

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA

**CLASSES DE COMPORTAMENTOS QUE COMPÕEM A SUB-ETAPA
“SEGMENTAR FLUXO DE EVENTOS PARA COMPOR FIGURAS DE
QUADRINHOS” DO PROCESSO COMPORTAMENTAL “PRODUZIR
HISTÓRIA EM QUADRINHOS”**

FLORIANÓPOLIS

2009

SAULO SATOSHI BOTOMÉ

**CLASSES DE COMPORTAMENTOS QUE COMPÕEM A SUB-ETAPA
“SEGMENTAR FLUXO DE EVENTOS PARA COMPOR FIGURAS DE
QUADRINHOS” DO PROCESSO COMPORTAMENTAL “PRODUZIR
HISTÓRIA EM QUADRINHOS”**

**Dissertação apresentada como requisito
parcial à obtenção do grau de Mestre em
Psicologia pelo Programa de Pós-
Graduação em Psicologia do Centro de
Filosofia e Ciências Humanas da
Universidade Federal de Santa Catarina.**

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Olga Mitsue Kubo

FLORIANÓPOLIS

2009

TERMO DE APROVAÇÃO

S A U L O S A T O S H I B O T O M É

CLASSES DE COMPORTAMENTOS QUE COMPÕEM A SUB-ETAPA “SEGMENTAR
FLUXO DE EVENTOS PARA COMPOR FIGURAS DE QUADRINHOS” DO PROCESSO
COMPORTAMENTAL “PRODUZIR HISTÓRIA EM QUADRINHOS”

Dissertação aprovada como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Psicologia no Programa de Pós-Graduação em Psicologia do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina pela seguinte banca examinadora:

Orientadora:

Prof.^a Dr.^a Olga Mitsue Kubo
Departamento de Psicologia, UFSC

Prof.^a Dr.^a Juliane Vecili
Departamento de Psicologia, Unisul/SC

Prof.^a Dr.^a Mônica Helena Tieppo A. Gianfaldoni
Departamento de Psicologia, PUC/SP

Florianópolis, 27 de fevereiro de 2009

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais e familiares que sempre me apoiaram, me orientaram e me incentivaram em tudo. À Ana Paula Hoffmann, minha namorada, que soube ser compreensiva comigo e sempre me apoiou, orientou e incentivou em tudo também. Ao Davi Leon Dias e à Patrícia Spinoza que me ensinaram muito sobre desenho e história em quadrinhos e sempre me incentivaram a investir profissionalmente na área. A todos os professores e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Santa Catarina, em especial aos professores da Linha de pesquisa de Análise do Comportamento em Aprendizagem, Organizações e Trabalho. Aos colegas e amigos de Curso. A todos os pesquisadores e profissionais de Psicologia, Análise do Comportamento e História em quadrinhos, pois foi a partir do conhecimento produzido por eles que essa dissertação se tornou possível. E à minha orientadora, e co-autora desse trabalho, Professora Doutora Olga Mitsue Kubo.

Calvin • Haroldo



Tira de quadrinhos “Calvin e Haroldo” (Calvin and Hobbes) do desenhista norte-americano Bill Watterson (disponível em <http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/>.)

SUMÁRIO

RESUMO	viii
ABSTRACT	ix
1 CLASSES DE COMPORTAMENTOS QUE COMPÕEM A SUB-ETAPA “SEGMENTAR FLUXO DE EVENTOS PARA COMPOR FIGURAS DE QUADRINHOS” DO PROCESSO COMPORTAMENTAL “PRODUZIR HISTÓRIA EM QUADRINHOS”	001
1.1 Conceito de história em quadrinhos e histórico das histórias em quadrinhos para contextualizar o processo de produzir história em quadrinhos	002
1.2 O uso das histórias em quadrinhos como recurso para o ensino evidencia a relevância social da produção de conhecimento sobre o processo de produzir história em quadrinhos	003
1.3 Qualificar pessoas para produzir história em quadrinhos exige conhecimento sobre o processo de produzir história em quadrinhos	007
1.4 A noção de comportamento e o conhecimento produzido pela Análise do Comportamento como base para estudar o fenômeno “produzir história em quadrinhos”	011
1.5 Produzir história em quadrinhos: uma classe geral de comportamentos	018
1.6 A relevância social de caracterizar os comportamentos da classe de comportamentos denominada “produzir história em quadrinhos”	021
2 PROCESSO PARA IDENTIFICAR CLASSES DE COMPORTAMENTOS QUE COMPÕEM A SUB-ETAPA “SEGMENTAR FLUXO DE EVENTOS PARA COMPOR FIGURAS DE QUADRINHOS” DO PROCESSO COMPORTAMENTAL “PRODUZIR HISTÓRIA EM QUADRINHOS”	025
2.1 Características da obra selecionada como fonte de informação	026
2.2 Critérios de escolha da obra	027
2.3 Procedimento	030
2.3.1 Identificação dos elementos estruturais que compõem história em quadrinhos	031
2.3.2 Identificação das etapas que constituem o processo de produzir história em quadrinhos	035
2.3.3 Identificação das sub-etapas constituintes de duas etapas (escrita e desenho) do processo de produzir história em quadrinhos	036
2.3.4 Identificação de classes de comportamentos de uma das sub-etapas da etapa de “desenho” constituinte do processo de produzir história em quadrinhos	037

2.3.5 Análise e complementação da classe de comportamentos constituíntes da sub-etapa “segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos” da etapa “desenho” do processo de produzir história em quadrinhos	041
3 EXPLICITAR ELEMENTOS ESTRUTURAIS QUE COMPÕEM UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO CONDIÇÃO PARA DESCOBRIR ASPECTOS ANTECEDENTES E CONSEQÜENTES DO AMBIENTE PROFISSIONAL EM RELAÇÃO AOS QUAIS CLASSES DE RESPOSTAS DO PROFISSIONAL NECESSITAM SER APRESENTADAS PARA PRODUZIR HISTÓRIA EM QUADRINHOS	043
4 EXPLICITAR ETAPAS COMPONENTES DO PROCESSO DE PRODUZIR HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO CONDIÇÃO PARA DESCOBRIR CLASSES DE COMPORTAMENTOS RELACIONADAS A ESSAS ETAPAS	078
5 DECOMPOR SUB-ETAPAS COMO CONDIÇÃO PARA DESCOBRIR CLASSES DE COMPORTAMENTOS COMPONENTES DE CADEIAS COMPORTAMENTAIS ESPECÍFICAS DO PROCESSO DE PRODUZIR HISTÓRIA EM QUADRINHOS.....	110
6 CONTRIBUIÇÃO DO CONHECIMENTO DA ANÁLISE DO COMPORTAMENTO PARA AUMENTAR A CLAREZA SOBRE COMPORTAMENTOS PROFISSIONAIS DE QUEM PRODUZ HISTÓRIA EM QUADRINHOS.....	141
REFERÊNCIAS	146
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR.....	149
LISTA DE FIGURAS	151
LISTA DE TABELAS.....	154

BOTOMÉ, Saulo Satoshi. **Classes de comportamentos que compõem a sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” do processo comportamental “produzir história em quadrinhos”**. Florianópolis, 2009. 173f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal de Santa Catarina.

Orientadora: Olga Mitsue Kubo

Defesa: 27/02/2009

RESUMO

O conhecimento produzido pela Análise do Comportamento (AC) tem possibilitado descobrir comportamentos e classes de comportamentos profissionais de diversos campos de atuação. Histórias em quadrinhos (HQs) são utilizadas em diversos contextos sociais (entretenimento, educação etc.) e é importante garantir capacitação adequada dos profissionais que as produzem. Produzir HQs é um processo composto de diversos comportamentos em variados graus de abrangência e a caracterização desses comportamentos é necessária para garantir capacitação adequada de profissionais que produzem HQs. O problema de pesquisa foi identificar classes de comportamentos que compõem a sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” do processo comportamental “produzir HQs” a partir de trechos selecionados da obra *Quadrinhos e arte seqüencial* (Eisner, 2001). Foram identificadas 12 etapas do produzir HQs. Destas, foi selecionada uma para a identificação de suas sub-etapas. De nove, foi selecionada uma sub-etapa e, por meio da decomposição baseada na noção de comportamento, foi proposta a cadeia comportamental desta sub-etapa com sete classes de comportamentos. A explicitação de etapas e sub-etapas do produzir HQs possibilita avaliar a quantidade de classes de comportamentos envolvidos na atuação de profissionais das HQs e a contribuição da AC para a proposição e ensino dessas classes.

Palavras-chave: História em quadrinhos; Análise comportamental de história em quadrinhos; Programação de ensino.

A B S T R A C T

The knowledge produced by Behavior Analysis (BA) has made possible to discover behaviors and classes of professional behaviors of diverse working fields. Comics are used in diverse social contexts (entertainment, education and others) and are important to guarantee adequate qualification of the professionals who produce them. "Making comics" is a process composed of diverse behaviors in varied enclosed degrees and the characterization of these behaviors is necessary to guarantee adequate qualification of professionals who make comics. The research problem was to identify classes of behaviors that compose the under-stage "segment flow of events to compose figures of comics" of the behavioral process "making comics" from selected stretches of the Comics and Sequential Art book (Eisner, 2001). 12 stages of making comics had been identified. Of these, one was selected for the identification of its under-stages. Of nine, one under-stage was selected and, by means of the decomposition based on the behavior notion, the behavioral chain of this under-stage with seven classes of behaviors was proposal. The explicit of stages and under-stages of making comics makes possible to evaluate the amount of behavioral classes involved in the performance of comics professionals and the contribution of the Behavior Analysis for the proposal and teaching of these classes.

Key-words: Comics; Comics Behavior Analysis; Teaching program

1

CLASSES DE COMPORTAMENTOS QUE COMPÕEM A SUB-ETAPA “SEGMENTAR FLUXO DE EVENTOS PARA COMPOR FIGURAS DE QUADRINHOS” DO PROCESSO COMPORTAMENTAL “PRODUZIR HISTÓRIA EM QUADRINHOS”

Turma da Mônica. Quem nunca ouviu falar ou não se divertiu com as histórias dessa turminha criada por Maurício de Sousa? Qual pessoa não conheceu as aventuras do Menino Maluquinho, criadas por Ziraldo? Ou quem nunca leu as histórias de Mafalda, do cartunista argentino Quino? E as histórias em quadrinhos norte-americanas de super-heróis que, nessa primeira década do século XXI, foram em sua grande maioria adaptadas para os cinemas? Talvez os quadrinhos europeus como Asterix e Tintin? Ou quem sabe os mangás (histórias em quadrinhos japonesas) como Akira, Cavaleiros do Zodíaco ou Dragon Ball? Se algum desses personagens e histórias nunca lhe veio ao conhecimento, pelo menos você já deve ter lido as famosas tirinhas de quadrinhos publicadas nos principais jornais do Brasil. O universo das histórias (e também das tiras) em quadrinhos faz parte do cotidiano das pessoas. Mesmo que no Brasil o “consumo” de histórias em quadrinhos seja menor que na América do Norte, Europa e Ásia, já é um mercado significativo no país. Mas e quanto à produção dessas histórias? Será que é algo que faz parte do cotidiano das pessoas? Quem são as pessoas por “detrás” das histórias em quadrinhos? Como elas fazem histórias em quadrinhos? Como elas aprenderam a fazer histórias em quadrinhos? Que tipos de classes de comportamentos estão envolvidos nesse processo de produzir história em quadrinhos? O quanto esses profissionais (e por que não a ciência?) já sabem a respeito do processo de produzir história em quadrinhos? O que já se sabe sobre o “produzir história em quadrinhos” para que ele possa ser ensino efetivamente a outras pessoas? Quais são as contribuições das diferentes áreas de conhecimento, em especial da Psicologia e da Análise do Comportamento, para aumentar a visibilidade e efetividade sobre esse processo? O que já se tem produzido, em Análise do Comportamento, a respeito das classes de comportamentos constituintes das diversas etapas que compõem o processo de produzir história em quadrinhos?

1.1 Conceito de história em quadrinhos e histórico das histórias em quadrinhos como recurso necessário para contextualizar o processo de produzir história em quadrinhos

A história em quadrinhos é constituída por uma série de figuras e palavras inseridas em quadros que são dispostos em seqüência harmônica e equilibrada (Eisner, 2001). McCloud (2005) define história em quadrinhos como um conjunto de “imagens pictóricas e palavras dispostas lado a lado em uma seqüência deliberada [...]” (p. 9). A definição de Eisner (2001) apresenta um elemento essencial para a história em quadrinhos que não é considerado na definição de McCloud – o quadro no qual se inserem as imagens e palavras, também conhecido como requadro. McCloud (2005) ressalta uma característica importante da disposição das imagens e palavras na história em quadrinhos que é a disposição em seqüência lado a lado, que difere a história em quadrinhos da animação ou desenho animado. Essas duas definições estruturais de história em quadrinhos serão utilizadas, pois parecem satisfazer uma definição clara e completa das modernas histórias em quadrinhos.

Há tempos o homem “produz” imagens. Upjohn, Wingert e Gaston (1975) relatam que em todos os continentes foram encontradas pinturas que, segundo arqueólogos, datam da época Pré-histórica da existência do homem. Eles relatam que os exemplos mais conhecidos e mais flagrantes foram encontrados em cavernas no Sul da França e na Europa Setentrional e Oriental habitadas pelo homem há cerca de 12 a 20 mil anos atrás, época correspondente ao final do período Paleolítico. Bazin (1980) relata que os desenhos e as pinturas rupestres encontradas na Europa e Ásia que datam de cerca de 40 mil anos atrás, época correspondente ao período Paleolítico Superior, são evidências de que o homem já produzia imagens.

A utilização de imagens em seqüência também é antiga. McCloud (2005) diz que não se sabe ao certo quando o homem começou a contar história por meio de imagens em seqüência, mas alguns dos registros mais antigos dos quais a humanidade tem conhecimento são as pinturas egípcias de 12 séculos a.C. Outro registro importante sobre o qual há conhecimento é um manuscrito em imagem do período pré-colombiano (1049 d.C.) encontrado por Cortés em 1519 nas Américas e tapeçarias francesas detalhando a conquista normanda da Inglaterra que começou em 1066 (McCloud, 2005).

Há tempos, portanto, a humanidade utiliza imagens em seqüência para contar histórias ou representar idéias. Mas e quanto às modernas histórias em quadrinhos? Para Eisner (2001), a utilização de imagens em seqüência (ou arte seqüencial) “[...] desenvolveu-se até resultar nas tiras e revistas em quadrinhos, amplamente lidas, que conquistaram uma posição inegável na cultura popular [...]” (p. 5) do século XX. Desde o suíço Rodolphe Töpffer (1799-1846), considerado o pai dos quadrinhos modernos (McCloud, 2005; Moyá, 1996), as histórias em quadrinhos evoluíram consideravelmente. Atualmente, nesse início de século XXI, é possível encontrar histórias em quadrinhos sendo aplicadas e utilizadas nas mais diversas situações e contextos, com diversas finalidades.

Com base nas definições de história em quadrinhos de McCloud (2005) e Eisner (2001), o que já se sabe a respeito das etapas do processo de produzir essas histórias em quadrinhos? Nas suas mais diversas aplicações, de que maneira estão sendo ensinadas as histórias em quadrinhos para as pessoas que trabalham (ou tem pretensão de trabalhar) com histórias em quadrinhos? De que maneira o conhecimento produzido a respeito das etapas do processo de produzir história em quadrinhos pode auxiliar nos processos de ensino-aprendizagem de história em quadrinhos?

1.2 O uso das histórias em quadrinhos como recurso para o ensino evidencia a relevância social da produção de conhecimento sobre o processo de produzir história em quadrinhos

As histórias em quadrinhos podem ser apresentadas nos mais diversos formatos: tiras, revistas com coleções aleatórias de obras curtas, novelas gráficas ou graphic novels, story boards (roteiros de imagens para filmes) e manuais de instrução (divididos em manuais de instrução condicionadores de atitude e manuais de instrução técnico). Esses diversos formatos das histórias em quadrinhos são utilizados com duas funções principais: entretenimento e instrução (Eisner, 2001). Eisner (2001) ainda cita uma terceira função das histórias em quadrinhos, mais especificamente dos manuais e story boards, que é fins comerciais. O termo “instrução” é utilizado pelo autor como sinônimo de ensino. É provável que o autor tenha utilizado o termo “instrução” por ter trabalhado e desenvolvido histórias em quadrinhos para soldados na Segunda Grande Guerra e na

Guerra da Coréia. Ao invés de instrução, portanto, será utilizado o termo educação ou ensino/aprendizagem para se referir a uma das funções das histórias em quadrinhos.

A aplicação mais diferenciada, que foge das três funções citadas por Eisner (2001), parece ser o uso das histórias em quadrinhos na terapia psicológica. Assumpção (2001) relata alguns casos nos quais o terapeuta solicita ao seu paciente que desenhe uma história em quadrinhos para fins de comunicação paciente-terapeuta. Apesar de ser uma aplicação mais diferenciada, as histórias em quadrinhos na terapia apresenta a mesma função geral das histórias em quadrinhos que é, de acordo com Eisner (2001), a comunicação de experiências ou idéias.

Apesar de ter um mercado para histórias em quadrinhos não tão significativo quanto de países da América do Norte, Europa e Ásia, no Brasil elas são aplicadas nas quatro funções: entretenimento, ensino, venda e terapia. Dentre essas quatro funções, a de entretenimento é a mais conhecida e a que parece receber maior investimento no país (turma da Mônica, tira de quadrinhos dos jornais em circulação no país etc.) e também a que mais recebe histórias em quadrinhos vindas de outras nações (principalmente Estados Unidos e Japão, e algumas produções européias mais populares como Tintin, e Asterix).

Também começou a entrar em “moda” no país, a adaptação de livros de romance para o formato de histórias em quadrinhos. Pouco conhecida no Brasil, esse tipo de adaptação já é bem conhecido e aceito em países como o Estados Unidos, França e Itália. O próprio Will Eisner já havia desenvolvido esse tipo de trabalho ao longo de sua carreira. Em reportagem feita por Adriana Prado (2008) pela revista ISTOÉ, a repórter relatou que alguns artistas brasileiros como Fábio Moon e Gabriel Bá fizeram a adaptação de “O alienista”, de Machado de Assis, para o formato de história em quadrinhos e ganharam em setembro de 2008 o Prêmio Jabuti de literatura na categoria “didático, paradidático e ensino fundamental ou médio”. Há ainda diversos outros projetos de adaptação de romances para histórias em quadrinhos sendo desenvolvidos no Brasil já com previsão de publicação (Prado, 2008).

Alguns Órgãos do Governo brasileiro utilizam as histórias em quadrinho com finalidade de instruir/informar/orientar. A reportagem de Marcus Ramone (2008) divulgou uma campanha Departamento de Trânsito de Alagoas (DETRAN-AL). Este utilizou histórias em quadrinhos para orientar e esclarecer aos portadores de necessidades especiais que eles também podem guiar automóveis. Em 2009, foi

produzida uma cartilha¹ pelo Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento do Brasil, e ilustrada por Ziraldo, com finalidade de orientar o consumidor a respeito das características dos produtos orgânicos e de suas diferenças em relação aos produtos industrializados. Esses tipos de trabalho desenvolvidos pelo Governo brasileiro que utilizam história em quadrinhos parece ter como função também o ensino. Não é um ensino como o ensino tradicional (professor e aluno na escola), mas parece ter a mesma função que é a de ensinar à população a respeito das coisas que eles devem saber e podem fazer no seu cotidiano. Dessa forma, é possível notar que, embora ainda incipiente, o uso de histórias em quadrinhos como recurso didático é promissor no Brasil.

Em processos de ensino/aprendizagem de novos comportamentos é necessário avaliar constantemente se o procedimento de ensino (incluindo recursos materiais e humanos) está sendo eficaz e qual o grau dessa eficácia (Kubo & Botomé, 2001). Em relação ao ensino/aprendizagem que utiliza histórias em quadrinhos como instrumento, esse tipo de avaliação também se faz necessária. No Brasil, já existem estudos importantes nesse sentido em diversos campos de atuação profissional.

Alves (2001) faz um debate sobre as relações entre a realidade social e geográfica capitalista norte-americana e a realidade caracterizada nas histórias em quadrinhos de super-heróis como Batman. A partir da constatação da autora de que existe uma relação direta entre a realidade dos quadrinhos de super-heróis e a realidade social e geográfica norte-americana, é possível inferir que essas histórias em quadrinhos ensinam aos seus leitores (crianças, jovens e adultos) quais são as características sociais e geográficas de suas sociedades.

As fisioterapeutas Marília Christina Tenório Rebolho e Vânia Albuquerque Cardinali desenvolveram em 2001 e 2002 o projeto P&4 - Programa de Prevenção de Problemas Posturais na Infância – na qual utilizaram histórias em quadrinho de “Posturinha e sua turma” para orientar alunos e professores de cinco escolas municipais do ensino fundamental da Cidade de São Paulo/SP². Rebolho (2005), em sua dissertação de Mestrado, comparou a eficácia da aprendizagem de novos comportamentos posturais corretos em crianças do ensino fundamental utilizando dois procedimentos distintos: um com histórias em quadrinhos de Posturinha e sua turma (similar ao projeto P&4) e o

¹ Essa cartilha foi divulgada por um professor do Curso de Graduação em Design Gráfico da Universidade do Estado de Santa Catarina, informando que a cartilha não foi distribuída devido a questões políticas.

² Ver site <<http://www.posturinha.com/>>

outro com procedimentos no qual uma pessoa demonstrava as posturas corretas (circuitos demonstrativos). Os resultados da pesquisa das autoras demonstraram que não houve diferença significativa de aprendizagem na utilização de ambos procedimentos. Apesar de não haver diferença significativa no grau de aprendizagem, é preciso olhar para outros indicadores. Será que para as crianças foi mais prazeroso aprender por meio das histórias em quadrinhos ou por meio de circuitos demonstrativos? Em qual das duas situações foi mais motivador para as crianças aprenderem quais são as posturas corretas?

Kamel (2006) avaliou a eficácia de um conjunto de histórias em quadrinhos de Maurício de Sousa para o ensino em aulas de Ciências Naturais no ensino fundamental (1ª a 4ª séries). A pesquisadora demonstrou que histórias em quadrinhos feitas com o objetivo de entretenimento podem ser utilizadas como material complementar aos demais materiais de ensino nas aulas. A autora salienta a função de material complementar das histórias em quadrinhos na escola, uma vez elas foram elaboradas para entretenimento, e não educação. Para que sejam utilizadas como materiais exclusivos de ensino, as histórias deveriam ser elaboradas com a finalidade de ensino e não de entretenimento, uma vez que o rigor do ensino em relação a definições conceituais parece não se aplicar às histórias em quadrinho de entretenimento.

Devido ao uso das histórias em quadrinhos em diversos contextos sociais com função de entretenimento e educação, não é importante que essas histórias sejam bem produzidas para garantir bons divertimentos e boas aprendizagens? Será que a qualidade da história pode interferir nesse processo? De que maneira os profissionais que produzem histórias em quadrinhos podem responder essa questão? É importante que os profissionais que produzem história em quadrinhos se preocupem com a qualidade das histórias e a relação dessa qualidade com os processos de entretenimento e de ensino/aprendizagem.

As histórias em quadrinhos não são apenas um produto que será utilizado aleatoriamente para qualquer finalidade. As histórias em quadrinhos tem objetivos/finalidades específicas e precisam ser planejadas para garantir esses objetivos. Por isso é importante que se conheça bem as características de cada etapa do processo de produzir história em quadrinhos para que a qualidade do ensino (do entretenimento ou qualquer outra atividade a qual as histórias em quadrinhos possam ser aplicadas) seja garantida e, posteriormente melhorada. A melhoria vai depender de uma boa avaliação

da eficácia e eficiência das histórias em quadrinhos em relação aos seus objetivos. E não é apenas os profissionais que produzem história em quadrinhos que necessitam fazer esse tipo de avaliação, mas também os profissionais que utilizam as histórias em quadrinhos para alguma função específica como o ensino. É necessário, portanto, que ambos profissionais conheçam bem as características das histórias em quadrinhos e conheçam bem todo o seu processo de produção para que a qualidade de entretenimento e de ensino das histórias em quadrinhos possa ser melhorado e melhor avaliado.

1.3 Qualificar pessoas para produzir histórias em quadrinhos exige conhecimento sobre o processo de produzir história em quadrinhos

Há diversos profissionais talentosos produzindo histórias em quadrinhos – sejam eles roteiristas, desenhistas, arte-finalistas, coloristas etc. No entanto, conhecer melhor as histórias em quadrinhos e suas características, assim como as características de seu processo de produção, parece ser preocupação de poucos desses profissionais. Eisner (2001) faz referência a isso com a seguinte afirmação:

“[...]Tradicionalmente, a maioria dos profissionais com quem trabalhei ou conversei produzia a sua arte instintivamente. Poucos tiveram tempo ou empenho para diagnosticar a forma em si. De modo geral, contentaram-se em concentrar seus esforços para desenvolver a técnica artística e perceber o público e as exigências do mercado.” (Eisner, 2001, Prefácio, p. 6, parágrafo 1)

Fazer não implica necessariamente conhecer o que é feito. Fazer algo não significa que a pessoa, ao fazer, tenha claro tudo o que está envolvido nesse fazer, ou mesmo clareza em relação aos processos fundamentais que caracterizam esse fazer. Muito menos que ela conheça todas as relações implicadas entre os componentes desse fazer. O “fazer” e o “conhecer o que é feito” são fenômenos diferentes. “Fazer” e “conhecer quais as características desse fazer” são comportamentos diferentes (Catania, 2001). Um comportamento não implica o outro. Mesmo que o fazer possa facilitar o conhecer e vice-versa. Uma criança pode aprender a regar as plantas no jardim, mas isso

não implica que ela conheça as múltiplas variáveis e as diversas relações entre variáveis envolvidas nesse fazer pelo fato de aprender a regar as plantas. O mesmo ocorre com os comportamentos envolvidos em um processo de produzir história em quadrinhos. Um profissional capaz de “produzir história em quadrinhos” não implica um profissional que conheça quais são as características desse fazer e quais os comportamentos ou classe de comportamentos envolvidos nesse processo de produção das histórias em quadrinhos. Se assim o fosse, o conhecimento produzido a respeito do “produzir história em quadrinhos” não seria necessário (e importante) para a evolução dessa classe de comportamentos denominada “produzir história em quadrinhos”, tanto do ponto de vista da qualificação do processo produtivo, como do ensino desse processo. Obras como “Quadrinhos e Arte Sequencial” (Eisner, 2001) não teriam a importância que tem e profissionais que se dedicaram a estudar o processo de produção das histórias em quadrinhos não seriam reconhecidos e homenageados pelos outros profissionais da área como o foi Will Eisner³.

Será que é possível conhecer mais e melhor o processo de produzir história em quadrinhos? Será possível avançar o conhecimento que já se tem a respeito das histórias em quadrinhos e seu processo de produção? De que maneira isso pode ser feito? O quanto já se sabe a respeito do processo de produzir história em quadrinhos? Quais profissionais tem produzido esse tipo de conhecimento e quais são as características do mesmo?

A quantidade de publicações referentes à “como fazer história em quadrinhos” é abundante. Muitas obras se dedicam a examinar a execução dos desenhos nas páginas dos quadrinhos e a elaboração dos roteiros para que os desenhos sejam executados (O’Neil, 2005; Mercado Editorial, s/d-A & s/d-B; Estúdio 4x4 Cores (s/d); Klaus, 2005; vários autores, s/d; Acezedo, 1990). O que acaba ocorrendo é que, na grande maioria, esses autores falam e explicam muito sobre a técnica e pouco sobre os comportamentos envolvidos no processo de produzir imagens gráficas. E mesmo ao ensinar a técnica, as muitas etapas são resumidas em algumas, dificultando a aprendizagem ou seu ensino.

Existe uma diferença entre ensinar técnicas e ensinar comportamentos. Quando é ensinada uma técnica, o que está se ensinando é a executar uma determinada ação. Ao ensinar a técnica do desenho de um rosto, por exemplo, está se ensinando alguém a fazer um desenho de um rosto no papel. O problema da técnica é que não é ensinado o que a

³ Ver os prêmios e reconhecimentos das obras de Will Eisner na seção “2.2 Critérios de escolha da obra” na página 19.

pessoa deve levar em consideração para executar a ação. O que deve ser observado para desenhar um rosto? De que maneira deve se observar o rosto para desenhá-lo, o que cada traço do desenho do rosto representa. O que deve ser levado em consideração no desenho feito para considerá-lo adequado? Em consequência, ao aprender apenas a técnica, é muito provável que uma pessoa tenha dificuldade em aplicar a técnica em um contexto diferente do qual ela aprendeu a técnica. Ao aprender a desenhar um tipo de rosto (ensino da técnica), a pessoa terá dificuldade (ou não conseguirá desenhar) outro rosto diferente do qual lhe foi ensinado a desenhar. Portanto, não basta ensinar apenas uma técnica, é preciso ensinar o comportamento que a pessoa deve aprender.

Mas isso não significa que ensinar a técnica não é bom ou não é importante. Muito pelo contrário. A técnica precisa e deve ser ensinada sim. O problema é apenas ensinar a técnica achando que ela é suficiente para que uma pessoa aprenda novos comportamentos. A técnica é apenas parte do comportamento. Diz respeito ao que deve ser feito e como deve ser esse fazer. A técnica não ensina o que deve ser observado, quando deve ser aplicada, o que deve resultar de sua aplicação etc. Ao ensinar alguém a produzir história em quadrinhos, é necessário ensinar essa pessoa comportamentos relacionados ao processo de produzir história em quadrinhos e não apenas as técnicas de execução relacionadas a esse processo.

Mas ensinar alguém a produzir história em quadrinhos exige que se aprenda comportamentos relacionados a diversas áreas de conhecimento. Além de saber observar, é preciso ter conhecimento de anatomia e física (além de conhecimentos da técnica do desenho) para se desenhar uma figura humana, por exemplo. Como salienta Eisner (2001), o processo de produzir história em quadrinhos é baseado em conhecimentos diversos das mais variadas áreas de conhecimento (ver Figura 1.1). O autor cita que, na área da Psicologia, os principais conhecimentos são em relação à interação humana, linguagem corporal, valores sociais e culturais, costumes, história e literatura. Esses “conhecimentos” são apresentados em formas de tópicos gerais pelo autor. O próprio autor cita que esse esquema é simplificado. Mas, mesmo sendo um esquema simplificado, ele já possibilita se ter uma idéia básica da complexidade de comportamentos que precisam ser ensinados ao se ensinar alguém a produzir história em quadrinhos.

Na Figura 1.1, retirada de Eisner (2001), é possível ver que o processo de produzir história em quadrinhos envolve o domínio de conhecimentos de diversas áreas

de conhecimento. Na última coluna estão representados os conhecimentos relativos ao domínio das técnicas de execução de desenhos (técnicas artísticas). Essa é apenas uma parte do que precisa ser ensinado para que alguém aprenda a produzir história em quadrinhos. Nas demais colunas dessa Figura, é possível ver que há muitos outros conhecimentos que precisam ser ensinados, relativos a diversas áreas de conhecimento inclusive da Psicologia.

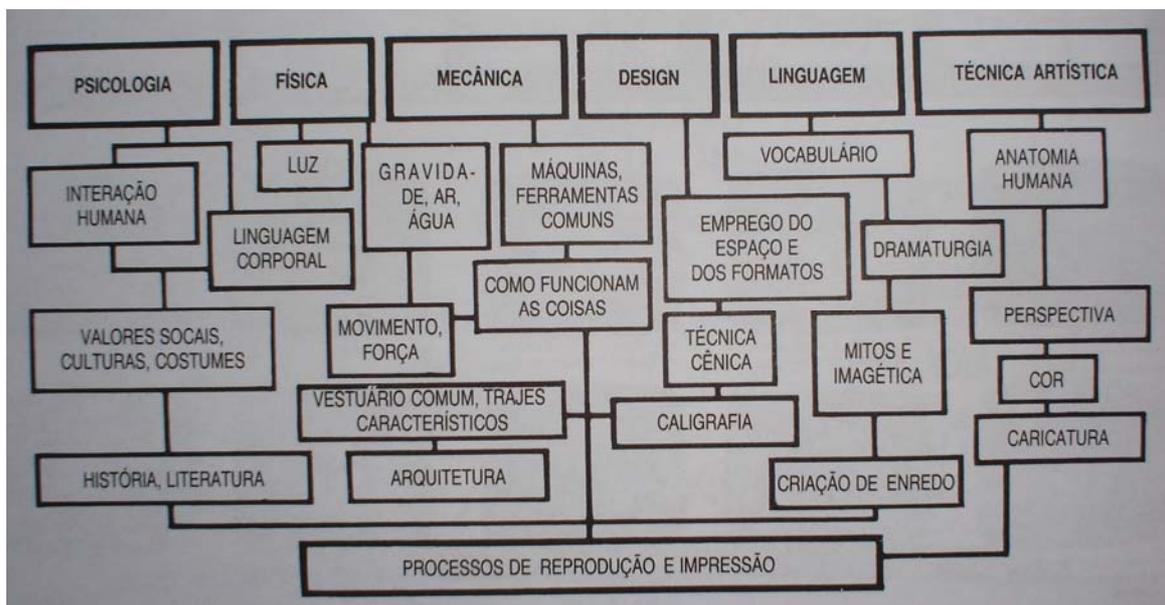


Figura 1.1 – Esquema representativo dos principais conhecimentos exigidos para um profissional produzir uma história em quadrinhos. Retirado de Eisner (2001, p. 144).

Há duas maneiras de o conhecimento da Psicologia contribuir com os profissionais que trabalham com história em quadrinhos. A primeira maneira é a destacada por Eisner (2001) e apresentada na Figura 1.1. Alguns conhecimentos da Psicologia são importantes para que uma pessoa possa produzir uma história em quadrinhos. A outra maneira que a Psicologia, em particular a Análise do Comportamento, pode contribuir com os profissionais que trabalham com história em quadrinhos (seja produzindo ou ensinando) é produzindo conhecimento a respeito dos comportamentos envolvidos nas diversas etapas do processo de produzir história em quadrinhos.

1.4 A noção de comportamento e o conhecimento produzido pela Análise do Comportamento como base para estudar o fenômeno “produzir história em quadrinhos”

Toda relação entre o fazer de um organismo e o mundo é fenômeno que pode ser estudado pela Psicologia. Como área de conhecimento básica para qualquer tipo de formação profissional, a Psicologia pesquisa e produz conhecimento sobre a interação entre o fazer do homem e o mundo. Apesar de haver divergências entre as diversas abordagens na Psicologia a respeito do termo utilizado para nomear o fenômeno psicológico, todas estudam o mesmo fenômeno: a interação entre o fazer de um organismo e o mundo (ou seja, o fenômeno psicológico). A Análise do Comportamento (uma das abordagens da Psicologia) denomina esse fenômeno de comportamento. E é esse termo que será utilizado para se referir ao fenômeno psicológico.

A noção de comportamento foi algo construído ao longo de décadas e foi uma contribuição de muitos estudiosos e pesquisadores ao longo desses anos. Staats & Staats (1973) fazem uma breve revisão da evolução de como o homem compreendia o fenômeno psicológico. Pessotti (1976) e Botomé (2001) também fizeram essa revisão de forma mais minuciosa e completa. Os três autores organizaram as contribuições mais importantes na ciência e na filosofia para a evolução da compreensão do fenômeno psicológico.

O homem primitivo compreendia pouco, ou até mesmo não compreendia, o fazer humano e a relação desse fazer com o mundo que o cercava. Além de compreender muito pouco as relações desse fazer com o conhecer o que é feito. Assim como tudo que o homem naquela época não compreendia, o fazer era algo considerado demoníaco, misterioso, assustador e era tomado com sendo obra de demônios, espíritos e outras entidades sobrenaturais (Coleman, 1950; Staats & Staats, 1973; Botomé, 2001). Na Filosofia clássica, o fazer era explicado por derivações de concepções religiosas criando entidades internas (alma, espírito, mente) e por analogias com a natureza (mecanicismo) (Botomé, 2001). Na Idade Média, a compreensão de que o fazer era causado por essas forças sobrenaturais era fortemente aceita e assim esse fazer misterioso foi associado às bruxas e à loucura e a religião passou a fazer exorcismo e purificação (Staats & Staats, 1973; Botomé, 2001).

No século 20, segundo Staats e Staats (1973), as observações naturalísticas começam a produzir informações que possibilitaram contradizer as explicações do fazer humano por meio de entidades sobrenaturais. De acordo com os mesmos autores, Freud descobriu uma regularidade no fazer anormal de pessoas que o vinham procurar para pedir ajuda médica. Freud começou a compreender que o fazer humano era determinado por eventos naturais, da vida da pessoa, e não por entidades sobrenaturais (Staats & Staats, 1973). No entanto, o fazer humano ainda era explicado por meio de entidades não físicas como o consciente e o sub-consciente. No mesmo século, o fazer humano é incorporado em teorias da ação e diversos estudos e descobertas auxiliaram no avanço da compreensão do fazer humano (Botomé, 2001). A realidade externa passou a incluir o fazer como parte dela ou como determinante dela (para alguns, o fazer produzia essa realidade) (Botomé, 2001). Charles Darwin (2005) demonstrou o quanto o meio influencia os organismos ao propor os conceitos de variação e seleção natural. Para Botomé (2001), diversos conceitos de causalidade complicaram a compreensão do fazer humano: o princípio de incerteza de Heisenberg, o livre-arbítrio, a interdisciplinaridade, a noção de sistemas, movimentos ecológicos evidenciam como o homem faz parte do cenário (natureza), é determinado por ele e o determina. Botomé (2001) argumenta que o fazer humano, pouco compreendido, passou a ser aceito como causador de diversos males na humanidade. Com Karl Marx, o absoluto do capital perdeu seu caráter independente do fazer humano e deixou de gerar categorias no mundo para se tornar parte de categorias questionadas e passíveis de mudança (Botomé, 2001). Essa noção de que o fazer humano não é independente do mundo que o cerca ampliou a compreensão e o tratamento das anomalias ou patologias da conduta descobertas por Freud e pela Medicina (Botomé, 2001).

De acordo com Botomé (2001), o objeto da Psicologia passou a ser nomeado, então, de comportamento. No início do século 20, com Watson, o comportamento era considerado como as respostas passíveis de serem observadas. Pavlov possibilitou um avanço na compreensão do comportamento ao estudar respostas fisiológicas de salivar em cães. Pavlov caracterizou o reflexo, ou seja, a relação entre um determinado meio e a resposta do organismo. Com Skinner, nos últimos 70 anos do século 20, é que a compreensão de comportamento avançou consideravelmente. Os estudos de Skinner possibilitaram que o comportamento passasse a ser entendido não mais como respostas ou apenas como a relação entre a ação do organismo e o meio que antecede essa ação.

Com Skinner, a noção de comportamento passou a abranger as relações que o organismo estabelece com seu meio, antes e depois de sua ação e por meio dela. Skinner (1935) ampliou o entendimento de comportamento ao falar em classe de respostas e classe de estímulos e o mesmo exame foi estendido ao comportamento operante. E foi também com ele que se passou a entender a determinação do comportamento como sendo por meio da multideterminação probabilística e não apenas pela noção de causa e efeito.

A partir daí, diversos outros autores discutem diversos assuntos referentes a esse conceito. Entre eles, Catania (1973) que chama a atenção para a falsa dicotomia criada ao se falar de comportamento reflexo e comportamento operante. O que está implícito aí é que há relações reflexas e relações operantes como componentes de um comportamento (Botomé, 2001).

O comportamento pode ser compreendido (Botomé, 2001), nesse início de século 21, como um processo que envolve três componentes. Esses três componentes são conhecidos como situação antecedente, classe de respostas e situação conseqüente e estabelecem pelo menos seis tipos de relações entre si (Figura 1.2). Mas o que é um processo? O que caracteriza cada um desses três componentes do comportamento (situação antecedente, classe de respostas e situação conseqüente)? O que e quais são essas seis relações?

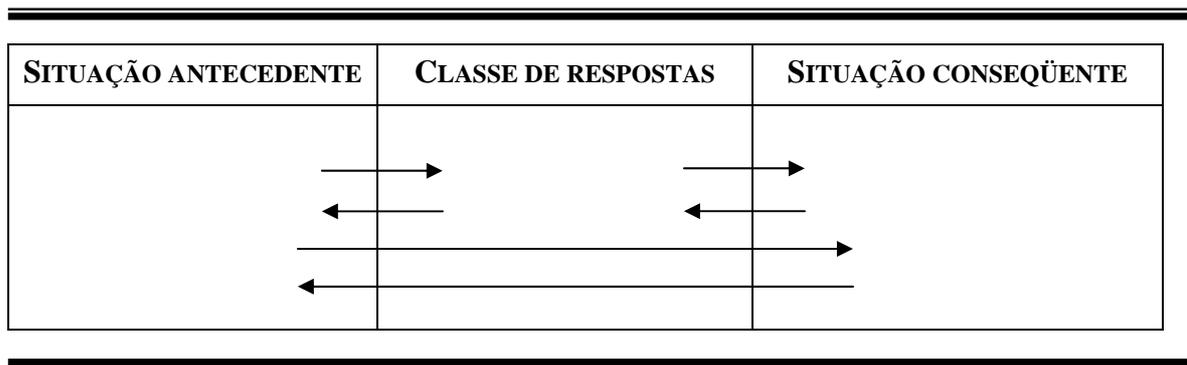


Figura 1.2 – Esquema representativo do comportamento com seus três componentes (situação antecedente, classe de respostas e situação conseqüente) e suas seis relações básicas possíveis (reproduzido de Botomé, 2001).

Um processo pode ser entendido como um fluxo ou uma seqüência de eventos. Eventos estes que são evanescentes, ou seja, começam e acabam de maneira não abrupta e em um curto período de tempo. Cada componente do comportamento é um evento que

começa e termina. Há um evento denominado “situação antecedente”. Este é seguido por um outro evento denominado “classe de respostas”. Essa classe de respostas altera essa situação antecedente, ou seja, a situação que antes existia deixa de existir, termina. Terminada a classe de respostas, há uma nova situação resultante da operação da classe de respostas sobre a situação antecedente. Essa nova situação resultante é um outro evento denominado situação conseqüente. Consideremos a seguinte situação: Pedro está sentado à mesa de seu escritório. Sobre a mesa encontra-se uma bolinha de borracha. Pedro pega a bolinha e a arremessa. Pedro arremessou a bolinha. Analisando todo o processo, pode-se dizer que ele se comportou. O comportamento apresentado por Pedro pode ser chamado de “arremessar a bolinha”. Havia uma situação antecedente na qual Pedro se encontrava: a bolinha parada sobre a mesa. Em seguida, Pedro apresentou uma classe de respostas: levou a mão direita (supondo que Pedro fosse destro) até a bolinha, a segurou, inclinou o braço direito para trás e o projetou para frente soltando a bolinha em determinado instante. A partir do momento em que Pedro segurou a bolinha, a situação antecedente (bolinha em repouso sobre a mesa) deixou de existir. Ela foi seguida pela seqüência de respostas de Pedro. Essa classe de respostas de Pedro terminou quando ele soltou a bolinha para que ela fosse lançada para frente. Soltada a bolinha, teve início a situação conseqüente: bolinha em movimento. Note que, quando a bolinha está em movimento, a situação antecedente e a classe de respostas de Pedro já não existem, terminaram, caracterizando um fluxo de eventos ou um processo.

Os componentes do comportamento denominados de “situação antecedente” e de “situação conseqüente” são o que se conhece por “meio” (ou “mundo/realidade” etc.). A partir dos estudos de Skinner é que se passou a entender o meio não só como aquilo que antecede as respostas do organismo, mas também como aquilo que resulta da atuação desse organismo. Portanto, ao se falar de “meio”, o que estará sendo referenciado são o que existe antes e o que passa a existir após a ação do organismo. Já o outro componente do comportamento, a classe de respostas é constituída pelas respostas de um organismo. Essas respostas são caracterizadas pelo funcionamento (ou atividade) do sistema nervoso, dos músculos estriados e lisos e das glândulas. Era o que Keller & Schoenfeld (1968) e Holland & Skinner (1975) denominaram de mecanismo de resposta. Skinner (1935) denominou classe de respostas porque, geralmente, ocorrem diversas respostas do organismo ao mesmo tempo em um único comportamento. Mas a classe de respostas é objeto de estudo de fisiologistas. O psicólogo não está preocupado

em todas as minúcias da topografia das respostas e também não está preocupado com todas as minúcias do funcionamento do sistema nervoso, glândulas e músculos. O que interessa ao psicólogo é o comportamento, ou seja, aquilo que o organismo faz e sua relação com o meio (situação antecedente e conseqüente). O psicólogo está mais preocupado em verificar que respostas do organismo são apresentadas, em que situações essas respostas são apresentadas, o que resulta dessas respostas e quais são as relações estabelecidas entre “situação antecedente – classe de respostas – situação conseqüente”. Quando uma pessoa segura um copo, o fisiologista terá interesse em determinar como o impulso nervoso informa o cérebro de que há ali um copo, como o cérebro informa aos músculos do braço e da mão para se estenderem e contraírem de determinada maneira e com determinada força para que o copo seja segurado. O psicólogo estará interessado em determinar porque a pessoa segurou aquele copo, em que situações isso ocorre e o que resulta desse segurar. Sendo assim, a classe de respostas é, geralmente, denominada pelo psicólogo por um verbo (ação) que caracteriza todo o funcionamento do organismo para essa classe de respostas.

De acordo com Keller & Schoenfeld (1968), ao estudar a digestão em cães, Pavlov supunha estar observando, quando o cão salivava, o reflexo. Segundo esses mesmos autores, Pavlov (1927) e, mais tarde, Skinner (1931) perceberam que Pavlov não observava o reflexo, mas a resposta de salivar do animal. O reflexo era a relação que se estabelecia entre a situação antecedente (comida) e a resposta do animal (salivação). A relação entre a situação antecedente e a classe de respostas foi então denominada de relação reflexa. Skinner também havia descoberto outro tipo de relação, a relação operante. Esta é caracterizada pela relação entre a classe de respostas e a situação conseqüente. Com o avanço dos estudos a partir dessas descobertas de Skinner, foram caracterizadas seis tipos de relações possíveis entre os três componentes do comportamento (Figura 1.3). Keller & Schoenfeld (1968) e Holland & Skinner (1975) caracterizam e discutem essas seis relações ao longo de suas obras. Botomé (2001) faz essa mesma caracterização, mas de maneira mais didática. (A) Na relação da situação antecedente com a classe de respostas (SA-CR), os aspectos específicos da situação facilitam, favorecem, impedem ou dificultam a ação de diferentes maneiras, inclusive, criando necessidades. É possível perceber que nessa relação (SA-CR) os estímulos que compõem a situação antecedente podem assumir diferentes papéis (de facilitadores ou de dificultadores da resposta, por exemplo). (B) Na relação entre classe de respostas e

situação conseqüente (CR-SC), as propriedades específicas da resposta produzem ou são seguidas por determinados resultados ou por eventos do meio. (C) A relação da classe de respostas com a situação antecedente (CR-SA) é caracterizada pela oportunidade para a ação produzir um determinado tipo de resultado, oportunidade esta que é sinalizada por algum aspecto da situação antecedente. (D) Na relação da situação conseqüente com a classe de respostas (SC-CR), as propriedades das conseqüências da ação exercem influência sobre a probabilidade de ocorrência da classe de respostas do organismo que produziu essas conseqüências. (E) Na relação entre situação antecedente e situação conseqüente (SA-SC), algum ou mais de um aspecto da situação sinaliza a conseqüência que será obtida, caso a classe de ações seja apresentada. (F) E entre a situação conseqüente e a situação antecedente (SC-SA), a conseqüência da ação faz com que os aspectos do meio, inclusive as relações entre aspectos do meio, adquiram propriedades (valores) de sinalização de que, neles, mediante um determinado tipo de ação, será possível obter um determinado tipo de conseqüência. Vale a pena lembrar que Catania (1973) chamou a atenção para a falsa dicotomia criada ao se falar de comportamento reflexo e comportamento operante. O que ocorre é que há relações reflexas e relações operantes. O que anteriormente era chamado de “comportamento reflexo” (Keller & Schoenfeld, 1968; Holland & Skinner, 1975) era, na verdade, um comportamento que possuía as seis relações entre os seus três componentes (situação antecedente, classe de respostas e situação conseqüente), incluindo as relações operantes. No entanto, a relação reflexa era a mais saliente, ou seja, era a mais facilmente perceptível. Por isso o comportamento foi denominado de “comportamento reflexo”. O mesmo ocorreu com os chamados comportamentos operantes.

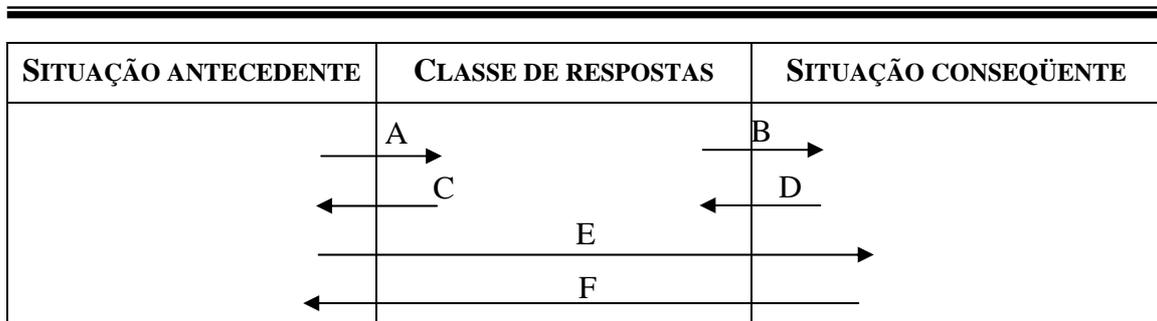


Figura 1.3 – Esquema representativo indicando as seis relações possíveis entre os três componentes (situação antecedente, classe de respostas e situação conseqüente) do comportamento (adaptado de Botomé, 2001).

Os três componentes do comportamento são constituídos por eventos. Na Figura 1.4 um evento corresponde a um conjunto de setas (estrela), portanto, há quatro eventos representados na Figura. Esses eventos são constituídos por variáveis ou conjuntos de variáveis. Cada seta dupla na Figura 1.4 corresponde a uma variável. No evento da situação antecedente há, portanto, quatro variáveis. Cada uma dessas variáveis pode assumir valores diversos, caracterizando o que se chama de graus. As seis relações entre os componentes do comportamento também variam em diversos graus. Esses “graus” são representados pelos diversos traços que cortam perpendicularmente as setas. As seis relações entre os três componentes do comportamento também podem assumir diversos valores (ou graus). Na Figura 1.4 esses graus dessas relações são representados pelos traços perpendiculares nas setas simples (com apenas uma flecha apontando para um lado).

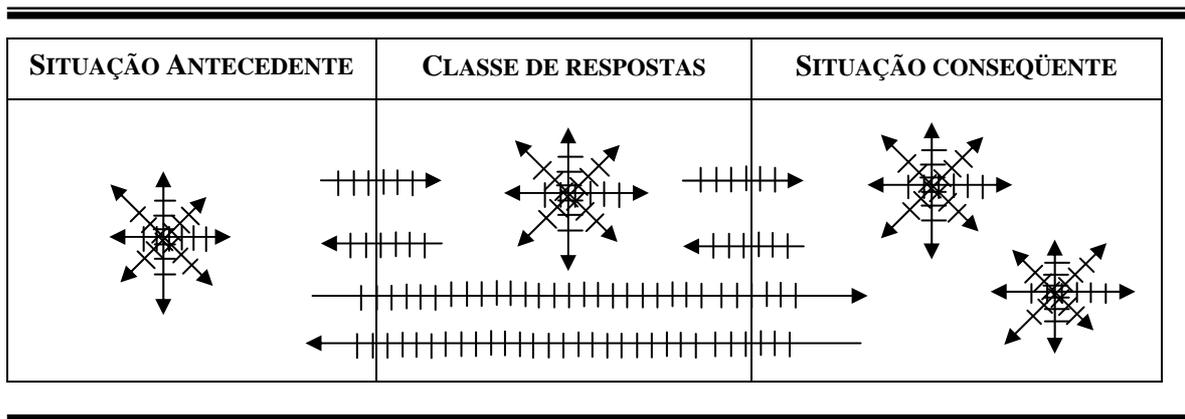


Figura 1.4 – Esquema representativo de um comportamento com diversos graus possíveis das seis relações entre os componentes do comportamento, um conjunto de quatro variáveis na situação antecedente, um conjunto de quatro variáveis na classe de respostas e um conjunto de quatro variáveis na situação conseqüente (adaptado de Botomé, 2000).

Para melhor explicar a Figura 1.4, será usado como exemplo o comportamento “chutar bola de futebol para o gol”. A bola de futebol é um evento que constitui a situação antecedente do comportamento. Essa bola tem diversas características que podem variar: peso, tamanho, material da qual é feita, volume etc. E essas características são chamadas de variáveis. Cada variável dessa bola pode assumir diversos valores. A variável “material” pode assumir os valores: couro, sintético, mistura de material sintético com couro, borracha etc. O volume pode ser: maior (bola de futebol de campo) ou menor (bola de futebol de salão) ou também de acordo com a idade dos jogadores – bola menor para crianças, bola maior para adultos etc. Na classe

de respostas também há um conjunto de variáveis. O “chutar a bola de futebol com o pé” tem como características (ou variáveis) a força, o tempo de duração, a maneira como o pé toca na bola etc. Em relação aos graus de variáveis, a força do chute, por exemplo, pode assumir os valores: chute forte, chute fraco, chute moderado etc. E como consequência há, na classe situação consequente, também eventos que possuem diversas variáveis, e cada uma dessas variáveis podendo assumir diversos valores. Por exemplo, o gol feito pelo jogador, o goleiro do time adversário frustrado, time adversário frustrado, chateado, time que fez o gol mais otimista etc.

As relações também podem variar em graus. Para um jogador profissional, a força com que a bola de futebol elicia a resposta de chutar é muito maior quando ele está de frente para o gol do adversário do que quando o juiz apita uma falta. E o mesmo ocorre com os componentes da situação consequente. Chutar a bola para o gol (e marcar o gol) terá como consequência um jogador adversário (goleiro) “desconcertado” pelo gol ou então um goleiro mais motivado a defender os próximos chutes, ou um goleiro frustrado por ter permitido o adversário fazer o gol. O jogador adversário (no caso, o goleiro) é um dos eventos constituintes da “situação consequente”. Dentre suas diversas características (variáveis), seu estado emocional é uma delas. E este estado emocional pode assumir diversos valores: desconcertado, motivado, frustrado etc.

O comportamento é compreendido, portanto, como um processo evanescente constituído de três componentes que estabelecem entre si seis tipos de relações. Cada componente possui eventos constituídos por conjuntos de variáveis, e estas podem assumir diversos valores (graus de variáveis). As relações entre esses componentes também podem assumir diversos valores e não apenas um (como também pode ser visto na Figura 1.4). Mas qual a relação dessa noção de comportamento com o “produzir história em quadrinhos”?

1.5 Produzir história em quadrinhos: uma classe geral de comportamentos

“Produzir história em quadrinhos” não é um comportamento, mas sim uma classe geral constituída por diversos outros comportamentos. Classe geral de comportamentos é uma maneira de classificar os diversos comportamentos constituintes de um determinado processo em uma única categoria. Portanto, todos os

comportamentos que constituem o processo “produzir história em quadrinhos” podem ser reunidos em uma classe geral de comportamentos denominada “produzir história em quadrinhos”. Em suas teses de doutorado, Kienen (2008) e Viecili (2008) utilizaram um método derivado de Botomé (1977) para derivar e organizar comportamentos em classes e sub-classes, e organizar essas classes e sub-classes em níveis de abrangência. A Figura 1.5 é um esquema representativo de como essa organização de comportamentos pode ser feita. A classe de comportamentos denominada “produzir história em quadrinhos” é constituída de três sub-classes de comportamentos: “elaborar roteiro da história”, fazer esboço das páginas” e “desenhar as páginas de quadrinhos”. A primeira sub-classe é constituída por três comportamentos, a segunda sub-classe é constituída por um e a terceira é constituída por dois comportamentos.

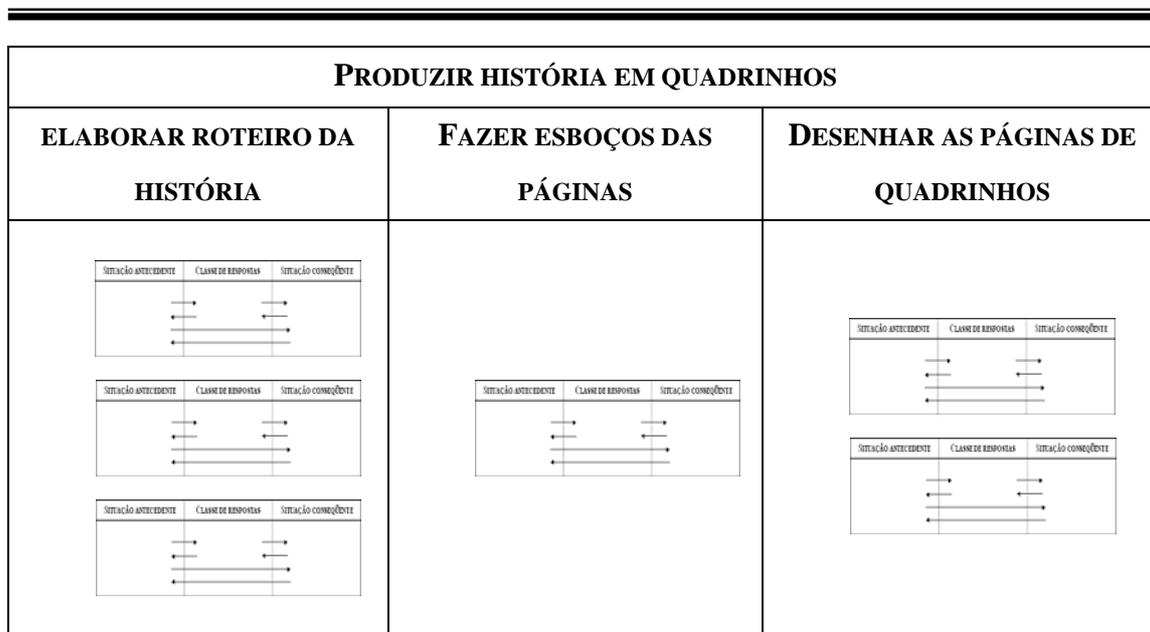


Figura 1.5 – Esquema representativo de uma classe geral de comportamentos com três comportamentos na situação antecedente, um comportamento na classe de respostas e dois comportamentos na situação conseqüente (adaptado de Botomé, 2000).

Aquilo que é chamado de “andar de bicicleta” é um bom exemplo para entender o que é uma classe geral de comportamentos (ou classe de comportamentos). Aquilo que é denominado de “andar de bicicleta” é uma classe de comportamentos. Mas por quê? Para andar de bicicleta a pessoa precisa aprender a segurar a bicicleta em pé com as mãos. Ela precisa aprender a passar uma das pernas por sobre o quadro da bicicleta para alcançar os dois pedais. Precisa aprender a pedalar. Precisa aprender a se equilibrar

com a bicicleta em movimento. Tem que ser capaz de direcionar o guidão para não colidir com outras coisas. Necessita aprender a usar os freios. Todos esses comportamentos são denominados, em conjunto, de “andar de bicicleta” porque não há necessidade de falar de cada um dos comportamentos que constituem essa classe geral. Se for especificado cada um dos comportamentos, imagine o tempo que seria gasto em uma conversa quando alguém fosse comentar que foi andar de bicicleta no parque no final de semana. É também importante notar que há uma seqüência lógica de comportamentos a serem aprendidos que precisa ser seguida. A pessoa não poderá aprender a se equilibrar na bicicleta sem antes aprender a subir na bicicleta.

“Produzir história em quadrinhos” também envolve diversos comportamentos que precisam ser aprendidos e desenvolvidos pela pessoa para que ela possa fazer o que é denominado de “produzir história em quadrinhos”. Também há uma seqüência necessária de comportamentos a serem aprendidos que precisa ser seguida para se aprender a produzir história em quadrinhos. Observar as características daquilo que deve ser representado dentro de cada quadrinho, conhecer uma técnica para representar aquilo que se deseja desenhar, elaborar uma história a ser contada por meio de imagens e palavras, conhecer as características da percepção do público etc. Esses são alguns dos comportamentos que necessitam ser aprendidos para se produzir uma história em quadrinhos e que são apresentados na obra de Eisner (2001).

Mas será que, a partir da literatura existente, já se tem caracterizados todos os comportamentos envolvidos no “produzir história em quadrinhos”? Quais os graus que as seis relações de cada comportamento da classe geral “produzir história em quadrinhos” estabelecem entre si? Qual a seqüência para aprendizagens desses comportamentos deve ser seguida? Qual a relação entre esses comportamentos? Quais profissionais podem identificar quais são esses comportamentos e suas características? É importante para os profissionais que lidam com as histórias em quadrinhos (os que trabalham diretamente com o produzir história em quadrinhos e os que trabalham com o ensinar a produzir história em quadrinhos) conhecer as características de cada um dos comportamentos envolvidos no processo de produzir história em quadrinhos, em qual seqüência esses comportamentos precisam ser aprendidos e qual a relação entre esses comportamentos (quais são os níveis de abrangência entre eles). E esse tipo de conhecimento pode e deve ser produzido pelos profissionais que trabalham com o

produzir história em quadrinhos e por psicólogos, principalmente os que trabalham com a caracterização de processos de ensino-aprendizagem.

1.6 A relevância social de caracterizar os comportamentos da classe de comportamentos denominada “produzir história em quadrinhos”

O conhecimento produzido pela Psicologia, mais especificamente o produzido pela Análise do Comportamento, possibilita que qualquer comportamento humano seja analisado. Também possibilita que sejam analisadas classes de comportamentos e que estas sejam organizadas em uma seqüência lógica para ensino e aprendizagem. Isso não significa dizer que outros profissionais não possam fazer essa análise a respeito das classes de comportamentos específicos que envolvem o fenômeno com o qual eles lidam. Os profissionais que lidam com histórias em quadrinhos, por exemplo, podem fazer esse tipo de análise em relação ao produzir história em quadrinhos. E eles o fazem com qualidade, como, por exemplo, Eisner (2001) e McCloud (2005, 2006 & 2008). No entanto, a formação desses profissionais não é específica para esse tipo de trabalho – identificar e analisar classes de comportamentos.

O analista de comportamento é formado especificamente para identificar e analisar comportamentos e classes de comportamentos em qualquer processo do fazer humano. Além disso, possui a formação específica para derivar e organizar cadeias comportamentais, fundamentais para os processos de ensino e aprendizagem de comportamentos. Devido a isso, o analista de comportamento é um profissional que pode produzir novos conhecimentos que melhor caracterizam as cadeias de comportamentos envolvidas no processo de produzir história em quadrinhos.

A partir do conhecimento já produzido a respeito dos processos de produzir histórias em quadrinhos, principalmente dos conhecimentos já produzidos pelos profissionais que trabalham com história em quadrinhos, os analistas de comportamento podem derivar e analisar cadeias comportamentais a respeito do processo de produzir história em quadrinhos. Essas cadeias comportamentais derivadas e analisadas podem servir de subsídio para melhorar a atuação dos diversos profissionais que trabalham com história em quadrinhos.

McCloud (2005) afirma que uma pessoa que tem “habilidade” para desenho pode conseguir facilmente trabalho como assistente de um bom artista de histórias em

quadrinhos. No entanto, o autor examina que a pessoa só poderá ir além somente se entender a estrutura por “detrás” da técnica. Qual a função da técnica? Quando ela deve ser usada? O que precisa ser observado da realidade para ser representado por meio da técnica? Qual a função das estruturas utilizadas nos quadrinhos, como os requadros (linhas que enquadram uma cena)? De que maneira a técnica pode ser usada em função da narrativa de uma história em quadrinhos? Quais são os comportamentos que precisam ser aprendidos além dos comportamentos relacionados com a utilização das técnicas para produzir história em quadrinhos? Produzir conhecimento a respeito da cadeia comportamental do processo de produzir história em quadrinhos pode auxiliar esses artistas. Estes profissionais necessitam do conhecimento a respeito dos comportamentos envolvidos no processo de produzir história em quadrinhos para que eles possam ir além das técnicas e possam produzir história em quadrinhos com maior grau de clareza e precisão e utilizando mais adequadamente as técnicas envolvidas nesse processo.

As histórias em quadrinhos são utilizadas nos mais variados contextos e com as mais variadas finalidades – seja de entretenimento, ensino, venda ou terapia. A qualidade dessas histórias em quadrinhos fará com que se garanta um melhor aproveitamento de sua função, seja ela de entretenimento, ensino, venda ou terapia. É importante, portanto, avaliar a “qualidade” da história, a “qualidade” dos textos, dos tipos de informações apresentadas, do desenvolvimento das seqüências de quadrinhos, da composição de cada um dos quadrinhos da história etc. Para melhor avaliar todas essas “qualidades”, é importante que os profissionais avaliadores conheçam as características do processo de produzir história em quadrinhos. O conhecimento da análise do comportamento sobre cadeias comportamentais pode auxiliar esses profissionais nessa avaliação e, conseqüentemente, auxiliar na melhoria do entretenimento e do ensino aos quais as histórias em quadrinhos foram destinadas.

De acordo com Kubo & Botomé (2001), é importante que, em processos de ensino aprendizagem, sejam formulados procedimentos de ensino de acordo com comportamentos a serem ensinados. A noção de cadeia comportamental é importante nesse contexto educacional, pois permite que o professor se oriente pelos comportamentos que o aluno precisa aprender (Botomé 2001; Kienen 2008; Viecili 2008). Ao derivar e analisar cadeias de classes de comportamentos envolvidas no processo de produzir história em quadrinhos, o analista de comportamento está

contribuindo para que os professores que ensinam seus alunos a produzir história em quadrinhos possam elaborar procedimentos adequados às aprendizagens que os alunos necessitam desenvolver. Além disso, é possível que esses professores avaliem mais precisamente seus procedimentos de ensino, possibilitando melhorar o ensino-aprendizagem. Sendo que essa melhora no ensino-aprendizagem é possível por meio da caracterização dos comportamentos envolvidos na cadeia comportamental “produzir história em quadrinhos.

Além das faculdades e universidades de artes plásticas e design, há no Brasil escolas de artes que trabalham especificamente com o ensino do produzir história em quadrinhos – por exemplo, a Quanta (<<http://www.quantaacademia.com>>). E todas essas instituições podem se beneficiar do conhecimento produzido pela análise do comportamento em relação ao processo de produzir história em quadrinhos.

Há também muitos artistas que ensinam novos aprendizes em seus próprios estúdios. E esses profissionais também podem se beneficiar com o conhecimento da análise do comportamento sobre o produzir história em quadrinhos. Por trabalharem com o ensino do produzir história em quadrinhos, ambos, instituições de ensino e pesquisa e profissionais em seus estúdios, podem se beneficiar da produção de conhecimento a respeito dos comportamentos envolvidos no processo de produzir história em quadrinhos.

A Psicologia, em específico a Análise do Comportamento, é uma área que possui instrumental conceitual para produzir novos conhecimentos a respeito de qualquer processo comportamental, incluindo o processo de produzir história em quadrinhos. Esses novos conhecimentos produzidos podem ser relevantes para os profissionais que fazem as histórias em quadrinhos, para aqueles que ensinam pessoas a produzir história em quadrinhos, para as instituições de ensino e também para os leitores das histórias em quadrinhos que verão histórias mais bem feitas.

Ao produzir conhecimento a respeito dos comportamentos envolvidos no processo “produzir história em quadrinhos”, a Análise do Comportamento possibilita produzir conhecimento a respeito das diversas variáveis presentes nos três componentes dos diversos comportamentos do processo de produzir história em quadrinhos. Não só a respeito das variáveis dos três componentes dos comportamentos desse processo, mas também a respeito das relações existentes entre esses variáveis, entre os três componentes dos comportamentos e entre os comportamentos desse processo de

produzir história em quadrinhos. Esse conhecimento pode ser de extrema utilidade aos profissionais que trabalham diretamente com histórias em quadrinho, pois permitem que estes profissionais tenham maior clareza a respeito do processo com o qual eles lidam diariamente em suas vidas profissionais e, com essa maior clareza, eles podem aprimorar seus próprios comportamentos de produzir história em quadrinhos.

Os profissionais que ensinam outras pessoas a produzirem histórias em quadrinhos também podem se beneficiar do conhecimento da Análise do comportamento a respeito do processo de produzir história em quadrinhos, pois terão também maior clareza a respeito do processo. Com essa maior clareza, eles poderão planejar seus métodos de ensino para garantir melhores aprendizagens. O mesmo tipo de benefício terão as instituições que trabalham com o ensino do “produzir história em quadrinhos”, uma vez que lidam, quase exclusivamente, com profissionais que ensinam outras pessoas a produzirem histórias em quadrinhos.

Com o aprimoramento dos comportamentos de profissionais ao produzirem histórias em quadrinhos e com melhores técnicas de ensino garantindo melhores aprendizagens, a qualidade das histórias em quadrinhos produzidas tende a ser cada vez melhor. Não só pela qualidade das histórias e dos traços dos desenhos, mas também pela qualidade em relação à função que as histórias em quadrinhos podem assumir. Dessa maneira, os leitores também irão se beneficiar do conhecimento produzido pela Análise do Comportamento a respeito do processo de produzir história em quadrinhos. Sendo assim, é importante produzir conhecimento a respeito das classes de comportamentos constituintes das diversas etapas que compõem o processo de produzir história em quadrinhos.

**PROCESSO PARA IDENTIFICAR CLASSES DE COMPORTAMENTOS QUE COMPÕEM
A SUB-ETAPA “SEGMENTAR FLUXO DE EVENTOS PARA COMPOR FIGURAS DE
QUADRINHOS” DO PROCESSO COMPORTAMENTAL “PRODUZIR UMA HISTÓRIA EM
QUADRINHOS”**

Uma maneira pela qual é possível produzir conhecimento para caracterizar os comportamentos que compõem o processo de “produzir história em quadrinhos” é por meio da análise de obras já existentes a respeito desse processo. Já existem obras publicadas a respeito do produzir história em quadrinhos. Obras feitas, principalmente, por profissionais que trabalham diretamente com histórias em quadrinhos.

Os livros de Eisner (Quadrinhos e arte sequencial/2001 e Narrativas gráficas/2005) e de McCloud (Desvendando os quadrinhos/2005, Reinventando os quadrinhos/2006 e Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels/2008), por exemplo, são obras importantes para os profissionais que trabalham com histórias em quadrinhos e para aprendiz que pretendem trabalhar com histórias em quadrinhos também. São importantes, pois os autores estudaram e escrever a respeito das diversas características das histórias em quadrinhos e das características a respeito de como produzir essas histórias em quadrinhos.

Apesar de existir obras importantes (para os profissionais que trabalham com histórias em quadrinhos e para aprendiz que pretendem trabalhar com histórias em quadrinhos) que examinam as histórias em quadrinhos e seu processo de produção (por exemplo: Eisner, 2001; Eisner, 2005; McCloud, 2005; McCloud, 2006; McCloud,2008), há pouco conhecimento produzido a respeito dos comportamentos envolvidos nesse processo de produzir história em quadrinhos. Ainda não se tem uma caracterização completa de todos os comportamentos envolvidos nesse processo, incluindo todos os elementos dos três componentes (classe de estímulos antecedentes, classe de respostas e classe de estímulos conseqüentes) de cada um desses comportamentos que constituem o processo de produzir história em quadrinhos. A sequência em que esses comportamentos devem ocorrer também é importante e ainda não se tem uma caracterização completa dessa sequência.

No entanto, essas obras podem ser utilizadas como ponto de partida para a caracterização dos comportamentos envolvidos no processo “produzir história em

quadrinhos”. Os autores estudaram e escreveram a respeito das diversas características das histórias em quadrinhos e das características a respeito de como produzir essas história em quadrinhos e, portanto, já descobriram diversos componentes de diversos comportamentos do processo de produzir história em quadrinhos. Devido a isso, essas obras são importantes pontos de partida para se produzir conhecimento novo e relevante a respeito dos comportamentos envolvidos no processo de produzir história em quadrinhos.

O processo “produzir história em quadrinhos” pode ser dividido em diversas etapas (ver Tabela 4.1 – página 00) e essas etapas podem ser divididas em diversas sub-etapas (ver Tabelas 4.3.1 e 4.6.1 – páginas 00). Por ser um processo com diversas etapas e sub-etapas, foi selecionada uma sub-etapa para se identificar as classes de comportamentos que a constitui. A sub-etapa selecionada do processo comportamental “produzir história em quadrinhos” foi “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos”.

A obra selecionada para serem identificados esses comportamentos dessa sub-etapa foi a 2ª tiragem da 3ª edição brasileira de “Quadrinhos e arte seqüencial” de Will Eisner. O livro foi publicado em 1985 e traduzido para o português (Brasil) em 1989. A 3ª edição brasileira do livro foi publicada em 1999 com segunda tiragem em 2001. Não havia informações na obra a respeito do ano de publicação da 2ª edição brasileira.

2.1 Características da obra selecionada como fonte de informação:

Título: Quadrinhos e arte seqüencial

Autor: Will Eisner

Tradutor: Luís Carlos Borges

Título original: *Comics and Sequential Art**

Número de páginas: 154

Ano de publicação do original em inglês: 1985

Editora responsável pela 3ª edição brasileira: Martins Fontes (São Paulo/SP)

***Observação:** A obra original em inglês não foi consultada para a realização da coleta e análise de dados.

Ano de publicação da 1ª edição brasileira: 1989

Ano de publicação da 3ª edição brasileira: 1999

Ano de publicação da 2ª tiragem da 3ª edição brasileira: 2001

2.2 Critérios de escolha da obra

A obra “Quadrinhos e Arte Sequencial” de Will Eisner foi selecionada devido aos seguintes critérios⁴:

Primeiro critério: Duração da carreira profissional com história em quadrinhos

Eisner trabalhou intensamente durante 69 anos. Durante esses anos, produziu diversos trabalhos que são considerados referência na área de história em quadrinhos. Ao longo de sua carreira profissional, fundou estúdios de história em quadrinhos, fez várias histórias em quadrinhos e criou vários personagens famosos. A quantidade de tempo que Eisner permaneceu trabalhando diretamente com história em quadrinhos foi o primeiro critério considerado na escolha da obra “Quadrinhos e arte sequencial” como fonte de informação. Segue abaixo alguns itens considerados.

- Will Eisner (1917-2005) cursou a Liga de Estudantes de Arte de Nova York e ingressou no mercado dos quadrinhos em 1936 onde permaneceu trabalhando intensamente como redator, roteirista, desenhista e professor até 2005.
- Eisner foi fundador do estúdio Eisner-Iger que produzia revistas para várias editoras.
- Eisner foi fundador da American Visuals Corporation, empresa voltada para o uso das histórias em quadrinhos como um instrumento de ensino e treinamento industrial. Teve como clientes grandes companhias, como a General Motors e a U. S. Steel, além de várias outras empresas que queriam utilizar a linguagem dos quadrinhos para instruir seus empregados.

⁴ As informações a respeito do autor foram retiradas dos sites:
<http://www.omelete.com.br/quad/100002438.aspx>
<http://www.willeisner.com/>

- Desenvolveu diversas histórias em quadrinhos para instrução de soldados na Segunda Guerra Mundial (da qual participou) e, durante a Guerra da Coreia, o exército norte-americano o convidou para publicar histórias em quadrinhos semelhantes.
- Foi criador de diversos personagens como: O Espírito (The Spirit), John Law, Lady Luck, Sr. Místico (Mr. Mystic), Tio Sam, Blackhawk, Sheena e muitos outros.
- Fez pequenas adaptações dos clássicos da literatura mundial à linguagem dos quadrinhos - produzindo quadrinhos para Moby Dick, Dom Quixote e A princesa e o sapo -, e lendas populares de culturas africanas – o que, em 2002, deu origem a Sundiata, o leão de Mali

Segundo critério: Carreira de professor

Eisner lecionou por sete anos na Escola de Artes Visuais de Nova York. Além de ter se preocupado com o ensino das histórias em quadrinhos ministrando aulas, Eisner é considerado um dos poucos autores da área que estudou a fundo as características das histórias em quadrinhos e publicou obras com intuito de ensinar o ofício a novos profissionais. Eisner estava preocupado em conhecer aquilo que ele ensina: o produzir história em quadrinhos, e este foi o segundo critério para escolher a obra “Quadrinhos e arte sequencial” como fonte de informação.

- Eisner foi um dos poucos autores que estudou as histórias em quadrinhos e suas características e publicou livros a respeito do assunto.
- Eisner foi professor de artes na Escola de Artes Visuais de Nova York entre 1973 e 1979.

Terceiro critério: Reconhecimento como um dos profissionais mais influentes na área

Mesmo após a morte de Eisner, suas obras e seus trabalhos são consideradas importantes para todos os profissionais e futuros profissionais da área de história em

quadrinhos. Eisner, durante sua carreira, recebeu diversos prêmios reconhecendo a importância de seus trabalhos. Seu nome foi dado a um dos eventos mais importantes da área e seu trabalho foi reconhecido como pioneiro e importante por diversos profissionais e instituições que trabalham com história em quadrinhos. Devido a importância de Eisner para a área, até mesmo um documentário sobre a vida do autor foi feito. Devido ao reconhecimento da importância de Eisner e suas obras, é que “Quadrinhos e arte seqüencial” foi escolhida como fonte de informação.

- A obra “Quadrinhos e Arte Seqüencial” é considerada pelos profissionais da área como essencial para os próprios profissionais e para os estudantes de história em quadrinhos.
- A revista Wizard (importante revista norte-americana de notícias e reportagens sobre história em quadrinhos) nomeou Eisner como o artista de história em quadrinhos mais influente desde o surgimento das modernas histórias em quadrinhos.
- Eisner recebeu vários prêmios nacionais e internacionais ao longo de sua carreira, entre eles o Harvey Awards (prestigiado prêmio dos quadrinhos criado em homenagem a Harvey Kurtzman)
- Um dos prêmios mais importantes concedidos aos profissionais de história em quadrinhos recebeu o nome do autor, o Prêmio Eisner (The Eisner Award). Criado em homenagem a Eisner em 1988, o prêmio é distribuído anualmente durante a maior convenção de quadrinhos dos Estados Unidos, em San Diego, para indicados selecionados por comitês e votados pelos próprios profissionais da área.
- É considerado pai (criador e difusor) das graphic novels (novelas gráficas).
- Um documentário sobre a carreira do autor “Will Eisner: retrato de um artista seqüencial” dos estúdios Montilla (Andrew and Jon B. Cooke) foi premiado no Festival de Filme Tribeca em 2007.

2.3 Procedimento

Etapa 1

Foi realizada a primeira leitura da obra “Quadrinhos e arte seqüencial” (Eisner, 2001). A partir da primeira leitura, a obra foi relida para selecionar trechos (parágrafo ou conjunto de parágrafos) do texto que faziam referência aos itens a seguir. Algumas imagens da obra (ilustrações de personagens, ilustrações de cenários e páginas de história em quadrinhos) também foram utilizadas como apoio para o exame dos trechos destacados/selecionados.

- a) aos elementos estruturais que compõem uma história em quadrinhos;
- b) às etapas que constituem o processo de produzir uma história em quadrinhos;
- c) às sub-etapas constituintes de duas etapas (escrita e desenho) do processo de produzir história em quadrinhos;
- d) às classes de comportamentos de uma das sub-etapas (que constituem a etapa “desenho” do processo de produzir história em quadrinhos.

Etapa 2

Após a seleção dos trechos, foram destacadas com grifo as expressões (frases simples, frases compostas ou conjunto de frases) de cada trecho que continham os termos (substantivos e adjetivos) referentes aos elementos estruturais de uma história em quadrinhos e às etapas, sub-etapas e classes de comportamentos de um processo de produzir uma história em quadrinhos. Também foram selecionadas imagens ou parte das imagens para auxiliar no exame dos destaques feitos.

Etapa 3

Feito o destaque das expressões, os elementos estruturais foram organizados em níveis de abrangência (conjuntos), caracterizando quais são os elementos estruturais principais, quais são os sub-elementos desses elementos, quais são os sub-sub-elementos desses elementos e quais são as variáveis desses sub-sub-elementos. As etapas do processo de produzir uma história em quadrinhos foram organizadas em

sequência. Após essa sequenciação, foram selecionadas duas das etapas para serem divididas em sub-etapas, e estas também foram organizadas em sequência.

Etapa 4

A partir da sequenciação das sub-etapas constituintes das duas etapas selecionadas, foi escolhida uma dessas sub-etapas para que fossem derivadas as classes gerais de comportamentos que a constituem. A sub-classe escolhida foi “*segmentar fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) para compor figuras de quadrinhos*” da etapa “*escrita*” do processo de produzir uma história em quadrinhos. Foram destacadas as expressões que faziam referência ao nome das classes de comportamentos constituintes dessa sub-etapa selecionada, ou que faziam referência aos elementos de um dos três componentes (classe de estímulos antecedentes, classe de respostas, classe de estímulos conseqüentes) das classes de comportamentos dessa sub-etapa selecionada.

Etapa 5

Após feita essa identificação dessas classes de comportamentos, foram completados os componentes aos quais não foram identificados elementos constituintes. Também foram completados os nomes das classes de comportamentos que não foram identificadas as suas nomenclaturas na obra lida. Todas essas etapas são explicadas mais detalhadamente a seguir, com exemplos para demonstrar o procedimento de cada uma delas.

2.3.1 Identificação dos elementos estruturais que compõem uma história em quadrinhos

As histórias em quadrinhos apresentam elementos estruturais (Eisner, 2001; McCloud, 2005), tais como a página, o requadro, a composição de imagens e textos dentro do requadro, o roteiro utilizado para desenhar as páginas, entre outros. Elementos estruturais são os elementos visuais das histórias em quadrinhos que dão o suporte estrutural a elas. A partir desse conceito de elementos estruturais, foram selecionados os trechos que faziam referência a esses elementos estruturais. Selecionado os trechos,

foram feitos destaques (grifos) para as expressões que continham citação de um ou mais elementos estruturais. A Tabela 2.1 apresenta um exemplo de derivação de um elemento estrutural (a página de uma história em quadrinhos) com o respectivo trecho do qual ela foi destacada (grifo). Algumas imagens da obra também foram utilizadas como apoio para o exame dos trechos destacados. A Figura 2.1 mostra uma imagem que serviu de apoio para o exame dos trechos destacados. A imagem da Figura 2.1 é um exemplo de como a imagem foi utilizada para auxiliar no exame do sub-elemento estrutural “*espaço entre os quadrinhos*” que compõe o elemento “*página*” de uma história em quadrinhos.

TABELA 2.1 – Exemplo de trecho selecionado da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o elemento estrutural “página” componente de uma história em quadrinhos.

Elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Página	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“O leitor (na cultura ocidental) é treinado para ler cada <u>página</u> independentemente, da esquerda para a direita, de cima para baixo. A disposição de quadrinhos na <u>página</u> parte desse pressuposto.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, O quadrinho como meio de controle, página 41, parágrafo 2)</p>

“Neste trecho de *Tunnel* (Túnel), história do Espírito publicada pela primeira vez em 21 de março de 1948, o espaço entre os quadrinhos é, literalmente, o chão a partir do qual eles são formados.”



Figura 2.1 – Exemplo de utilização do espaço entre os quadrinhos examinado como imagem que possibilitou a derivação do sub-elemento estrutural “espaço entre quadrinhos” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (1999), Capítulo 4, página 50.

O mesmo procedimento foi feito para os elementos estruturais que apresentavam dois ou mais componentes, chamados de sub-elementos. Por exemplo, a página de uma história em quadrinhos tem dois sub-elementos: os quadrinhos e o espaço entre os quadrinhos. Os sub-elementos, por sua vez, que apresentavam dois ou mais componentes, os sub-sub-elementos, também foram identificados dessa maneira. Por exemplo, o sub-elemento quadrinhos é composto por uma “cena” e por um “requadro” que delimita a porção dessa cena que é mostrada ao leitor. E o mesmo se aplica às variáveis dos sub-sub-elementos. O sub-sub-elemento “requadro” é composto pelas

variáveis “*formato do requadro*”, “*tamanho do requadro*” e “*disposição do requadro*” na página.

As tabelas 2.2 e 2.3 contém um exemplo de como foi feita o exame para derivar os sub-elementos quadrinhos e espaço entre quadrinhos a partir do destaque feito de um trecho selecionado da obra de Eisner (2001) que fazia referência a esses sub-elementos. Na Tabela 2.4 está apresentada um exemplo do exame feito para derivar o sub-sub-elemento “*condução do leitor por uma experiência*” do sub-elemento “*natureza da história*”. E na Tabela 2.5 está demonstrado um exemplo de exame feito para derivar a variável “*formato do requadro*” do sub-sub-elemento “*requadro*”

TABELA 2.2 – Exemplo de trecho selecionado da obra de Eisner (1999) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-elemento estrutural “quadrinhos” relacionado ao elemento “página” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Quadrinhos	<p style="text-align: center;">(...)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“O leitor (na cultura ocidental) é treinado para ler cada página independentemente, da esquerda para a direita, de cima para baixo. <u>A disposição de quadrinhos na página</u> parte desse pressuposto.” (Eisner, 1999, Capítulo 4- O quadrinho, O quadrinho como meio de controle, página 41, parágrafo 2)</p>

TABELA 2.3 – Exemplo de trecho selecionado da obra de Eisner (1999) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-elemento estrutural “espaço entre quadrinhos” relacionado ao elemento “página” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Espaço entre quadrinhos	<p style="text-align: center;">(...)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 03 e Imagem 02:</p> <p>“Neste trecho de <i>Tunnel</i> (Túnel), história do Espírito publicada pela primeira vez em 21 de março de 1948, <u>o espaço entre os quadrinhos</u> é, literalmente, o chão a partir do qual eles são formados.” (Ver Figura 3.4)</p>

TABELA 2.4 – Exemplo de trecho selecionado da obra de Eisner (1999) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “condução do leitor por uma experiência” relacionado ao sub-elemento “natureza da história” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-sub-elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Condução do leitor por uma experiência	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“O VISUAL funciona como a mais pura forma de arte seqüencial, porque, ao lidar com a narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens.</p> <p><u>No início, o criador determina a natureza da história. Deve decidir se está tratando da exposição de uma idéia, de um problema e da sua solução ou da condução do leitor através de uma experiência.</u>” (Eisner, 1999, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, página 128, parágrafos 1 & 2)</p>

TABELA 2.5 – Exemplo de trecho selecionado da obra de Eisner (1999) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “formato do requadro” relacionado ao sub-sub-elemento “requadro” componente de uma história em quadrinhos.

Variável de sub-sub-elemento identificada	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Formato do requadro	<p style="text-align: center;">(...)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 03:</p> <p>“Outro uso da perspectiva é a manipulação ou a produção de vários estados emocionais no leitor. Parto da teoria de que a reação da pessoa que vê uma determinada cena é influenciada pela sua posição de espectador. Ao olhar uma cena de cima, o espectador tem uma sensação de pequenez, que estimula uma sensação de medo. <u>O formato do quadrinho em combinação com a perspectiva provoca essas reações porque somos receptivos ao ambiente.</u> Um quadrinho estreito evoca uma sensação de encurralamento, de confinamento, ao passo que um quadrinho largo sugere abundância de espaço para movimento – ou fuga. Trata-se de sentimentos primitivos profundamente arraigados e que entram em jogo quando acionados adequadamente.” (Eisner, 1999, Capítulo 4- O quadrinho, A função da perspectiva, página 89, parágrafo 2)</p>

2.3.2 Identificação das etapas que constituem o processo de produzir uma história em quadrinhos

Os eventos chamados de processos podem ser divididos em duas ou mais etapas. Essas etapas nada mais são do que partes do processo que apresentam características distintas das demais. No processo de produzir uma história em quadrinhos há várias

partes distintas. Dentre elas, é possível citar a etapa na qual alguém escreve a história e elabora o roteiro da mesma que difere da etapa na qual são feitos os desenhos na página.

A partir disso, foram selecionados trechos da obra que faziam referência a essas diversas etapas que constituem todo o processo de produzir uma história em quadrinhos. Selecionado os trechos, foram feitos destaques (grifos) para as expressões que continham citação de uma ou mais dessas etapas. Algumas imagens da obra também foram utilizadas como apoio para o exame dos trechos destacados. A Tabela 2.6 é apresentado um trecho da obra de Eisner (2001) com destaque para a expressão que deu origem à etapa “*escrita*” do processo de produzir uma história em quadrinhos.

TABELA 2.6 – Exemplo de trecho selecionado da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Escrita	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<u>‘Escrever’ para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma idéia, a disposição de elementos de imagem e a construção da seqüência da narração e da composição do diálogo.</u> É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação ‘escrita’, pois lida com uma tecnologia singular. Quanto a seus requisitos, ela está mais próxima da escrita teatral, só que o escritor, no caso das histórias em quadrinhos, geralmente também é o produtor de imagens (artista).” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, página 122, parágrafo 1)</p>

2.3.3 Identificação das sub-etapas constituintes de duas etapas (escrita e desenho) do processo de produzir uma história em quadrinhos

As etapas que constituem o processo de produzir uma história em quadrinhos podem ser divididas em duas ou mais sub-etapas. Foram selecionadas duas etapas desse processo das quais foram identificados suas respectivas sub-etapas. As duas etapas selecionadas foram as etapas que melhor caracterizam o processo de produzir uma história em quadrinhos: “*escrita*” e “*desenho*”.

Assim, foram selecionados trechos da obra que faziam referência às sub-etapas dessas duas etapas do processo de produzir história em quadrinhos (“*escrita*” e “*desenho*”). Dos trechos selecionados, foram feitos destaques (grifos) nas expressões que faziam referência às sub-etapas das etapas “*escrita*” e “*desenho*” constituintes do

processo de produzir história em quadrinhos. Algumas imagens da obra também foram utilizadas como apoio para o exame dos trechos destacados. Um exemplo de como foi feito o exame de um trecho da obra de Eisner (2001) com destaque para uma expressão que possibilitou derivar a sub-etapa “*concepção da história*” da etapa “*escrita*” do processo de produzir uma história em quadrinhos é apresentado na Tabela 2.7.

TABELA 2.7 – Exemplo de trecho selecionado da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “concepção da história” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Concepção da história	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<u>Para se considerar isoladamente o papel do escritor, é necessário limitar arbitrariamente a ‘escrita’ para quadrinhos à função de conceber a idéia e a história, criar a ordem da narrativa e fabricar o diálogo ou os elementos narrativos. A partir disso, podemos montar a seguinte progressão:</u></p> <p>A idéia e a <u>história ou enredo</u>, sob a forma de um texto escrito, incluem narrativa e diálogos (balões).</p> <p>A disposição das palavras e a arquitetura da composição ampliam ou desenvolvem o conceito da história. O roteiro, contendo instruções para o artista (descrição dos quadrinhos e conteúdo das páginas), transporta essa idéia da mente do escritor para a do ilustrador.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte sequencial, O escritor e o artista, página 122, parágrafos 4, 5 & 6)</p>

2.3.4 Identificação de classes de comportamentos de uma das sub-etapas da etapa “desenho” constituinte do processo de produzir uma história em quadrinhos.

A partir da identificação das sub-etapas da etapa “*desenho*” do processo de produzir uma história em quadrinhos, foi selecionada uma dessas sub-etapas para que fossem derivadas classes de comportamentos. A sub-etapa selecionada foi: “*Segmentar fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriado às características dos leitores da história em quadrinhos – para compor figuras de quadrinhos*”.

Essa sub-etapa foi escolhida por ser a sub-etapa mais representativa do processo de produzir uma história em quadrinhos e por ser aquela que, para o público em geral,

talvez seja a sub-etapa mais familiar. A partir da escolha dessa sub-etapa, foram destacados trechos da obra que faziam referência aos seguintes aspectos:

- Aquilo (fenômenos ou variáveis) que um profissional que produz história em quadrinhos precisa levar em consideração para “segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos”.
- Características daquilo (fenômenos ou variáveis) que um profissional que produz história em quadrinhos deve levar em consideração para “segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos”.
- O que um profissional que produz história em quadrinhos precisa fazer para “segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos”.
- Características do fazer de um profissional que produz história em quadrinhos ao “segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos”.
- O que deve resultar (fenômenos ou variáveis) do fazer de um profissional que produz história em quadrinhos ao “segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos”.
- Características daquilo (fenômenos ou variáveis) que deve resultar do fazer de um profissional que produz história em quadrinhos ao “segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos”.
- Relações entre aquilo que o profissional que produz história em quadrinhos precisa levar em consideração para “segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos” e o fazer desse profissional “segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos”.
- Relações entre aquilo que o profissional que produz história em quadrinhos precisa fazer para “segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos” e as decorrências que devem resultar do fazer desse profissional “segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos”.

- Relações entre aquilo que o profissional que produz história em quadrinhos precisa levar em consideração para “segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos” e as decorrências que devem resultar do fazer desse profissional ao “*segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos*”?

Após feita a seleção dos trechos, foram grifados as expressões referentes aos aspectos citados acima. Essas expressões foram organizadas nos seguintes elementos de uma ou mais classes de comportamentos:

- Nome da classe de comportamentos.
- Determinantes da classe de comportamentos.
- Situação antecedente da classe de comportamentos.
- Classe de respostas da classe de comportamentos.
- Situação conseqüente da classe de comportamentos.

No Trecho 01 da Tabela 2.8, foi grifada a expressão “(...) *o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. (...)*”. Essa expressão foi considerada como fazendo referência às características daquilo que deve ser levado em consideração pelo artista para que ele possa apresentar a classe de comportamentos denominada “*observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)*”. As expressões grifadas nos Trechos 03 e 04 da Tabela 2.8 também foram consideradas como fazendo referência às características daquilo que deve ser levado em consideração pelo artista para “*observar fluxos de eventos*”. As expressões “(...) *Elas [as posturas] fazem parte do inventário do que o artista reteve a partir da observação.*” e “(...) *vocabulário não-verbal de gestos. (...)*” foram consideradas expressões que faziam referência aos determinantes da classe de comportamentos “*observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)*”.

TABELA 2.8 – Exemplo de trecho selecionado da obra (Eisner, 2001) com destaque (grifo) para expressões que foram organizadas em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos conseqüentes” para derivação da classe de comportamentos “Observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)”.

Trecho 01: “A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar idéias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos seqüenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos. Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que um resultado da tecnologia.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, página 38, parágrafo 1)

Trecho 02: “O corpo humano, a estilização da sua forma, a codificação dos seus gestos de origem emocional e das suas posturas expressivas são acumulados e armazenados na memória, formando um vocabulário não-verbal de gestos. Ao contrário do requadro nas histórias em quadrinhos, as posturas dos seres humanos não fazem parte da tecnologia dessa arte. Elas são mais exatamente um registro ‘... do movimento expressivo... uma descarga motora que pode ser um veículo do processo expressivo’. Elas [as posturas] fazem parte do inventário do que o artista reteve a partir da observação.” (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, página 100, parágrafo 2)

Trecho 03: “Um GESTO, geralmente quase idiomático de uma região ou cultura, tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos. Em geral a posição final é a chave do significado. O processo de seleção é, nesse caso, restrito ao contexto dentro de uma seqüência. Deve expressar claramente o significado pretendido. O leitor deve concordar com a seleção. O leitor decide se a escolha é adequada.” (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, O corpo, página 104, parágrafo 3)

Trecho 04: “Uma POSTURA é um movimento selecionado de uma seqüência de movimentos relacionados de uma única ação. No exemplo seguinte, é preciso selecionar uma postura, de um fluxo de movimentos, para se contar um segmento de uma história. Ela é então congelada no quadrinho, num bloco de tempo.” (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, O corpo, página 105, parágrafo 1)



Nome da classe de comportamentos:
Determinantes da classe de comportamentos: Inventário do que o artista reteve a partir da observação (vocabulário não-verbal de gestos)

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
<ul style="list-style-type: none"> - O movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço - Uma seqüência de movimentos relacionados de uma única ação - Um GESTO, geralmente quase idiomático de uma região ou cultura, tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos 		

2.3.5 Análise e complementação da classe de comportamentos constituintes da sub- etapa “segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos” constituinte da etapa “desenho” do processo de produzir uma história em quadrinhos.

As expressões destacadas (grifadas) que faziam referência aos elementos de uma ou mais classes de comportamentos da sub-etapa “*segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos*” foram traduzidas/adaptadas para uma linguagem mais apropriada à análise do comportamento. Após feitas essa adaptação de linguagem, foi feita a análise dos demais elementos constituintes das classes de comportamentos derivadas da sub-etapa “*segmentar um fluxo de eventos apropriados à história e ao público-alvo para compor figuras de quadrinhos*”.

Na Tabela 2.9 a expressão “*inventário do que o artista reteve a partir da observação*” foi traduzida para “*repertório comportamental adquirido por meio da observação a respeito de fluxos de eventos (ações e gestos de pessoas e movimentos de objetos)*”. As expressões “*o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço*”, “*uma seqüência de movimentos relacionados de uma única ação*” e “*um GESTO, geralmente quase idiomático de uma região ou cultura, tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos*” foram traduzidas para “*fluxos de eventos ocorrendo (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)*”.

Feita a tradução das expressões destacadas dos trechos selecionados da obra de Eisner (2001), foram completados os componentes da classe de comportamentos que não tiveram elementos identificados na obra “*Quadrinhos e arte sequencial*”. Essa complementação foi feita com base nas expressões encontradas para os outros demais componentes do comportamento. Quando não identificados o nome do comportamento, este também foi complementado. E o mesmo foi feito para os determinantes da classe de comportamentos, nos casos em que esta não tinha nenhuma expressão identificada na obra de Eisner (2001).

Na Tabela 2.9 está demonstrado um exemplo de complementação dos elementos do comportamento que não tiveram elementos identificados na obra “*Quadrinhos e arte sequencial*”. A classe de respostas foi complementada com o elemento “*notar fluxos de eventos e suas características*”. A situação conseqüente da classe de comportamentos foi complementada com “*fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas,*

movimentos de objetos) e suas características observados". O nome do comportamento também foi complementado e denominado de "*observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)*".

TABELA 2.9 – Exemplo de derivação da classe de comportamentos "observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)" feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em "nome da classe de comportamentos", "determinantes da classe de comportamentos", "classe de estímulos antecedentes", "classe de respostas" e classe de estímulos consequentes".

Nome da classe de comportamentos:
Determinantes da classe de comportamentos: Inventário do que o artista reteve a partir da observação

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos consequentes
<ul style="list-style-type: none"> - O movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço - Uma seqüência de movimentos relacionados de uma única ação - Um GESTO, geralmente quase idiomático de uma região ou cultura, tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos 		



Nome da classe de comportamentos: Observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)
Determinantes da classe de comportamentos: Repertório comportamental adquirido por meio da observação a respeito de posturas, gestos e movimentos

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos consequentes
- Fluxos de eventos ocorrendo (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos).	- Notar fluxos de eventos e suas características.	- Fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos) e suas características observados.

3

EXPLICITAR ELEMENTOS ESTRUTURAIS QUE COMPÕEM UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO CONDIÇÃO PARA DESCOBRIR ASPECTOS ANTECEDENTES E CONSEQÜENTES DO AMBIENTE PROFISSIONAL EM RELAÇÃO AOS QUAIS CLASSES DE RESPOSTAS DO PROFISSIONAL NECESSITAM SER APRESENTADAS PARA PRODUIR HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Ao longo do processo de produzir uma história em quadrinhos, o artista de história em quadrinhos vai produzir os diversos elementos estruturais que compõem uma história em quadrinhos. Para caracterizar as classes de comportamentos constituintes das diversas etapas do processo de produzir história em quadrinhos é preciso identificar quais são os componentes estruturais das histórias em quadrinhos. Identificar os elementos estruturais de histórias em quadrinhos é base para caracterizar as classes de comportamentos das etapas do processo de produzir história em quadrinhos.

Na Tabela 3.1 estão apresentados os elementos estruturais e seus respectivos sub-elementos, sub-sub-elementos e variáveis que compõem uma história em quadrinhos extraídos da obra examinada de Eisner (2001). Na Tabela 3.2 estão indicadas as páginas da dissertação onde estão apresentados os respectivos trechos da obra que possibilitaram identificar esses elementos estruturais e seus fragmentos (Sub-elemento, sub-sub-elemento e variáveis. A Tabela 3.2 foi montada como tabela guia para facilitar a consulta dos resultados encontrados.

É possível notar que são quatro as classes mais gerais de elementos estruturais que compõem a história em quadrinhos: 1) *Idéia*; 2) *história ou enredo*; 3) *roteiro* e 4) *página*. Relacionadas a cada uma dessas classes há classes mais específicas em três graus distintos de generalidade (sub-elementos e sub-sub-elementos e variáveis). Em relação à primeira classe “*idéia*”, há duas classes de sub-elementos (*tema* e *assunto*); a segunda classe geral “*história ou enredo*” apresenta duas classes de sub-elementos (*natureza da história* e *tipo de tratamento*) e cada dessas classes de sub-elementos é subdividida em sub-sub-elementos; “*roteiro*” apresenta três classes de sub-elementos (*descrição da cena*, *narrativa* e *diálogo de cada quadrinho*); a última classe mais geral “*página*” é que apresenta mais desdobramentos em comparação com as anteriores. Há três níveis de generalidade a partir desse elemento, sendo que o sub-elemento “*quadrinhos*” apresenta variáveis de sub-sub-elementos, com especificações dos sub-

sub-elementos “*requadro*” (*formato, tamanho e disposição*) e “*composição*” (*perspectiva, personagem, cenário, acessório e iluminação*).

Eisner (2001) cita que “*tema*” e “*assunto*” são dois elementos das histórias em quadrinhos. No entanto, o autor não cita que “*tema*” e “*assunto*” sejam dois sub-elementos estruturais que compõem o elemento estrutural “*idéia*”. “*Tema*” e “*assunto*” foram considerados como sub-elementos do elemento “*idéia*” de uma história em quadrinhos, porque para se construir a “*idéia*” de uma história em quadrinhos, é preciso definir seu tema e seu assunto.

TABELA 3.1 – Elementos estruturais que compõem uma história em quadrinhos (e seus sub-elementos, sub-sub-elementos e variáveis) extraídos da obra de Eisner (2001), 154 páginas.

	Nome do elemento	Nome do sub-elemento	Sub-sub-elementos	Variáveis de sub-sub-elementos
Elementos estruturais que compõem a história em quadrinhos	Idéia	Tema	-	-
		Assunto	-	-
	História ou enredo	Natureza da história	Exposição de uma idéia	-
			Exposição de um problema e sua solução	-
			Condução do leitor por uma experiência	-
		Tipo de tratamento	Humorístico	-
			Realista	-
	Roteiro	Descrição de cena de cada quadrinho	-	-
		Narrativa de cada quadrinho	-	-
		Diálogo de cada quadrinho	-	-
	Página	Quadrinhos	Requadro	Formato
				Tamanho
				Disposição
		Composição	Perspectiva	
			Personagem	
			Cenário	
			Acessório	
		Iluminação		
Espaço entre Quadrinhos	-	-		

TABELA 3.2 – Páginas da dissertação nas quais se encontram os trechos destacados de Eisner (2001) que deram origem aos “elementos, sub-elementos, sub-sub-elementos e variáveis estruturais” que compõem uma história em quadrinhos.

	Nome do elemento	Nome do sub-elemento	Sub-sub-elementos	Variáveis de sub-sub-elementos
Elementos estruturais que compõem a história em quadrinhos	Idéia (pág. 48)	Tema (pág. 49)	-	-
		Assunto (pág. 49)	-	-
	História ou enredo (pág. 51)	Natureza da história (pág. 52)	Exposição de uma idéia (pág. 53)	-
			Exposição de um problema e sua solução (pág. 54)	-
			Condução do leitor por uma experiência (pág. 54)	-
		Tipo de tratamento (pág. 00)	Humorístico (pág. 55)	-
			Realista (pág. 55)	-
	Roteiro (pág. 56)	Descrição de cena de cada quadrinho (pág. 58)	-	-
		Narrativa de cada quadrinho (pág. 58)	-	-
		Diálogo de cada quadrinho (pág. 58)	-	-
	Página (pág. 59)	Quadrinhos (pág. 60)	Requadro (pág. 63)	Formato (pág. 66)
				Tamanho (pág. 66)
		Disposição (pág. 67)		
		Composição (pág. 65)	Perspectiva (pág. 70)	
			Personagem (pág. 71)	
Cenário (pág. 73)				
Acessório (pág. 75)				
Iluminação (pág. 76)				
Espaço entre Quadrinhos (pág. 61)	-	-		

Nas Tabelas 3.3 e 3.3.1 é apresentada a sequência de elementos estruturais que compõem uma história em quadrinhos e o conjunto de trechos selecionados que

possibilitaram identificar essa sequência. A seta na Tabela 3.3 indica a ordem desses elementos estruturais no processo de produzir história em quadrinhos. Na Tabela 3.3.1, os destaques (grifos) foram feitos em relação a aspectos dos trechos que possibilitaram identificar elementos estruturais e a ordem desses elementos na composição de uma história em quadrinhos, indicada pelo autor.

TABELA 3.3 – Seqüência de elementos estruturais que compõem uma história em quadrinhos identificada na obra de Eisner (2001).

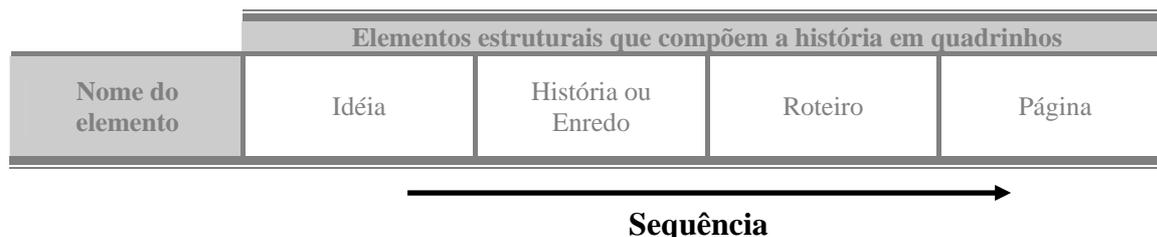


TABELA 3.3.1 – Trechos destacados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a seqüência de elementos estruturais que compõem uma história em quadrinhos.

Trecho 01:

“Para se considerar isoladamente o papel do escritor, é necessário limitar arbitrariamente a ‘escrita’ para quadrinhos à função de conceber a idéia e a história, criar a ordem da narrativa e fabricar o diálogo ou os elementos narrativos. A partir disso, podemos montar a seguinte progressão:

A idéia e a história ou enredo, sob a forma de um texto escrito, incluem narrativa e diálogos (balões).

A disposição das palavras e a arquitetura da composição ampliam ou desenvolvem o conceito da história. O roteiro, contendo instruções para o artista (descrição dos quadrinhos e conteúdo das páginas), transporta essa idéia da mente do escritor para a do ilustrador.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 122, parágrafos 4, 5 & 6)

Trecho 02:

“O VISUAL funciona como a mais pura forma de arte seqüencial, porque, ao lidar com a narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens.

No início, o criador determina a natureza da história. Deve decidir se está tratando da exposição de uma idéia, de um problema e da sua solução ou da condução do leitor através de uma experiência.

O tipo de tratamento (ou seja, humorístico ou realista) tem uma importância óbvia para as considerações posteriores. Na maioria das vezes, é uma concepção predeterminada, que não envolve escolha consciente ou longa deliberação. Contudo, é um fator importante a ser levado em conta nos passos seguintes.

No passo seguinte, a história é ‘decomposta’. É quando tem lugar a aplicação da história e do enredo às limitações de espaço e de tecnologia do veículo. O tamanho da página, o número de páginas, o processo de reprodução e as cores disponíveis influenciam a ‘decomposição’. Às vezes, particularmente quando o roteiro é preparado para um artista por um escrito, a decomposição fundamental é feita pelo escritor no próprio processo do seu trabalho. O escritor inicia a decomposição e espera (muitas vezes rezando fervorosamente) que o artista reproduza ou converta em visuais a descrição da ação e as instruções de composição que acompanham o diálogo. Obviamente, uma empatia profunda entre os dois impedirá exigências impossíveis por parte do escritor e modificações desconcertantes (geralmente sob forma de abreviaturas e de omissões puras e simples) por parte do artista, o qual, muitas vezes, está mais preocupado com as limitações de espaço, tempo e habilidade de execução (para não falar na preguiça) do que com considerações intelectuais.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, página 128, parágrafos 1 a 4)

Nos trechos selecionados (Tabela 3.3.1) há expressões que possibilitam identificar uma seqüência de elementos, em que o autor explicita essa ordem utilizando, para alguns desses elementos, verbos que indicam respostas ou comportamentos de quem está envolvido na produção de história em quadrinhos. Nos trechos 1 e 2 “(...) *conceber a idéia e a história, criar a ordem da narrativa e fabricar o diálogo ou os elementos narrativos. A partir disso, podemos montar a seguinte progressão: A idéia e a história ou enredo, sob a forma de um texto escrito, incluem narrativa e diálogos (balões).*”, há indicação de dois dos primeiros elementos da seqüência (idéia e história), seguido de aspectos que possibilitam identificar o terceiro elemento da seqüência, o “roteiro” extraído do trecho “(...) *O roteiro, contendo instruções para o artista (descrição dos quadrinhos e conteúdo das páginas), transporta essa idéia da mente do escritor para a do ilustrador.*”. No último trecho selecionado é destacado o último elemento estrutural de uma história em quadrinho: página, assim como alguns sub-elementos relacionados a esse elemento (tamanho, número).

É possível observar que Eisner (2001), no primeiro trecho selecionado, distingue “idéia” de “história ou enredo”, considerando “história” e “enredo” como sinônimos. Já no último trecho, o autor considera “história” como algo diferente do “enredo” – “(...) *É quando tem lugar a aplicação da história e do enredo às limitações de espaço e de tecnologia do veículo. (...)*”.

Os trechos selecionados da obra de Eisner (2001) que possibilitaram identificar o primeiro dos elementos mais gerais da seqüência de elementos estruturais que compõem uma história em quadrinhos podem ser vistos na Tabela 3.4. Nesses trechos estão destacadas as expressões que indicam “idéia” como o primeiro elemento da seqüência relacionada com a composição de uma história em quadrinhos. No primeiro trecho, o destaque é feito na frase na qual Eisner apresenta a função fundamental da arte dos quadrinhos – “(...) *comunicar idéias e/ou histórias por meio de palavras e figuras. (...)*”. Assim como, no último trecho, ao apresentar a função da “escrita” nesse processo – “*‘Escrever’ para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma idéia, a disposição de elementos de imagem e a construção da seqüência da narração e da composição do diálogo.(...)*”. Nos demais trechos o autor reitera “idéia” como o primeiro elemento a considerar na composição de história em quadrinhos: “(...) *é necessário limitar arbitrariamente a ‘escrita’ para quadrinhos à função de conceber a idéia e a história (...)*”.

TABELA 3.4 – Trechos destacados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o elemento estrutural “idéia” componente de uma história em quadrinhos.

Elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Idéia	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<u>A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar idéias e/ou histórias por meio de palavras e figuras</u>, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a <i>captura</i> ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos seqüenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos. Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que um resultado da tecnologia.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, página 38, parágrafo 1)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“<u>Para se considerar isoladamente o papel do escritor, é necessário limitar arbitrariamente a ‘escrita’ para quadrinhos à função de conceber a idéia e a história</u>, criar a ordem da narrativa e fabricar o diálogo ou os elementos narrativos. A partir disso, podemos montar a seguinte progressão:</p> <p><u>A idéia e a história ou enredo</u>, sob a forma de um texto escrito, incluem narrativa e diálogos (balões).</p> <p>A disposição das palavras e a arquitetura da composição ampliam ou desenvolvem o conceito da história. O roteiro, contendo instruções para o artista (descrição dos quadrinhos e conteúdo das páginas), transporta essa idéia da mente do escritor para a do ilustrador.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 122, parágrafos 4, 5 & 6)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 03:</p> <p>“<u>‘Escrever’ para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma idéia, a disposição de elementos de imagem e a construção da seqüência da narração e da composição do diálogo</u>. É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação ‘escrita’, pois lida com uma tecnologia singular. Quanto a seus requisitos, ela está mais próxima da escrita teatral, só que o escritor, no caso das histórias em quadrinhos, geralmente também é o produtor de imagens (artista).” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, página 122, parágrafos 1 & 2)</p>

Nas tabelas 3.4.1 e 3.4.2 estão apresentados os trechos selecionados da obra de Eisner (2001) que possibilitaram identificar os sub-elementos “*assunto*” e “*tema*” relacionados ao elemento mais geral “*idéia*”. É notável que em nenhum dos quatro trechos selecionados apresentados nas duas tabelas há indicações direta de “*assunto*” e “*tema*” como sub-elementos do elemento “*idéia*”. No primeiro trecho a relação entre o sub-elemento “*assunto*” com o elemento “*idéia*” é depreendida da frase “*na verdade, do ponto de vista da arte ou da literatura, este veículo pode tratar de assuntos e temas profundamente complexos*”, assim como a relação com o sub-elemento “*tema*”.

TABELA 3.4.1 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) das expressões que possibilitam identificar o sub-elemento estrutural “assunto” relacionado ao elemento “idéia” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Assunto	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Desde o início, a concepção e a criação escrita de uma história são afetadas pelas limitações do veículo. Estas virtualmente ditam o alcance de uma história e a profundidade da sua narração. É por esse motivo que as histórias e enredos de ação simples, óbvia, dominaram por tanto tempo a literatura de quadrinhos. A seleção de uma história e a sua narração estão sujeitas às limitações do espaço, da habilidade do artista e da tecnologia de reprodução. <u>Na verdade, do ponto de vista da arte ou da literatura, este veículo pode tratar de assuntos e temas profundamente complexos.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, página 127, parágrafo 3)</p>

TABELA 3.4.2 – Trechos destacados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-elemento estrutural “tema” relacionado ao elemento “idéia” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Tema	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Desde o início, a concepção e a criação escrita de uma história são afetadas pelas limitações do veículo. Estas virtualmente ditam o alcance de uma história e a profundidade da sua narração. É por esse motivo que as histórias e enredos de ação simples, óbvia, dominaram por tanto tempo a literatura de quadrinhos. A seleção de uma história e a sua narração estão sujeitas às limitações do espaço, da habilidade do artista e da tecnologia de reprodução. <u>Na verdade, do ponto de vista da arte ou da literatura, este veículo pode tratar de assuntos e temas profundamente complexos.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, página 127, parágrafo 3)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“O exemplo seguinte de interdependência de palavras (texto) e imagem (arte) aborda um <u>tema</u> um tanto complicado. Neste caso, a arte sem o texto seria absolutamente sem sentido. Aqui, o artista também está ‘escrevendo’.</p> <p>A colocação dos peixes e a execução despojada da arte não interferem no tema. A pausa deliberada (<i>timing</i>), por meio da inserção de um quadrinho sem palavras, acrescenta peso e força ao fim da piada. Dar destaque às palavras ACREDITO, DEUS e QUEM acrescenta som e disciplina ao ouvido interior do leitor. Na verdade, está se pedindo ao leitor que complete (ou ‘ouça’) o som interiormente.</p> <p>Este aspecto da escrita é particularmente adaptável às histórias em quadrinhos. O ‘controle’ do <i>ouvido do leitor</i> é fundamental para que o sentido do diálogo se mantenha conforme as intenções do escritor.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Palavras/arte: inseparáveis, página 124, parágrafos 2 & 3 e página 125, parágrafo 1)</p> <p style="text-align: center;">Imagem 01: “Ver Figura 3.1”</p>

Na Figura 3.1 está representada uma sequência de quadrinhos retirada da obra de Eisner (2001) utilizada para derivar “tema” como um dos sub-elementos componentes

do elemento mais geral “*idéia*”. Aspectos específicos da sequência de quadrinhos selecionada está descrita no terceiro trecho da Tabela 3.4.2. A partir das afirmações do autor nesse trecho, é possível notar que recursos como pausa, destaque às palavras com uso de maiúsculos, são aspectos que interferem no tema como algo orientador da seleção de recursos de quem compõem história em quadrinhos.



Figura 3.1 – Tira de quadrinho examinada como imagem que possibilitou a derivação do sub-elemento estrutural “tema” de uma história em quadrinhos. Retirado de Eisner (2001), Capítulo 6, página 124.

Os trechos selecionados da obra de Eisner (2001) nos quais há aspectos que possibilitaram identificar o segundo elemento da composição de uma história em quadrinhos estão apresentados na Tabela 3.5. As expressões nos trechos que indicam “*história ou enredo*” como elemento da sequência estrutural em uma composição de história em quadrinhos aparecem juntamente com o elemento “*idéia*”: “(...) *comunicar idéias e/ou histórias (...)*”; “(...) *conceber a idéia e a história (...)*”; “*A idéia e a história ou enredo (...)*”. No segundo trecho selecionado, Eisner separa o papel de escritor em uma produção de história em quadrinhos e atribui a esse papel a função de conceber a idéia e a história “*Para se considerar isoladamente o papel do escritor, é necessário limitar arbitrariamente a ‘escrita’ para quadrinhos à função de conceber a idéia e a história (...)*”.

TABELA 3.5 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) das expressões que possibilitaram identificar o elemento estrutural “história ou enredo” componente de uma história em quadrinhos.

Elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
História ou Enredo	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<u>A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar idéias e/ou histórias por meio de palavras e figuras</u>, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a <i>captura</i> ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos seqüenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos. Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que um resultado da tecnologia.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, página 38, parágrafo 1)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“<u>Para se considerar isoladamente o papel do escritor, é necessário limitar arbitrariamente a ‘escrita’ para quadrinhos à função de conceber a idéia e a história</u>, criar a ordem da narrativa e fabricar o diálogo ou os elementos narrativos. A partir disso, podemos montar a seguinte progressão:</p> <p><u>A idéia e a história ou enredo</u>, sob a forma de um texto escrito, incluem narrativa e diálogos (balões).</p> <p>A disposição das palavras e a arquitetura da composição ampliam ou desenvolvem o conceito da história. O roteiro, contendo instruções para o artista (descrição dos quadrinhos e conteúdo das páginas), transporta essa idéia da mente do escritor para a do ilustrador.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 122, parágrafos 4, 5 & 6)</p>

Nas Tabelas 3.5.1 e 3.5.2 estão apresentados os trechos selecionados nos quais há expressões que indicam “*natureza da história*” e “*tipo de tratamento*” como dois sub-elementos do elemento “*história e enredo*”. Nas frases que compõem os trechos selecionados é possível notar que Eisner indica diretamente que “*natureza da história*” é um sub-elemento do elemento mais geral: “*no início, o criador determina a natureza da história*” (segundo parágrafo do trecho na Tabela 3.5.1). Assim também o autor indica o segundo sub-elemento “*tipo de tratamento*” da Tabela 3.5.2: “*O tipo de tratamento (...) tem uma importância óbvia para as considerações posteriores. (...)*”.

TABELA 3.5.1 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) das expressões que possibilitaram identificar o sub-elemento estrutural “natureza da história” relacionado ao elemento “história ou enredo” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Natureza da história	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“O VISUAL funciona como a mais pura forma de arte seqüencial, porque, ao lidar com a narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens.</p> <p><u>No início, o criador determina a natureza da história.</u> Deve decidir se está tratando da exposição de uma idéia, de um problema e da sua solução ou da condução do leitor através de uma experiência.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, página 128, parágrafos 1 & 2)</p>

TABELA 3.5.2 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) das expressões que possibilitaram identificar o sub-elemento estrutural “tipo de tratamento” relacionado ao elemento “história ou enredo” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Tipo de tratamento	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“O VISUAL funciona como a mais pura forma de arte seqüencial, porque, ao lidar com a narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens.</p> <p>No início, o criador determina a natureza da história. Deve decidir se está tratando da exposição de uma idéia, de um problema e da sua solução ou da condução do leitor através de uma experiência.</p> <p><u>O tipo de tratamento (ou seja, humorístico ou realista) tem uma importância óbvia para as considerações posteriores.</u> Na maioria das vezes, é uma concepção predeterminada, que não envolve escolha consciente ou longa deliberação. Contudo, é um fator importante a ser levado em conta nos passos seguintes. (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, página 128, parágrafos 1, 2 & 3)</p>

Os trechos nos quais foi possível identificar relações entre os dois sub-elementos que compõem o elemento “*história ou enredo*” e outros mais específicos estão apresentados nas tabelas 3.5.1A a 3.5.1C e 3.5.2A e 3.5.1B.

Relacionados ao sub-elemento “*natureza da história*”, há três sub-sub-elementos: exposição de uma idéia (Tabela 3.5.1A), exposição de um problema e sua solução (3.5.1B) e condução do leitor por uma experiência (3.5.1C). Relacionados ao sub-elemento “*tipo de tratamento*”, há dois sub-sub-elementos: tratamento humorístico (3.5.2A) e realista (3.5.2B). Vale ressaltar que é necessário rever quais são os tipos de tratamento que podem ser dados a uma história em quadrinhos. O tratamento humorístico não necessariamente é excludente do tratamento realista. Uma história

realista também pode ser tratada humoristicamente. O tratamento não-realista pode ser chamado de tratamento ficcional. No entanto, Eisner (2001) não o cita em sua obra.

Os três sub-sub-elementos relacionados a “*natureza da história*” são apresentados, na obra de Eisner, em um único trecho, sequencialmente. Os dois sub-sub-elementos relacionados ao “*tipo de tratamento*” são indicados pelo autor no mesmo trecho entre parênteses: “*o tipo de tratamento (ou seja, humorístico ou realista) tem uma importância óbvia para as considerações posteriores*”.

Vale notar que a concepção de “*idéia*” considerada como primeiro elemento estrutural que compõem uma história em quadrinhos (Tabela 3.1) não está sendo usado com o mesmo sentido de “*idéia*” no sub-sub-elemento “*exposição de uma idéia*”. O que os difere é o grau de abrangência de cada um deles. Enquanto “*idéia*” é um elemento mais geral que envolve “*tema*” e “*assunto*” relacionado à história em quadrinhos, “*exposição de uma idéia*” é um sub-sub-elemento relacionado a um dos aspectos envolvidos na “*história ou enredo*” do que irá ser contado por meio dos quadrinhos.

TABELA 3.5.1A – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) das expressões que possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “*exposição de uma idéia*” relacionado ao sub-elemento “*natureza da história*” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-sub-elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Exposição de uma idéia	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“O VISUAL funciona como a mais pura forma de arte seqüencial, porque, ao lidar com a narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens.</p> <p><u>No início, o criador determina a natureza da história. Deve decidir se está tratando da exposição de uma idéia, de um problema e da sua solução ou da condução do leitor através de uma experiência.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, página 128, parágrafos 1 & 2)</p>

TABELA 3.5.1B – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “exposição de um problema e sua solução” relacionado ao sub-elemento “natureza da história” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-sub-elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Exposição de um problema e sua solução	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“O VISUAL funciona como a mais pura forma de arte seqüencial, porque, ao lidar com a narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens.</p> <p><u>No início, o criador determina a natureza da história. Deve decidir se está tratando da exposição de uma idéia, de um problema e da sua solução ou da condução do leitor através de uma experiência.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, página 128, parágrafos 1 & 2)</p>

TABELA 3.5.1C – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “condução do leitor por uma experiência” relacionado ao sub-elemento “natureza da história” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-sub-elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Condução do leitor por uma experiência	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“O VISUAL funciona como a mais pura forma de arte seqüencial, porque, ao lidar com a narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens.</p> <p><u>No início, o criador determina a natureza da história. Deve decidir se está tratando da exposição de uma idéia, de um problema e da sua solução ou da condução do leitor através de uma experiência.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, página 128, parágrafos 1 & 2)</p>

TABELA 3.5.2A – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “humorístico” relacionado ao sub-elemento “tipo de tratamento” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-sub-elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Humorístico	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“O VISUAL funciona como a mais pura forma de arte seqüencial, porque, ao lidar com a narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens.</p> <p>No início, o criador determina a natureza da história. Deve decidir se está tratando da exposição de uma idéia, de um problema e da sua solução ou da condução do leitor através de uma experiência.</p> <p><u>O tipo de tratamento (ou seja, humorístico ou realista) tem uma importância óbvia para as considerações posteriores.</u> Na maioria das vezes, é uma concepção predeterminada, que não envolve escolha consciente ou longa deliberação. Contudo, é um fator importante a ser levado em conta nos passos seguintes. (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, página 128, parágrafos 1, 2 & 3)</p>

TABELA 3.5.2B – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “realista” relacionado ao sub-elemento “tipo de tratamento” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-sub-elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Realista	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“O VISUAL funciona como a mais pura forma de arte seqüencial, porque, ao lidar com a narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens.</p> <p>No início, o criador determina a natureza da história. Deve decidir se está tratando da exposição de uma idéia, de um problema e da sua solução ou da condução do leitor através de uma experiência.</p> <p><u>O tipo de tratamento (ou seja, humorístico ou realista) tem uma importância óbvia para as considerações posteriores.</u> Na maioria das vezes, é uma concepção predeterminada, que não envolve escolha consciente ou longa deliberação. Contudo, é um fator importante a ser levado em conta nos passos seguintes. (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, página 128, parágrafos 1, 2 & 3)</p>

Os trechos selecionados da obra de Eisner (2001) que possibilitaram identificar o terceiro elemento estrutural “roteiro” da composição de história em quadrinhos podem ser vistos na Tabela 3.6. O autor, no primeiro trecho, destaca o elemento “roteiro” como aquilo que contém instruções para o artista em termos de descrição dos quadrinhos e “conteúdo” das páginas e indica como função do roteiro “transportar essa idéia da

mente do escritor para a do ilustrador”. No segundo trecho selecionado, Eisner indica a utilidade do roteiro como auxiliar para a relação entre artista e escritor de histórias em quadrinhos.

TABELA 3.6 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o elemento estrutural “roteiro” componente de uma história em quadrinhos.

Elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Roteiro	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<u>A disposição das palavras e a arquitetura da composição ampliam ou desenvolvem o conceito da história. O roteiro, contendo instruções para o artista (descrição dos quadrinhos e conteúdo das páginas), transporta essa idéia da mente do escritor para a do ilustrador.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 122, parágrafo 6)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“No passo seguinte, a história é ‘decomposta’. É quando tem lugar a aplicação da história e do enredo às limitações de espaço e de tecnologia do veículo. O tamanho da página, o número de páginas, o processo de reprodução e as cores disponíveis influenciam a ‘decomposição’. <u>Às vezes, particularmente quando o roteiro é preparado para um artista por um escritor, a decomposição fundamental é feita pelo escritor no próprio processo do seu trabalho.</u> O escritor inicia a decomposição e espera (muitas vezes rezando fervorosamente) que o artista reproduza ou converta em visuais a descrição da ação e as instruções de composição que acompanham o diálogo. Obviamente, uma empatia profunda entre os dois impedirá exigências impossíveis por parte do escritor e modificações desconcertantes (geralmente sob forma de abreviaturas e de omissões puras e simples) por parte do artista, o qual, muitas vezes, está mais preocupado com as limitações de espaço, tempo e habilidade de execução (para não falar na preguiça) do que com considerações intelectuais.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, página 128, parágrafo 4)</p> <p style="text-align: center;">Imagem 01: “Ver Figura 3.2”</p>

Um exemplo de fragmento de um roteiro pode ser visto na Figura 3.2. Na figura é possível notar, assim como o próprio Eisner comenta, que no roteiro feito pelo escritor há ênfase no enredo e no diálogo e a tarefa de “traduzir” o que está escrito no roteiro em desenhos fica a cargo do artista, ilustrando a relação de interdependência entre escritor e artista em um trabalho de composição de histórias em quadrinhos.

“O ROTEIRO TAL COMO PRODUZIDO PELO ESCRITOR. Na prática, o escritor geralmente irá se concentrar no enredo e no diálogo, deixando (ou esperando) que o artista se encarregue de executar habilidosamente a arte cênica. Mostra-se aqui um fragmento de roteiro com dois quadrinhos.”

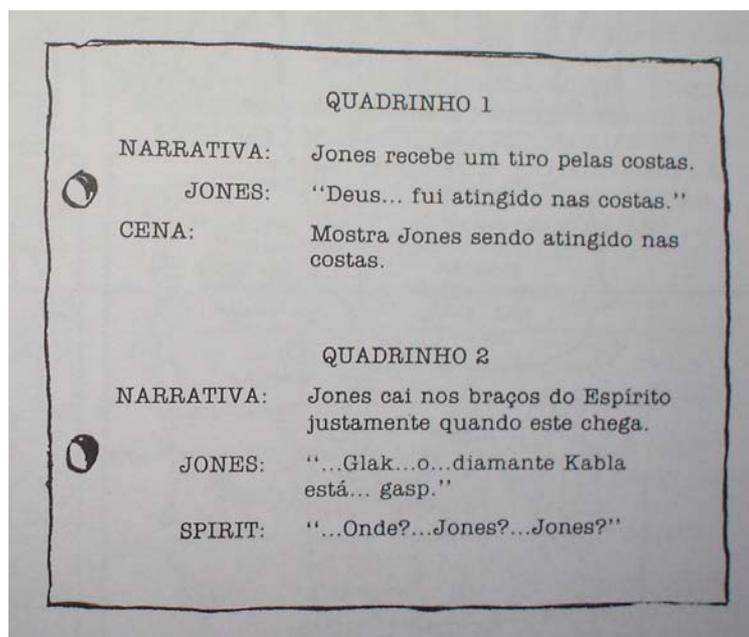


Figura 3.2 – Exemplo de um fragmento de um roteiro examinado como imagem que possibilitou a derivação do elemento estrutural “roteiro” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 6, página 133.

Na Tabela 3.6.1 estão apresentados os trechos que possibilitaram identificar três sub-elementos estruturais relacionados ao elemento “roteiro”. Do primeiro trecho selecionado é possível identificar três sub-elementos “*descrição de cena dos quadrinhos*”, “*narrativa de cada quadrinho*” e “*diálogo de cada quadrinho*”. Os trechos destacados que se referem aos três últimos sub-elementos são exemplos apresentados pelo autor.

TABELA 3.6.1 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar os sub-elementos estruturais “descrição de cena de cada quadrinho”, “narrativa de cada quadrinho” e “diálogo de cada quadrinho” relacionados ao elemento “roteiro” componentes de uma história em quadrinhos.

Sub-elementos identificados	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Descrição de cena de cada quadrinho	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“A disposição das palavras e a arquitetura da composição ampliam ou desenvolvem o conceito da história. <u>O roteiro, contendo instruções para o artista (descrição dos quadrinhos e conteúdo das páginas), transporta essa idéia da mente do escritor para a do ilustrador.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 122, parágrafo 6)</p> <p style="text-align: center;">Imagem 01:</p> <p style="text-align: center;"><i>“Ver Figura 3.2”</i></p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“<u>Este é um exemplo de um roteiro médio.</u> Na prática, o estilo de apresentação deste roteiro varia conforme os padrões da editora – ou conforme o combinado entre artista e escritor. Este roteiro refere-se apenas a uma página de uma história.”</p>
Narrativa de cada quadrinho	<p>“Página 2</p> <p>QUADRINHO 1</p> <p>NARRATIVA: Enquanto isso...</p> <p>ESPÍRITO: ‘Escute aqui, Dolan, a cidade está infestada com os bandidos de Granch. Você tem que fazer alguma coisa.’</p> <p>DOLAN: ‘O quê? Eles não fizeram nada!’</p> <p>CENA: É noite, depois do expediente, no gabinete de Dolan. A única luz vem da lâmpada na escrivaninha de Dolan. O Espírito está olhando pela janela – para a cidade. Trata-se de um gabinete de um comissário de polícia de uma grande cidade.</p> <p>QUADRINHO 2</p> <p>ESPÍRITO: “Ainda!!”</p> <p>CENA: O Espírito, pensativo, ainda olhando pela janela.</p>
Diálogo de cada quadrinho	<p>QUADRINHO 3</p> <p>DOLAN: ‘A menos que... alguém... sem ligação com a polícia, é claro... fizesse...!’</p> <p>CENA: Dolan está tendo uma idéia luminosa. Seu rosto mostra que um plano engenhoso está nascendo. Talvez um close-up, o rosto sendo iluminado pela lâmpada solitária.</p> <p>QUADRINHO 4</p> <p>NARRATIVA: Duas horas depois...</p> <p>CENA: Zona portuária de Central City. A neblina serpenteia por entre as estacas e o madeirame em decomposição do ancoradouro. Vemos o Espírito de pé sob o único foco de luz, oferecido por um poste de iluminação. Mal se vê a quilha de um petroleiro em meio à neblina. Num canto do quadrinho, vê-se uma figura sombria – obviamente um bandido.</p> <p>QUADRINHO 5</p> <p>BANDIDO: ‘Bem-vindo ao nosso campo... não mova um músculo!!’</p> <p>ESPÍRITO: ‘Ora, ora... o comitê de boas vindas de Granch... tch, tch!!’</p> <p>CENA: Close do Espírito... Das sombras, o bandido aproxima-se do Espírito. Vemos o brilho da sua faca apontada bem atrás da orelha do Espírito. Mal se vê o bandido. A postura do Espírito é de rendição.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, páginas 129 e 130)</p>

A “*página*” como elemento estrutural componente de história em quadrinhos foi identificada a partir de dois trechos selecionados da obra de Eisner (2001) apresentados na Tabela 3.7. No primeiro trecho o autor comenta que nas histórias em quadrinhos existem dois “*quadrinhos*”: a “*página total*” pode conter vários quadrinhos e o quadrinho em si. No segundo trecho há indicações sobre as características do comportamento do leitor na cultura ocidental como pressuposto a ser considerado pelo compositor de histórias em quadrinhos ao dispor os quadrinhos na “*página*”.

TABELA 3.7 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o elemento estrutural “*página*” componente de uma história em quadrinhos.

Elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Página	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p><u>“Nas histórias em quadrinhos, existem na verdade dois ‘quadrinhos’ nesse sentido: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa. Eles são o dispositivo de controle na arte seqüencial.”</u> (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, O quadrinho como meio de controle, página 41, parágrafo 1)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p><u>“O leitor (na cultura ocidental) é treinado para ler cada página independentemente, da esquerda para a direita, de cima para baixo. A disposição de quadrinhos na página parte desse pressuposto.”</u> (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, O quadrinho como meio de controle, página 41, parágrafo 2)</p>

Nas tabelas 3.7.1e 3.7.2 encontram-se apresentados os trechos selecionados que possibilitaram identificar dois sub-elementos componentes do elemento “*página*”: “*quadrinhos*” e “*espaço entre quadrinhos*”. As expressões destacadas nos trechos relativos ao sub-elemento “*quadrinhos*” são as mesmas referidas para o elemento “*página*”.

TABELA 3.7.1 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-elemento estrutural “quadrinhos” relacionado ao elemento “página” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-elemento Identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Quadrinhos	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<u>Nas histórias em quadrinhos, existem na verdade dois ‘quadrinhos’ nesse sentido: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa.</u> Eles são o dispositivo de controle na arte seqüencial.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, O quadrinho como meio de controle, página 41, parágrafo 1)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“O leitor (na cultura ocidental) é treinado para ler cada página independentemente, da esquerda para a direita, de cima para baixo. <u>A disposição de quadrinhos na página</u> parte desse pressuposto.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, O quadrinho como meio de controle, página 41, parágrafo 2)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 03:</p> <p>“A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar idéias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. <u>Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos seqüenciados.</u> Esses segmentos são chamados quadrinhos. Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que um resultado da tecnologia.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, página 38, parágrafo 1)</p>

Os trechos a partir dos quais o sub-elemento “*espaço entre quadrinhos*” foi identificado está apresentado na Tabela 3.7.2 juntamente com dois trechos nos quais Eisner (2001) comenta duas imagens selecionadas que ilustram os efeitos produzidos no leitor a partir do uso desse sub-elemento. As figuras 3.3 e 3.4 representam quadrinhos que ilustram os efeitos de usos específicos do “espaço em quadrinhos”.

TABELA 3.7.2 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-elemento estrutural “espaço entre quadrinhos” relacionado ao elemento “página” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-elemento Identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Espaço entre quadrinhos	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Nestes exemplos, o traçado do requadro está entre os recursos utilizados para sugerir dimensão. O requadro utilizado como elemento estrutural passa a envolver o leitor, e sua função é maior do que a de mero contorno do contêiner. <u>A simples inovação do interjogo entre o espaço contido e o ‘não espaço’ (espaço em branco entre os quadrinhos) também tem grande significado dentro da estrutura narrativa.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, O requadro como suporte estrutural, página 49, parágrafo 1)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02 e Imagem 01:</p> <p>“Aqui, <u>o espaço entre os quadros</u> se expande para expressar ‘deserto’ aberto, e os contornos dos olhos, como se fossem vistos de dentro da cabeça, servem como quadrinhos.” (Ver Figura 3.3)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 03 e Imagem 02:</p> <p>“Neste trecho de <i>Tunnel</i> (Túnel), história do Espírito publicada pela primeira vez em 21 de março de 1948, <u>o espaço entre os quadrinhos</u> é, literalmente, o chão a partir do qual eles são formados.” (Ver Figura 3.4)</p>



“Aqui, o espaço entre os quadros se expande para expressar ‘deserto’ aberto, e os contornos dos olhos, como se fossem vistos de dentro da cabeça, servem como quadrinhos.”

Figura 3.3 – Exemplo de utilização do espaço entre os quadrinhos examinado como imagem que possibilitou a derivação do sub-elemento estrutural “espaço entre quadrinhos” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 4, página 49.

“Neste trecho de *Tunnel* (Túnel), história do Espírito publicada pela primeira vez em 21 de março de 1948, o espaço entre os quadrinhos é, literalmente, o chão a partir do qual eles são formados.”



Figura 3.4 – Exemplo de utilização do espaço entre os quadrinhos examinado como imagem que possibilitou a derivação do sub-elemento estrutural “espaço entre quadrinhos” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 4, página 50.

Relacionado ao sub-elemento “*quadrinhos*” foram identificados dois outros elementos em graus mais específicos de generalidade (sub-sub-elementos). Nas tabelas 3.7.1A e 3.7.1B estão apresentados os trechos nos quais estavam presentes expressões que possibilitaram identificar tais sub-sub-elementos: “*requadro*” e “*composição*”.

Nos trechos da Tabela 3.7.1A o autor define o que é “*requadro*” (posição dos atores em relação ao cenário que é congelada e encapsulada pela moldura de um quadrinho), assim como indica alguns cuidados com o uso dos requadros pelo efeito de usos específicos desse tipo de sub-sub-elemento. Na Figura 3.5 está ilustrada um tipo de uso de requadro e o efeito que produz no comportamento do leitor.

TABELA 3.7.1A – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “requadro” relacionado ao sub-elemento “quadrinho” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-sub-elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Requadro	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Aqui, o tempo total transcorrido pode ter minutos de duração e a periferia da cena pode ser bastante ampla. <u>Dessa totalidade, a posição dos atores em relação ao cenário é selecionada, congelada e encapsulada pela moldura de um quadrinho, o requadro.</u> Existe aqui uma relação inquestionável entre o que o leitor percebe como o fluxo dos eventos e o que é congelado no tempo pelo quadrinho.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, Enquadramento, página 39, parágrafo 2)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02 e Imagem 01:</p> <p>“As escotilhas também servem como <u>requadro</u> de quadrinhos.” (<i>ver Figura 3.5</i>)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 03:</p> <p>“Quando os atores mostram emoções fortes e complexas – quando suas posturas e gestos são sutis e cruciais para a narração da história – <u>os requadros devem ser empregados com muito cuidado</u>, devendo-se levar em conta o efeito que exercem sobre o que contêm.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, A página como metaquadrinho, página 63, parágrafo 3)</p>



“As escotilhas também servem como requadro de quadrinhos.”

Figura 3.5 – Exemplo de utilização de requadro diferenciado do requadro padrão examinado como imagem que possibilitou a derivação do sub-sub-elemento estrutural “requadro” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 4, página 58.

Nos trechos selecionados apresentados na Tabela 3.7.1B o autor chama a atenção sobre a importância do que irá dentro do quadrinho (composição). No segundo trecho há indicação da função desse sub-sub-elemento de modo comparativo: “A *composição de um quadrinho é comparável ao planejamento de um mural, de uma ilustração de livro, de um quadro ou de uma cena teatral.*(...)”

TABELA 3.7.1B – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “composição do quadrinho” relacionado ao sub-elemento “quadrinhos” componente de uma história em quadrinhos.

Sub-sub-elemento identificado	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Composição do quadrinho	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“No exemplo seguinte, cada página tem duração, tempo e ritmo de leitura diferentes. Cada uma abrange um tempo e uma ambientação diferente. Cada página é resultado de cuidadosa deliberação. Note-se, por favor, que não houve intenção de se criar um ‘interesse de página’ às custas da subordinação dos quadrinhos internos (narrativos). <u>Se é possível uma regra, eu diria que ‘o que ocorre DENTRO do quadrinho é PRIMORDIAL!’</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, A página como metaquadrinho, página 63, parágrafo 5)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p><u>“A composição de um quadrinho é comparável ao planejamento de um mural, de uma ilustração de livro, de um quadro ou de uma cena teatral.</u> <u>Assim que o fluxo da ação é ‘enquadrado’, torna-se necessário compor o quadrinho.</u> Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos. Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções-padrão de leitura. Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o <i>timing</i>. A decoração ou a inovação no arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados todos esses fatores.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, Composição do quadrinho, página 88, parágrafo 1 & 2)</p>

Relacionados aos sub-sub-elementos “*requadro*” e “*composição do quadrinho*” foram identificados em trechos apresentados nas tabelas 3.7.1A1a 3.7.1A3 e 3.7.1B1 a 3.7.1B5 mais oito elementos em graus de abrangência menores: três relativos ao “*requadro*” e cinco à “*composição do quadrinho*”.

Nas tabelas 3.7.1A1 a 3.7.1A3 estão destacadas as expressões que possibilitaram identificar “*formato*”, “*tamanho*” e “*disposição*” do quadrinho como variáveis do sub-sub-elemento “*requadro*”. Eisner (2001) examina cada uma dessas variáveis do ponto de vista dos efeitos que produz e de suas funções na composição de histórias em quadrinhos. Por exemplo, em relação ao formato do quadrinho, o autor afirma “*O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história em si. (...)*”, ou em relação a variável “*disposição do quadrinho*”: “*A disposição dos quadros e a forma dos quadrinhos têm como objetivo trabalhar com o problema da disciplina de leitura.(...)*”.

TABELA 3.7.1A1 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “formato do requadro” relacionado ao sub-sub-elemento “requadro” componente de uma história em quadrinhos.

Variável de sub-sub-elemento identificada	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Formato do requadro	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<u>O layout básico dos quadrinhos é aquele em que tanto seu formato como sua proporção permanecem rígidos.</u> O quadro serve para conter a visão do leitor, nada mais. Esse tipo de ‘enquadramento’ é visto mais comumente nas tiras do que nas revistas de quadrinhos, pois trata-se de uma consequência natural das exigências de formato dos jornais.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, O quadrinho como contêiner, página 43, parágrafo 2)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“<u>O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história em si.</u> Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo. O propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. Enquanto o requadro convencional, de contenção, mantém o leitor distanciado – ou fora do quadrinho, por assim dizer –, o requadro tal como é usado nos exemplos abaixo convida o leitor a entrar na ação ou permite que a ação ‘irrompa’ na direção do leitor. Além de acrescentar à narrativa um nível intelectual secundário, ele procura lidar com outras dimensões sensoriais.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, O requadro como recurso narrativo, página 46, parágrafo 1)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 03:</p> <p>“Outro uso da perspectiva é a manipulação ou a produção de vários estados emocionais no leitor. Parto da teoria de que a reação da pessoa que vê uma determinada cena é influenciada pela sua posição de espectador. Ao olhar uma cena de cima, o espectador tem uma sensação de pequenez, que estimula uma sensação de medo. <u>O formato do quadrinho em combinação com a perspectiva provoca essas reações porque somos receptivos ao ambiente.</u> Um quadrinho estreito evoca uma sensação de encurralamento, de confinamento, ao passo que um quadrinho largo sugere abundância de espaço para movimento – ou fuga. Trata-se de sentimentos primitivos profundamente arraigados e que entram em jogo quando acionados adequadamente.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, A função da perspectiva, página 89, parágrafo 2)</p>

TABELA 3.7.1A2 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “tamanho do requadro” relacionado ao sub-sub-elemento “requadro” componente de uma história em quadrinhos.

Variável de sub-sub-elemento identificada	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Tamanho do requadro	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<u>O timing e o ritmo se entrelaçam.</u> Por exemplo, a introdução repentina de <u>um grande número de quadrinhos pequenos</u> põe em ação uma nova ‘cadência’.” (Eisner, 2001, Capítulo 3- “Timing”, Enquadrando o tempo, página 32)</p>

TABELA 3.7.1A3 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “disposição dos requadros” relacionado ao sub-sub-elemento “requadro” componente de uma história em quadrinhos.

Variável de sub-sub-elemento identificada	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Disposição dos requadros	<p style="text-align: center;">Trecho 01 e Imagem 01:</p> <p>“<u>A disposição dos requadros</u> e a forma dos quadrinhos têm como objetivo trabalhar com o problema da disciplina de leitura. O ritmo da narrativa é estabelecido dessa maneira.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, O traçado dos requadros, página 52)</p> <p style="text-align: center;"><i>“Ver Figura 3.6”</i></p> <p style="text-align: center;">Trecho 02 e Imagem 02:</p> <p>“<u>Agora, o andamento se acelera e os quadrinhos se amontoam</u>. A perspectiva se altera para indicar o lapso de tempo sem alterar o ritmo.” (Eisner, 2001, Capítulo 3- “Timing”, Enquadrando o tempo, página 35)</p> <p style="text-align: center;"><i>“Ver Figura 3.7”</i></p>

As figuras 3.6 e 3.7 são apresentadas para ilustrar efeitos produzidos no comportamento do leitor pelo uso específico da disposição de requadros.

“A disposição dos requadros e a forma dos quadrinhos têm como objetivo trabalhar com o problema da disciplina de leitura. O ritmo da narrativa é estabelecido dessa maneira.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, O traçado dos requadros, página 52, texto à esquerda da imagem)



Figura 3.6 – Exemplo de disposição de requadros em uma página examinado como imagem que possibilitou a derivação da variável “disposição de requadros” do sub-sub-elmento estrutural “requadro” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 4, página 52.



Agora, o andamento se acelera e os quadros se amontoam.”

“A perspectiva se altera para indicar o lapso de tempo sem alterar o ritmo.”

Figura 3.7 – Exemplo de alteração da disposição de quadros em uma página examinado como imagem que possibilitou a derivação da variável “disposição de quadros” do sub-sub-elemento estrutural “quadro” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), capítulo 3, página 35.

“*Perspectiva*” é uma variável relacionada ao sub-sub-elemento “*composição*” identificada pelo exame do trecho apresentado na Tabela 3.7.1B1. Nesse trecho o autor afirma que após “*enquadrar*” o fluxo de ação é necessário, para compor o quadrinho, lidar com “*perspectiva*” e disposição de todos elementos.

TABELA 3.7.1B1 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “*perspectiva*” relacionado ao sub-sub-elemento “*composição*” componente de uma história em quadrinhos.

Variável de sub-sub-elemento identificada	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Perspectiva	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p style="text-align: center;"><u>“Assim que o fluxo da ação é ‘enquadrado’, torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos. Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções-padrão de leitura. Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o <i>timing</i>. A decoração ou a inovação no arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados todos esses fatores.”</u> (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, Composição do quadrinho, página 88, parágrafo 2)</p>

Outro elemento indicado por Eisner (2001) relacionado à composição do quadrinho são as características do personagem. Os trechos selecionados cujo exame das expressões presentes possibilitaram identificar “*personagem*” como uma variável relacionada ao sub-sub-elemento “*composição*” estão apresentados na Tabela 3.7.1B2. Quatro são os trechos fontes da identificação de características do personagem como variável a ser considerada por quem compõem histórias em quadrinhos. No primeiro trecho há indicação feita pelo autor da necessidade de considerar todos os elementos para compor um quadrinho. Nos três trechos seguintes o autor examina a relevância de considerar postura do corpo e de expressão facial como variáveis responsáveis pelo sucesso ou fracasso de uma composição de histórias em quadrinhos, assim como o uso das características de um personagem para “*informar*” sobre seu estilo de vida.

TABELA 3.7.1B2 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “personagem” relacionado ao sub-sub-elemento “composição” componente de uma história em quadrinhos.

Variável de sub-sub-elemento identificada	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Personagem	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<u>Assim que o fluxo da ação é ‘enquadrado’, torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos.</u> Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções-padrão de leitura. Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o <i>timing</i>. A decoração ou a inovação no arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados todos esses fatores.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, Composição do quadrinho, página 88, parágrafo 2)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“<u>O emprego conjunto da postura do corpo e da expressão facial (ambos recebendo igual atenção) é da maior importância e uma área de fracasso freqüente.</u> Quando adequado e habilidoso, pode sustentar a narrativa sem que se lance mão de acessórios ou cenários desnecessários. <u>O uso da anatomia expressiva na ausência de palavras é menos trabalhoso porque o espaço para a arte é mais amplo.</u> Nos casos em que as palavras têm uma profundidade de significado e nuance, a tarefa é mais difícil. (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, O corpo e o rosto, página 111, parágrafo 2)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 03:</p> <p>“Dentro do balão, o letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala. <u>Na maioria das vezes, ele é resultado da personalidade (estilo) do artista e da personagem que fala.</u> Imitar o estilo de letra de uma língua estrangeira e recursos similares ampliam o nível sonoro e a dimensão do personagem em si. Tentou-se várias vezes ‘conferir dignidade’ à tira de quadrinhos utilizando tipos mecânicos ao invés do letreiramento feito a mão, menos rígido. A composição tipográfica tem realmente uma espécie de autoridade inerente, mas tem um efeito ‘mecânico’ que interfere na personalidade da arte feita a mão livre. O seu uso deve ser considerado cuidadosamente também por causa do seu efeito sobre a ‘mensagem’.” (Eisner, 2001, Capítulo 3- “Timing”, Enquadrando a fala, página 27, parágrafo 3)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 04 e Imagem 01:</p> <p>“A página seguinte mostra uma aplicação e distribuição mais complexa de posturas e gestos selecionados a partir de ações intermediárias. <u>Trata-se de um esforço par dar ao leitor uma compreensão maior do estilo de vida de um personagem, ou seja, uma observação sociológica.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, Seleção alternativa de postura, página 107, parágrafo 1)</p> <p style="text-align: center;">“Ver Figura 3.8”</p>

A Figura 3.8 mostra uma imagem apresentada por Eisner (2001) como ilustração da variável “personagem” e seus efeitos sobre comportamento do leitor em relação ao entendimento da história em quadrinhos lida.



“De *The Big City* (New York, A Grande Cidade, Ed. Martins Fontes, 1989) de Will Eisner, publicada pela primeira vez no *Spirit Magazine*, nº 35, junho de 1982.”

Figura 3.8 – Exemplo de composição de personagem nos quadrinhos de uma página examinado como imagem que possibilitou a derivação da variável “personagem” do sub-sub-elemento estrutural “composição” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 5, página 108.

Nos trechos selecionados apresentados na Tabela 3.7.1B3 é possível identificar “cenário” como variável a ser considerada por quem compõem histórias em quadrinhos. Conforme indica o autor “*O cenário é mais do que uma simples decoração, ele faz parte da narração.*”.

Na Figura 3.9 é possível examinar o uso da variável “cenário” como elemento que produz determinados efeitos sobre o comportamento do leitor.

TABELA 3.7.1B3 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “cenário” relacionado ao sub-sub-elemento “composição” componente de uma história em quadrinhos.

Variável de sub-sub-elemento identificada	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Cenário	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<u>Assim que o fluxo da ação é ‘enquadrado’, torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos.</u> Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções-padrão de leitura. Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o <i>timing</i>. A decoração ou a inovação no arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados todos esses fatores.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, Composição do quadrinho, página 88, parágrafo 2)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02 e Imagem 01:</p> <p>“<u>O cenário é mais do que uma simples decoração, ele faz parte da narração.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 2- Imagens, Imagens sem palavras, página 23, texto à esquerda da imagem)</p> <p style="text-align: center;">“<i>Ver Figura 3.9</i>”</p> <p style="text-align: center;">Trecho 03:</p> <p>“O emprego conjunto da postura do corpo e da expressão facial (ambos recebendo igual atenção) é da maior importância e uma área de fracasso freqüente. <u>Quando adequado e habilidoso, pode sustentar a narrativa sem que se lance mão de acessórios ou cenários desnecessários.</u> O uso da anatomia expressiva na ausência de palavras é menos trabalhoso porque o espaço para a arte é mais amplo. Nos casos em que as palavras têm uma profundidade de significado e nuance, a tarefa é mais difícil. (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, O corpo e o rosto, página 111, parágrafo 2)</p>

“O cenário é mais do que uma simples decoração, ele faz parte da narração.”



“As linhas de velocidade indicam movimento. Fazem parte da linguagem visual.”

Figura 3.9 – Exemplo de composição de cenário nos quadrinhos de uma página examinado como imagem que possibilitou a derivação da variável “cenário” do sub-sub-elemento estrutural “composição” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 2, página 23.

A variável “*acessório*” foi identificada indiretamente como um elemento de grau mais específico relacionada a composição do quadrinho por meio do exame de trecho da obra apresentado na Tabela 3.7.1B4 (segundo trecho). Não há indicação direta feita pelo autor do que define “*acessório*” nesses trechos selecionados.

TABELA 3.7.1B4 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “*acessório*” relacionado ao sub-sub-elemento “*composição*” componente de uma história em quadrinhos.

Variável de sub-sub-elemento identificada	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Acessório	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<u>Assim que o fluxo da ação é ‘enquadrado’, torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos.</u> Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções-padrão de leitura. Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o <i>timing</i>. A decoração ou a inovação no arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados todos esses fatores.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, Composição do quadrinho, página 88, parágrafo 2)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“O emprego conjunto da postura do corpo e da expressão facial (ambos recebendo igual atenção) é da maior importância e uma área de fracasso freqüente. <u>Quando adequado e habilidoso, pode sustentar a narrativa sem que se lance mão de acessórios ou cenários desnecessários.</u> O uso da anatomia expressiva na ausência de palavras é menos trabalhoso porque o espaço para a arte é mais amplo. Nos casos em que as palavras têm uma profundidade de significado e nuance, a tarefa é mais difícil. (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, O corpo e o rosto, página 111, parágrafo 2)</p>

Nas expressões presentes nos trechos selecionados apresentados na Tabela 3.7.1B5 é possível identificar “*iluminação*” como uma variável componente do sub-sub-elemento “*composição do quadrinho*”. O autor apresenta, no primeiro trecho, a iluminação como uma das variáveis a serem consideradas em *story board*. No segundo trecho o autor discorre sobre as propriedades de luz e seus efeitos sobre comportamentos das pessoas leitoras de quadrinhos.

TABELA 3.7.1B5 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “iluminação” relacionado ao sub-sub-elemento “composição” componente de uma história em quadrinhos.

Variável de sub-sub-elemento identificada	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Iluminação	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<i>Story Boards</i> são cenas ‘imóveis’ para filmes, pré-planejadas e dispostas em quadros pintados ou desenhados. Embora empreguem os elementos principais da arte seqüencial, diferem das revistas e tiras de quadrinhos por dispensarem os balões e os quadrinhos. Não são destinadas à ‘leitura’, mas antes para fazer a ponte entre o roteiro do filme e a fotografia final. <u>Na prática, o <i>story board</i> sugere ‘tomadas’ (ângulos de câmera) e prefigura a encenação e a iluminação.</u></p> <p>Devido à relação fundamental entre o cinema e os quadrinhos – que o precederam – não é de admirar que os realizadores de cinema venham cada vez mais empregando artistas de quadrinhos.” (Eisner, 2001, Capítulo 7- Aplicação (O uso da arte seqüencial), Story boards, página 143, parágrafos 1 & 2)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“LUZ/SOMBRA: a luz proveniente de uma fonte deve ser percebida como um fio de água. A ausência de luz é a escuridão. Um objeto que interrompe um fluxo de luz é escuro no lado sobre o qual a luz não incide. Todos os objetos de um grupo que se encontra sob a mesma fonte de luz terão um lado (ou sombra) sobre o qual ela não incide. Todos os objetos num fluxo de luz projetam uma sombra sobre tudo o que estiver atrás deles – parede, assoalho ou outros objetos. As sombras conformam-se à superfície da forma sobre a qual incidem. O emprego da luz tem um efeito emocional. A sombra evoca medo – a luz sugere segurança.” (Eisner, 2001, Capítulo 8- Ensinando/aprendendo: a arte seqüencial para histórias em quadrinhos, Como olhar para as coisas, página 146, parágrafo 2)</p>

Os elementos estruturais de uma história em quadrinhos examinados na obra de Eisner (2001) foram “*idéia*”, “*história ou enredo*”, “*roteiro*” e “*página*”. A identificação desses elementos estruturais e seus respectivos componentes (sub-elementos, sub-sub-elementos e variáveis) é importante, pois possibilita identificar quais são as etapas do processo de produzir história em quadrinhos que devem ser seguidas para se produzir esses elementos estruturais. Os elementos estruturais de uma história em quadrinhos são produtos feitos ao longo do processo de produzir uma história em quadrinhos. Identificar quais são esses elementos é importante, pois meio dessa identificação, é possível identificar quais são as etapas que deram origem a esses produtos chamados elementos estruturais de uma história em quadrinhos.

4

EXPLICITAR ETAPAS COMPONENTES DO PROCESSO DE PRODUZIR UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO CONDIÇÃO PARA DESCOBRIR CLASSES DE COMPORTAMENTOS RELACIONADAS A ESSAS ETAPAS

Os produtos do processo de produzir uma história em quadrinhos são os elementos estruturais da história em quadrinhos. A partir desses componentes estruturais, é possível identificar as etapas do processo de produzir história em quadrinhos que deram origem a eles. A devida identificação dessas etapas (e da sequência na qual elas aparecem) é importante, pois auxilia no trabalho de identificação e caracterização das classes de comportamentos do processo de produzir história em quadrinhos.

O exame da obra de Eisner (2001) possibilitou identificar 12 etapas componentes da classe geral “produzir uma história em quadrinhos”. Na Tabela 4.1 é possível notar essas 12 etapas dispostas sequencialmente. Na Tabela 4.2 são apresentadas as páginas nas quais estão apresentados os trechos extraídos da obra do autor que possibilitaram identificar essas etapas que compõem a classe “produzir uma história em quadrinhos”. Os nomes das 12 etapas são: “*ditames do editor*”, “*cronograma*”, “*escrita*”, “*desenho*”, “*letreiramento*”, “*arte final*”, “*colorização*”, “*impressão*”, “*distribuição*”, “*divulgação*”, “*compra*” e “*leitura*”. A seta, tanto na Tabela 4.1 quanto na Tabela 4.2, representa a ordem dessa sequência de etapas de processo de produzir uma história em quadrinhos.

As etapas de “*impressão*”, “*distribuição*”, “*compra*” e “*leitura*” foram citadas por Eisner (2001), mas não foram encontrados trechos fazendo referência explícita sobre o momento no qual essas etapas são realizadas. Devido a isso, essas etapas foram ordenadas de acordo com uma sequência lógica, com base em informações sobre processos que caracterizam produção de bens e serviços.

TABELA 4.1 – Sequência de etapas que compõem o processo produzir uma história em quadrinhos identificadas a partir do exame feito da obra de Eisner (2001).

Nome da etapa	
Etapas que compõem o processo de produzir uma história em quadrinhos	Ditames do editor
	Cronograma
	Escrita
	Desenho (personagens, ação principal e cenário/fundo)
	Letreiramento
	Arte-final
	Colorização
	Impressão
	Distribuição
	Divulgação
	Compra
	Leitura

Sequência
↓

TABELA 4.2 – Sequência de etapas que compõem o processo produzir uma história em quadrinhos identificadas a partir do exame feito da obra de Eisner (2001).

Nome da etapa	
Etapas que compõem o processo de produzir uma história em quadrinhos	Ditames do editor (pág. 80)
	Cronograma (pág. 80)
	Escrita (pág. 81)
	Desenho (personagens, ação principal e cenário/fundo) (pág. 82)
	Letreiramento (pág. 83)
	Arte-final (pág. 84)
	Colorização (pág. 85)
	Impressão (pág. 86)
	Distribuição (pág. 87)
	Divulgação (pág. 87)
	Compra (pág. 88)
	Leitura (pág. 89)

Sequência
↓

O trecho da obra examinada que possibilitou identificar “*ditames do editor*” como variável componente do processo de produzir uma história em quadrinhos pode ser visto na Tabela 4.1.1. Eisner (2001) examina os efeitos que ditames de quem edita revistas ou obras literárias em geral tem sobre os comportamentos de pessoas responsáveis pela composição de histórias em quadrinhos.

TABELA 4.1.1 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “ditames do editor” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Ditames do editor	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Muitas vezes o artista, pressionado por um editor que acha que ele tem habilidades ‘literárias’ limitadas, ou mesmo voluntariamente, abdica do papel de ‘escritor’. <u>Assim, para atender aos ditames do editor</u> ou do cronograma, o artista contratará os serviços de um escritor – ou o escritor contratará as habilidades de um artista. Um resultado embaraçoso desse fenômeno é o dilema enfrentado por editores modernos de histórias em quadrinhos que procuram devolver os ‘originais’ ao criador depois da publicação. Quem é o criador de uma página de histórias em quadrinhos que foi escrita por uma pessoa, desenhado por outra, e que teve arte-final, letreiramento (e talvez até colorido e fundo) feitos por outras pessoas ainda?” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 123, parágrafo 4)</p>

Atentar para o “*cronograma*” é comportamento considerado por Eisner (2001) como parte do processo de produzir uma história em quadrinhos, como indica a expressão grifada no trecho apresentado na Tabela 4.1.2. Assim como “*ditames do editor*”, o cronograma de produção da obra que envolve histórias em quadrinhos é variável que necessita ser considerada por quem faz parte desse processo.

TABELA 4.1.2 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “cronograma” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Cronograma	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Muitas vezes o artista, pressionado por um editor que acha que ele tem habilidades ‘literárias’ limitadas, ou mesmo voluntariamente, abdica do papel de ‘escritor’. <u>Assim, para atender aos ditames do editor ou do cronograma</u>, o artista contratará os serviços de um escritor – ou o escritor contratará as habilidades de um artista. Um resultado embaraçoso desse fenômeno é o dilema enfrentado por editores modernos de histórias em quadrinhos que procuram devolver os ‘originais’ ao criador depois da publicação. Quem é o criador de uma página de histórias em quadrinhos que foi escrita por uma pessoa, desenhado por outra, e que teve arte-final, letreiramento (e talvez até colorido e fundo) feitos por outras pessoas ainda?” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 123, parágrafo 4)</p>

“Escrita” foi identificada como uma das etapas componentes do processo de produzir história em quadrinhos a partir do exame dos dois trechos selecionados apresentados na Tabela 4.1.3. No primeiro trecho é possível notar que o autor explicita pelo menos dois processos distintos: aquele relacionado com a escrita e outro com o desenho. No segundo trecho é apresentada uma definição do que “escrever” para quadrinhos: “‘Escrever’ para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma idéia, a disposição de elementos de imagem e a construção da seqüência da narração e da composição do diálogo”.

TABELA 4.1.3 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Escrita	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Muitas vezes o artista, pressionado por um editor que acha que ele tem habilidades ‘literárias’ limitadas, ou mesmo voluntariamente, abdica do papel de ‘escritor’. Assim, para atender aos ditames do editor ou do cronograma, o artista contratará os serviços de um escritor – ou o escritor contratará as habilidades de um artista. Um resultado embaraçoso desse fenômeno é o dilema enfrentado por editores modernos de histórias em quadrinhos que procuram devolver os ‘originais’ ao criador depois da publicação. <u>Quem é o criador de uma página de histórias em quadrinhos que foi escrita por uma pessoa</u>, desenhado por outra, e que teve arte-final, letreiramento (e talvez até colorido e fundo) feitos por outras pessoas ainda?” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 123, parágrafo 4)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“‘<u>Escrever’ para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma idéia, a disposição de elementos de imagem e a construção da seqüência da narração e da composição do diálogo</u>. É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação ‘escrita’, pois lida com uma tecnologia singular. Quanto a seus requisitos, ela está mais próxima da escrita teatral, só que o escritor, no caso das histórias em quadrinhos, geralmente também é o produtor de imagens (artista).” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, página 122, parágrafo 1)</p>

Em três trechos da obra de Eisner (2001) é possível identificar a etapa de “desenho” seja de personagens, ou de ações ou de cenário, como uma das partes fundamentais do processo de produzir história em quadrinhos. Esses trechos estão apresentados na Tabela 4.1.4. A partir das expressões nos trechos dois e três do autor é possível depreender a relação entre escritor e artista, na qual “o artista deve ter a liberdade de omitir o diálogo ou a narrativa que possam ser claramente demonstradas visualmente.”

TABELA 4.1.4 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Desenho	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Muitas vezes o artista, pressionado por um editor que acha que ele tem habilidades ‘literárias’ limitadas, ou mesmo voluntariamente, abdica do papel de ‘escritor’. Assim, para atender aos ditames do editor ou do cronograma, o artista contratará os serviços de um escritor – ou o escritor contratará as habilidades de um artista. Um resultado embaraçoso desse fenômeno é o dilema enfrentado por editores modernos de histórias em quadrinhos que procuram devolver os ‘originais’ ao criador depois da publicação. <u>Quem é o criador de uma página de histórias em quadrinhos que foi escrita por uma pessoa, desenhado por outra</u>, e que teve arte-final, letreiramento (e talvez até colorido e fundo) feitos por outras pessoas ainda?” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 123, parágrafo 4)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“Um escritor precisa ter muita sutileza, experiência e dedicação para aceitar a total castração das suas palavras, como ocorre, por exemplo, quando uma série de balões primorosamente escritos são rejeitados em favor de uma pantomima igualmente primorosa. <u>Quando o artista tem de lidar com as palavras do escritor, ou quando é forçado a preservar a sua inviolabilidade (como no diálogo ou nas passagens narrativas), o resultado muitas vezes é uma fileira de ‘caras falantes’</u>. Quando o escritor é capaz de acrescentar ao seu texto alguns esquetes que façam parte do roteiro, o problema torna-se menos grave.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, página 128, parágrafo 5, página 129, parágrafo 1)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 03:</p> <p><u>“O artista deve ter a liberdade de omitir o diálogo ou a narrativa que possam ser claramente demonstradas visualmente.”</u> (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Omissão de texto, página 132, parágrafo 3)</p>

No primeiro trecho selecionado é possível notar que Eisner (2001) indica explicitamente “letreiramento” como etapa distinta envolvida na produção de história em quadrinhos, como pode ser visto na Tabela 4.1.5. As expressões destacadas nos trechos dois e três indicam função do letreiramento na composição do quadrinho: “(...) *reflete a natureza e a emoção da fala*”; “(...) *quando tratado ‘graficamente’ e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem*”.

Na Figura 4.1 são apresentados os efeitos produzidos sobre comportamento do leitor pelo uso de letreiramento com características específicas na composição de quadrinhos.

TABELA 4.1.5 – Trechos selecionados da obra Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “letreiramento” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Letreiramento	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Muitas vezes o artista, pressionado por um editor que acha que ele tem habilidades ‘literárias’ limitadas, ou mesmo voluntariamente, abdica do papel de ‘escritor’. Assim, para atender aos ditames do editor ou do cronograma, o artista contratará os serviços de um escritor – ou o escritor contratará as habilidades de um artista. Um resultado embaraçoso desse fenômeno é o dilema enfrentado por editores modernos de histórias em quadrinhos que procuram devolver os ‘originais’ ao criador depois da publicação. <u>Quem é o criador de uma página de histórias em quadrinhos que foi escrita por uma pessoa, desenhado por outra, e que teve arte-final, letreiramento</u> (e talvez até colorido e fundo) feitos por outras pessoas ainda?” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 123, parágrafo 4)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“<u>Dentro do balão, o letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala.</u> Na maioria das vezes, ele é resultado da personalidade (estilo) do artista e da personagem que fala. Imitar o estilo de letra de uma língua estrangeira e recursos similares ampliam o nível sonoro e a dimensão do personagem em si. Tentou-se várias vezes ‘conferir dignidade’ à tira de quadrinhos utilizando tipos mecânicos ao invés do letreiramento feito a mão, menos rígido. A composição tipográfica tem realmente uma espécie de autoridade inerente, mas tem um efeito ‘mecânico’ que interfere na personalidade da arte feita a mão livre. O seu uso deve ser considerado cuidadosamente também por causa do seu efeito sobre a ‘mensagem’.” (Eisner, 2001, Capítulo 3- “Timing”, Enquadrando a fala, página 27, parágrafo 3)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 03 e Imagem 01:</p> <p>“<u>O letreiramento, tratado ‘graficamente’ e a serviço da história, funciona como uma extensa da imagem.</u> Neste contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som. Em um excerto de <i>Contract with God</i> (Contrato com Deus), uma <i>graphic novel</i>, o uso e o tratamento do texto como um ‘bloco’ é empregado de uma maneira que se conforma a tal disciplina.” (Eisner, 2001, Capítulo 1- Os “quadrinhos” como uma forma de leitura, O texto é lido como uma imagem, página 10, parágrafo 5)</p> <p style="text-align: center;">“Ver Figura 4.1”</p>



Figura 4.1 – Exemplo de letreiramento examinado como imagem que possibilitou a derivação da etapa “letreiramento” do processo de produzir uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 1, página 10.

Na Tabela 4.1.6 é possível identificar no trecho selecionado que o autor indica “*arte final*” como uma etapa componente do processo de produzir história em quadrinhos. Há alguns casos nos quais a arte-finalização não é realizada e se passa direto para a colorização. É possível fazer o escaneamento do desenho a lápis e, com os recursos do escâner, escurecer o traço do desenho deixando-o próximo ao desenho arte-finalizado.

TABELA 4.1.6 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “arte-final” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Arte-final	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Muitas vezes o artista, pressionado por um editor que acha que ele tem habilidades ‘literárias’ limitadas, ou mesmo voluntariamente, abdica do papel de ‘escritor’. Assim, para atender aos ditames do editor ou do cronograma, o artista contratará os serviços de um escritor – ou o escritor contratará as habilidades de um artista. Um resultado embaraçoso desse fenômeno é o dilema enfrentado por editores modernos de histórias em quadrinhos que procuram devolver os ‘originais’ ao criador depois da publicação. <u>Quem é o criador de uma página de histórias em quadrinhos que foi escrita por uma pessoa, desenhado por outra, e que teve arte-final</u>, letreiramento (e talvez até colorido e fundo) feitos por outras pessoas ainda?” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte sequencial, O escritor e o artista, página 123, parágrafo 4)</p>

“*Colorização*” como mais uma etapa da classe geral produzir história em quadrinhos é indicada pelo autor no trecho selecionado e apresentado na Tabela 4.1.7.

Convém destacar que, com o advento do computador e dos softwares de colorização (Photoshop, Illustrator, Corel Draw, Painter etc.), a colorização é feita após a arte-final. Também já há tecnologia disponível para que se faça os desenhos diretamente no computador (Photoshop, Corel Draw, Illustrator, Painter, TABLETT etc.). Mas mesmo quando os desenhos são feitos diretamente no computador, as etapas do processo de produzir história em quadrinhos são similares e também mantêm uma sequência similar de ordem.

TABELA 4.1.7 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “colorização” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Colorização	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Muitas vezes o artista, pressionado por um editor que acha que ele tem habilidades ‘literárias’ limitadas, ou mesmo voluntariamente, abdica do papel de ‘escritor’. Assim, para atender aos ditames do editor ou do cronograma, o artista contratará os serviços de um escritor – ou o escritor contratará as habilidades de um artista. Um resultado embaraçoso desse fenômeno é o dilema enfrentado por editores modernos de histórias em quadrinhos que procuram devolver os ‘originais’ ao criador depois da publicação. <u>Quem é o criador de uma página de histórias em quadrinhos que foi escrita por uma pessoa, desenhado por outra, e que teve arte-final, letreiramento (e talvez até colorido e fundo) feitos por outras pessoas ainda?”</u> (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 123, parágrafo 4)</p>

No trecho selecionado que possibilitou identificar “*impressão*” como etapa componente do processo de produzir história em quadrinhos há indicações explícitas feitas pelo autor sobre a necessidade de considerar essa etapa como exigência no trabalho de quem lida com quadrinhos. Do trecho selecionado, apresentado na Tabela 4.1.8, é notável a afirmação do autor de que “*a obra do artista deve ser reproduzível e é o editor quem determina o método de impressão*”. Na Figura 4.2 o autor ilustra três tipos de impressão que podem ser utilizadas para reproduzir obras de artistas.

Vale ressaltar também que uma história em quadrinhos só pode ser impressa depois que estiver escrita, desenhada e arte-finalizada. Só pode haver a distribuição de uma história em quadrinhos que já foi impressa. O mesmo é válido para a compra e a leitura. Só é possível comprar uma história em quadrinhos que foi impressa e distribuída em pontos de venda e só é possível ler uma história em quadrinhos que já foi comprada.

TABELA 4.1.8 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “impressão” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Impressão	<p style="text-align: center;">Trecho 01 e Imagem 01:</p> <p>“Nos tempos modernos a arte seqüencial tem encontrado seu principal escoadouro nos veículos impressos como revistas em quadrinhos e tiras em jornais. (No momento em que estou escrevendo este texto, a criação de quadrinhos para vídeo ou veículos eletrônicos ainda não está difundida a ponto de merecer maior consideração). A prática dos quadrinhos, por conseguinte, exige que se esteja a par dos métodos de impressão e que se saiba como preparar a arte para ela. <u>A obra do artista deve ser reproduzível e é o editor quem determina o método de impressão.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 8- Ensinando/aprendendo: a arte seqüencial para histórias em quadrinhos, Tecnologia, página 150, parágrafo 2)</p> <p style="text-align: center;"><i>“Ver Figura 4.2”</i></p>

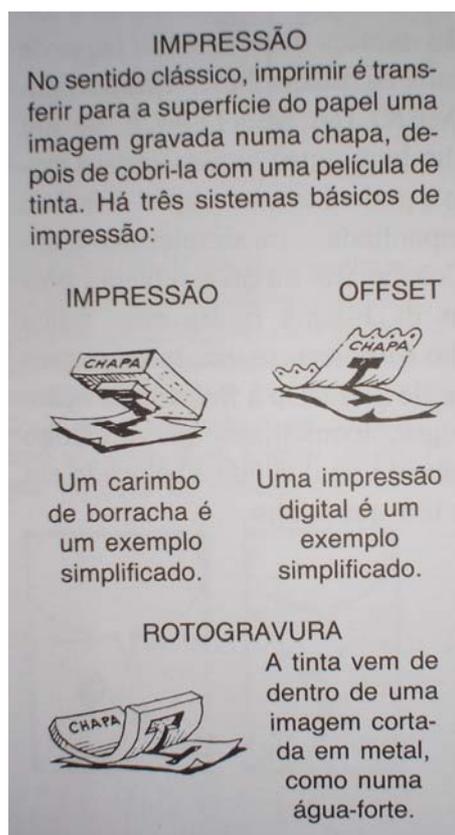


Figura 4.2 – Exemplo de tipos de impressão examinado como imagem que possibilitou a derivação da etapa “impressão” do processo de produzir uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 8, página 150.

O exame que Eisner (2001) faz nesse trecho apresentado na Tabela 4.1.9 possibilita identificar que “*distribuição*” pode ser considerada como etapa componente do processo de produzir história em quadrinhos. É possível destacar que o autor estende seu exame para etapas que envolvem mais do que o planejamento e execução propriamente ditos da obra nas quais histórias em quadrinhos são apresentadas.

TABELA 4.1.9 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “distribuição” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Distribuição	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Em anos recentes, um novo horizonte se abriu com o surgimento da <i>graphic novel</i>, uma forma de revista de quadrinhos, ainda em estado embrionário de desenvolvimento, que vem sendo foco de grande interesse. Os esforços com vistas a essa aplicação do meio, aleatórios e entusiásticos, ainda esbarram num público despreparado, <u>para não falar num sistema de distribuição mal equipado</u>, adaptado às condições de um mercado geral em que a apresentação segue padrões antiquados.” (Eisner, 2001, Capítulo 7- Aplicação (O uso da arte seqüencial), <i>A graphic novel</i>, página 138, parágrafo 1)</p>

Não foram encontrados trechos fazendo referência à divulgação como uma etapa do processo de produzir uma história em quadrinhos. Essa etapa foi incluída ao considerar informações sobre processo produtivo de bens de modo geral. Por exemplo, processos produtivos de bens para uso doméstico, processos produtivos de livros, processo produtivo de alimentos necessitam de uma etapa de divulgação do produto para os seus consumidores.

TABELA 4.1.10 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “divulgação” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Divulgação	<p style="text-align: center;">Trecho 00:</p> <p style="text-align: center;">-</p>

O trecho da obra examinada que possibilitou identificar “*compra da revista ou da obra que contenha histórias em quadrinhos*” está apresentado na Tabela 4.1.11. Essa etapa não está explicitamente apresentada ou indicada pelo autor. O autor usa a

expressão “mercado” que serviu de base para indicar “compra” como etapa componente do processo geral.

É importante observar que em casos especiais, a pessoa não necessariamente compra a revista em quadrinhos para lê-la (pode ler a revista em uma biblioteca, por exemplo). No entanto, a seqüência de “compra” seguida da etapa de “leitura” ainda é válida. A etapa de “compra” corresponderia a uma doação da editora, por exemplo, ou à doação feita por outra pessoa (alguém que comprou a revista e doou para a biblioteca).

TABELA 4.1.11 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “compra” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Compra	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p style="text-align: center;">“Em anos recentes, um novo horizonte se abriu com o surgimento da <i>graphic novel</i>, uma forma de revista de quadrinhos, ainda em estado embrionário de desenvolvimento, que vem sendo foco de grande interesse. Os esforços com vistas a essa aplicação do meio, aleatórios e entusiásticos, ainda esbarram num público despreparado, para não falar num sistema de distribuição mal equipado, <u>adaptado às condições de um mercado geral em que a apresentação segue padrões antiquados.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 7- Aplicação (O uso da arte seqüencial), <i>A graphic novel</i>, página 138, parágrafo 1)</p>

Nos dois primeiros trechos selecionados da obra examinada e apresentados na Tabela 4.1.12, não é possível identificar uma referência direta do autor a “leitura” como etapa componente do processo de produzir história em quadrinhos. Essa etapa foi depreendida pelo exame das considerações feitas pelo autor sobre o lugar das obras impressas no contexto atual (anos 2000), como está no primeiro trecho “*dado que, apesar da proliferação da tecnologia eletrônica, a página impressa comum manterá o seu lugar no futuro imediato, parece que atrair um público mais refinado está nas mãos de artistas e escritores sérios de quadrinhos, dispostos a correr o risco do ensaio e erro*” e pelo tipo de contribuição da arte seqüencial impressas como forma de examinar a “experiência humana” (trecho 2).

No terceiro trecho selecionada a etapa de “leitura” é depreendida pela indicação que o autor faz do que é exigido do leitor de histórias em quadrinhos: “*a leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual*”.

TABELA 4.1.12 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões possibilitaram identificar a etapa “leitura” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Leitura	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>O futuro da <i>graphic novel</i> encontra-se na escolha de temas importantes e na inovação da exposição. <u>Dado que, apesar da proliferação da tecnologia eletrônica, a página impressa comum manterá o seu lugar no futuro imediato, parece que atrair um público mais refinado está nas mãos de artistas e escritores sérios de quadrinhos, dispostos a correr o risco do ensaio e erro.</u> Os editores são apenas catalisadores. Não se deve esperar mais nada deles.” (Eisner, 2001, Capítulo 7- Aplicação (O uso da arte seqüencial), A <i>graphic novel</i>, página 138, parágrafo 4)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“O futuro dessa forma aguarda participantes que acreditem realmente que a aplicação da arte seqüencial, com o seu entrelaçamento de palavras e figuras, possa oferecer uma dimensão da comunicação que contribua para o corpo da literatura preocupada em examinar a experiência humana. Essa arte, então, consiste em dispor imagens e palavras, de maneira harmônica e equilibrada, dentro das limitações do veículo e em face da ambivalência do público em relação a ele.” (Eisner, 2001, Capítulo 7- Aplicação (O uso da arte seqüencial), A <i>graphic novel</i>, página 138, parágrafo 5)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 03:</p> <p>“A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. <u>A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 1- Os “quadrinhos” como uma forma de leitura, página 8, parágrafo 2)</p>

A explicitação de uma das etapas que compõem o processo mais geral “*produzir uma história em quadrinhos*” (Tabela 4.3) possibilitou identificar sete sub-etapas componentes da etapa “*escrita*”. Essas sub-etapas estão apresentadas sequencialmente na Tabela 4.3.1., a saber: “*concepção da idéia*”, “*concepção da história*”, “*criação da ordem narrativa*”, “*fabricação do diálogo e dos elementos narrativos*”, “*decomposição da história*”, “*fazer esboços da página*” e, por último, “*preparação do roteiro*”.

Na Tabela 4.4 estão indicadas as páginas nas quais é possível observar os exames feitos a partir dos trechos destacados da obra de Eisner (2001) para identificar as sub-etapas da etapa “*escrita*”. A seta indica a ordem na qual essas etapas são apresentadas ao longo do processo de produzir uma história em quadrinhos.

TABELA 4.3 – Seqüência de etapas que compõem o processo de produzir uma história em quadrinhos identificadas a partir do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para a etapa “escrita” desse processo.

Nome da etapa	
Etapas que compõem o processo de produzir uma história em quadrinhos	Ditames do editor
	Cronograma
	Escrita
	Desenho (personagens, ação principal e cenário/fundo)
	Letreiramento
	Arte-final
	Colorização
	Impressão
	Distribuição
	Divulgação
	Compra
	Leitura



Seqüência

TABELA 4.3.1 – Seqüência de sub-etapas que compõem a etapa “escrita” do processo de produzir uma história em quadrinhos identificadas a partir do exame feito da obra de Eisner (2001).

Nome da sub-etapa	
Sub-etapas constituintes da etapa “escrita” que compõem o processo de produzir uma história em quadrinhos	Concepção da idéia
	Concepção da história
	Criação da ordem narrativa
	Fabricação do diálogo e dos elementos narrativos
	Decomposição da história
	Fazer esboços da página
	Preparação do roteiro



Seqüência

TABELA 4.4 – Páginas da dissertação na qual se encontram os exames feitos a partir dos trechos destacados da obra de Eisner (2001) para identificar as sub-etapas da etapa “escrita” do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Nome da sub-etapa	
Sub-etapas constituintes da etapa “escrita” que compõem o processo de produzir uma história em quadrinhos	Concepção da idéia (pág. 93)
	Concepção da história (pág. 94)
	Criação da ordem narrativa (pág. 94)
	Fabricação do diálogo e dos elementos narrativos (pág. 95)
	Decomposição da história (pág. 96)
	Fazer esboços da página (pág. 97)
	Preparação do roteiro (pág. 99)

Seqüência (pág. 92)

Os trechos que possibilitaram identificar a seqüência de sub-etapas componentes da etapa “escrita” do processo de produzir história em quadrinhos estão apresentados na Tabela 4.5. No primeiro trecho o autor apresenta praticamente todas as sub-etapas da “escrita”: concepção da idéia, concepção da história, criação da ordem narrativa, fabricação do diálogo, preparação do roteiro. Os dois trechos restantes são fontes para complementar a seqüência e retomar a definição da “escrita” para a produção de histórias em quadrinhos (*‘Escrever’ para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma idéia, a disposição de elementos de imagem e a construção da seqüência da narração e da composição do diálogo. É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo.*).

TABELA 4.5 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sequência de sub-etapas da etapa “escrita” que compõe o processo de produzir uma história em quadrinhos.

Trechos selecionados com destaques (grifos) para as expressões que deram origem à sequência de sub-etapas da etapa “escrita” do processo de produzir uma história em quadrinhos

Trecho 01:

“Para se considerar isoladamente o papel do escritor, é necessário limitar arbitrariamente a ‘escrita’ para quadrinhos à função de conceber a idéia e a história, criar a ordem da narrativa e fabricar o diálogo ou os elementos narrativos. A partir disso, podemos montar a seguinte progressão:

A idéia e a história ou enredo, sob a forma de um texto escrito, incluem narrativa e diálogos (balões).

A disposição das palavras e a arquitetura da composição ampliam ou desenvolvem o conceito da história. O roteiro, contendo instruções para o artista (descrição dos quadrinhos e conteúdo das páginas), transporta essa idéia da mente do escritor para a do ilustrador.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 122, parágrafo 4, 5 & 6)

Trecho 02:

“Este é um exemplo de um roteiro produzido por um escritor que também possui habilidades de desenhista. Como ele é capaz de fazer esboços, consegue fornecer indicações cênicas visuais ao artista. Mas um elemento ainda mais importante é a compreensão que o escritor tem do estilo e das aptidões do artista. A compatibilidade entre o escritor e o artista fica bem evidente aqui.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Acréscimo de texto/arte, página 134)

Trecho 03:

“‘Escrever’ para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma idéia, a disposição de elementos de imagem e a construção da seqüência da narração e da composição do diálogo. É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação ‘escrita’, pois lida com uma tecnologia singular. Quanto a seus requisitos, ela está mais próxima da escrita teatral, só que o escritor, no caso das histórias em quadrinhos, geralmente também é o produtor de imagens (artista).” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, página 122, parágrafos 1 & 2)

Os trechos selecionados que possibilitaram identificar a primeira das sub-etapas envolvidas na etapa “escrita” podem ser observados na Tabela 4.3.1A. Em ambos os trechos há indicação explícita feita pelo autor de que “concepção de uma idéia” é, ao mesmo tempo, a primeira sub-etapa da sequência que constitui a “escrita” e um dos elementos que define a essa etapa (*‘Escrever’ para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma idéia*). No segundo trecho selecionado há indicações de recursos pelos quais uma idéia é expressa: narrativa, diálogos.

TABELA 4.3.1A – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “concepção da idéia” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
<p>Concepção da idéia</p>	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<u>‘Escrever’ para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma idéia</u>, a disposição de elementos de imagem e a construção da seqüência da narração e da composição do diálogo. É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação ‘escrita’, pois lida com uma tecnologia singular. Quanto a seus requisitos, ela está mais próxima da escrita teatral, só que o escritor, no caso das histórias em quadrinhos, geralmente também é o produtor de imagens (artista).</p> <p>Na arte seqüencial, as duas funções estão irrevogavelmente entrelaçadas. A arte seqüencial é o ato de urdir um tecido.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, página 122, parágrafo 1 & 2)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“<u>Para se considerar isoladamente o papel do escritor, é necessário limitar arbitrariamente a ‘escrita’ para quadrinhos à função de conceber a idéia e a história</u>, criar a ordem da narrativa e fabricar o diálogo ou os elementos narrativos. A partir disso, podemos montar a seguinte progressão:</p> <p><u>A idéia</u> e a história ou enredo, sob a forma de um texto escrito, incluem narrativa e diálogos (balões).</p> <p>A disposição das palavras e a arquitetura da composição ampliam ou desenvolvem o conceito da história. O roteiro, contendo instruções para o artista (descrição dos quadrinhos e conteúdo das páginas), transporta essa idéia da mente do escritor para a do ilustrador.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 122, parágrafos 4, 5 & 6)</p>

Na Tabela 4.3.1B estão apresentados os trechos que apresentam expressões que possibilitaram identificar “*concepção da história*” como a segunda sub-etapa da etapa “*escrita*”. No primeiro trecho é possível perceber que a história, assim como a idéia são indicados como as primeiras decisões de quem necessita produzir história em quadrinhos. No segundo trecho o autor relaciona as características das histórias em quadrinhos com as características dos meios nos quais as histórias se tornam acessíveis ao leitor.

TABELA 4.3.1B – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “concepção da história” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Concepção da história	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<u>Para se considerar isoladamente o papel do escritor, é necessário limitar arbitrariamente a ‘escrita’ para quadrinhos à função de conceber a idéia e a história, criar a ordem da narrativa e fabricar o diálogo ou os elementos narrativos. A partir disso, podemos montar a seguinte progressão:</u></p> <p>A idéia e a <u>história ou enredo</u>, sob a forma de um texto escrito, incluem narrativa e diálogos (balões).</p> <p>A disposição das palavras e a arquitetura da composição ampliam ou desenvolvem o conceito da história. O roteiro, contendo instruções para o artista (descrição dos quadrinhos e conteúdo das páginas), transporta essa idéia da mente do escritor para a do ilustrador.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 122, parágrafos 4, 5 & 6)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“Desde o início, a concepção e a criação escrita de uma história são afetadas pelas limitações do veículo. <u>Estas virtualmente ditam o alcance de uma história e a profundidade da sua narração. É por esse motivo que as histórias e enredos de ação simples, óbvia, dominaram por tanto tempo a literatura de quadrinhos.</u> A seleção de uma história e a sua narração estão sujeitas às limitações do espaço, da habilidade do artista e da tecnologia de reprodução. <u>Na verdade, do ponto de vista da arte ou da literatura, este veículo pode tratar de assuntos e temas profundamente complexos.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, página 127, parágrafo 3)</p>

A necessidade de “criação da ordem narrativa” como próxima sub-etapa componente da etapa “escrita” é indicada no trecho apresentado na Tabela 4.3.1C. Nele, o autor afirma que “escrever” *“pode ser definido como concepção de uma idéia, a disposição de elementos de imagem e a construção da seqüência de narração e da composição do diálogo”*.

TABELA 4.3.1C – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “Criação da ordem narrativa” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Criação da ordem narrativa	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<u>‘Escrever’ para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma idéia, a disposição de elementos de imagem e a construção da seqüência da narração e da composição do diálogo.</u> É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação ‘escrita’, pois lida com uma tecnologia singular. Quanto a seus requisitos, ela está mais próxima da escrita teatral, só que o escritor, no caso das histórias em quadrinhos, geralmente também é o produtor de imagens (artista).” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, página 122, parágrafos 1 & 2)</p>

Na sequência das sub-etapas, a fabricação de diálogo e dos elementos narrativos é a que se segue a sub-etapa “*criação da ordem narrativa*”. Essa indicação pode ser vista nas expressões destacadas no trecho selecionado apresentado na Tabela 4.3.1D.

TABELA 4.3.1D – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “fabricação do diálogo e dos elementos narrativos” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Fabricação do diálogo e dos elementos narrativos	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“‘Escrever’ para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma idéia, a disposição de elementos de imagem e a construção da seqüência da narração e da <u>composição do diálogo</u>. É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação ‘escrita’, pois lida com uma tecnologia singular. Quanto a seus requisitos, ela está mais próxima da escrita teatral, só que o escritor, no caso das histórias em quadrinhos, geralmente também é o produtor de imagens (artista).” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, página 122, parágrafos 1 & 2)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“Para se considerar isoladamente o papel do escritor, é necessário limitar arbitrariamente a ‘escrita’ para quadrinhos à função de conceber a idéia e a história, criar a ordem da narrativa e <u>fabricar o diálogo ou os elementos narrativos</u>. A partir disso, podemos montar a seguinte progressão:</p> <p style="padding-left: 40px;">A idéia e a história ou enredo, sob a forma de um texto escrito, incluem narrativa e diálogos (balões).</p> <p style="padding-left: 40px;">A disposição das palavras e a arquitetura da composição ampliam ou desenvolvem o conceito da história. O roteiro, contendo instruções para o artista (descrição dos quadrinhos e conteúdo das páginas), transporta essa idéia da mente do escritor para a do ilustrador.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 122, parágrafos 4, 5 & 6)</p>

“*Decomposição da história*” é uma sub-etapa da etapa “*escrita*” identificada nos trechos apresentados na Tabela 4.3.1E. No primeiro trecho, o exame das expressões destacadas possibilitam perceber que decompor a história é considerar a “*aplicação da história e do enredo às limitações de espaço e de tecnologia do veículo*”. É nessa sub-etapa que é possível dimensionar o processo de produzir história em quadrinhos considerando um conjunto de variáveis que interferem na produção de uma história em quadrinhos.

TABELA 4.3.1E – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “decomposição da história” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Decomposição da história	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“O VISUAL funciona como a mais pura forma de arte seqüencial, porque, ao lidar com a narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens.</p> <p>No início, o criador determina a natureza da história. Deve decidir se está tratando da exposição de uma idéia, de um problema e da sua solução ou da condução do leitor através de uma experiência.</p> <p>O tipo de tratamento (ou seja, humorístico ou realista) tem uma importância óbvia para as considerações posteriores. Na maioria das vezes, é uma concepção predeterminada, que não envolve escolha consciente ou longa deliberação. Contudo, é um fator importante a ser levado em conta nos passos seguintes.</p> <p><u>No passo seguinte, a história é ‘decomposta’. É quando tem lugar a aplicação da história e do enredo às limitações de espaço e de tecnologia do veículo. O tamanho da página, o número de páginas, o processo de reprodução e as cores disponíveis influenciam a ‘decomposição’. Às vezes, particularmente quando o roteiro é preparado para um artista por um escrito, a decomposição fundamental é feita pelo escritor no próprio processo do seu trabalho. O escritor inicia a decomposição e espera (muitas vezes rezando fervorosamente) que o artista reproduza ou converta em visuais a descrição da ação e as instruções de composição que acompanham o diálogo.</u> Obviamente, uma empatia profunda entre os dois impedirá exigências impossíveis por parte do escritor e modificações desconcertantes (geralmente sob forma de abreviaturas e de omissões puras e simples) por parte do artista, o qual, muitas vezes, está mais preocupado com as limitações de espaço, tempo e habilidade de execução (para não falar na preguiça) do que com considerações intelectuais.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Desenvolvimento da história, página 128, parágrafos 1 a 4)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02:</p> <p>“Para se considerar isoladamente o papel do escritor, é necessário limitar arbitrariamente a ‘escrita’ para quadrinhos à função de conceber a idéia e a história, criar a ordem da narrativa e fabricar o diálogo ou os elementos narrativos. A partir disso, podemos montar a seguinte progressão:</p> <p>A idéia e a história ou enredo, sob a forma de um texto escrito, incluem narrativa e diálogos (balões).</p> <p><u>A disposição das palavras e a arquitetura da composição ampliam ou desenvolvem o conceito da história.</u> O roteiro, contendo instruções para o artista (descrição dos quadrinhos e conteúdo das páginas), transporta essa idéia da mente do escritor para a do ilustrador.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, O escritor e o artista, página 122, parágrafos 4, 5 & 6)</p>

Na sub-etapa seguinte “*fazer esboços da página*” indica requisito para um escritor que facilita a integração com o trabalho do artista. Nesse trecho selecionado em que o autor se refere a essa sub-etapa (Tabela 4.3.1F) diz respeito a um “*escritor que também possui habilidades de desenhista*” e assim ele consegue fornecer indicações cênicas visuais ao artista.

TABELA 4.3.1F – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “Fazer esboços da página” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Fazer esboços da página	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Este é um exemplo de um roteiro produzido por um escritor que também possui habilidades de desenhista. <u>Como ele é capaz de fazer esboços, consegue fornecer indicações cênicas visuais ao artista.</u> Mas um elemento ainda mais importante é a compreensão que o escritor tem do estilo e das aptidões do artista. A compatibilidade entre o escritor e o artista fica bem evidente aqui.” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Acréscimo de texto/arte, página 134)</p> <p style="text-align: center;"><i>“Ver Figura 4.3”</i></p>

Na Figura 4.3 é apresentado um roteiro produzido por um escritor que também é possui habilidades de desenhista. O autor enfatiza a necessidade de integração (compatibilidade) entre os trabalhos desses dois tipos de profissionais.

Em complementação a sub-etapa “fazer esboços da página” foi identificada a “preparação do roteiro”, processo no qual o escritor indica características do enredo e dos diálogos. O trecho selecionado no qual está presente informações sobre essa sub-etapa encontra-se apresentado na Tabela 4.3.1G. A Figura 4.4 ilustra com um fragmento de roteiro as características que necessitam constar nesse tipo de trabalho.

TABELA 4.3.1G – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “preparação do roteiro” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Preparação do roteiro	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p style="text-align: center;"><u>“O ROTEIRO TAL COMO PRODUZIDO PELO ESCRITOR. Na prática, o escritor geralmente irá se concentrar no enredo e no diálogo, deixando (ou esperando) que o artista se encarregue de executar habilidosamente a arte cênica. Mostra-se aqui um fragmento de roteiro com dois quadrinhos.”</u> (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, Acréscimo de texto/arte, página 133)</p> <p style="text-align: center;">“Ver Figura 4.4”</p>

“O ROTEIRO TAL COMO PRODUZIDO PELO ESCRITOR. Na prática, o escritor geralmente irá se concentrar no enredo e no diálogo, deixando (ou esperando) que o artista se encarregue de executar habilidosamente a arte cênica. Mostra-se aqui um fragmento de roteiro com dois quadrinhos.”

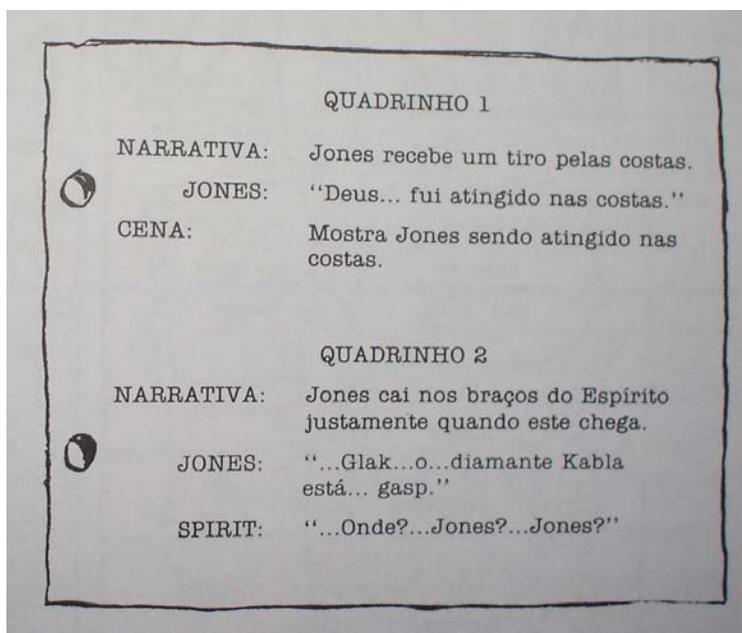


Figura 4.4 – Exemplo de um fragmento de um roteiro examinado como imagem que possibilitou a derivação da sub-etapa “preparação do roteiro” da etapa de “escrita” que compõe o processo de produzir uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 6, página 133.

Na Tabela 4.6 está apresentada a sequência de etapas que compõem o processo geral “produzir história em quadrinhos” com destaque de uma delas: “desenho de personagens, ação principal e cenário/fundo”. Na Tabela 4.6.1 há explicitação dessa etapa decomposta em seus nove componentes mais específicos de modo sequencial: “*seleção dos elementos necessários à narração*”; “*escolha da perspectiva*”; “*definição de cada elemento a ser incluído*”, “*segmentar fluxo de eventos*”; “*enquadrar fluxo de eventos*”; “*compor o quadrinho*”; “*reservar espaços para diálogo e para narrativa*”; “*preocupação com o tom, a emoção e o timing*” e “*decoreção e inovação*”. A seta indica a ordem dessas etapas ao longo do processo de produzir história em quadrinhos. Na Tabela 4.7 estão apresentadas as páginas nas quais é possível observar o exame feito a partir dos trechos selecionados da obra examinada para identificar as sub-etapas componentes da etapa “*desenho*”.

TABELA 4.6 – Sequência de etapas que compõem o processo de produzir uma história em quadrinhos identificadas a partir do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para a etapa “desenho” desse processo.

Etapas que compõem o processo de produzir uma história em quadrinhos	Nome da etapa	Sequência	
	Ditames do editor		
	Cronograma		
	Escrita		
	Desenho (personagens, ação principal e cenário/fundo)		
	Letreiramento		
	Arte-final		
	Colorização		
	Impressão		
	Distribuição		
	Divulgação		
	Compra		
	Leitura		

TABELA 4.6.1 – Seqüência de sub-etapas que compõem a etapa “desenho” do processo de produzir uma história em quadrinhos identificadas a partir do exame feito da obra de Eisner (2001).

Nome da sub-etapa	
Sub-etapas constituintes da etapa “desenho” que compõem o processo de produzir uma história em quadrinhos	Seleção dos elementos necessários à narração
	Escolha da perspectiva a qual permitirá que o leitor veja
	Definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluído
	Segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos
	Enquadrar o fluxo de eventos considerando o fluxo da narrativa e as convenções padrão de leitura
	Compor o quadrinho = <u>perspectiva e disposição de todos os elementos</u>
	Reservar espaços para o diálogo e a narrativa
	Preocupação com o tom, a emoção e o timing
	Decoração e inovação

↓

Seqüência

TABELA 4.7 – Páginas da dissertação na qual se encontram os exames feitos a partir dos trechos destacados da obra de Eisner (2001) para derivar as sub-etapas da etapa “desenho” do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Nome da sub-etapa	
Sub-etapas constituintes da etapa “desenho” que compõem o processo de produzir uma história em quadrinhos	Seleção dos elementos necessários à narração (pág. 102)
	Escolha da perspectiva a qual permitirá que o leitor veja (pág. 102)
	Definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluído (pág. 103)
	Segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos (pág. 104)
	Enquadrar o fluxo de eventos considerando o fluxo da narrativa e as convenções padrão de leitura (pág. 107)
	Compor o quadrinho = perspectiva e disposição de todos os elementos (pág. 107)
	Reservar espaços para o diálogo e a narrativa (pág. 108)
	Preocupação com o tom, a emoção e o timing (pág. 108)
	Decoração e inovação (pág. 109)

↓

Seqüência

No trecho selecionado da obra examinada apresentado nas tabelas 4.6.1A, B e C é possível identificar três das sub-etapas que compõem a etapa “*desenho*”. Eisner (2001) indica explicitamente como início da criação do quadrinho “*seleção dos elementos necessários à narração*”, seguida da “*escolha da perspectiva a partir da qual se permitirá que o leitor os veja*” e “*definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluído*”.

TABELA 4.6.1A – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “seleção dos elementos necessários à narração” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Seleção dos elementos necessários à narração	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“<u>Essencialmente, a criação do quadrinho começa com a seleção dos elementos necessários à narração</u>, a escolha da perspectiva a partir da qual se permitirá que o leitor os veja e a definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluído. Assim a execução de cada quadrinho implica o desenho, a composição, além do seu alcance narrativo. [...]” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, Criando o quadrinho, página 41, parágrafo 4)</p>

TABELA 4.6.1B – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “escolha da perspectiva a qual permitirá que o leitor veja” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Escolha da perspectiva a qual permitirá que o leitor veja elementos necessários à narração	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Essencialmente, a criação do quadrinho começa com a seleção dos elementos necessários à narração, <u>a escolha da perspectiva a partir da qual se permitirá que o leitor os veja</u> e a definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluído. Assim a execução de cada quadrinho implica o desenho, a composição, além do seu alcance narrativo. [...]” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, Criando o quadrinho, página 41, parágrafo 4)</p>

TABELA 4.6.1C – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluído” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluído	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Essencialmente, a criação do quadrinho começa com a seleção dos elementos necessários à narração, a escolha da perspectiva a partir da qual se permitirá que o leitor os veja e a <u>definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluído</u>. Assim a execução de cada quadrinho implica o desenho, a composição, além do seu alcance narrativo. [...]” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, Criando o quadrinho, página 41, parágrafo 4)</p>

A identificação da sub-etapa seguinte “*segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos*” foi feita a partir das expressões presentes em quatro trechos nos quais o autor apresenta características dessa sub-etapa, critérios de seleção de eventos em um fluxo, sua função e efeitos produzidos sobre comportamentos do leitor ao ler obras que contenham histórias em quadrinhos. Os quatro trechos selecionados estão apresentados na Tabela 4.6.1D.

No primeiro trecho estão destacadas expressões que indicam critério de seleção de posição (gesto) de personagens – “(...) *Deve expressar claramente o significado pretendido*”. As expressões destacadas no trecho três indicam função da seleção ou “congelamento”: “*A seleção, ou ‘congelamento’, de posturas-chave procura comunicar o tempo, assim como a emoção*”. No quarto trecho o autor apresenta definição de “segmentos seqüenciados” em função do que é possível depreender a relevância dessa sub-etapa no processo de produzir história em quadrinho.

As Figuras 4.5 e 4.6 representam exemplos de seleção de postura em distintos fluxos de eventos.

TABELA 4.6.1D – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Segmentar fluxo de eventos par a compor figuras de quadrinhos	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Um GESTO, geralmente quase idiomático de uma região ou cultura, tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos. <u>Em geral a posição final é a chave do significado. O processo de seleção é, nesse caso, restrito ao contexto dentro de uma seqüência. Deve expressar claramente o significado pretendido.</u> O leitor deve concordar com a seleção. O leitor decide se a escolha é adequada.” (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, O corpo, página 104, parágrafo 3)</p> <p style="text-align: center;">Trecho 02 e Imagem 01:</p> <p>“Uma POSTURA é um movimento selecionado de uma seqüência de movimento relacionados de uma única ação. No exemplo seguinte, é preciso selecionar uma postura, de um fluxo de movimentos, para se contar um segmento de uma história. Ela é então congelada no quadrinho, num bloco de tempo.” (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, O corpo, página 105, parágrafo 1)</p> <p style="text-align: center;"><i>“Ver Figura 4.5”</i></p> <p style="text-align: center;">Trecho 03 e Imagem 02:</p> <p>“Esta seqüência de três quadrinhos é extraída de uma série de movimentos que ocorrem, talvez, ao longo de uma hora ou mais. <u>A seleção, ou ‘congelamento’, de posturas-chave procura comunicar o tempo, assim como a emoção.</u> Na narrativa, todas as posturas têm a mesma importância.” (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, Seleção alternativa de postura, página 107)</p> <p style="text-align: center;"><i>“Ver Figura 4.6”</i></p> <p style="text-align: center;">Trecho 04:</p> <p>“A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar idéias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. <u>Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos seqüenciados.</u> Esses segmentos são chamados quadrinhos. Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que um resultado da tecnologia.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, página 38, parágrafo 1)</p>



“Estes exemplos resumem uma série de movimentos bastante sutis que têm lugar num período *bem curto* de tempo – mas que devem dar a entender um movimento ‘suspense’ no fluxo da narrativa.”

Figura 4.5 – Exemplo seleção de postura a partir de uma série de movimentos examinado como imagem que possibilitou a derivação da sub-etapa “Segmentar um fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” componente da etapa “desenho” do processo de produzir uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 5, página 105.

“Esta seqüência de três quadrinhos é extraída de uma série de movimentos que ocorrem, talvez, ao longo de uma hora ou mais. A seleção, ou ‘congelamento’, de posturas-chave procura comunicar o tempo, assim como a emoção. Na narrativa, todas as posturas têm a mesma importância.”



Figura 4.6 – Exemplo seleção de três posturas a partir de uma série de movimentos examinado como imagem que possibilitou a derivação da sub-etapa “Segmentar um fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” da etapa “desenho” do processo de produzir uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 5, página 107.

Nas tabelas 4.6.1E e F está apresentado o trecho selecionado cujas expressões presentes possibilitaram identificar duas sub-etapas componentes da etapa “desenho”: “enquadrar o fluxo de eventos (...)” e “compor o quadrinho (...)”. Eisner (2001) explicitamente indica que “Assim que o fluxo da ação é ‘enquadrado’, torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos. Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções-padrão de leitura. (...)”.

TABELA 4.6.1E – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “enquadrar o fluxo de eventos considerando o fluxo da narrativa e as convenções padrão de leitura” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Enquadrar o fluxo de eventos considerando o fluxo da narrativa e as convenções padrão de leitura	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“A composição de um quadrinho é comparável ao planejamento de um mural, de uma ilustração de livro, de um quadro ou de uma cena teatral.</p> <p><u>Assim que o fluxo da ação é ‘enquadrado’, torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos. Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções-padrão de leitura.</u> Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o <i>timing</i>. A decoração ou a inovação no arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados todos esses fatores.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, Composição do quadrinho, página 88, parágrafos 1 & 2)</p>

TABELA 4.6.1F – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “Compor o quadrinho = perspectiva e disposição de todos os elementos” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Compor o quadrinho = perspectiva e disposição de todos os elementos	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“A composição de um quadrinho é comparável ao planejamento de um mural, de uma ilustração de livro, de um quadro ou de uma cena teatral.</p> <p><u>Assim que o fluxo da ação é ‘enquadrado’, torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos.</u> Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções-padrão de leitura. Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o <i>timing</i>. A decoração ou a inovação no arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados todos esses fatores.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, Composição do quadrinho, página 88, parágrafos 1 & 2)</p>

No trecho selecionado apresentado na Tabela 4.6.1G é possível identificar uma sub-etapa que se segue a composição do quadrinho: a necessidade do artista “reservar

espaços para o inserção do diálogo e a narrativa”. Esse trabalho deverá ser feito pelo escritor e, mais uma vez, o autor enfatiza a necessidade de relações compatíveis entre escritor e artista.

TABELA 4.6.1G – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “reservar espaços para o diálogo e a narrativa” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Reservar espaços para o diálogo e a narrativa	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“Em quadrinhos dirigidos a um público essencialmente orientado para o visual, ou nos casos em que as exigências da história estão voltadas para um super-herói simples, a ação e o estilo da arte tornam-se tão dominantes, que o ‘entrelaçamento’ de palavras e arte se enfraquecem. Outro fator que contribui para o afrouxamento desses laços é o procedimento de o escritor dar ao artista um simples sumário de um enredo. O artista cria toda uma seqüência de arte, compondo os seus quadrinhos em torno do pressuposto geral de um diálogo não escrito e procurando satisfazer as exigências do enredo segundo a sua percepção. <u>O trabalho completo (neste ponto, pouco mais que uma tapeçaria) é devolvido ao escritor, que deve então aplicar o diálogo e a narrativa de ligação. Nessas circunstâncias, pode ocorrer um conflito de identidade, quando o escritor, procurando manter a equidade no produto final, escreve demais nos espaços que lhe foram arbitrariamente reservados pelo artista, o qual criou uma interpretação agora irreversível.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 6- A criação escrita e a arte seqüencial, A aplicação da ‘escrita’, página 124, parágrafo 1)</p>

A “*preocupação com o tom, a emoção e o timing*” como uma sub-etapa do processo de produzir história em quadrinhos foi possível ser identificada a partir das expressões presentes no trecho apresentado na Figura 4.6.1H. Eisner (2001) indica explicitamente essa sub-etapa após o enquadramento do fluxo de eventos e da composição do quadrinho.

TABELA 4.6.1H – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “preocupação com o tom, a emoção e o timing” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Preocupação com o tom, a emoção e o timing	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“A composição de um quadrinho é comparável ao planejamento de um mural, de uma ilustração de livro, de um quadro ou de uma cena teatral. Assim que o fluxo da ação é ‘enquadrado’, torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos. Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções-padrão de leitura. <u>Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o timing.</u> A decoração ou a inovação no arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados todos esses fatores.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, Composição do quadrinho, página 88, parágrafos 1 & 2)</p>

A identificação da última sub-etapa que compõe a etapa “*desenho*” do processo geral “*produzir história em quadrinhos*” foi feita a partir do exame das expressões presentes no trecho apresentado na Tabela 4.6.II. Nele, o autor afirma que “*a decoração ou a inovação no arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados todos esses fatores*” (as sub-etapas anteriores).

TABELA 4.6.II – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “decoração e inovação” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.

Sub-etapa	Trechos selecionados com destaques (grifos) de expressões
Decoração e inovação	<p style="text-align: center;">Trecho 01:</p> <p>“A composição de um quadrinho é comparável ao planejamento de um mural, de uma ilustração de livro, de um quadro ou de uma cena teatral.</p> <p>Assim que o fluxo da ação é ‘enquadrado’, torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos. Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções-padrão de leitura. Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o <i>timing</i>. <u>A decoração ou a inovação no arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados todos esses fatores.</u>” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, Composição do quadrinho, página 88, parágrafos 1 & 2)</p>

O processo de produzir história em quadrinhos é composto por diversas etapas. Na obra de Eisner (2001) foi possível identificar 12 etapas desse processo. Essas diversas etapas são abrangentes e contém diversas sub-etapas. Das 12 etapas encontradas em “Quadrinhos e arte sequencial”, foram selecionadas duas para a identificação das suas respectivas sub-etapas. Da etapa “*escrita*” foram identificadas sete sub-etapas, e da etapa “*desenho*” foram identificadas nove. A identificação das etapas e sub-etapas do produzir história em quadrinhos é importante, pois a partir dela se pode identificar e caracterizar as classes gerais de comportamentos constituintes do processo de produzir história em quadrinhos.

**DECOMPOR SUB-ETAPAS COMO CONDIÇÃO PARA DESCOBRIR CLASSES DE
COMPORTAMENTOS COMPONENTES DE CADEIAS COMPORTAMENTAIS ESPECÍFICAS DO
PROCESSO DE PRODUIR HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

A partir da identificação das diversas etapas e sub-etapas do processo de produzir história em quadrinhos, é possível identificar e caracterizar as classes de comportamentos desse processo. Das diversas sub-etapas, identificadas em Eisner (2001), das etapas “*escrita*” e “*desenho*”, foi selecionada a sub-etapa “*segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos*” para a decomposição em classes de comportamentos.

A sub-etapa “*segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos*” foi selecionada, pois parece ser a sub-etapa mais característica das histórias em quadrinhos. Uma cena que compõe um quadrinho é selecionada de um fluxo de eventos (por exemplo, de um cavalo galopando no campo, é selecionado apenas um determinado instante do galope para compor a cena do quadrinho). Essa cena escolhida é a que melhor representa o fluxo de eventos e que possibilita o entendimento da idéia que se quer passar ou da história que se pretende contar.

A decomposição da sub-etapa “*segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos*” (Tabela 5.1) possibilitou explicitar a cadeia comportamental proposta na Figura 5.1, cujo critério de seqüenciamento foi lógico, isto é, um comportamento é condição para a ocorrência do próximo.

Seis classes de comportamentos seqüenciados em uma cadeia foram derivadas a partir da decomposição da classe “*segmentar fluxo de eventos*”: observar fluxos de eventos; identificar as características dos fluxos de eventos; caracterizar os diversos tipos de fluxos de eventos; distinguir diferentes fluxos de eventos; selecionar fluxos mais apropriados à história em quadrinhos e selecionar fluxos de eventos apropriados às características de leitores de história em quadrinhos. Vale ressaltar que as quatro primeiras classes de comportamentos da cadeia expressas respectivamente pelos verbos observar, identificar, caracterizar e distinguir podem ser apresentadas de modo encoberto por quem se comporta (Skinner, 1974).

TABELA 5.1 – Seqüência de sub-etapas que compõem a etapa “desenhar” do processo de produzir uma história em quadrinhos identificadas a partir do exame feito da obra de Eisner (2001), com destaque para a sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” que foi utilizada para fazer a derivação de classes gerais de comportamentos.

	Nome da sub-etapa
Sub-etapas constituintes da etapa “desenho” que compõem o processo de produzir uma história em quadrinhos	Seleção dos elementos necessários à narração
	Escolha da perspectiva a qual permitirá que o leitor veja
	Definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluído
	Segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos
	Enquadrar o fluxo de eventos considerando o fluxo da narrativa e as convenções padrão de leitura
	Compor o quadrinho = perspectiva e disposição de todos os elementos
	Reservar espaços para o diálogo e a narrativa
	Preocupação com o tom, a emoção e o timing
	Decoração e inovação

Seqüência



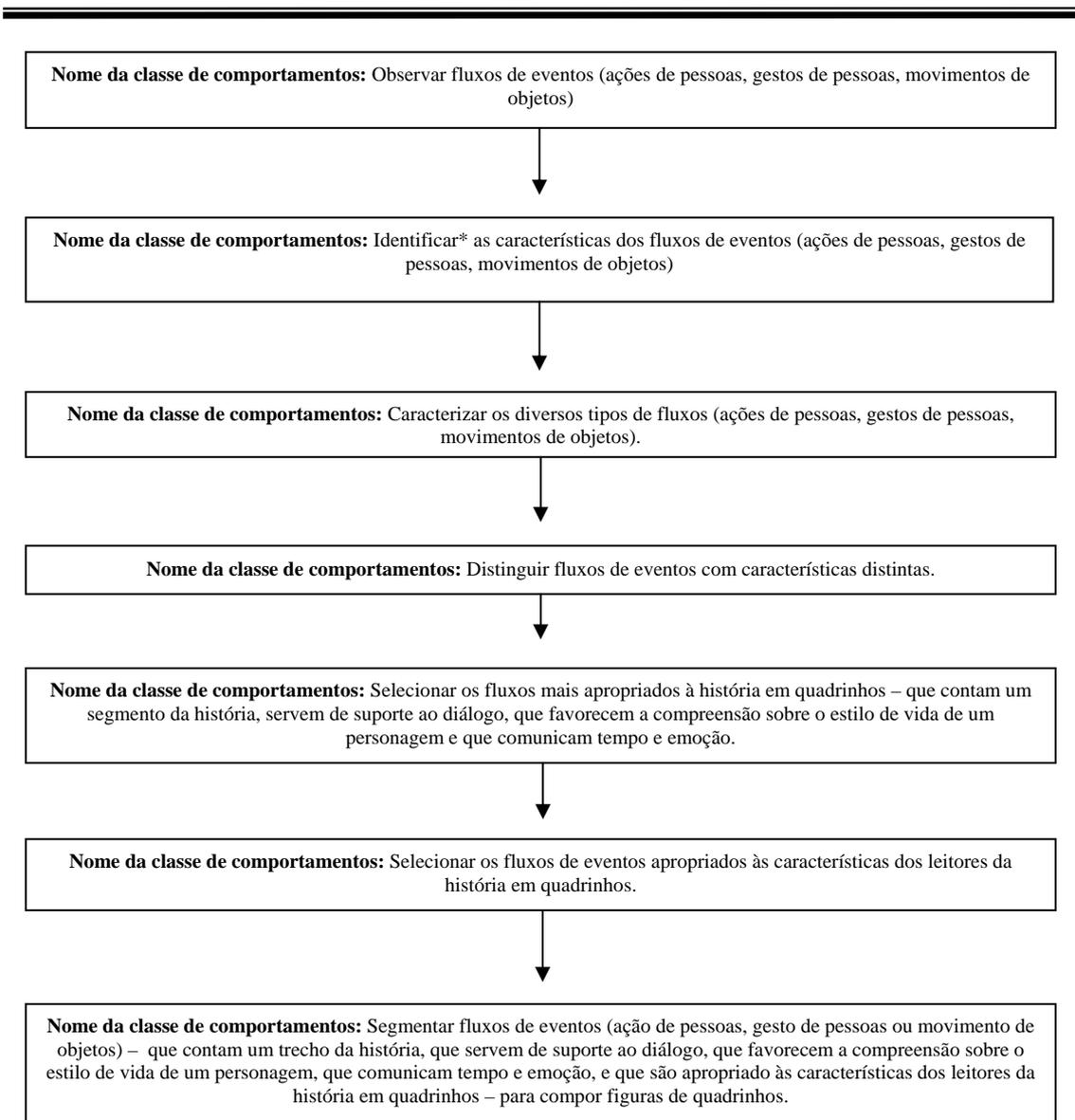


Figura 5.1 – Cadeia com os nomes das classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001).

A Figura 5.2 representa a cadeia comportamental derivada por meio da decomposição do processo que constitui a sub-etapa “*segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos*”, com os nomes das classes de comportamentos e indicação dos três componentes que constituem uma classe comportamental. A representação inicia pela classe considerada a primeira na cadeia no alto, à esquerda, seguida seqüencialmente pelas demais classes até a última que representa a classe mais geral. Na Figura 5.3 estão indicadas as páginas nas quais estão localizados os exames

* O nome da classe de comportamentos, excepcionalmente neste caso, é o mesmo da classe de respostas, pois não foi encontrado verbo mais adequado que caracterizasse a classe de respostas.

feitos dos trechos destacados da obra de Eisner (2001) para derivar as classes de comportamentos componentes dessa sub-etapa.

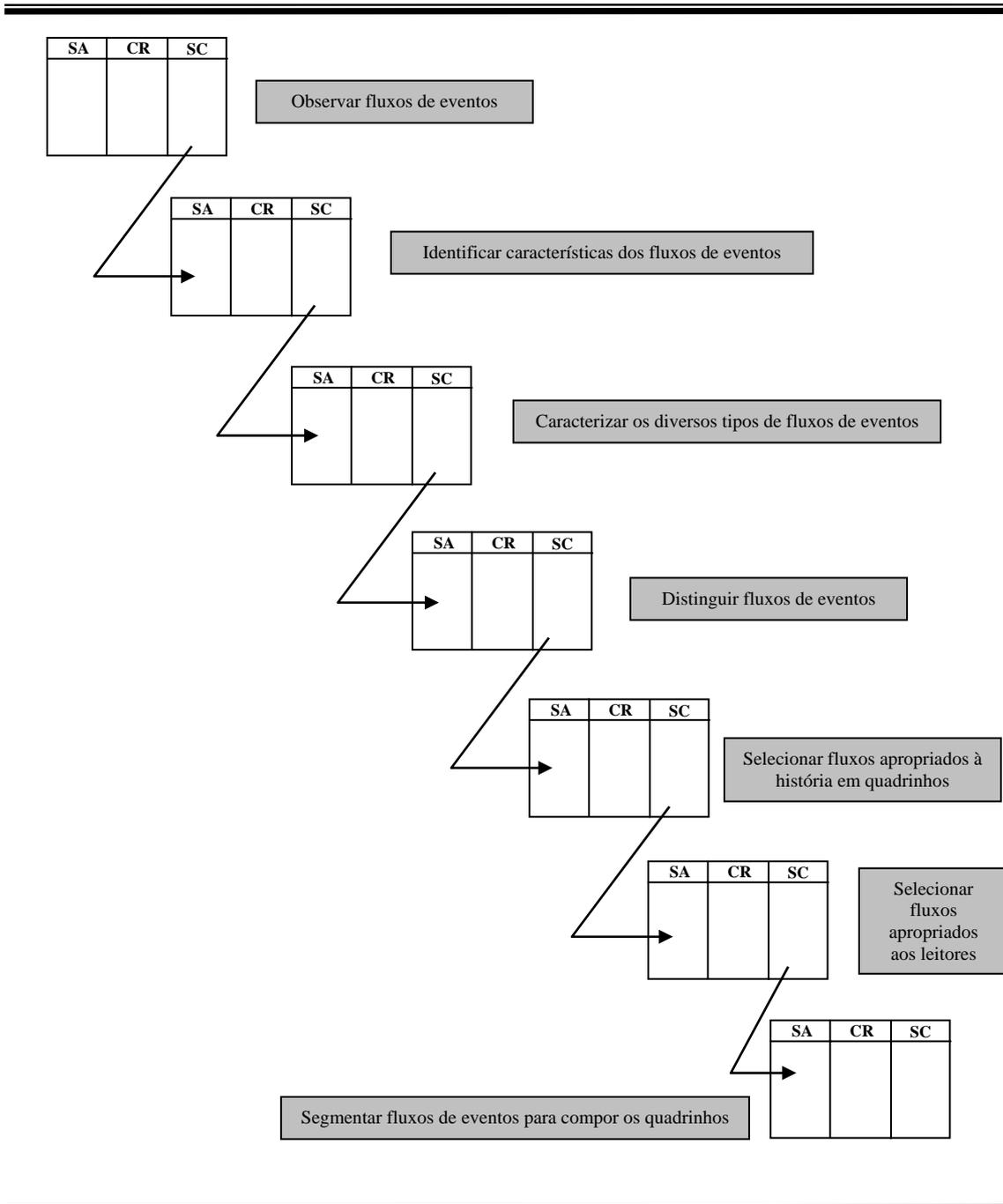


Figura 5.2 – Representação da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001).

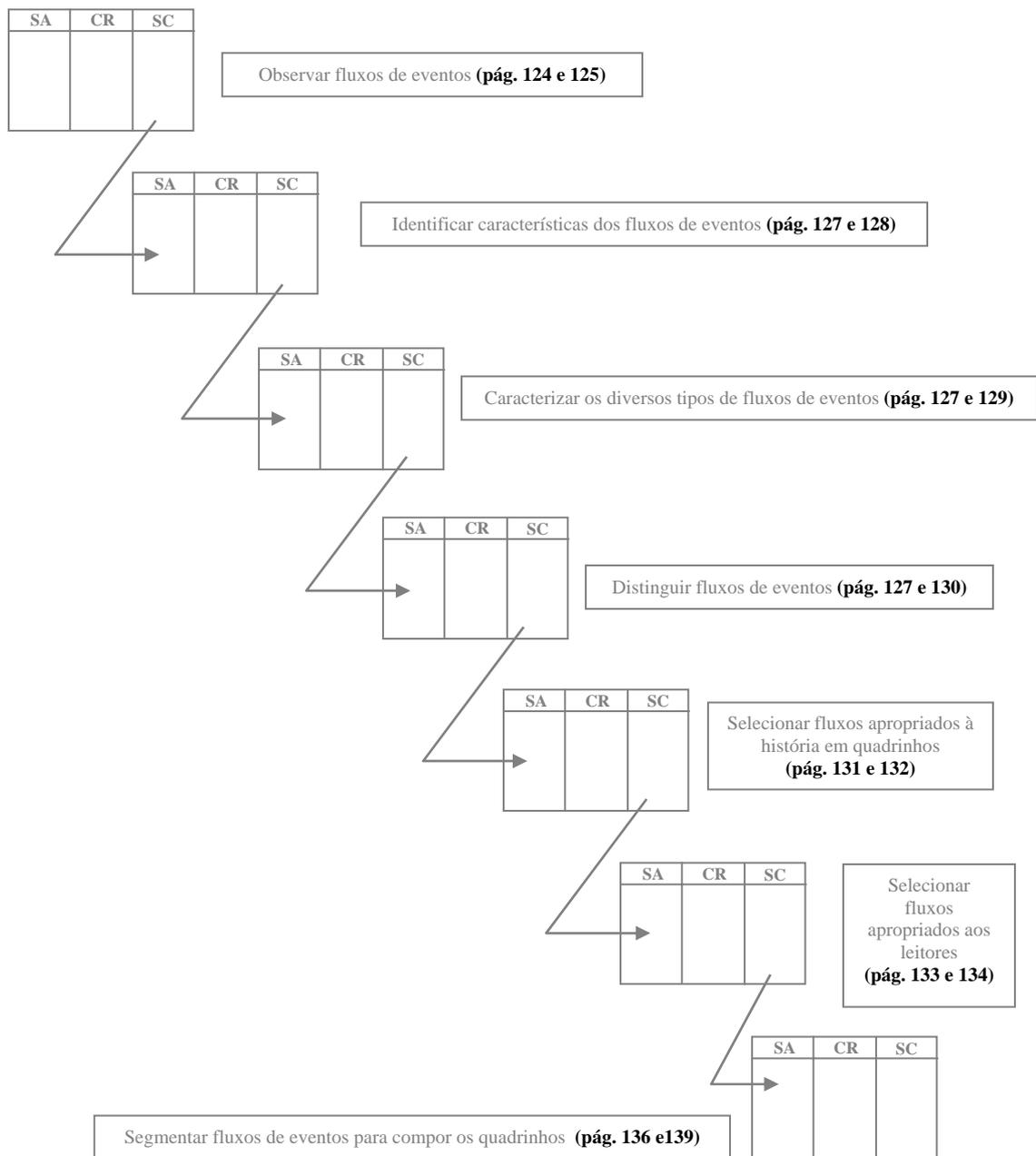
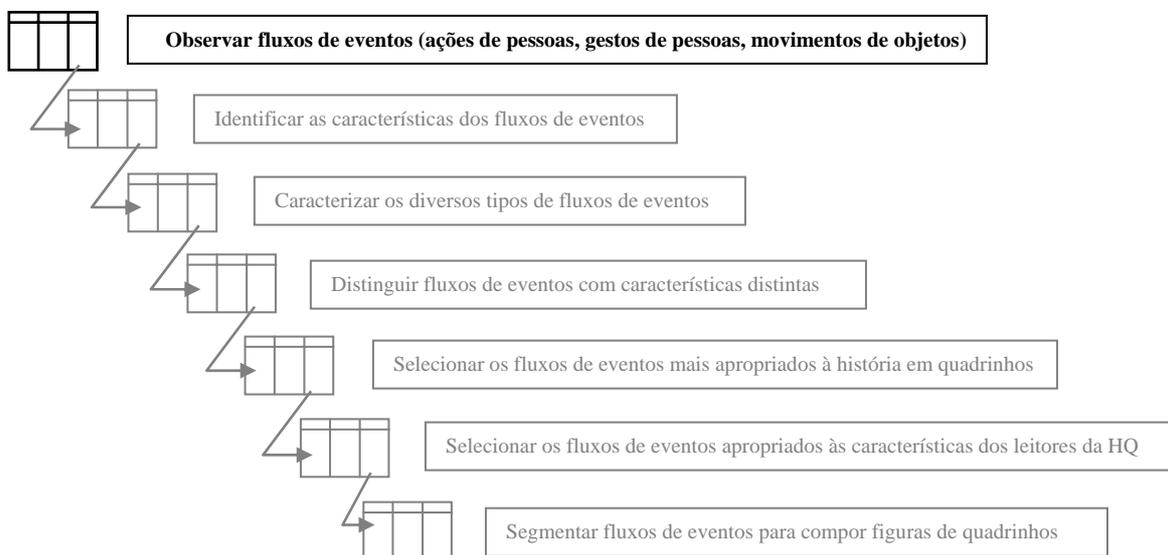


Figura 5.3 – Páginas da dissertação nas quais estão localizados os exames feitos dos trechos destacados da obra de Eisner (2001) para derivar as classes de comportamentos componentes da sub- etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos”.

Nas Tabelas 5.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, 5.2.4, 5.2.5 e 5.2.6 estão representadas as seis classes de comportamentos analisadas componentes da cadeia comportamental “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos”. Na Tabela 5.2 está representado a primeira classe de comportamentos, denominada “Observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)”, da cadeia comportamental “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos”. A segunda classe de comportamentos, “Identificar as características dos fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)”, da cadeia está representada na Tabela 5.2.1. As classes terceira e quarta de comportamentos estão representadas nas Tabelas 5.2.2 e 5.2.3, respectivamente. A classe denominada “Selecionar os fluxos mais apropriados à história em quadrinhos – que contam um segmento da história, servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem e que comunicam tempo e emoção” está representada na Tabela 5.2.4 e é a quinta classe de comportamentos. A sexta e a sétima classes de comportamentos da cadeia comportamental “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” estão representadas, respectivamente, nas Tabelas 5.2.5 e 5.2.6. A sexta classe foi denominada “Selecionar os fluxos de eventos apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos” e a sétima “Segmentar fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriado às características dos leitores da história em quadrinhos – para compor figuras de quadrinhos”.

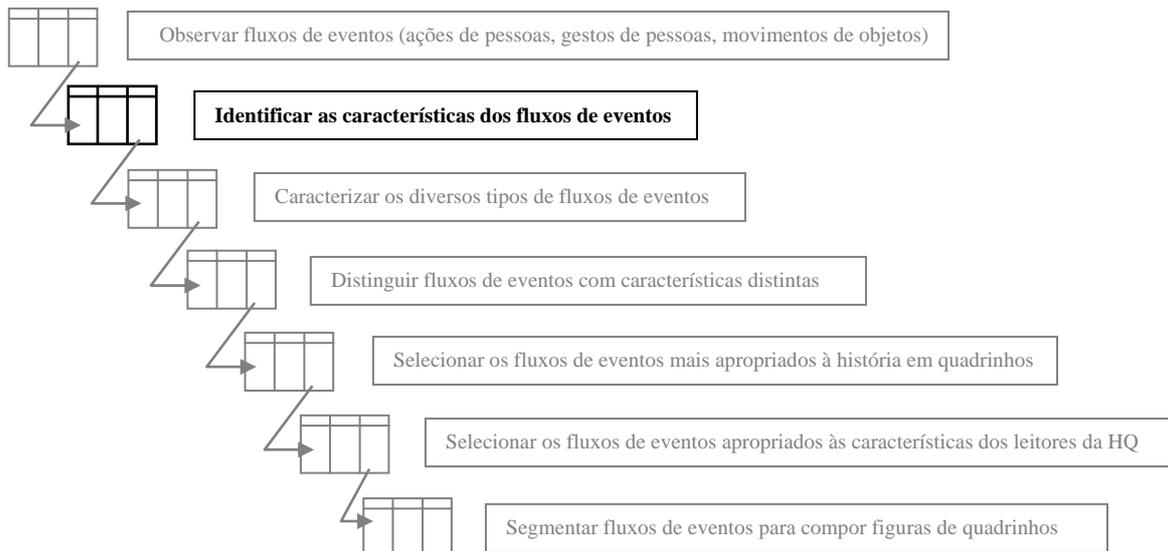
Por meio da explicitação dos três componentes de um comportamento ou de uma classe de comportamentos é possível destacar as características das classes de estímulos antecedentes e consequentes a cada uma das classes de respostas envolvidas nas seis classes analisadas, assim como as características das respostas de uma classe de cada elo da cadeia comportamental. Convém ressaltar que, dado o grau de generalidade das classes analisadas, é possível que algumas respostas explicitadas se constituam, por sua vez, em outras classes de comportamentos. Por exemplo, a classe de respostas “escolher os fluxos de eventos apropriados à história em quadrinhos” que compõem o classe de comportamentos “selecionar os fluxos mais apropriados à história em quadrinhos” (ver Tabela 5.2.4), pode ser considerado outro comportamento que, conseqüentemente, pode ser analisado.

TABELA 5.2 – Representação da primeira classe de comportamentos, denominada “*observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)*”, constituente da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para todos os elementos da classe de estímulos antecedentes, classe de respostas e classe de estímulos conseqüentes.



Observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)		
Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
- Fluxos de eventos ocorrendo (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos).	- Notar fluxos de eventos e suas características.	- Fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos) e suas características observados.

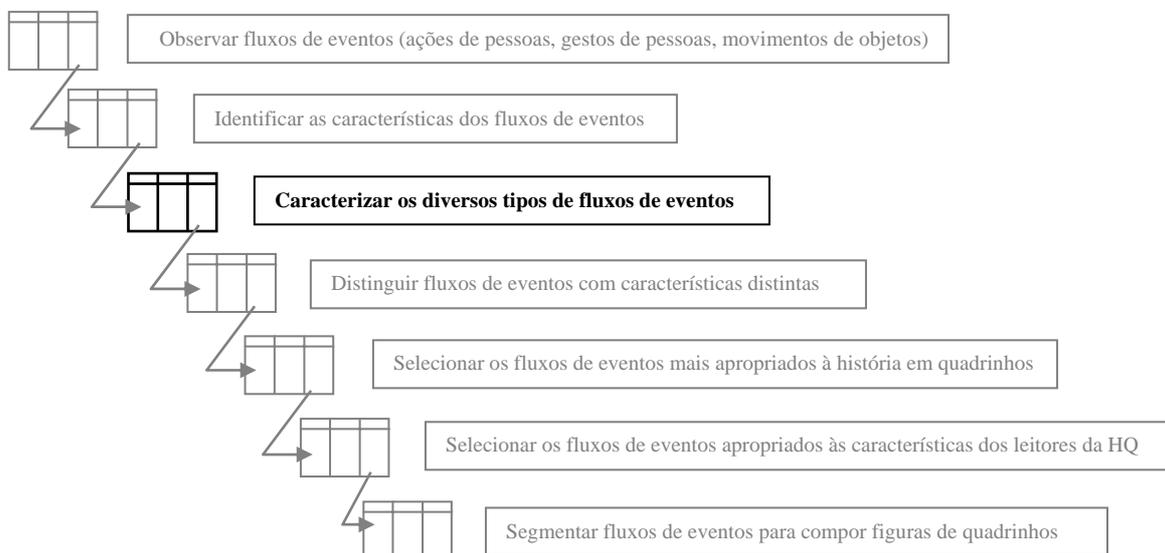
TABELA 5.2.1 – Representação da segunda classe de comportamentos, denominada “*identificar as características dos fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)*”, constituinte da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrimhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para todos os elementos da classe de estímulos antecedentes, classe de respostas e classe de estímulos conseqüentes.



Identificar* as características dos fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)		
Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
- Fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos) e suas características observados.	- Identificar* as características dos fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos).	- Fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos) e suas características identificados.

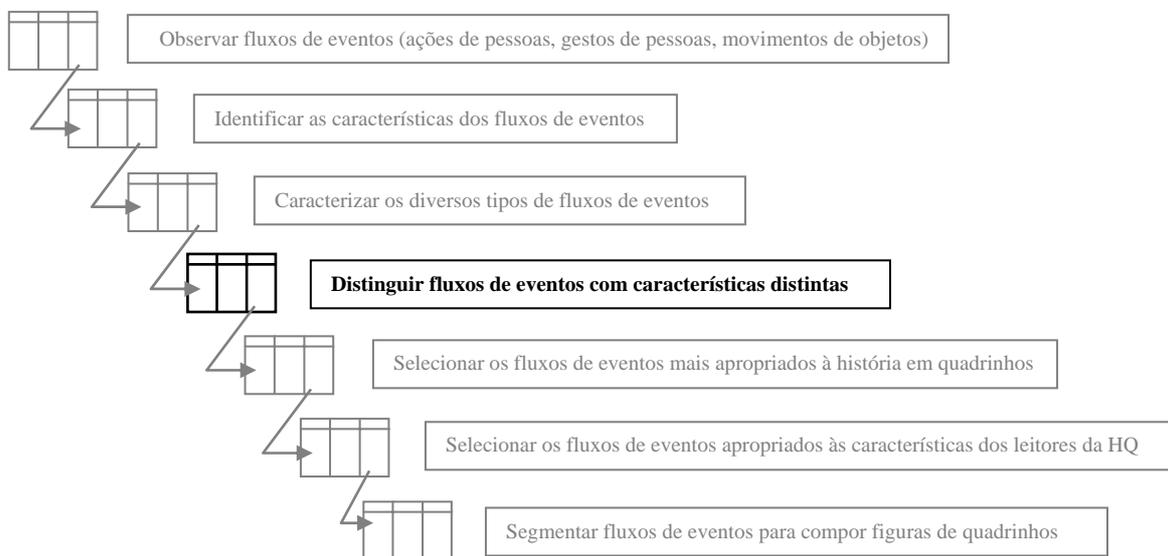
* O nome da classe de comportamentos, excepcionalmente neste caso, é o mesmo da classe de respostas, pois não foi encontrado verbo mais adequado que caracterizasse a classe de respostas.

TABELA 5.2.2 – Representação da terceira classe de comportamentos, denominada “*caracterizar os diversos tipos de fluxos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)*”, constituinte da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub- etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para todos os elementos da classe de estímulos antecedentes, classe de respostas e classe de estímulos consequentes.



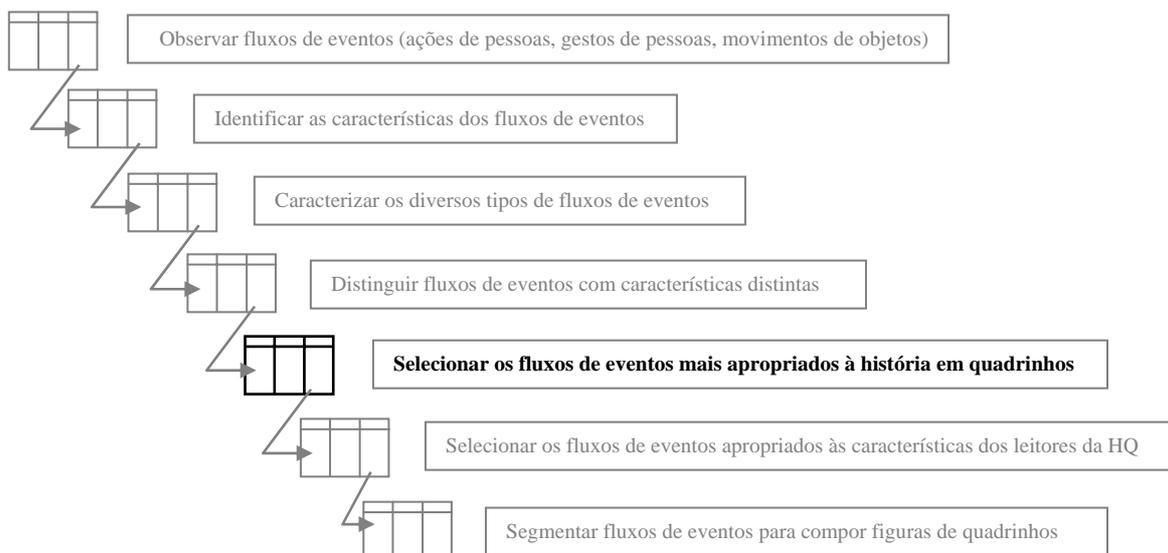
Caracterizar os diversos tipos de fluxos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos).		
Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos consequentes
- Fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos) e suas características identificados.	- Descrever as principais características dos diversos tipos de fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas, movimento de objetos).	- Fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos) caracterizados.

TABELA 5.2.3 – Representação da quarta classe de comportamentos, denominada “*distinguir fluxos de eventos com características distintas*”, constituinte da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para todos os elementos da classe de estímulos antecedentes, classe de respostas e classe de estímulos conseqüentes.



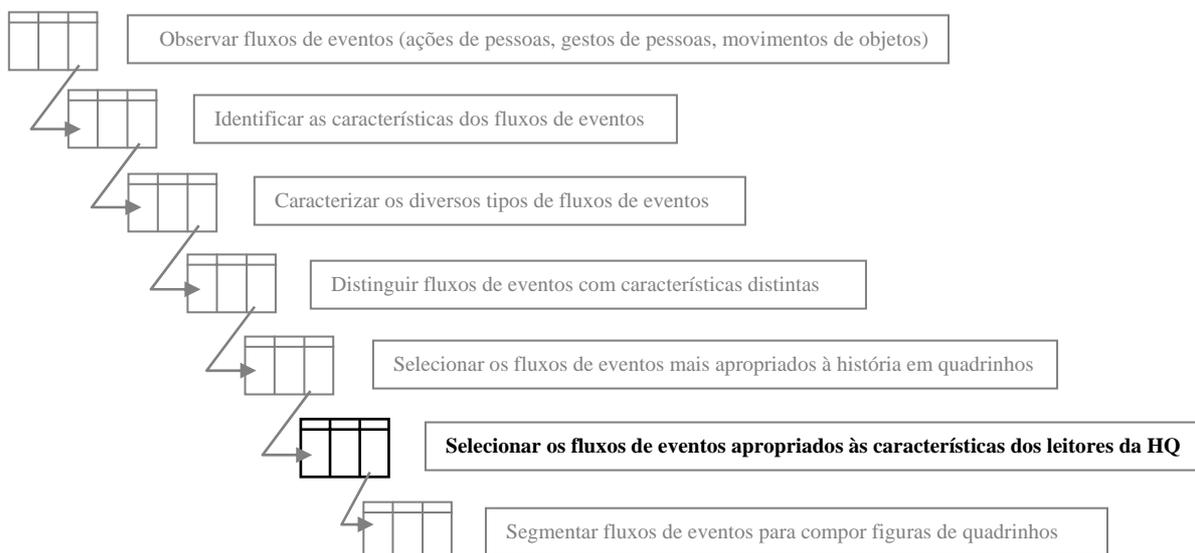
Distinguir fluxos de eventos com características distintas.		
Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
- Fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos) caracterizados.	- Separar os diversos tipos de fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas, movimento de objetos) de acordo com suas características.	- Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas, movimento de objetos) com distintas características separados.

TABELA 5.2.4 – Representação da quinta classe de comportamentos, denominada “*selecionar os fluxos mais apropriados à história em quadrinhos – que contam um segmento da história, servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem e que comunicam tempo e emoção*”, constituinte da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para todos os elementos da classe de estímulos antecedentes, classe de respostas e classe de estímulos conseqüentes.



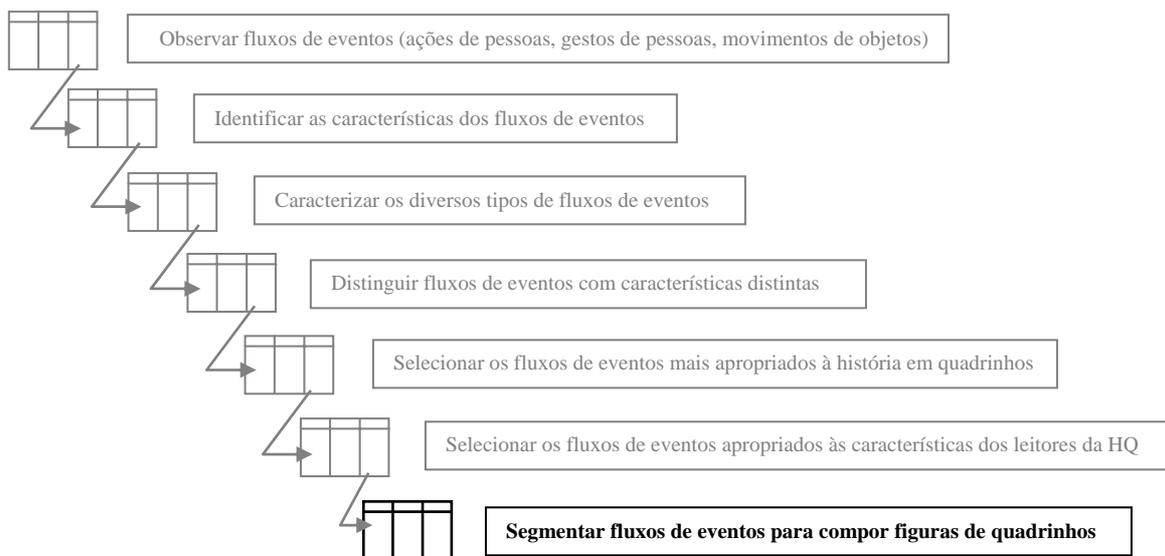
<p>Selecionar os fluxos mais apropriados à história em quadrinhos – que contam um segmento da história, servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem e que comunicam tempo e emoção.</p>		
Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
<p>- Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas, movimento de objetos) – apropriados à história em quadrinhos - que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem e que comunicam tempo e emoção – separados dos fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas, movimento de objetos) não apropriados à história em quadrinhos.</p>	<p>- Escolher os fluxos de eventos adequados à história em quadrinhos.</p>	<p>- Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção – separados dos fluxos de eventos não apropriados à história em quadrinhos.</p>

TABELA 5.2.5 – Representação da sexta classe de comportamentos, denominada “*selecionar os fluxos de eventos apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos*”, constituinte da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para todos os elementos da classe de estímulos antecedentes, classe de respostas e classe de estímulos consequentes.



Selecionar os fluxos de eventos apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos.		
Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos consequentes
<ul style="list-style-type: none"> - Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos. - Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, mas que não são apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Separar os fluxos de eventos apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos dos fluxos de eventos não adequados aos leitores da história em quadrinhos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos – separados dos fluxos de eventos não apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos.

TABELA 5.2.6 – Representação da sétima classe de comportamentos, denominada “*segmentar fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos)* – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriado às características dos leitores da história em quadrinhos – para compor figuras de quadrinhos”, constituinte da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para todos os elementos da classe de estímulos antecedentes, classe de respostas e classe de estímulos conseqüentes.



Segmentar fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriado às características dos leitores da história em quadrinhos – para compor figuras de quadrinhos.		
Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
<p>- Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos.</p>	<p>- Dividir os fluxos de eventos em segmentos</p>	<p>- Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos – divididos adequadamente, possibilitando que os segmentos a serem enquadrados sejam selecionados.</p>

Nas Tabelas 5.3 a 5.12 estão apresentadas as etapas de transformação das informações a partir daquelas encontradas em trechos da obra de Eisner (2001), até a derivação dos nomes das classes de comportamentos propostas como componentes da cadeia comportamental “segmentar fluxos de eventos para compor figuras de quadrinhos”.

Nas Tabelas 5.3 e 5.4 estão apresentadas as etapas de derivação a partir das informações presentes nos trechos selecionados da obra de Eisner (2001) que possibilitaram propor a classe “*observar fluxos de eventos*”.

TABELA 5.3 – Trecho selecionado da obra (Eisner, 2001) com destaque (grifo) para expressões que foram organizadas em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos consequentes” para derivação da classe de comportamentos “Observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)”.

Trecho 01: “A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar idéias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos seqüenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos. Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que um resultado da tecnologia.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, página 38, parágrafo 1)

Trecho 02: “O corpo humano, a estilização da sua forma, a codificação dos seus gestos de origem emocional e das suas posturas expressivas são acumulados e armazenados na memória, formando um vocabulário não-verbal de gestos. Ao contrário do requadro nas histórias em quadrinhos, as posturas dos seres humanos não fazem parte da tecnologia dessa arte. Elas são mais exatamente um registro ‘... do movimento expressivo... uma descarga motora que pode ser um veículo do processo expressivo’*. Elas [as posturas] fazem parte do inventário do que o artista reteve a partir da observação.” (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, página 100, parágrafo 2)

Trecho 03: “Um GESTO, geralmente quase idiomático de uma região ou cultura, tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos. Em geral a posição final é a chave do significado. O processo de seleção é, nesse caso, restrito ao contexto dentro de uma seqüência. Deve expressar claramente o significado pretendido. O leitor deve concordar com a seleção. O leitor decide se a escolha é adequada.” (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, O corpo, página 104, parágrafo 3)

Trecho 04: “Uma POSTURA é um movimento selecionado de uma seqüência de movimentos relacionados de uma única ação. No exemplo seguinte, é preciso selecionar uma postura, de um fluxo de movimentos, para se contar um segmento de uma história. Ela é então congelada no quadrinho, num bloco de tempo.” (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, O corpo, página 105, parágrafo 1)



Nome da classe de comportamentos:
Determinantes da classe de comportamentos: Inventário do que o artista reteve a partir da observação

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos consequentes
<ul style="list-style-type: none"> - O movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço - Uma seqüência de movimentos relacionados de uma única ação - Um GESTO, geralmente quase idiomático de uma região ou cultura, tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos 		

* Hans Prinzhorn, *Artistry of the Mentally III, a contribution to the psychology of configuration*. (Springer Verlag, 1972).

TABELA 5.4 – Representação da derivação da classe de comportamentos “observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos conseqüentes”.

Nome da classe de comportamentos:
Determinantes da classe de comportamentos: Inventário do que o artista reteve a partir da observação

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
<ul style="list-style-type: none"> - O movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço - Uma seqüência de movimentos relacionados de uma única ação - Um GESTO, geralmente quase idiomático de uma região ou cultura, tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos 		



Nome da classe de comportamentos: Observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)
Determinantes da classe de comportamentos: Repertório comportamental adquirido por meio da observação a respeito de posturas, gestos e movimentos

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
- Fluxos de eventos ocorrendo (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos).	- Notar fluxos de eventos e suas características.	- Fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos) e suas características observados.

Nas Tabelas 5.5, 5.6.A, 5.6.B e 5.6.C estão explicitadas as etapas de derivação relativas a três classes: 1. “*identificar as características dos fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)*”, 2. “*caracterizar os diversos tipos de fluxos de (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)*” e 3. “*distinguir fluxos de eventos com características distintas*”.

Na Tabela 5.5 está representada a organização das expressões destacadas dos trechos selecionados da obra em: “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos” e em cada um dos três componentes do comportamento (“situação antecedente”, “classe de respostas” e “situação conseqüente”).

Na Tabela 5.6.A está representada a derivação da classe de comportamentos “*identificar as características dos fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)*” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e “classe de estímulos conseqüentes” (ver Tabela 5.5).

A derivação da classe de comportamentos “*caracterizar os diversos tipos de fluxos de (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)*” está representada na Tabela 5.6.B. Essa derivação também foi feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e “classe de estímulos conseqüentes”.

E na Tabela 5.6.C está representada a derivação das classes de comportamentos “*distinguir fluxos de eventos com características distintas*” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e “classe de estímulos conseqüentes”.

TABELA 5.5 – Trecho selecionado da obra (Eisner, 2001) com destaque (grifo) para expressões que foram organizadas em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos conseqüentes” para derivação das classes de comportamentos “identificar as características dos fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)”, “caracterizar os diversos tipos de fluxos de (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)” e “distinguir fluxos de eventos com características distintas”.

Trecho 01: “Tal como o uso de quadrinhos para expressar a passagem do tempo, o enquadramento de imagens que se movem através do espaço realiza a contenção de pensamentos, idéias, ações, lugar ou locação. Com isso, o quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim com ao visual. O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela, que parece consistir em quadrinhos ou episódios.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, página 38, parágrafo 2)

Trecho 02: “Por estarmos imersos durante todas as nossas vidas num mar de tempo-espaço, grande parte da nossa aprendizagem inicial é dedicada à compreensão dessas dimensões. O som é medido auditivamente, em relação à distância que se encontra de nós. O espaço, na maioria das vezes, é medido e percebido visualmente. O tempo é mais ilusório: nós o medimos e percebemos através da lembrança da experiência. Nas sociedades primitivas, o movimento do sol, o crescimento da vegetação ou as mudanças de cima são empregadas para se medir o tempo visualmente. A civilização moderna desenvolveu um dispositivo mecânico, o relógio, para nos ajudar a medir o tempo visualmente. A importância disso para os seres humanos não pode ser subestimada. A medição do tempo não só tem um enorme impacto psicológico como também nos permite lidar com a prática concreta do viver. Na sociedade moderna, pode-se até mesmo dizer que ela é um instrumento de sobrevivência. Nas histórias em quadrinhos, trata-se de um elemento estrutural essencial.” (Eisner, 2001, Capítulo 3- “Timing”, página 25, parágrafo 2)



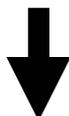
Nome da classe de comportamentos:
Determinantes da classe de comportamentos: O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
	- O som é medido auditivamente, em relação à distância que se encontra de nós. O espaço, na maioria das vezes, é medido e percebido visualmente. O tempo é mais ilusório: nós o medimos e percebemos através da lembrança da experiência	

TABELA 5.6.A – Representação da derivação da classe de comportamentos “identificar as características dos fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e “classe de estímulos conseqüentes”.

Nome da classe de comportamentos:
Determinantes da classe de comportamentos: O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
	- O som é medido auditivamente, em relação à distância que se encontra de nós. O espaço, na maioria das vezes, é medido e percebido visualmente. O tempo é mais ilusório: nós o medimos e percebemos através da lembrança da experiência	



Nome da classe de comportamentos: Identificar* as características dos fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)
Determinantes da classe de comportamentos: -

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
- Fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos) e suas características observados.	- Identificar* as características dos fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos).	- Fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos) e suas características identificados.

* O nome da classe de comportamentos, excepcionalmente neste caso, é o mesmo da classe de respostas, pois não foi encontrado verbo mais adequado que caracterizasse a classe de respostas.

TABELA 5.6.B – Representação da derivação da classe de comportamentos “caracterizar os diversos tipos de fluxos de (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e “classe de estímulos conseqüentes”.

Nome da classe de comportamentos:
Determinantes da classe de comportamentos: O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
	- O som é medido auditivamente, em relação à distância que se encontra de nós. O espaço, na maioria das vezes, é medido e percebido visualmente. O tempo é mais ilusório: nós o medimos e percebemos através da lembrança da experiência	



Nome da classe de comportamentos: Caracterizar os diversos tipos de fluxos de (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos).
Determinantes da classe de comportamentos: -

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
- Fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos) e suas características identificados.	- Descrever as principais características dos diversos tipos de fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas, movimento de objetos).	- Fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos) caracterizados.

TABELA 5.6.C – Representação da derivação da classe de comportamentos “distinguir fluxos de eventos com características distintas” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e “classe de estímulos conseqüentes”.

Nome da classe de comportamentos:
Determinantes da classe de comportamentos: O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
	- O som é medido auditivamente, em relação à distância que se encontra de nós. O espaço, na maioria das vezes, é medido e percebido visualmente. O tempo é mais ilusório: nós o medimos e percebemos através da lembrança da experiência	



Nome da classe de comportamentos: Distinguir fluxos de eventos com características distintas
Determinantes da classe de comportamentos: -

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
- Fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos) caracterizados.	- Separar os diversos tipos de fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas, movimento de objetos) de acordo com suas características.	- Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas, movimento de objetos) com distintas características separados.

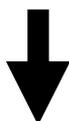
O processo de derivação a partir das informações selecionadas nos trechos que possibilitaram propor a classe “*selecionar os fluxos mais apropriados à história em quadrinhos – que contam um segmento da história, servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem e que comunicam tempo e emoção*” pode ser visto nas Tabelas 5.7 e 5.8.

TABELA 5.7 – Trechos selecionados da obra (Eisner, 2001) com destaque (grifo) para expressões que foram organizadas em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos conseqüentes” para derivação da classe de comportamentos “selecionar os fluxos mais apropriados à história em quadrinhos – que contam um segmento da história, servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem e que comunicam tempo e emoção”.

Trecho 01: “Em *Foul Play* (Jogo sujo), história do Espírito publicada pela primeira vez em 27 de março de 1949, o tempo é essencial para os elementos emocionais do enredo. Foi necessário conceber um período de tempo que compreendesse o episódio. O problema era que um simples enunciado de tempo não seria suficiente. Seria excessivamente específico e diminuiria o envolvimento do leitor. Era preciso empregar um ‘ritmo de tempo’ que fosse admissível.

Para se conseguir isso, foi utilizada uma série de ações vivenciadas comumente: o pingar de uma torneira, o acender de um fósforo, o escovar dos dentes e o tempo que se gasta para percorrer uma escada.” (Eisner, 2001, Capítulo 3- “Timing”, Enquadrando o tempo, página 30, parágrafos 2 & 3)

Trecho 02: “Uma POSTURA é um movimento selecionado de uma seqüência de movimentos relacionados de uma única ação. No exemplo seguinte, é preciso selecionar uma postura, de um fluxo de movimentos, para se contar um segmento de uma história. Ela é então congelada no quadrinho, num bloco de tempo.” (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, O corpo, página 105, parágrafo 1)



Nome da classe de comportamentos:

Determinantes da classe de comportamentos:

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
- Ações vivenciadas comumente: o pingar de uma torneira, o acender de um fósforo, o escovar dos dentes e o tempo que se gasta para percorrer uma escada		- O tempo é essencial para os elementos emocionais do enredo - É preciso selecionar uma postura, de um fluxo de movimentos, para se contar um segmento de uma história

TABELA 5.8 – Representação da derivação das classes de comportamentos “selecionar os fluxos mais apropriados à história em quadrinhos – que contam um segmento da história, servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem e que comunicam tempo e emoção” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos consequentes”.

Nome da classe de comportamentos:
Determinantes da classe de comportamentos:

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos consequentes
- Ações vivenciadas comumente: o pingar de uma torneira, o acender de um fósforo, o escovar dos dentes e o tempo que se gasta para percorrer uma escada		- O tempo é essencial para os elementos emocionais do enredo - É preciso selecionar uma postura, de um fluxo de movimentos, para se contar um segmento de uma história



Nome da classe de comportamentos: Selecionar os fluxos mais apropriados à história em quadrinhos – que contam um segmento da história, servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem e que comunicam tempo e emoção.
Determinantes da classe de comportamentos: -

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos consequentes
- Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas, movimento de objetos) – apropriados à história em quadrinhos - que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem e que comunicam tempo e emoção – separados dos fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas, movimento de objetos) não apropriados à história em quadrinhos.	- Escolher os fluxos de eventos adequados à história em quadrinhos.	- Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção – separados dos fluxos de eventos não apropriados à história em quadrinhos.

Nas Tabelas 5.9 e 5.10 apresentam o processo de derivação que possibilitou descobrir a classe “*selecionar os fluxos de eventos apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos*”.

TABELA 5.9 – Trechos selecionados da obra (Eisner, 2001) com destaque (grifo) para expressões que foram organizadas em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos conseqüentes” para derivação da classe de comportamentos “selecionar os fluxos de eventos apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos”.

Trecho 01: “Se, como observa Norman Cousins, ‘... o pensamento seqüencial é o trabalho mais difícil de todo o âmbito do esforço humano...’, então a obra do artista seqüencial deve ser avaliada pela sua compreensibilidade. O artista seqüencial ‘vê’ pelo leitor porque é inerente à arte narrativa exigir do expectador reconhecimento, mais do que análise. A tarefa então é dispor a seqüência dos eventos (ou figuras) de tal modo que as lacunas da ação sejam preenchidas. Conhecida a seqüência, o leitor pode fornecer os eventos intermediários, a partir de sua vivência. O sucesso brota aqui da habilidade do artista (geralmente mais visceral que intelectual) para aferir o que é comum à experiência do leitor.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, página 38, parágrafo 3)

Trecho 02: “O sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a competência da representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais. O estilo e a adequação da técnica são acessórios da imagem e do que ela está tentando dizer.” (Eisner, 2001, Capítulo 2- Imagens, A imagem como comunicador, página 14, parágrafo 1)

Trecho 03: “Na narração visual a tarefa do escritor/artista é registrar um fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo tal como pode ser visto a partir dos olhos do leitor. Isso é feito arbitrariamente, dividindo-se o fluxo ininterrupto em segmentos de cenas ‘congeladas’, encerrados num quadrinho.” (Eisner, 2001, Capítulo 4- O quadrinho, Enquadramento, página 39, parágrafo 1)



Nome da classe de comportamentos: registrar um fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo tal como pode ser visto a partir dos olhos do leitor
Determinantes da classe de comportamentos:

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
	- O artista seqüencial ‘vê’ pelo leitor porque é inerente à arte narrativa exigir do expectador reconhecimento, mais do que análise	- O sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem

TABELA 5.10 – Representação da derivação das classes de comportamentos “selecionar os fluxos de eventos apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos consequentes”.

<p>Nome da classe de comportamentos: registrar um fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo tal como pode ser visto a partir dos olhos do leitor</p>		
<p>Determinantes da classe de comportamentos:</p>		
Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos consequentes
	<p>- O artista seqüencial ‘vê’ pelo leitor porque é inerente à arte narrativa exigir do expectador reconhecimento, mais do que análise</p>	<p>- O sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem</p>
		
<p>Nome da classe de comportamentos: Selecionar os fluxos de eventos apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos</p>		
<p>Determinantes da classe de comportamentos: -</p>		
Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos consequentes
<p>- Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos.</p> <p>- Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, mas que não são apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos.</p>	<p>- Separar os fluxos de eventos apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos dos fluxos de eventos não adequados aos leitores da história em quadrinhos.</p>	<p>- Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos – separados dos fluxos de eventos não apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos.</p>

Por fim, nas Tabelas 5.11 e 5.12 estão apresentadas as etapas de derivação a partir dos trechos selecionados que possibilitaram identificar a classe “*segmentar fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriado às características dos leitores da história em quadrinhos – para compor figuras de quadrinhos*”. As Figuras 5.4 e 5.5 serviram como subsídio para descoberta dessa classe de comportamentos.

TABELA 5.11 – Trechos selecionados da obra (Eisner, 2001) com destaque (grifo) para expressões que foram organizadas em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos conseqüentes” para derivação da classe de comportamentos “segmentar fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) –que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriado às características dos leitores da história em quadrinhos – para compor figuras de quadrinhos”.

Trecho 01: “Creio que, neste ponto, cabe defender a ‘ vaidade ’ de tentar (como Da Vinci) fazer da arte uma ciência. A comunicação humana registrada formal, ou organizada, começou como comunicação visual. Não é de surpreender, portanto, que o artista possa contar com a ‘recepção’ ampla do leitor quando um gesto comum é desenhado de modo a ser facilmente reconhecido. A habilidade (e ciência, se quiserem) encontra-se na seleção da postura ou gesto. No veículo impresso, ao contrário do que ocorre no cinema ou no teatro, o profissional tem de destilar numa única postura uma centena de movimentos intermediários de que se compõe o gesto. Essa postura selecionada deve expressar nuances, servir de suporte ao diálogo, impulsionar a história e comunicar a mensagem.” (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, página 103, parágrafo 1)

Trecho 02: “Estes exemplos resumem uma série de movimentos bastante sutis que têm lugar num período bem curto de tempo – mas que devem dar a entender um movimento ‘suspense’ no fluxo da narrativa.”

“Ver Figura 5.4”

Trecho 03: “A página seguinte mostra uma aplicação e distribuição mais complexa de posturas e gestos selecionados a partir de ações intermediárias. Trata-se de um esforço para dar ao leitor uma compreensão maior do estilo de vida de um personagem, ou seja, uma observação sociológica.” (Eisner, 2001, Capítulo 5- Anatomia expressiva, Seleção alternativa de postura, página 107, parágrafo 1)

“Ver Figura 5.5”



Nome da classe de comportamentos:

Determinantes da classe de comportamentos:

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
<ul style="list-style-type: none"> - Uma série de movimentos bastante sutis que têm lugar num período <i>bem curto</i> de tempo - Uma centena de movimentos intermediários de que se compõe o gesto 		<ul style="list-style-type: none"> - Aplicação e distribuição mais complexa de posturas e gestos selecionados a partir de ações intermediárias



“Estes exemplos resumem uma série de movimentos bastante sutis que têm lugar num período *bem curto* de tempo – mas que devem dar a entender um movimento ‘suspenso’ no fluxo da narrativa.”

Figura 5.4 – Exemplo seleção de postura a partir de uma série de movimentos examinado como imagem que possibilitou a derivação de um dos comportamentos que compõe a sub-etapa “Selecionar um gesto ou selecionar uma postura-chave que comunique o tempo e a emoção” da etapa “desenho” do processo de produzir uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 5, página 105.



“De *The Big City* (New York, A Grande Cidade, Ed. Martins Fontes, 1989) de Will Eisner, publicada pela primeira vez no *Spirit Magazine*, nº 35, junho de 1982.”

Figura 5.5 – Exemplo de página com a aplicação de posturas e gestos de um personagem examinado como imagem que possibilitou a derivação de um dos comportamentos que compõe a sub- etapa “Selecionar um gesto ou selecionar uma postura-chave que comunique o tempo e a emoção” da etapa “desenho” do processo de produzir uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 5, página 108.

TABELA 5.12 – Representação da derivação das classes de comportamentos “segmentar fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) –que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriado às características dos leitores da história em quadrinhos – para compor figuras de quadrinhos” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos conseqüentes”.

Nome da classe de comportamentos:
Determinantes da classe de comportamentos:

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
<ul style="list-style-type: none"> - Uma série de movimentos bastante sutis que têm lugar num período <i>bem curto</i> de tempo - Uma centena de movimentos intermediários de que se compõe o gesto 		<ul style="list-style-type: none"> - Aplicação e distribuição mais complexa de posturas e gestos selecionados a partir de ações intermediárias



Nome da classe de comportamentos: Segmentar fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriado às características dos leitores da história em quadrinhos – para compor figuras de quadrinhos
Determinantes da classe de comportamentos: -

Classe de estímulos antecedentes	Classe de respostas	Classe de estímulos conseqüentes
<ul style="list-style-type: none"> - Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dividir os fluxos de eventos em segmentos 	<ul style="list-style-type: none"> - Fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos – divididos adequadamente, possibilitando que os segmentos a serem enquadrados sejam selecionados.

A partir da identificação das etapas e sub-etapas do processo de produzir história em quadrinhos, foi possível identificar e caracterizar na obra de Eisner (2001) seis classes de comportamentos da sub-etapa “*segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos*” constituinte da etapa de “*desenho*”. Com base no conhecimento produzido pela Análise do Comportamento e por Will Eisner (2001), foi possível decompor a sub-etapa “*segmentar fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos – para compor figuras de quadrinhos*” em seis classes de comportamentos.

6

CONTRIBUIÇÃO DO CONHECIMENTO DA ANÁLISE DO COMPORTAMENTO PARA AUMENTAR A CLAREZA SOBRE COMPORTAMENTOS PROFISSIONAIS DE QUEM PRODUZ HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Will Eisner (1917-2005) dedicou quase 70 anos de sua vida ao estudo e ao trabalho com a arte das histórias em quadrinhos. Considerado como “papa” da arte seqüencial no mundo ocidental, revolucionou o conceito de histórias em quadrinhos (HQ) no seu campo profissional e, conseqüentemente, de milhares de leitores de HQ espalhados pelo mundo. Uma obra de autoria de um profissional qualificado como Eisner e que reúne princípios, descobertas, conceitos desenvolvidos e aprimorados ao longo de gerações e gerações de profissionais desse campo, constitui-se em fonte de informações densa, complexa e rica de possibilidades. Essas características, ao mesmo tempo, que possibilitam afirmar com grau relativamente alto de certeza que há ainda muitas informações que não foram identificadas por meio do trabalho aqui desenvolvido, podem fazer com que aprendizes do ofício sem auxílio de professores ou profissionais mais experientes encontrem dificuldades e sintam-se limitados para extrair da obra conhecimento para orientar sua capacitação, ainda que a apresentação dos conceitos seja feita de modo didático, como é o caso da obra examinada.

Ao considerar ainda que em relação ao ensino de uma profissão, seja ela técnica ou de nível superior, há tendência de enfatizar o uso e a aplicação de técnicas e procedimentos em detrimento de uma capacitação mais generalista e mais bem fundamentada, como indicam alguns estudos sobre a profissão do psicólogo que caracterizaram a atuação desse profissional principalmente desde a sua regulamentação até meados dos anos de 1990 do século XX (CFP, 1988; 1992; 1994), retirar de uma obra como a de Eisner (2001) conhecimento que possibilite aos novos profissionais de HQ se comportar de acordo com esse conhecimento, é algo cuja probabilidade de ocorrência é mínima. É nesse contexto que fica mais evidente a contribuição do conhecimento produzido pela Análise do Comportamento que possibilita identificar, explicitar e propor comportamentos profissionais a serem aprendidos que caracterizam os fazeres de profissionais desse e de outros campos de atuação.

Uma dos conceitos mais debatidos e que tem apresentado evolução substantiva ao longo dos últimos 50 anos desde a publicação de *Ciência e Comportamento Humano* por Skinner em 1953 é o de “comportamento” (Botomé, 2001). Comportamento como

fenômeno se constitui objeto precípua de estudo e de intervenção dos analistas de comportamento. Embora o termo “comportamento” fosse demasiadamente comum e utilizado com múltiplos entendimentos por pessoas leigas no dia a dia e mesmo por profissionais especializados, para os analistas de comportamento esse termo se refere a processos complexos, efêmeros e difíceis de serem observados. Exatamente por essas características e pelo fato de que segundo Skinner (1969) o que caracteriza a interação de qualquer organismo com o meio é o comportamento, se faz necessário estudos constantes e transformações do conhecimento assim produzido em técnicas e procedimentos que possibilitem qualificar as atuações não só do psicólogo mas e, principalmente, de profissionais com outras formações. Dessa forma, descobrir classes de comportamentos significativos que caracterizam o trabalho de quem produz história em quadrinhos possibilitará, muito provavelmente, que os profissionais do campo possam ensinar de modo mais efetivo os novos profissionais, ou mesmo possibilitará aos profissionais clareza sobre o repertório necessário para ser capaz desse tipo de trabalho.

Um procedimento derivado do conhecimento produzido pela Análise do Comportamento possibilitou identificar, explicitar, derivar, propor comportamentos e classes de comportamentos a partir de uma fonte não comportamental, como a obra de Eisner (2001). Estudos como o de Botomé e col. (2006), Kienen (2008), Viecili (2008), De Luca (2008), Garcia (2009) entre outros utilizando procedimento semelhante descobriram classes de comportamentos constituintes de distintos processos e fenômenos: invejar, capacitação para ser produtor de ensino, para ser cientista, comportamento de criticar, terapia com cães, respectivamente. O aspecto comum em todos esses estudos está no uso de obras literárias ou especializadas como fonte de informações para essas descobertas. Dessa forma, é possível afirmar que o conhecimento produzido pela Análise do Comportamento capacita o analista não somente a observar diretamente o fenômeno objeto de estudo, como também a observá-lo indiretamente por meio de registros em documentos. O que também possibilita identificar outra exigência para quem estuda dessa forma o fenômeno psicológico que é a de “domínio” de regras gramaticais e de sintaxe de uma língua.

Ao considerar o aspecto último discutido no parágrafo anterior é possível avaliar a qualidade dos dados identificados por meio do exame da obra de Eisner (2001) que, como antes comentado, é uma obra complexa e densa de informações. É possível

perceber que em alguns dos trechos selecionados dessa obra, a quantidade de informações além de ser extensa, eram apresentadas em construção gramatical e de sintaxe completa e interdependentes que dificultavam a fragmentação (destaques de expressões) sem correr o risco de adulterar seu sentido. Por exemplo, quando o autor apresentou a definição de “escrever” para quadrinhos, trecho apresentado na Tabela 3.4: *“‘Escrever’ para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma idéia, a disposição de elementos de imagem e a construção da seqüência da narração e da composição do diálogo.* A fragmentação foi feita aqui. No entanto, o autor prossegue: *“É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação ‘escrita’, pois lida com uma tecnologia singular. Quanto a seus requisitos, ela está mais próxima da escrita teatral, só que o escritor, no caso das histórias em quadrinhos, geralmente também é o produtor de imagens (artista).”* Nesse exemplo, é possível conjecturar se não foram perdidas características fundamentais do processo em exame. Dessa forma, é necessário além de atenção, cuidados no aprimoramento de procedimentos que possam auxiliar a minimizar potenciais perdas ou adulterações de sentido em relação as proposições originais. Fica evidenciada a necessidade de garantir, pelo menos, concordância mínima entre dois observadores independentes.

Foram identificadas na obra quatro grandes classes de elementos estruturais que compõem uma história em quadrinhos, com 24 sub-etapas com diferentes graus de abrangência relacionados a elas (Tabela 3.1). Foram também identificadas 12 etapas gerais componentes do processo de produzir história em quadrinhos (Tabela 4.1). Ainda que o detalhamento de todas as etapas não tivesse sido feito, é possível avaliar a complexidade dos aspectos com os quais os profissionais de HQ necessitam serem capazes de lidar. Tanto do ponto de vista de processo mais geral de produção de história em quadrinhos, como do ponto de vista de elementos estruturais de composição dos quadrinhos. Nesse sentido, também a complexidade da obra de Will Eisner pode ser avaliada, como as exigências de preparação de professores de novos profissionais de HQ.

Elementos estruturais de composição de quadrinhos e etapas de produção de quadrinhos são aspectos fundamentais cuja explicitação possibilitam capacitar apropriadamente os novos profissionais. Segundo Botomé (1981), o que caracteriza um objetivo de ensino apropriado para orientar comportamentos de professores em cursos

de capacitação profissional em qualquer nível ou grau, é que esse objetivo necessita expressar a classe ou o comportamento profissional, aquele que precisará ser apresentado pelo profissional no exercício de sua função. Desse ponto de vista, o conceito de comportamento e de classe é fundamental para atender as exigências de formular objetivos de ensino. É somente pela explicitação de aspectos do ambiente antecedente e subsequente a determinadas classes de respostas de um organismo e pela explicitação das relações entre esses três componentes que o comportamento pode ser caracterizado e assim se constituir em objetivo de ensino, pois as relações de controle de estímulos necessitam ser conhecidas pelo professor para que este possa programar condições de ensino apropriadas a sua aprendizagem (Kubo e Botomé, 2001).

O procedimento de decomposição de classes de comportamentos (Botomé e cols., 2006; De Luca, 2008; Kienen, 2008, Viecili, 2008) e a noção de cadeia comportamental possibilitaram identificar e propor sete classes de comportamento em cadeia relacionada a sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” (figuras 5.1, 5.2). Qual a utilidade desse tipo de descoberta por meio de um procedimento específico? Em um exame superficial, fica evidente que explicitar cadeias comportamentais torna o ensino desses comportamentos mais fáceis principalmente pela relação de interdependência entre os elos componentes. Um exame mais acurado desse dado possibilita notar que alguns elos dessa cadeia são constituídos por respostas encobertas (notar, identificar) e outros envolvem respostas públicas (separar, descrever). Novamente, além de informar ao professor a natureza das respostas que compõem os diferentes comportamentos do ponto de vista da possibilidade de observá-las diretamente, ajudam na seleção de atividades de ensino compatível com a natureza da resposta requerida quando o aluno for atuar profissionalmente. Essas percepções proporcionam ao professor mais segurança e mais clareza para o desenvolvimento de seu trabalho.

Em síntese, a explicitação dos elementos estruturais e das etapas e sub-etapas relacionadas a elas em um processo de compor e de produzir HQ possibilita avaliar a complexidade e quantidade de classes de comportamentos componentes na caracterização da atuação desse tipo de profissional, assim como a contribuição específica da Análise do Comportamento para a proposição dessas classes de comportamentos e para o ensino dessas classes na capacitação de futuros profissionais. As decorrências da produção desse tipo de conhecimento poderá contribuir, dessa

forma, para aumentar a qualificação de pessoas que lidam com HQ, para aumentar a eficiência e eficácia do ensino na capacitação de futuros profissionais e para o aprimoramento do uso de quadrinhos como recurso para ensino (educação) em distintas áreas e campos profissionais, assim como para a produção de HQ para fins de entretenimento. Ademais, as lacunas deixadas ou suscitadas por meio dos dados obtidos podem se constituir em novos e promissores problemas de pesquisa.

REFERÊNCIAS

- Acezedo, Juan (1990). **Como fazer histórias em quadrinhos**. Tradução: Sílvio Neves Ferreira. São Paulo (SP): Global.
- Alves, José Moysés (2001). Histórias em quadrinhos e educação infantil. Em: **Psicologia Ciência e Profissão**.v. 1. n. 3. Brasília (DF).
- Assumpção Júnior, Francisco (2001). **Psicologia e História em Quadrinhos**. São Paulo (SP): Casa do Psicólogo.
- Bazin, G. (1980). **História da Arte: da Pré-história aos nossos dias**. Tradução de Fernando Pernes. São Paulo (SP): Martins Fontes. Original de 1953.
- Botomé, Sílvio Paulo (1977). **Texto didático utilizado no curso de Psicologia para ensinar programação de ensino**. São Paulo (SP): Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP. Não publicado.
- _____ (1981). **Objetivos comportamentais de ensino: a contribuição da Análise Experimental do Comportamento**. Tese de Doutorado. São Paulo (SP): Universidade de São Paulo.
- _____ (2000). **Quadro comparativo entre algumas concepções pré-galilêicas e pós-galilêicas**. Material didático para uso interno no Programa de Pós-graduação em Psicologia da Universidade Federal de Santa Catarina. Não publicado.
- _____ (2001). Sobre a noção de comportamento. Em: **Filosofia - diálogo de horizontes/ org.** Heloísa Pedroso de Moraes Feltes e Urbano Zilles. Caxias do Sul (RS): EDUCS e Porto alegre (RS): EDIPUCRS. 685-708.
- Brasil. Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento (2009). **Produtos orgânicos : o olho do consumidor**. Secretaria de Desenvolvimento Agropecuário e Cooperativismo. Brasília: MAPA/ACS.
- Catania, A. C. (1973). The concept of the operant in the analysis of behavior. In: **Behaviorism**, 1. 103-116.
- Coleman, J. C. (1950). **Abnormal psychology and modern life**. 2a ed. New York: Appleton.
- Conselho Federal de Psicologia (org.). (1988). **Quem é o psicólogo brasileiro?** São Paulo (SP): Edicon Editora e Consultoria
- _____. (1992). **Psicólogo brasileiro: construção de novos espaços**. Campinas (SP): Átomo
- _____. (1994). **Psicólogo brasileiro: práticas emergentes e desafios para a formação**. São Paulo (SP): Casa do Psicólogo.
- Darwin, C. (2005). **A origem das espécies**. Tradução de John Green. São Paulo: Martin Claret.
- De Luca, Gabriel Gomes. (2008) **Características dos componentes dos comportamentos básicos constituintes da classe geral de comportamentos denominada “avaliar a confiabilidade de informações”**. Dissertação de Mestrado em Psicologia. Florianópolis (SC): Universidade Federal de Santa Catarina.
- Eisner, Will (2001). **Quadrinhos e arte seqüencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes.
- _____. (2005). **Narrativas gráficas**. Tradução: Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir.
- Estúdio 4x4 Cores (s/d). Passo a Passo Curso Completo Mangá. Em: **Coleção Jumbo**. São Paulo (SP): Escala.

Garcia, Murilo. (2009). **Classes de comportamentos constituintes de intervenções de psicólogos no subcampo de atuação profissional de psicoterapia com apoio de cães**. Dissertação de Mestrado em Psicologia. Florianópolis (SC): Universidade Federal de Santa Catarina.

Holland, J. G. & Skinner, B. F. (1975). **A análise do comportamento**. Tradução de Rodolpho Azzi e colaboração de Carolina Martuscelli Bori. São Paulo: E. P. U.

Janson, Klaus (2005). Desenhos. Em: **Guia Oficial DC Comics**. Tradução: Dario Chaves. São Paulo (SP): Opera Graphica.

Kamel, Cláudia Rosa Lucio (2006). **Ciências e quadrinhos: explorando as potencialidades das histórias como materiais instrucionais**. Dissertação Mestrado em Biociências e Saúde. Rio de Janeiro (RJ): Instituto Oswaldo Cruz.

Keller, F. S. & Schoenfeld, W. N. (1973). **Princípios de Psicologia: um texto sistemático na ciência do comportamento**. Tradução de Carolina Martuscelli Bori & Rodolpho Azzi. São Paulo: E. P. U.

Kienen, Nádia (2008). **Classes de comportamentos profissionais do psicólogo para intervir, por meio de ensino, sobre fenômenos e processos psicológicos, derivadas a partir das diretrizes curriculares, da formação desse profissional e de um procedimento de decomposição de comportamentos complexos**. Tese de Doutorado em Psicologia. Florianópolis (SC): Universidade Federal de Santa Catarina.

Kubo, O. M. & Botomé, S. P. (2001). Ensino-aprendizagem: uma interação entre dois processos comportamentais. **Interação em Psicologia**, 5. pp. 133-171.

McCloud, Scott (2005). **Desvendando os quadrinhos**. Tradução: Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo (SP): M. Books.

_____ (2006). **Reinventando os quadrinhos**. Tradução: Roger Maioli dos Santos. São Paulo (SP): M. Books.

_____ (2008). **Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. Tradução: Roger Maioli dos Santos. São Paulo (SP): M. Books.

Mercado Editorial (s/d-A). **Curso de Mangá Collection**. São Paulo: Escala.

_____ (s/d-B). Curso Completo de Mangá. Em: **Coleção Jumbo**. São Paulo (SP): Escala.

Moyá, Álvaro de (1996). **A história da história em quadrinhos**. 2ª reimpressão. São Paulo (SP): Brasiliense.

O'Neil, Dennis (2005). Roteiros. Em: **Guia Oficial DC Comics**. Tradução: Dario Chaves. São Paulo (SP): Opera Graphica.

Pessotti, Isaías (1976). **Pré-história do condicionamento**. São Paulo: HUCITEC.

Prado, Adriana (2008). Clássicos em quadrinhos: versões de romances em formato de gibi ganham status de atraentes livros didáticos. Em: **ISTOÉ**. n. 2037. ano 31. São Paulo (SP): Três. Disponível em: <<http://www.terra.com.br/istoe/>>.

Ramone, Marcus (2008). **DETRAN de Alagoas usa quadrinhos em campanha informativa**. Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2008/n28042008_06.cfm>.

Rebolho, Marília Christina Tenorio (2005). **Efeitos da educação postural nas mudanças de hábitos em escolares das 1ª a 4ª séries do ensino fundamental**. Dissertação de Mestrado em Ciências. São Paulo (SP): Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo.

Rebolho, Marília Christina Tenorio & Cardinali, Vânia Albuquerque (2001/2002). **Projeto P&4 Programa de Prevenção de Problemas Posturais na Infância**. Disponível em: <<http://www.posturinha.com/>>.

Staats, A. W. & Staats, C. (1973). **Comportamento humano complexo: uma extensão sistemática dos princípios da aprendizagem**. Tradução de Carolina Martuscelli Bori. São Paulo: E. P. U.

Skinner, Burrhus Frederic. (1935). The generic nature of the concepts of stimulus and response. In: **Journal of General Psychology**, **12**. 40-65.

_____. (1969). **Contingencies of reinforcement**. New York: Appleton-Century-Crofts. São _____. (1974) **Ciência e comportamento humano**. Traduzido do inglês por João Cláudio Todorov e Rodolpho Azzi. 2ª ed. São Paulo: EDART, Editora da Universidade de São Paulo.

Upjohn, Everard M.; Wingert, Paul S.; Mahler, Jane Gaston. (1975). **História mundial da arte**. Volume I: da Pré-história à Grécia Antiga. Tradução portuguesa de Rui Mário Gonçalves. São Paulo (SP): Difel.

Vários autores (s/d). **Aprendendo a desenhar com os maiores mestres internacionais**. Tradução: Helio de Carvalho & Otávio Almeida. Barueri (SP): Panini Comics.

Viecili, Juliane (2008) **Classes de comportamentos profissionais que compõem a formação do psicólogo para intervir por meio de pesquisa sobre fenômenos psicológicos, derivadas a partir diretrizes curriculares nacionais para cursos de graduação em Psicologia e da formação desse profissional**. Tese de Doutorado em Psicologia. Florianópolis (SC): Universidade Federal de Santa Catarina.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

Botomé, Sílvio Paulo (1980). **Características de medidas e níveis de mensuração**. Texto escrito sob a forma programada para fins didáticos, adaptado de Levine, S. & Elzey, F. (1976) Uma introdução programada as medidas em Educação e Psicologia. Porto Alegre: Globo, e de Curso de Técnica de Pesquisa: Survey. (1977) São Paulo: Fundação Cenafor. Não publicado.

Botomé, S. P. & Kubo, O. M. (2002). **Exercício sobre a noção de variável**. Exercícios didáticos elaborados a partir de diversos textos didáticos e manuais de metodologia da pesquisa científica, no período de 1970 a 2002. Não publicado.

Botomé, S. P.; Kubo, O. M.; Luca, G. G. de; Pereira, G. S. & Botomé, S. S. (2006). **Características dos comportamentos constituintes da classe geral de comportamentos denominada “invejar”**. Não publicado.

Catania, A. C. (1999). **Aprendizagem: comportamento, linguagem e cognição**. Tradução de Deisy das Graças de Souza e colaboradores. 4ª ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul.

Cenafor (1980). **Técnica de Pesquisa Survey**. São Paulo: Fundação Cenafor. 1-91.

Chaves, Dario & Jubran, Alexandre (2002). **Manual prático do desenho 2**. São Paulo (SP): Tipo.

Cirne, Moacy (1971). **A linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa**. 2ª ed. Petrópolis (RJ): Vozes.

Davis, Flora (1979). **A comunicação não-verbal**. 8ª ed. Tradução: Antônio Dimas. São Paulo (SP): Summus.

Esaka, Masami, Fukagai, Naho & col. (2006). 2ª impressão. **How to draw manga: Ninja & Samurai Portrayal**. Tóquio (Japão): Graphic-sha.

Fischer, Ernst (2002). **A necessidade da arte**. 9ª ed. Tradução: Leandro Konder. Rio de Janeiro (RJ): Guanabara Koogan.

Gomes, Luiz Vidal Negreiros (1996). **Desenhismo**. 2ª ed. Santa Maria (RS): Editora da Universidade Federal de Santa Maria.

_____ (1996). **Desenhando: um panorama dos sistemas gráficos**. 2ª ed. Santa Maria (RS): Editora da Universidade Federal de Santa Maria.

Gravett, Paul (2006). **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. Tradução: Ederli Fortunato. São Paulo (SP): Conrad.

Hammer, E. F. (1991). **Aplicações clínicas dos desenhos projetivos**. Tradução de Eva Nick. São Paulo: Casa do Psicólogo.

Hayashi, Hikaru (2001). **How to draw manga: bishoujo around the world**. Tóquio (Japão): Graphic-sha.

Knapp, Mark L. & Hall, Judith (1999). **Comunicação não-verbal na interação humana**. Tradução: Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: JSN.

Kubo, Olga Mitsue (1993). **Identificação de variáveis**. Exercício para uso interno em disciplinas dos cursos da Universidade Federal de São Carlos, adaptado de Cenafor (1977). Curso de Técnica de Pesquisa: Survey. São Paulo: Cenafor. Não publicado.

Lent, R. (2001). **Cem bilhões de neurônios: conceitos fundamentais de neurociências**. São Paulo: Atheneu.

Levine, S. & Elzey, F. (1976). **Uma introdução programada as medidas em Educação e Psicologia**. Porto Alegre: Globo.

Loomis, Andrew (1939). **Fun with a pencil**. Nova York: The Viking.

_____ (1943). **Figure drawing for all it's worth**. Nova York: The Viking.

_____ (1947). **Creative illustration**. Nova York: The Viking.

_____ (1951). **Successful drawing**. Nova York: The Viking.

_____ (1956). **Drawing the head and hands**. Nova York: The Viking.

_____ (1961). **The eye of the painter**. Nova York: The Viking.

Skinner, Burrhus Frederic. (1978) **O comportamento verbal**. Traduzido do inglês por Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Cultrix, Editora da Universidade de São Paulo.

Sociedade dos estudos das técnicas de mangá (s/d). **Como desenha mangá: aprenda a criar personagens**. v. 1. São Paulo (SP): JBC.

Steck, José Francisco. (s/d). **Como dar movimento aos desenhos**. Rio de Janeiro (RJ): Tecnoprint Edições de Ouro.

Toriyama, Akira & Sakuma, Akira (1984). **Mangaka: lições de Akira Toryama**. São Paulo (SP): Conrad.

Weil, Pierre & Tompakow, Roland (1999). **O corpo fala**. 49ª ed. Petrópolis (RJ): Vozes.

Yoyogi Animation Gakuin & AIC (Kitazume, Hiroyuki; Okuda, Matsuri & Izumi, Akihiro) (2004). 3ª impressão. **How to draw manga: Making Anime**. Tóquio (Japão): Graphic-sha.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.1 – Esquema representativo dos principais conhecimentos que são exigidos para um profissional produzir uma história em quadrinhos. Retirado de Eisner (2001, página 144)	010
Figura 1.2 – Esquema representativo do comportamento com seus três componentes (situação antecedente, classe de respostas e situação conseqüente) e suas seis relações básicas possíveis (reproduzido de Botomé, 2001)	013
Figura 1.3 – Esquema representativo indicando as seis relações possíveis entre os três componentes (situação antecedente, classe de respostas e situação conseqüente) do comportamento (adaptado de Botomé, 2001)	016
Figura 1.4 – Esquema representativo de um comportamento com diversos graus possíveis das seis relações entre os componentes do comportamento, um conjunto de quatro variáveis na situação antecedente, um conjunto de quatro variáveis na classe de respostas e um conjunto de quatro variáveis na situação conseqüente (adaptado de Botomé, 2000)	017
Figura 1.5 – Esquema representativo de uma classe geral de comportamentos com três comportamentos na situação antecedente, um comportamento na classe de respostas e dois comportamentos na situação conseqüente (adaptado de Botomé, 2000).....	019
Figura 2.1 – Exemplo de utilização do espaço entre os quadrinhos examinado como imagem que possibilitou a derivação do sub-elemento estrutural “espaço entre quadrinhos” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (1999), Capítulo 4, página 50.	033
Figura 3.1 – Tira de quadrinho examinada como imagem que possibilitou a derivação do sub-elemento estrutural “tema” de uma história em quadrinhos. Retirado de Eisner (2001), Capítulo 6, página 124.....	050
Figura 3.2 – Exemplo de um fragmento de um roteiro examinado como imagem que possibilitou a derivação do elemento estrutural “roteiro” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 6, página 133.....	057
Figura 3.3 – Exemplo de utilização do espaço entre os quadrinhos examinado como imagem que possibilitou a derivação do sub-elemento estrutural “espaço entre quadrinhos” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 4, página 49	061
Figura 3.4 – Exemplo de utilização do espaço entre os quadrinhos examinado como imagem que possibilitou a derivação do sub-elemento estrutural “espaço entre quadrinhos” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 4, página 50	062
Figura 3.5 – Exemplo de utilização de requadro diferenciado do requadro padrão examinado como imagem que possibilitou a derivação do sub-sub-elemento estrutural “requadro” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 4, página 58.....	064
Figura 3.6 – Exemplo de disposição de requadros em uma página examinado como imagem que possibilitou a derivação da variável “disposição de requadros” do sub-sub-elmento estrutural “requadro” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 4, página 52	068

Figura 3.7 – Exemplo de alteração da disposição de requadros em uma página examinado como imagem que possibilitou a derivação da variável “disposição de requadros” do sub-sub-elemento estrutural “requadro” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), capítulo 3, página 35.....	069
Figura 3.8 – Exemplo de composição de personagem nos quadrinhos de uma página examinado como imagem que possibilitou a derivação da variável “personagem” do sub-sub-elemento estrutural “composição” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 5, página 108.....	072
Figura 3.9 – Exemplo de composição de cenário nos quadrinhos de uma página examinado como imagem que possibilitou a derivação da variável “cenário” do sub-sub-elemento estrutural “composição” de uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 2, página 23.....	074
Figura 4.1 – Exemplo de letreiramento examinado como imagem que possibilitou a derivação da etapa “letreiramento” do processo de produzir uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 1, página 10.....	083
Figura 4.2 – Exemplo de tipos de impressão examinado como imagem que possibilitou a derivação da etapa “impressão” do processo de produzir uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 8, página 150.....	086
Figura 4.3 – Exemplo de esboço de roteiro feito por um escritor examinado como imagem que possibilitou a derivação da sub-etapa “fazer esboço da página” da etapa de “escrita” que compõe o processo de produzir uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 6, página 134.....	098
Figura 4.4 – Exemplo de um fragmento de um roteiro examinado como imagem que possibilitou a derivação da sub-etapa “preparação do roteiro” da etapa de “escrita” que compõe o processo de produzir uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 6, página 133.....	099
Figura 4.5 – Exemplo seleção de postura a partir de uma série de movimentos examinado como imagem que possibilitou a derivação da sub-etapa “Segmentar um fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” componente da etapa “desenho” do processo de produzir uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 5, página 105.....	105
Figura 4.6 – Exemplo seleção de três posturas a partir de uma série de movimentos examinado como imagem que possibilitou a derivação da sub-etapa “Segmentar um fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” da etapa “desenho” do processo de produzir uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 5, página 107.....	106
Figura 5.1 – Cadeia com os nomes das classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001).....	112
Figura 5.2 – Representação da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001).....	113
Figura 5.3 – Páginas da dissertação nas quais estão localizados os exames feitos dos trechos destacados da obra de Eisner (2001) para derivar as classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos”.....	114

Figura 5.4 – Exemplo seleção de postura a partir de uma série de movimentos examinado como imagem que possibilitou a derivação de um dos comportamentos que compõe a sub-etapa “Selecionar um gesto ou selecionar uma postura-chave que comunique o tempo e a emoção” da etapa “desenho” do processo de produzir uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 5, página 105..... 137

Figura 5.5 – Exemplo de página com a aplicação de posturas e gestos de um personagem examinado como imagem que possibilitou a derivação de um dos comportamentos que compõe a sub-etapa “Selecionar um gesto ou selecionar uma postura-chave que comunique o tempo e a emoção” da etapa “desenho” do processo de produzir uma história em quadrinhos. Reproduzido de Eisner (2001), Capítulo 5, página 108..... 138

LISTA DE TABELAS

- TABELA 2.1** – Exemplo de trecho selecionado da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o elemento estrutural “página” componente de uma história em quadrinhos..... 032
- TABELA 2.2** – Exemplo de trecho selecionado da obra de Eisner (1999) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-elemento estrutural “quadrinhos” relacionado ao elemento “página” componente de uma história em quadrinhos..... 034
- TABELA 2.3** – Exemplo de trecho selecionado da obra de Eisner (1999) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-elemento estrutural “espaço entre quadrinhos” relacionado ao elemento “página” componente de uma história em quadrinhos..... 034
- TABELA 2.4** – Exemplo de trecho selecionado da obra de Eisner (1999) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “condução do leitor por uma experiência” relacionado ao sub-elemento “natureza da história” componente de uma história em quadrinhos..... 035
- TABELA 2.5** – Exemplo de trecho selecionado da obra de Eisner (1999) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “formato do requadro” relacionado ao sub-sub-elemento “requadro” componente de uma história em quadrinhos..... 035
- TABELA 2.6** – Exemplo de trecho selecionado da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos. 036
- TABELA 2.7** – Exemplo de trecho selecionado da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “concepção da história” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos. 037
- TABELA 2.8** – Exemplo de trecho selecionado da obra (Eisner, 2001) com destaque (grifo) para expressões que foram organizadas em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos consequentes” para derivação da classe de comportamentos “Observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)”..... 040
- TABELA 2.9** – Exemplo de derivação da classe de comportamentos “observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos consequentes”. 042

TABELA 3.1 – Elementos estruturais que compõem uma história em quadrinhos (e seus sub-elementos, sub-sub-elementos e variáveis) extraídos da obra de Eisner (2001), 154 páginas.....	044
TABELA 3.2 – Páginas da dissertação nas quais se encontram os trechos destacados de Eisner (2001) que deram origem aos “elementos, sub-elementos, sub-sub-elementos e variáveis estruturais” que compõem uma história em quadrinhos	045
TABELA 3.3 – Seqüência de elementos estruturais que compõem uma história em quadrinhos identificada na obra de Eisner (2001).....	046
TABELA 3.3.1 – Trechos destacados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a seqüência de elementos estruturais que compõem uma história em quadrinhos	046
TABELA 3.4 – Trechos destacados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o elemento estrutural “idéia” componente de uma história em quadrinhos	048
TABELA 3.4.1 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) das expressões que possibilitam identificar o sub-elemento estrutural “assunto” relacionado ao elemento “idéia” componente de uma história em quadrinhos	049
TABELA 3.4.2 – Trechos destacados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-elemento estrutural “tema” relacionado ao elemento “idéia” componente de uma história em quadrinhos	049
TABELA 3.5 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) das expressões que possibilitaram identificar o elemento estrutural “história ou enredo” componente de uma história em quadrinhos	051
TABELA 3.5.1 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) das expressões que possibilitaram identificar o sub-elemento estrutural “natureza da história” relacionado ao elemento “história ou enredo” componente de uma história em quadrinhos	052
TABELA 3.5.2 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) das expressões que possibilitaram identificar o sub-elemento estrutural “tipo de tratamento” relacionado ao elemento “história ou enredo” componente de uma história em quadrinhos	052
TABELA 3.5.1A – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) das expressões que possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “exposição de uma idéia” relacionado ao sub-elemento “natureza da história” componente de uma história em quadrinhos	053
TABELA 3.5.1B – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “exposição de um problema e sua solução” relacionado ao sub-elemento “natureza da história” componente de uma história em quadrinhos	054
TABELA 3.5.1C – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “condução do leitor por uma experiência” relacionado ao sub-elemento “natureza da história” componente de uma história em quadrinhos	054
TABELA 3.5.2A – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “humorístico” relacionado ao sub-elemento “tipo de tratamento” componente de uma história em quadrinhos	055

TABELA 3.5.2B – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “realista” relacionado ao sub-elemento “tipo de tratamento” componente de uma história em quadrinhos	055
TABELA 3.6 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o elemento estrutural “roteiro” componente de uma história em quadrinhos	056
TABELA 3.6.1 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar os sub-elementos estruturais “descrição de cena de cada quadrinho”, “narrativa de cada quadrinho” e “diálogo de cada quadrinho” relacionados ao elemento “roteiro” componentes de uma história em quadrinhos	058
TABELA 3.7 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o elemento estrutural “página” componente de uma história em quadrinhos	059
TABELA 3.7.1 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-elemento estrutural “quadrinhos” relacionado ao elemento “página” componente de uma história em quadrinhos	060
TABELA 3.7.2 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-elemento estrutural “espaço entre quadrinhos” relacionado ao elemento “página” componente de uma história em quadrinhos	061
TABELA 3.7.1A – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “requadro” relacionado ao sub-elemento “quadrinho” componente de uma história em quadrinhos	063
TABELA 3.7.1B – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar o sub-sub-elemento estrutural “composição do quadrinho” relacionado ao sub-elemento “quadrinhos” componente de uma história em quadrinhos	065
TABELA 3.7.1A1 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “formato do requadro” relacionado ao sub-sub-elemento “requadro” componente de uma história em quadrinhos	066
TABELA 3.7.1A2 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “tamanho do requadro” relacionado ao sub-sub-elemento “requadro” componente de uma história em quadrinhos	066
TABELA 3.7.1A3 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “disposição dos requadros” relacionado ao sub-sub-elemento “requadro” componente de uma história em quadrinhos	067
TABELA 3.7.1B1 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “perspectiva” relacionado ao sub-sub-elemento “composição” componente de uma história em quadrinhos	070

TABELA 3.7.1B2 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “personagem” relacionado ao sub-sub-elemento “composição” componente de uma história em quadrinhos	071
TABELA 3.7.1B3 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “cenário” relacionado ao sub-sub-elemento “composição” componente de uma história em quadrinhos	073
TABELA 3.7.1B4 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “acessório” relacionado ao sub-sub-elemento “composição” componente de uma história em quadrinhos	075
TABELA 3.7.1B5 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a variável estrutural “iluminação” relacionado ao sub-sub-elemento “composição” componente de uma história em quadrinhos	076
TABELA 4.1 – Seqüência de etapas que compõem o processo produzir uma história em quadrinhos identificadas a partir do exame feito da obra de Eisner (2001)	079
TABELA 4.2 – Páginas da dissertação na qual se encontram os exames feito a partir do trechos destacados da obra de Eisner (2001) para identificar as etapas (e sua seqüência) componentes do processo de produzir uma história em quadrinhos	079
TABELA 4.1.1 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “ditames do editor” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.....	080
TABELA 4.1.2 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “cronograma” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	080
TABELA 4.1.3 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	081
TABELA 4.1.4 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	082
TABELA 4.1.5 – Trechos selecionados da obra Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “letreiramento” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	083
TABELA 4.1.6 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “arte-final” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	084
TABELA 4.1.7 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “colorização” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	085
TABELA 4.1.8 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “impressão” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	086

TABELA 4.1.9 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “distribuição” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	087
TABELA 4.1.10 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “divulgação” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.....	087
TABELA 4.1.11 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a etapa “compra” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.....	088
TABELA 4.1.12 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões possibilitaram identificar a etapa “leitura” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	089
TABELA 4.3 – Seqüência de etapas que compõem o processo de produzir uma história em quadrinhos identificadas a partir do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para a etapa “escrita” desse processo	090
TABELA 4.3.1 – Seqüência de sub-etapas que compõem a etapa “escrita” do processo de produzir uma história em quadrinhos identificadas a partir do exame feito da obra de Eisner (2001).....	090
TABELA 4.4 – Páginas da dissertação na qual se encontram os exames feitos a partir dos trechos destacados da obra de Eisner (2001) para identificar as sub-etapas da etapa “escrita” do processo de produzir uma história em quadrinhos.....	091
TABELA 4.5 – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a seqüência de sub-etapas da etapa “escrita” que compõe o processo de produzir uma história em quadrinhos	092
TABELA 4.3.1A – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “concepção da idéia” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.....	093
TABELA 4.3.1B – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “concepção da história” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	094
TABELA 4.3.1C – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “Criação da ordem narrativa” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	094
TABELA 4.3.1D – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “fabricação do diálogo e dos elementos narrativos” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	095
TABELA 4.3.1E – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “decomposição da história” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	096

TABELA 4.3.1F – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “Fazer esboços da página” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	097
TABELA 4.3.1G – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “preparação do roteiro” da etapa de “escrita” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	099
TABELA 4.6 – Seqüência de etapas que compõem o processo de produzir uma história em quadrinhos identificadas a partir do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para a etapa “desenho” desse processo.....	100
TABELA 4.6.1 – Seqüência de sub-etapas que compõem a etapa “desenho” do processo de produzir uma história em quadrinhos identificadas a partir do exame feito da obra de Eisner (2001).....	101
TABELA 4.7 – Páginas da dissertação na qual se encontram os exames feitos a partir dos trechos destacados da obra de Eisner (2001) para derivar as sub-etapas da etapa “desenho” do processo de produzir uma história em quadrinhos	101
TABELA 4.6.1A – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “seleção dos elementos necessários à narração” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	102
TABELA 4.6.1B – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “escolha da perspectiva a qual permitirá que o leitor veja” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	102
TABELA 4.6.1C – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluído” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.....	103
TABELA 4.6.1D – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “segmentar fluxo de eventos par a compor figuras de quadrinhos” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos.....	104
TABELA 4.6.1E – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “enquadrar o fluxo de eventos considerando o fluxo da narrativa e as convenções padrão de leitura” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	107
TABELA 4.6.1F – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “Compor o quadrinho = perspectiva e disposição de todos os elementos” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	107
TABELA 4.6.1G – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “reservar espaços para o diálogo e a narrativa” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	108

TABELA 4.6.1H – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “preocupação com o tom, a emoção e o timing” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	108
TABELA 4.6.1I – Trechos selecionados da obra de Eisner (2001) com destaque (grifo) para as expressões que possibilitaram identificar a sub-etapa “decoração e inovação” da etapa de “desenho” componente do processo de produzir uma história em quadrinhos	109
TABELA 5.1 – Seqüência de sub-etapas que compõem a etapa “desenhar” do processo de produzir uma história em quadrinhos identificadas a partir do exame feito da obra de Eisner (2001), com destaque para a sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” que foi utilizada para fazer a derivação de classes gerais de comportamentos	111
TABELA 5.2 – Representação da primeira classe de comportamentos, denominada “ <i>observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)</i> ”, constituinte da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para todos os elementos da classe de estímulos antecedentes, classe de respostas e classe de estímulos conseqüentes.....	116
TABELA 5.2.1 – Representação da segunda classe de comportamentos, denominada “ <i>identificar as características dos fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)</i> ”, constituinte da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para todos os elementos da classe de estímulos antecedentes, classe de respostas e classe de estímulos conseqüentes.....	117
TABELA 5.2.2 – Representação da terceira classe de comportamentos, denominada “ <i>caracterizar os diversos tipos de fluxos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)</i> ”, constituinte da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para todos os elementos da classe de estímulos antecedentes, classe de respostas e classe de estímulos conseqüentes.....	118
TABELA 5.2.3 – Representação da quarta classe de comportamentos, denominada “ <i>distinguir fluxos de eventos com características distintas</i> ”, constituinte da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para todos os elementos da classe de estímulos antecedentes, classe de respostas e classe de estímulos conseqüentes.....	119

TABELA 5.2.4 – Representação da quinta classe de comportamentos, denominada “selecionar os fluxos mais apropriados à história em quadrinhos – que contam um segmento da história, servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem e que comunicam tempo e emoção”, constituinte da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para todos os elementos da classe de estímulos antecedentes, classe de respostas e classe de estímulos conseqüentes.	120
TABELA 5.2.5 – Representação da sexta classe de comportamentos, denominada “selecionar os fluxos de eventos apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos”, constituinte da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para todos os elementos da classe de estímulos antecedentes, classe de respostas e classe de estímulos conseqüentes.	121
TABELA 5.2.6 – Representação da sétima classe de comportamentos, denominada “segmentar fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriado às características dos leitores da história em quadrinhos – para compor figuras de quadrinhos”, constituinte da cadeia de classes de comportamentos componentes da sub-etapa “segmentar fluxo de eventos para compor figuras de quadrinhos” derivadas do exame feito da obra de Eisner (2001) com destaque para todos os elementos da classe de estímulos antecedentes, classe de respostas e classe de estímulos conseqüentes.	122
TABELA 5.3 – Trecho selecionado da obra (Eisner, 2001) com destaque (grifo) para expressões que foram organizadas em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos conseqüentes” para derivação da classe de comportamentos “Observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)”	124
TABELA 5.4 – Representação da derivação da classe de comportamentos “observar fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos conseqüentes”.	125
TABELA 5.5 – Trecho selecionado da obra (Eisner, 2001) com destaque (grifo) para expressões que foram organizadas em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos conseqüentes” para derivação das classes de comportamentos “identificar as características dos fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)”, “caracterizar os diversos tipos de fluxos de (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)” e “distinguir fluxos de eventos com características distintas”	127
TABELA 5.6.A – Representação da derivação da classe de comportamentos “identificar as características dos fluxos de eventos (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e “classe de estímulos conseqüentes”.	128

TABELA 5.6.B – Representação da derivação da classe de comportamentos “caracterizar os diversos tipos de fluxos de (ações de pessoas, gestos de pessoas, movimentos de objetos)” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e “classe de estímulos conseqüentes”	129
TABELA 5.6.C – Representação da derivação da classe de comportamentos “distinguir fluxos de eventos com características distintas” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e “classe de estímulos conseqüentes”	130
TABELA 5.7 – Trechos selecionados da obra (Eisner, 2001) com destaque (grifo) para expressões que foram organizadas em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos conseqüentes” para derivação da classe de comportamentos “selecionar os fluxos mais apropriados à história em quadrinhos – que contam um segmento da história, servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem e que comunicam tempo e emoção”	131
TABELA 5.8 – Representação da derivação das classes de comportamentos “selecionar os fluxos mais apropriados à história em quadrinhos – que contam um segmento da história, servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem e que comunicam tempo e emoção” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos conseqüentes”	132
TABELA 5.9 – Trechos selecionados da obra (Eisner, 2001) com destaque (grifo) para expressões que foram organizadas em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos conseqüentes” para derivação da classe de comportamentos “selecionar os fluxos de eventos apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos”	133
TABELA 5.10 – Representação da derivação das classes de comportamentos “selecionar os fluxos de eventos apropriados às características dos leitores da história em quadrinhos” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos conseqüentes”	134
TABELA 5.11 – Trechos selecionados da obra (Eisner, 2001) com destaque (grifo) para expressões que foram organizadas em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos conseqüentes” para derivação da classe de comportamentos “segmentar fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) – que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriado às características dos leitores da história em quadrinhos – para compor figuras de quadrinhos”	136

TABELA 5.12 – Representação da derivação das classes de comportamentos “segmentar fluxos de eventos (ação de pessoas, gesto de pessoas ou movimento de objetos) –que contam um trecho da história, que servem de suporte ao diálogo, que favorecem a compreensão sobre o estilo de vida de um personagem, que comunicam tempo e emoção, e que são apropriado às características dos leitores da história em quadrinhos – para compor figuras de quadrinhos” feita a partir da organização dos destaques (grifos) das expressões em “nome da classe de comportamentos”, “determinantes da classe de comportamentos”, “classe de estímulos antecedentes”, “classe de respostas” e classe de estímulos consequentes” 139