mais abertos ao desenvolvimento de novas convenções.

REFERÊNCIAS

[1] DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J. *The Power of Comics:* History, Form, and Culture. Nova York (EUA): Continuum International Publishing Group, 2009. 360 p.

[2] EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. 1ª ed. São Paulo: Devir, 2005. 168 p.

[3] LUYTEN, Sonia Bide. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2012. 3ª ed. 220 p.

[4] _____. *Onomatopeias e mímesis no mangá*. Revista USP, São Paulo, n.52, p. 176-188, dez/fev. 2001-2002.

[5] MARSDEN, Rhodri. Interesting object: the speech balloon. *The Independent*, Londres, 30 nov. 2013. Disponível em: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/features/interesting-object-the-speech-balloon-8967847.html>. Acesso em: 29 jul. 2014.

[6] MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014. 320 p.

[7] MCCLOUD, Scott. *Desvendado os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005. 218 p.

[8] PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. 224 p.

[9] ROSHELL, John; STARKINGS, Richard. *Comic book lettering: the Comicraft way*. Los Angeles: Active Images, 2003. 64 p.

[10] SZYMANCZYK, Oscar. *Historia de las historietas en Argentina*. Buenos Aires (AR): Duncan, 2014. 1ª ed. 168 p.

[11] VAN LENTE, Fred; DUNLAVEY, Ryan. *The comic book history of comics*. San Diego (EUA): IDW Publishing, 2012. 224 p.