

Universidade de Santo Amaro

VANESSA DA SILVA ALVES

**Histórias em quadrinhos:
gênero entre a imagem e a palavra**

São Paulo

2017

VANESSA DA SILVA ALVES

**Histórias em quadrinhos:
gênero entre a imagem e a palavra**

Dissertação de Mestrado, apresentada ao programa de pós-graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas da Universidade de Santo Amaro (UNISA), para obtenção do título de Mestre em Ciências Humanas, sob orientação do Prof. Dr. Antônio Jackson de Souza Brandão.

São Paulo
2017

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste estudo, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Ficha catalográfica gerada automaticamente pelo Sistema de Bibliotecas da
Universidade de Santo Amaro – UNISA

Alves, Vanessa da Silva

Histórias em quadrinhos: gênero entre a imagem e a palavra /
Vanessa da Silva Alves. -- São Paulo, 2017
148 f.

Tese (Mestrado em Ciências Humanas) - Universidade de Santo
Amaro, 2017

Orientador: Prof. Dr. Antônio Jackson de Souza Brandão

1.Leitura. 2.Linguagem verbal. 3.Linguagem imagética. 4.Histórias
em quadrinhos. I.Prof. Dr. Antônio Jackson de Souza Brandão, orient.
II.Universidade de Santo Amaro III.Título

FOLHA DE APROVAÇÃO

Vanessa da Silva Alves

Histórias em quadrinhos:
gênero entre a imagem e a palavra

Dissertação apresentada ao programa interdisciplinar em Ciências Humanas da Universidade de Santo Amaro, para obtenção do título de Mestre em Ciências Humanas.
Orientador: Prof. Dr. Antônio Jackson de Souza Brandão.

São Paulo, ____ de _____ de 2017

Banca Examinadora

Prof. Dr. Antônio Jackson de Souza Brandão – Universidade de Santo Amaro - UNISA

Prof. Dra. Tatiana Machado Boulhosa – Pontifícia Universidade Católica – PUC-SP

Prof. Dra. Eliane de Alcântara Teixeira - Universidade de Santo Amaro - UNISA

Dedicatória

À minha família, a base de tudo.

Agradecimentos

A meus pais, Manoel e Valdilene, às minhas irmãs, Cristina e Aline, e aos demais membros da minha família, por terem me dado provas diárias de seu amor incondicional.

Ao amigo-irmão Gustavo Littig, pelos enriquecedores debates, dicas e sugestões, e, principalmente, pelo levantamento de *corpus*.

Aos colegas do grupo de pesquisa CONDESIM-FOTÓS, em especial à amizade acadêmica de Aryana Vicente.

Às professoras Dra. Alzira Lobo e Dra. Eliane Teixeira pelos apontamentos, sugestões e observações críticas durante a Banca de Qualificação.

E, um agradecimento especial a meu orientador, professor Dr. Jack Brandão, pelo entusiasmo e apropriação com que tratou o tema desta dissertação; mas, sobretudo, a seu aceite e à confiança em mim depositada.

DEFINIÇÕES INTANGÍVEIS—



UM LIVRO É FEITO DE LETRAS QUE FORMAM PALAVRAS E DE PALAVRAS DISPOSTAS EM SENTENÇAS—



UM LIVRO É FEITO DE HISTÓRIAS E SONHOS (D)ESCRITOS—



MAS UM LIVRO SÓ É UM LIVRO QUANDO É FEITO SOBRETUDO DE...

—OLHOS!



Resumo

Este trabalho tem por tema um estudo analítico-descritivo da linguagem verbo-imagética que compõe o gênero história em quadrinhos. Formado pela hibridização entre imagens e palavras, o texto quadrinizado enfatiza a vertente imagética, uma vez que majoritariamente composto por desenhos, até mesmo as palavras possuem efeitos visuais. Partindo-se da inquietação acerca do modo como os aspectos gráficos da linguagem dos quadrinhos dependem do leitor para que a leitura se torne significativa, objetiva-se verificar a importância da imagem para os indivíduos, restringindo o nosso campo de investigação à produção e recepção da imagem sequencial, bem como espera-se, de modo específico, analisar os elementos gráficos característicos do gênero e como eles contribuem para o estabelecimento do sentido; discutir o papel ativo dos sujeitos autor e leitor, cooperadores na produção do significado do texto; e, por fim, verificar como se processa a leitura dos quadrinhos, gênero de natureza interdisciplinar, uma vez que exige habilidades interpretativas de cunho linguístico e artístico de seu receptor. Assim, sugere-se uma discussão acerca do ato da leitura das histórias quadrinizadas, atribuindo ênfase à intencionalidade com que o texto é composto, bem como à interferência do leitor e de sua bagagem cultural para que a mensagem pretendida pelo autor seja decifrada. Partindo da premissa de que a leitura não é apenas o ato de decodificar palavras e reconhecer figuras, a discussão será embasada pelo fato de que autor e leitor, enquanto sujeitos sociais, constroem juntos o significado expresso, nem sempre de maneira explícita, no texto de ordem verbal, imagética ou mista. Elaborado a partir de pesquisa bibliográfica em fontes diversas e de cunho qualitativo, este trabalho baseou-se nas pesquisas já desenvolvidas nas áreas das teorias de leitura de imagens, iconofotologia, estudos sobre o gênero quadrinhos e ensaios sobre o ato da leitura, segundo os pressupostos teóricos desenvolvidos por Erwin Panofsky, Jack Brandão, Paulo Ramos e Wolfgang Iser, respectivamente. Assim sendo, o objeto desta discussão será analisado partindo da observação do início e da evolução da produção narrativa sequencial no formato tal como é conhecido atualmente, explanando sobre os processos de leitura e apreensão do significado pretendidos no texto híbrido.

Palavras-chave:

Leitura. Linguagem verbal. Linguagem imagética. História em quadrinhos.

Abstract

This paper is the subject of an analytical-descriptive study of the verbal-imagery language that composes the genre comics. Formed by the hybridization between images and words, the text in frames emphasizes an imagery process, since it mostly consists of drawings, even as words for visual effects. Based on the research on how the graphic aspects of the comics' language depend on the reader so that the reading is significant, it aims to verify the importance of the image for the individuals, restricting our field of investigation in the production and reception of the sequential image as well as it is expected in a specific way to analyze the graphic elements characteristic of the genre and how they contribute to the meaning establishment; discuss the active role of subjects author and reader, cooperators in producing the meaning of the text; and, finally, to verify how the comics's reading, a genre of interdisciplinary nature, is processed, since it requires interpretative abilities of linguistic and artistic character of its receiver. Thus, a discussion is suggested about the act of reading the comics, giving emphasis to the intentionality that the text is composed, as well as the interference of the reader and of his cultural baggage so that a message pretended by the author be deciphered. Starting from the premise that reading is not only for the decoding of words and recognizing figures, a discussion will be based on the fact that author and reader, the social subjects, construct together the meaning expressed, not always in a clear way, on the verbal, imagery or mixed texts. Elaborated from bibliographical research in several sources and from a qualitative nature, this paper was based on the searches already developed in the areas of reading images, iconophotologic theories, studies on the comic genre and essays on the reading act, according to the theories developed by Erwin Panofsky, Jack Brandão, Paulo Ramos and Wolfgang Iser, respectively. Therefore, the object of this discussion will be analyzed starting from the observation of the beginning and the evolution of the sequential narrative production in the format as it is known nowadays, explaining about the processes of reading and apprehension of the meaning intended in the hybrid text.

Keywords:

Reading. Verbal language. Imagery language. Comics.

Lista de figuras

Figura 1 – A ascensão da comunicação humana	29
Figura 2 – Esquema da comunicação de Roman Jakobson.....	30
Figura 3 – Crítica à indústria cultural em Calvin e Haroldo	36
Figura 4a – Crítica à indústria cultural em Calvin e Haroldo	37
Figura 4b – Crítica à indústria cultural em Calvin e Haroldo	37
Figura 5 – Pintura rupestre na Serra da Capivara.....	47
Figura 6 – Abstração das formas visuais	49
Figura 7 – Simplificação do traço em Bull	49
Figura 8 – Estandarte de Ur , painel Guerra.....	51
Figura 9 – Estandarte de Ur , painel Paz.....	52
Figura 10 – Tumba de Sennedjem (detalhe).....	53
Figura 11 – Sarcófago de Hágia Tríada	54
Figura 12a – Os doze trabalhos de Hércules	55
Figura 12b – Os doze trabalhos de Hércules	55
Figura 13 – Coluna de Trajano (detalhe).....	57
Figura 14 – Ícone de São Francisco de Assis	59
Figura 15a – Tapeçaria de Bayeux (detalhe).....	61
Figura 15b – Tapeçaria de Bayeux (detalhe).....	62
Figura 16 – Letra capitular formada por imagens.....	63
Figura 17 – Manuscrito ilustrado: Árvore de Jessé	64
Figura 18 – Página de The Gospels of Henry, the Lion	65
Figura 19 – Dança macabra	66
Figura 20 – Gravura da série Apocalipse	67
Figura 21 – Emblematum Liber	68
Figura 22 – Gravura sobre o tabagismo	70
Figura 23 – Surgimento do balão nos quadrinhos em Ally Sloper's Half Holiday	80
Figura 24 – Surgimento do balão nos quadrinhos em The Yellow Kid	80
Figura 25 – Balão uníssono em Mafalda	81
Figura 26 – Balão diferenciado por cor em Os levados da breca	82
Figura 27 – Balão com imagens em Mafalda	83
Figura 28 – Apêndices em Calvin e Haroldo	84

Figura 29 – Apêndice em Piratas do Tietê	84
Figura 30 – Requadros em Os levados da breca	85
Figura 31 – Sarjeta em Os passarinhos	86
Figura 32 – Sarjeta em Rifa	87
Figura 33 – Linhas cinéticas em Snoopy	88
Figura 34a – Homem-aranha : traço realista.....	88
Figura 34b – Homem-aranha : traço estilizado.....	88
Figura 34c – Homem-aranha : traço caricato.....	88
Figura 35 – Expressividade da letra em Mafalda	89
Figura 36 – A expressividade da letra em A entediante vida de Morte Crens	90
Figura 37 – Onomatopeias em Tatarabruxa	91
Figura 38 – Visualidade das palavras em Snoopy	92
Figura 39a – Letreiro do almanaque do Cascão	92
Figura 39b – Letreiro do almanaque do Cebolinha	92
Figura 39c – Letreiro do almanaque da Turma do Penadinho	93
Figura 40 – Retratação temporal em Os Passarinhos	94
Figura 41 – Passagem temporal em À espera	94
Figura 42 – Passagem temporal em Armandinho	95
Figura 43 – Passagem temporal em Sentimento do mundo	96
Figura 44 – Passagem temporal em Ainda sem título	97
Figura 45 – Quadrinhos imagéticos: Jesus na terra - No princípio	98
Figura 46 – Quadrinhos imagéticos: Sem título	100
Figura 47 – Quadrinhos imagéticos: Sem título	101
Figura 48 – Quadrinhos imagéticos: Sem título	102
Figura 49 – Quadrinhos imagéticos: A entediante vida de Morte Crens	103
Figura 50 – Página da adaptação literária Dom Casmurro	105
Figura 51 – Poema visual Pluvial/fluvial	109
Figura 52 – Quadrinho imagético: Calvin e Haroldo	111
Figura 53 – Quadrinho verbal: Balões	112
Figura 54 – Teoria da superioridade em Hagar, o Horrível	113
Figura 55 – Teoria da incongruência em Garfield	115
Figura 56 – Teoria da tensão em Calvin e Haroldo	115
Figura 57 – A percepção do leitor em 36 jeitos de ver um mosquito esmagado na parede	118

Figura 58 – Retratação de movimento.....	119
Figura 59 – A importância do <i>lógos</i> em Diferenças	120
Figura 60 – O ato de ler em Quadrinhos quadrados	121
Figura 61 – Onomatopeia em Garfield	123
Figura 62 – Onomatopeia em Snoopy	124
Figura 63 – Intencionalidade em Ryotiras	126
Figura 64 – Aceitabilidade em Armandinho	127
Figura 65 – Situacionalidade em Níquel Náusea	127
Figura 66 – Informatividade em Os levados da breca	128
Figura 67 – Intertextualidade em Mentirinhas	129
Figura 68 – <i>Webcomic</i> : Dr. Pepper	137
Figura 69 – <i>Webcomic</i> : Bode Gaiato	138

Sumário

Introdução	16
I. A comunicação humana: a consciência do <i>lógos</i> e o uso da imagem	21
II. Imagem: função narrativa e emprego espaço-temporal	42
III. História em quadrinhos: do surgimento à constituição do gênero	76
IV. Leitura e a linguagem verbo-imagética dos quadrinhos.....	108
Considerações finais	139
Referências bibliográficas	141
Referências iconográficas.....	145

Introdução

A experiência humana é, desde os mais remotos tempos, permeada por imagens. Na relação com o outro, na interação com o mundo e até no desenvolvimento da autoconsciência, a imagem surge desempenhando uma função primordial nas principais ações humanas, como enxergar, reconhecer e arquivar experiências na memória.

A imagem artística, como forma de linguagem, é um instrumento para que o produtor, intencionalmente ou não, transpareça um reflexo da sociedade em que está inserido, bem como de suas características espaciais e temporais. Assim, no ato da produção imagética, o homem reflete um pouco de si e de seu contexto, comunicando-se com o leitor; bem como este, ao utilizar mecanismos próprios de experiências vividas para interpretar o conteúdo da imagem, dialoga com seu produtor. O papel central do texto¹, considerando a variedade de suas formas, é atuar como elo entre autor e leitor, viabilizando a comunicação entre ambos.

Partindo de tais pressupostos, esta dissertação propõe uma análise da relação verbo-imagética e estrutural das histórias em quadrinhos, ou seja, pretende-se fazer uma análise crítica quanto dos elementos gráficos que compõem os textos híbridos quadrinizados, compostos de palavras e imagens. Ademais, far-se-ão alguns apontamentos sobre a leitura do gênero, que depende tanto da ideia inicial pretendida pelo autor, quanto da expectativa do receptor, diante do texto e da necessidade de construírem, de modo cooperativo, seu significado.

Dessa maneira, este trabalho fará uma análise das narrativas sequenciais, isto é, de histórias que contam fatos em cenas contínuas e imagéticas, que possuem um enredo comum. Para tanto, além dos quadrinhos, serão empregadas imagens históricas de caráter sequencial que possam lembrar aquilo que hoje conhecemos por gênero história em quadrinhos.

¹ Apesar das diversas definições para a palavra **texto**, neste trabalho, optou-se pela concepção da Linguística Textual que o compreende como sendo o resultado de “qualquer tipo de comunicação realizada através de um sistema de signos” (FÁVERO e KOCH, 2009: p. 25). Partindo dessa concepção, consideramos que, diante da grande variedade signica passível de compor textos, estes possuem formas variadas, uma vez que ao empregarmos signos linguísticos como a palavra, teremos textos verbais ou, a partir de signos visuais, ou seja, imagens, podemos construir textos visuais ou imagéticos, por exemplo.

Nossa análise se dará, inicialmente, a partir da leitura de imagens pictóricas entre elas pinturas murais, como aquelas existentes nas cavernas, manuscritos ilustrados e gravuras como exemplos do uso da imagem sequencial e narrativa na trajetória espaço-temporal humana. Posteriormente, os quadrinhos selecionados comporão uma mescla entre histórias impressas e obras disponibilizadas de maneira virtual; a maioria composta de tiras, de autorias diversas.

A fim de problematizar o modo como as imagens são – ou se permitem ser – lidas e de que forma autor e leitor colaboram para que o texto transmita a informação pretendida, este trabalho teve início. A pergunta que o motivou, portanto, pode ser desmembrada em três partes: a) como os aspectos gráfico-imagéticos da linguagem dos quadrinhos interferem na interpretação do leitor?; b) qual é o papel da imagem na leitura dos quadrinhos?; c) qual é o papel do leitor e de sua bagagem cultural nessa leitura/interpretação?

Isso posto, tem-se como principal objetivo verificar a importância da linguagem visual para os indivíduos, restringindo o nosso campo de investigação à produção e recepção da imagem sequencial encontrada nas histórias em quadrinhos. De modo específico, espera-se analisar os elementos gráficos que compõem sua forma e como eles conferem sentido a elas; discutir o papel dos agentes autor e leitor enquanto cooperadores na produção do significado do referido gênero; e, por fim, verificar como se processa a leitura do gênero, que exige do leitor determinadas habilidades interpretativas de cunho linguístico e artístico de modo simultâneo.

Elaborado a partir de levantamento bibliográfico, bem como do *corpus* a ser analisado, esta dissertação foi constituída seguindo a vertente exploratória e reflexiva da abordagem qualitativa. Assim, o procedimento metodológico adotado consistiu na pesquisa e discussão de estudos já desenvolvidos pelos teóricos do gênero história em quadrinhos, dos trabalhos iconofotológicos, bem como a partir dos ensaios sobre o ato da leitura.

Dessa forma, o objeto desta discussão será analisado partindo da observação do início e da evolução da produção de imagens sequenciais até o formato em quadrinhos, explanando acerca dos processos de leitura e de apreensão do significado pretendidos pelo texto híbrido.

A dissertação divide-se em quatro capítulos. O primeiro deles, intitulado “A comunicação humana: a consciência do *lógos* e o uso da imagem”, trata da tendência humana à interação por meio da linguagem, isto é, da necessidade de comunicar-se,

fazendo-o, por vezes, com o auxílio da linguagem imagética, conforme podemos observar na produção de desenhos, esculturas, no desenvolvimento da arquitetura, moda, entre outros.

Inicialmente de forma natural e espontânea, quando a imagem exercia um papel central no estabelecimento das relações humanas, a comunicação passou por um longo processo evolutivo. Nesse percurso, o uso da imagem pictórica e o desenvolvimento da escrita representam grandes marcos na história da humanidade. Ambas foram de suma importância para que civilizações antigas deixassem suas marcas na história e fizessem História, além de se tornarem conhecidas e serem estudadas até na contemporaneidade.

Neste capítulo, que tem como temática central a comunicação e a importância da linguagem como forma de representação, serão utilizados os trabalhos desenvolvidos pelo teórico francês Francis Vanoye e pelo linguísta russo Roman Jakobson.

Questões acerca da dificuldade em se conceituar o termo imagem, devido a sua amplitude, bem como uma breve explanação da trajetória histórica do emprego de imagens sequenciais serão discutidos no segundo capítulo, intitulado “Imagem: função narrativa e emprego espaço-temporal”. Autores como Erwin Panofsky, Ernst Gombrich e Jack Brandão irão corroborar com a discussão, sob a qual se sustenta a premissa de que à medida que a imagem representa o indivíduo que a compõe, ela também se identifica e estabelece relações com quem a lê.

Se nos primórdios, a elaboração de imagens pictóricas nas paredes rochosas das cavernas, durante o período que antecedeu o surgimento da escrita, demonstram a forte ligação entre o homem e sua consciência **primitiva**, ela vai além, no decorrer do tempo, como demonstram: a) as representações de mitos e divindades que ornavam papiros e câmaras mortuárias no Egito antigo, evidência da importância social e religiosa atribuída a seus deuses; b) os afrescos, ícones, tapeçarias e iluminuras medievais que primavam pela propagação da fé cristã e enfatizam o caráter moralizante da imagem e sua relevância no estabelecimento de uma ideia ou preceito religioso; c) as monumentais pinturas renascentistas, que retratam famosas passagens bíblicas no interior de basílicas; d) o gênero emblemático, cujo ápice se deu no século XVII, com suas moralidades; entre tantos outros exemplos que demonstram claramente o emprego da imagem sequencial com objetivo narrativo.

Em comum, todas as imagens mencionadas e as que ainda serão citadas nesta análise possuem forma fixa e sobreposta², isto é: são retratadas cenas de modo isolado que, quando dispostas em sequência, garantem a continuidade de dada ação. Algumas delas contam ainda com o acréscimo da linguagem verbal que, sob a forma de título ou legenda, fortalece os sentidos do texto.

Ao longo dos anos, a prática de imiscuir palavras e imagens gerou uma linguagem híbrida; permitindo, dessa forma, o surgimento de uma arte que, começou a ser produzida sob o formato de histórias estampadas, pioneiramente, na Suíça a partir de 1846, apesar desse fato não ser consenso entre os pesquisadores. No Brasil, tal modo de expressão viria a ser denominado história em quadrinhos, a partir de sua criação em meados de 1867, tema do terceiro capítulo desta dissertação.

A continuação do trabalho denominada “Histórias em quadrinhos: do surgimento à constituição do gênero”, tece comentários sobre as primeiras produções e a importância que o aprimoramento da imprensa e o surgimento do jornal impresso tiveram para a circulação das primeiras charges, cartuns e tiras, origem do formato quadrinizado. Discutindo elementos gráficos que o compõe, bem como a trajetória percorrida pelas primeiras narrativas imagéticas até as histórias em quadrinhos modernas, teremos como referência os autores Scott McCloud, Will Eisner e Paulo Ramos.

Os autores destacam a riqueza da linguagem das histórias, devido a sua capacidade de conduzir a narrativa e de transmitir uma ideia de progressão espaço-temporal, muitas vezes, de modo implícito. No entanto, é unânime entre eles que, apesar de a mescla das linguagens verbal e imagética ser uma característica formadora do gênero quadrinizado, este é, por vezes, composto unicamente por imagens que, cadenciando o desenrolar do enredo, proporcionam a fluidez na leitura.

Assim, cores, formas e símbolos, mais do que parte das ilustrações, são sinais em código visual pretendidos pelo autor e perceptíveis aos olhos do leitor atento. Quando dividem espaço com a linguagem verbal, as imagens podem ampliar ainda mais suas possibilidades interpretativas.

² Empregamos o termo imagem fixa como a apresentação de uma imagem não-temporalizada, isto é, sem registro evidente de passagem temporal, permanecendo imutável em si mesma. Em contrapartida, imagem sobreposta, móvel, animada ou sequencial constitui a representação de uma série de imagens fixas, de modo que haja a ilusão da passagem temporal e/ou movimento entre elas (AUMONT, 2004).

Além disso, outro aspecto discutido é a possibilidade de adaptação à temáticas diversas: atendendo às preferências do público infantil ao adulto, há grande variedade de histórias dramáticas, policiais, cômicas, eróticas, ou ainda de aventura, de terror, de ficção científica, entre outros. Além disso, os quadrinhos buscaram aproximar-se de outros formatos narrativos, como o cinema e as obras literárias, por exemplo.

Devido à flexibilidade de sua linguagem e às diversas possibilidades de transformação do gênero, a trajetória dos quadrinhos é marcada por uma série de momentos conturbados, como a redução da produção do gênero e até a desconfiança quanto à qualidade de suas composições.

O reconhecimento de seu potencial, válido inclusive para fins didáticos, veio com a iniciativa de programas governamentais no final dos anos 90, quando os quadrinhos, enfim, alcançaram o devido reconhecimento e adentraram os muros escolares.

Encerrando, temos o quarto capítulo, “Leitura e a linguagem verbo-imagética dos quadrinhos”, apontando para a importância – e as consequências – da imiscuição entre as linguagens verbal e imagética. Assim, a leitura promove a interdisciplinaridade na interpretação da linguagem híbrida quadrinizada, pois a leitura dos quadrinhos exige do leitor o domínio da decodificação, análise e compreensão não apenas no nível verbal, mas também no imagético.

Apontam-se, ainda, os novos rumos dos quadrinhos como a conquista da internet enquanto ambiente de produção e divulgação da arte sequencial. O meio virtual atua como um facilitador ao acesso e à propagação de gêneros textuais flexíveis como as narrativas quadrinizadas, visto que estimula a interatividade. A *web* exige dos leitores conectados uma postura ativa na leitura e na construção das histórias que, nesse meio, costumam ser chamadas de *Cybercomics* ou HQtrônicas.

Os autores tidos como referência serão Wolfgang Iser e José Camelo Ponte e suas contribuições nas áreas de leitura e recepção de textos imagéticos e híbridos, que envolvem imagens e palavras. Partindo do conceito de leitura polissêmica, os autores concordam que o sentido é construído a partir do texto e que para isso, o leitor, inserido num contexto histórico e social, o compreenderá de modo único e particular.

I. A comunicação humana: a consciência do *lógos* e o uso da imagem

Quem domina a palavra
ou domina o mundo
ou não se deixa dominar por ele.
(BRANDÃO, 2013: p. 448)

A comunicação, objeto da interação entre os indivíduos e destes com o mundo, compreende um dos fenômenos imprescindíveis ao desenvolvimento humano. A necessidade de compreender-se e de interferir em sua realidade exterior instigou o homem, ao longo de sua evolução, a fazer uso de diferentes modalidades comunicativas, como as vertentes imagética e escrita, objetos deste trabalho.

Com forte apelo ao coletivo, a comunicação está, de certa forma, atrelada ao conceito de cultura, uma vez que se pode caracterizá-la como um impulso próprio de indivíduos sociais. A cultura enriquece a comunicação; e, na mesma proporção, o inverso também acontece: o modo de interação característico de um povo, seja pela tradição oral, pelas artes, e de modo especial, pela literatura, revela aspectos importantes de seus costumes e crenças. Do mesmo modo, a cultura e a expressão social interferem no modelo de comunicação tipificados, isto é, o modo próprio dos indivíduos que os torna identificáveis frente àqueles que os antecederam e àqueles que lhe são posteriores.

Etimologicamente, a palavra comunicação, de origem latina, reforça o sentido de grupo e deriva dos vocábulos *communicatio* e *communis*, que indicam o ato de dividir aquilo que é comum, ou aquilo que está repartido. Nesse sentido, a raiz do termo nos remete à concepção de comunidade, coletividade e, por consequência, de cultura produzida por esse convívio.

Correlatas, cultura e comunicação estão, intrinsecamente, unidas desde os tempos mais longínquos, de quando data o surgimento dos primeiros seres humanos da espécie *homo sapiens*.

Antes disso, porém, o *Homo erectus* tinha já a capacidade de comunicar-se oralmente por meio de grunhidos e gestos. A aptidão ao domínio da linguagem foi observada no *Neandertal* (*Homo neanderthalensis*), espécie que conviveu com o *Homo sapiens*, que aparentava ter o hemisfério esquerdo do cérebro – parte responsável pelo desenvolvimento da linguagem – minimamente desenvolvido (SÁ, 2016).

A linguagem, portanto, é uma forma de expressão intrinsecamente ligada à cultura, e foi definida por Barthes (1998) como o alicerce das relações humanas, instrumento pelo qual a cultura de um povo se manifesta e se desenvolve. Assim, até “para dizer-se homem” este “precisa de uma linguagem, isto é, da própria cultura” (*ibidem*, p. 105).

Quando a consciência nos indivíduos acerca da sua capacidade de pensar foi despertada, o homem tornou-se um ser diferenciado frente aos demais seres vivos. Assim, o domínio do pensamento e da racionalidade conferiram ao homem poder, não apenas de soberania e dominação sob os demais seres, mas a capacidade de mudar o curso de sua própria existência.

Na epígrafe deste capítulo, Brandão (2013) menciona o poder conferido àqueles que dominam o *lógos*³ – aqui entendido como uma unidade que vai além da mera representação da palavra, mas que adentra, de certa forma, no conceito heraclítico.

Segundo o autor, o *lógos* empodera o indivíduo a ponto de conferir-lhe autoridade para exercer domínio sobre tudo o que o cerca, atribuindo-lhe maior habilidade em convencer, persuadir, mobilizar, revolucionar ou, simplesmente, incitar o mesmo indivíduo a não se submeter às vontades de outrem. Por fim, oferece infinitas possibilidades a quem o domina – cabe ao sujeito refletir sobre o propósito e a adequação de seu uso.

Portanto, entende-se que aqueles que têm o pleno domínio do *lógos* são capazes de: a) distinguir os que anseiam o poder e conquistam-no dos que não o ambicionam; b) distancia os privilegiados dos desfavorecidos; c) qualifica, *grosso modo*, a barbárie e a civilização; ou ainda, d) atua como um elemento segregador, opondo os que obtêm poder de comando por seu meio e utilizam tal habilidade em benefício próprio daqueles que afugentam amarras, por vezes opressoras.

³ A concepção de *lógos* referenciada neste trabalho baseia-se na noção de Heráclito acerca do termo *λόγος*. Para o filósofo, o domínio do *lógos* possibilitou ao homem não apenas conhecer o mundo, mas, principalmente, dominá-lo. Concretizado na palavra, mas não restringindo-se à ela, o termo confere ao homem o poder de nomear, isto é, de dar vida a objetos ou seres, que, ao receberem uma distinção, passam, finalmente, a existir (BRANDÃO, 2010). Além disso, ressalta-se que, quando associado ao *eikón*, o *lógos* tem a capacidade de modificá-lo, interferindo em seu significado.

Por fim, é importante salientar que como os conceitos são representações, considera-se que *lógos* – a palavra – também é imagem, ou seja, o *lógos* também é *eikón*⁴ (BRANDÃO, 2010: p. 16).

1.1 O processo evolutivo da comunicação humana por meio da linguagem

Os primeiros seres humanos, ao agirem de modo simbólico e com sua capacidade de abstração, perceberam que poderiam se comunicar, isto é, interagir com seus semelhantes, compartilhando com eles seus interesses, anseios e temores. Inicialmente, grunhidos, gestos e atitudes corporais eram as formas de expressão utilizadas por esses indivíduos que, com o passar do tempo e o desenvolvimento de novas técnicas foram aperfeiçoadas para suprir suas necessidades.

McLuhan (1967) enumera três períodos históricos distintos que enfatizam a relação do homem com a linguagem e a conseqüente evolução da comunicação humana: a civilização da oralidade, a da imprensa e a da eletricidade.

A primeira, baseada na comunicação corporal e, posteriormente, na verbalização de sons e grunhidos, correspondem às formas incipientes utilizadas pelo homem para interagir por meio da linguagem. A expressão por meio do corpo era adequada para a comunicação entre nossos ancestrais, visto que tinham os sentidos de tal modo aguçados que, tato, visão e audição estavam entre os seus canais de percepção mais utilizados, pois deles dependia a sua sobrevivência.

Nesse sentido, a relação com o corpo permeava as relações sociais entre os sujeitos, que o utilizavam, por meio de danças e de pinturas corporais como representações simbólicas em seus cultos às divindades ou na perpetuação da cultura popular. A criação de máscaras, pinturas e fantasias que ornavam o corpo eram mais que meros simbolismos, atribuíam realidade às figuras representadas durante a narração de um mito, e trabalhavam com a imaginação, não apenas de quem as trajava, mas também de seus interlocutores. Muitos povos, como os egípcios e os gregos utilizavam das máscaras como meio de estabelecer contato com seus deuses,

⁴ Eikón (*εἰκών*), somado a eidolon (*εἰδωλον*) complementam a noção grega a respeito do conceito de imagem, sendo o primeiro a representação material de nossa realidade visível, e o segundo, tendo por base as sombras, diz respeito às figuras criadas mentalmente, a exemplo de sonhos, visões ou pensamentos. Ligado ao *lógos*, o *eikón* tem função mediadora na relação entre o homem e o mundo, pois, ao mesmo tempo em que as imagens colocam o homem em contato com sua realidade visível e imaterial, ela resulta da consciente interferência do sujeito em seu meio, na relação com seus semelhantes ou com seu próprio corpo (BRANDÃO, 2016a).

ou com o objetivo de evitar com que o espírito de um morto se perdesse em seu caminho para o além. Por isso, confeccionavam-nas com as feições da pessoa para que a acompanhasse na passagem para outra vida (GOMBRICH, 2012).

Assim, o poder de transformar-se, por meio da imaginação, numa figura, remetendo-se a uma de natureza real revela uma das características que definem a imagem: a da semelhança, seja quais forem os suportes, inclusive o próprio corpo.

Mais do que decorá-lo ou praticar uma mera tradição coletiva, usar o corpo como expressão de linguagem equivalia a assumir uma identidade provisória. Ao vestir uma máscara ou pintar o corpo, aqueles indivíduos, acreditando no caráter mágico de transfiguração da imagem, tinham no sujeito fantasiado uma referência a algo de seu mundo visível, mesmo que buscassem o invisível.

Soma-se à linguagem corporal duas outras vertentes comunicativas: a verbal oralizada e a pictórica. Embora não haja consenso quanto a ordem ou a data do aparecimento de ambas as formas de expressão, sabe-se que o são conquências da evolução humana e de suas novas necessidades comunicativas.

A primeira, forma incipiente da linguagem verbal, equivalia aos primeiros sons emitidos por meio do aparelho fonador. Tal evolução no processo comunicativo foi possível graças à percepção humana acerca de suas possibilidades, formado por um conjunto de órgãos próprios para a habilidade de produção e emissão sonora. Ainda que a comunicação verbal oralizada tenha sido iniciada por grunhidos, apoiados na postura corporal e na entonação, com a evolução humana, as comunidades convencionaram códigos fonéticos; consolidando, assim, uma forma de comunicação verbal compreensível àqueles que compartilhavam dessa mesma convenção.

Enquanto a fala correspondia à vertente verbal da comunicação, era do discurso oral que os diversos povos se valiam para transmitir a seus descendentes sua tradição e cultura, mantendo-as vivas. No entanto, tal tradição oral estava fadada não só a alterações ao longo das gerações e à falta de exatidão na propagação das informações, como também a seu desaparecimento, devido a problemas de ruído.

Nesse sentido, o homem desenvolve a habilidade de registrar o mundo ao redor por meio de imagens. Os primeiros textos constituídos pelo homem que chegaram até nós são de cunho imagético e foram produzidos no interior de grutas onde se abrigavam. Entre os desenhos, figuram reproduções de formas geométricas e humanas em cenas que retratam seu cotidiano: de caça, danças e ritos.

O difícil acesso, bem como a proteção natural de ações degradantes de ordem natural, como a exposição ao sol, à influência das correntes de ar ou de água, fizeram com que as pinturas resistissem entre 30 ou 40 mil anos, tempo que separa a produção dos murais em Altamira, na Espanha, de nós em pleno século XXI.

As imagens, forma recorrente de comunicação pré-histórica, possuíam um sentido mágico, de modo que não estava claro para o homem primitivo o limite entre a figuração no mundo real, sua representação, e a realidade. Para ele, a imagem de um animal era o próprio animal, a ponto de golpear a ilustração na pedra, almejando atingir e capturar o objeto de sua caçada ali representado (GOMBRICH, 2012).

Quanto aos objetivos de produzir tais imagens, além de uma provável tentativa de interação com outros indivíduos, pretendia-se externalizar seu pensamento ou demonstrar sua forma de enxergar e se relacionar com a realidade, tentando de alguma maneira, assumir o controle sobre o mundo ao seu redor (WALTY, 2013).

Nesse sentido, o conhecimento e a relação do indivíduo com o meio em que está inserido influi em seu modo de interagir, por meio da arte, consigo mesmo e com seus semelhantes. O homem retrata aspectos observados em sua realidade que, somados à sua cultura e imaginação, dão forma às obras artísticas desde os nossos antepassados mais remotos. A arte, que tem sua origem ligada à capacidade criativa de produzir algo, representa uma atividade humana apta a traduzir o modo como o homem enxerga o mundo, isto é, como lida com a sua realidade, lendo-a, interpretando-a e provocando modificações nela.

Naquilo que se convencionou chamar de arte pré-histórica, a força comunicativa está posta em evidência. A produção artística da época mesclava elementos de ordem representativa, possível graças ao poder da observação humana acerca de sua realidade exterior (KELLY, 1972). O convívio com animais e com seus semelhantes possibilitava ao indivíduo a reprodução de figuras e formas geométricas, que tendiam à estilização das formas.

Diante do poder comunicativo da imagem, os primeiros seres humanos acabaram preservando-a como um recurso que, segundo nos parece, atendiam às intenções descritivas, narrativas e ilustrativas daquele momento. Apesar de ter sofrido modificações quanto a sua forma ou a sua intenção, a imagem pictórica permaneceu como um instrumento de suma importância comunicativa, social, cultural, artística, em todas as sociedades posteriores àquelas que a empregara e desenvolvera de maneira incipiente. Além disso, vale destacar sua influência no surgimento e no aprimoramento

da escrita, ainda que a própria imagem tenha sido – e também se estabelecido posteriormente dessa maneira – como uma forma de comunicação eficiente e altamente expressiva.

Assim, em um curto período de tempo, diversos povos desenvolveram formas particulares de gravar ideias em um suporte, cuja matéria variava entre tábuas de argila, placas de madeira ou pele animal. Além disso, é importante mencionar que o surgimento da escrita está atrelado à formação das cidades e dos estados, já que estava fortemente associada a uma necessidade de contabilizar transações comerciais e ao controle da arrecadação de impostos. Para Walty (2013):

A escrita aparece indissociada das formas de controle administrativo, político e religioso dos habitantes da cidade. Cidade e escrita aparecem juntas em seu aspecto de organização, permitindo ao homem armazenar informações, superando as limitações da memória, facultando a reflexão *a posteriori* (p.16).

Considerada recente, diante da longevidade da existência humana, a escrita, cujo surgimento deu-se na Mesopotâmia, por volta dos anos 4.000 a. C. tornou-se de indispensável importância para a comunicação social. Assim, é possível dividir seu processo de evolução em três grandes grupos: a pictográfica, a ideográfica e a fonética.

A primeira possui um formato tão próximo ao desenho que chega a ser considerada uma mera representação visual. A escrita pictográfica utilizava símbolos que podiam ser lidos inclusive por quem não dominava a escrita. De caráter abstrato, o objetivo é captar, numa forma visível, os principais pontos de identificação da figura representada. Buttler (2016) considera as pinturas rupestres a infância da escrita, logo, um exemplo de escrita pictográfica.

A segunda foi desenvolvida por volta de 3.000 a.C, e difere da anterior por apresentar não uma forma associada a uma imagem, mas “uma ilustração que representava uma ideia” (BUTTLE, 2016). Ideogramas são utilizados em sociedades como a chinesa, por exemplo, que desenvolveu seu alfabeto ideográfico e ainda hoje utiliza-o em sua comunicação.

A partir desses, surgem as formas de escrita fonéticas, cujo valor gráfico era enriquecido pelo sonoro. Exemplos remotos são a escrita cuneiforme, desenvolvida pelos sumérios, que evoluiu da produção de pictogramas ao desenvolvimento de um alfabeto próprio.

Retomando a divisão histórica proposta por McLuhan (1967), temos a segunda fase da relação do homem com a linguagem – a da imprensa. Seu advento foi de tal modo revolucionário que culminou, inclusive, com o fim da Idade Média, dando início a Modernidade.

Com Johann Gutenberg e seu aprimoramento do sistema de impressão gráfica, em substituição ao modo manual, por volta de 1450, “houve uma proliferação e universalização cultural **sem precedentes**” (BRANDÃO, 2015: p. 21-22, grifo do autor), no Ocidente⁵, isso porque não apenas houve a popularização dos textos escritos, como também da imagem. Devido à velocidade da produção da informação e de sua circulação, antes copiada manualmente, a imprensa representou a democratização, não apenas da escrita, mas do conhecimento em geral que se restringia a um pequeno grupo daquela sociedade.

Segundo McLuhan (1996):

O poder de traduzir conhecimentos em produção mecânica, mediante o parcelamento de qualquer processo em aspectos fragmentados dispostos em sequência linear de partes móveis e uniformes, constitui a essência formal da imprensa (p. 137).

Esta técnica de impressão permitiu ainda o aprimoramento da confecção dos livros que, até o ano de 1500, eram conhecidos como incunábulos. Estes continham irregularidades quanto ao tamanho e formato das letras, não dispunham sequer de marcação de páginas, capítulo ou título. Walty (2013) destaca que:

Depois de 1500, com o aperfeiçoamento da imprensa, o livro vai se modificando, desde o tipo de papel até os detalhes formais ligados à disposição das letras na página, à forma das ilustrações, possibilitando tiragem e divulgação maiores e mais rápidas (p. 19).

Vale lembrar ainda que, apesar do avanço na produção dos materiais impressos, a ruptura na formatação dos livros custou a acontecer, e o manuscrito ainda era, notoriamente, mais valorizado do que o impresso que, na realidade, era uma cópia do anterior.

Além da economia de custos e do tempo empregado para a reprodução de livros impressos, o novo aparato permitiu maior durabilidade nos registros,

⁵ Vale mencionar, porém, que tal inovação refere-se ao Ocidente, pois os povos do Oriente já conheciam a impressão gráfica com uma técnica diferenciada que consistia no uso de madeira entalhada.

impulsionando, inclusive, a alfabetização de parte da população. Nesse sentido, a relação da sociedade com a escrita, ficou marcada pela valorização desta em relação à oralidade.

Além dos livros, a imprensa favoreceu o surgimento do jornal impresso, por volta do século XVIII. Antes dele, porém, folhetos de grande circulação eram publicados, referindo-se a notícias comerciais, de ordem econômica ou mesmo de cunho religioso.

A terceira etapa, ainda segundo McLuhan (1967), teve início com o advento da eletricidade, durante o período que ficou marcado pela Segunda Revolução Industrial, no século XIX, com o surgimento de meios de comunicação que utilizam, basicamente, a escrita, o som, e a imagem, como o telégrafo, o rádio e a televisão, verdadeiros marcos na interação e propagação de informações.

Assim, a principal intenção em utilizar a eletricidade em favor da comunicação era encurtar distâncias. Utilizando o telégrafo, por exemplo, era possível enviar uma mensagem codificada para outra pessoa que se encontrasse a uma distância considerável em um curtíssimo espaço de tempo.

Outro exemplo a ser mencionado é o rádio, que foi desenvolvido para troca de informações durante períodos de guerra, mas que, posteriormente, popularizou-se na transmissão de notícias, de música ou de radionovelas; servindo, portanto, como fonte de entretenimento.

A televisão, tecnologia que uniu os sentidos da visão e audição – dois canais da percepção humana – para emitir uma mensagem, instituiu-se como um dos veículos de comunicação preferíveis da população, durante grande parte da segunda metade do século XX.

Já na passagem do século XX para o XXI, houve a ascensão da comunicação digital, causando, novamente, mudanças na esfera social. É importante mencionar que, apesar do rompimento gerador da evolução no cenário da comunicação, ele é apenas parcial, isso porque, diante de uma descoberta emergente, o que se tinha até então não é banido, mas, tem seu emprego diminuído ou aprimorado.

O processo de evolução da comunicação está retratado na figura 1. Trata-se de uma charge que retrata, de maneira irônica, os períodos da comunicação verificados, anteriormente, e a relação que o homem estabeleceu com a tecnologia que lhe permitia a interação com o outro.



Figura 1

A ascensão da comunicação humana, de John Ditchburn, 2007

A primeira cena retrata o homem pré-histórico que ao riscar o solo, empregando um graveto, descobre que pode deixar uma marca sua para um outro. A seguir, temos um egípcio que, por ter a posse de uma técnica desenvolvida antes – a codificação de uma marca que pode ser decodificada por um outro – se expressa por meio de hieróglifos. No terceiro quadro vemos o uso do telégrafo, em que a codificação é feita por meio do som, minimizando o trabalho de se escrever em um suporte; que foi sucedido pelo telefone e pelo aparelho celular, meios que empregarão apenas o som, sem o emprego de quaisquer esforço.

Há, na última cena, porém, o tom humorístico da história, quando vemos dois sujeitos numa atitude de agressão, segurando além de um documento em que se lê a inscrição “política da banda larga”, uma clava com a qual se golpeiam, retomando a primeira cena. A imagem permite-nos inferir que, na era da internet, a aproximação gerada pelo desenvolvimento dessa tecnologia da comunicação também causa conflitos, além disso, deve ser enfatizado que este é o único quadro em que apresenta a interação entre duas personagens. Outro aspecto é o emprego da clava entre ambos, o que pode nos levar a inferir que o desentendimento entre os indivíduos é algo presente na sociedade, desde a pré-história (quadro 1).

Concluindo o pensamento de McLuhan, percebe-se que o desenvolvimento de uma nova tecnologia pode alterar o comportamento humano e é responsável por estabelecer uma mudança global na sociedade. Na passagem de uma fase histórica a outra, percebemos que certas descobertas e invenções são capazes de causar um novo hábito social, ou até mesmo, anos mais tarde, de retomá-lo.

O predomínio da fala no estágio da oralidade favorecia o convívio em grupo, isto é, a aglomeração em torno do fogo, por exemplo, quando os mais velhos contavam suas experiências aos mais novos. Com o desenvolvimento da imprensa, no entanto, essa formação é dissociada, prevalecendo a segregação, ou ainda, a **destribalização** dos grupos sociais, já que a comunicação impressa – de modo especial o livro – fortaleceu a leitura individualizada. A terceira fase, a da eletricidade, marca o retorno às aglomerações, uma vez que os meios eletrônicos incitam a interação entre pares, segundo o autor.

Convém, entretanto, direcionar nossa discussão para além dos aspectos históricos da comunicação já esboçados, para assim analisarmos os fatores que permitem tal processo.

1.2 O esquema da comunicação e os fatores que constituem o ato comunicativo

Partindo da necessidade de conhecer melhor as possibilidades da linguagem humana, surge a preocupação de observar o emprego de seus códigos, isto é, das palavras e das regras que regem seu uso. A linguística, ciência que estuda tais fenômenos, nasce no início do século XX, e sua série de desdobramentos permitem-lhe vários vieses teóricos. Tomaremos, como exemplo, os estudos do linguista russo Jakobson (2010), um dos pioneiros na análise estruturalista da linguagem, e de sua definição acerca dos fatores fundamentais à comunicação linguística.

Há, para o linguista, a presença de seis elementos fundamentais para o estabelecimento do ato comunicativo, por meio da linguagem humana, conforme se pode observar na figura 2.



Figura 2

Esquema da comunicação de Roman Jakobson, 2010

Deve-se perceber que, durante a comunicação verbal, todos os elementos corroboram para a realização do processo comunicativo, cujo papel central é a mensagem a ser transmitida. Além de ser o motivo da interação, o anseio por comunicar materializa-se nesse elemento, isto é, o conteúdo que motiva o ato comunicativo é, ao mesmo tempo, seu próprio resultado.

Para que a mensagem se efetive, ela precisa ser planejada por um indivíduo, que, por sua vez, tem em mente e idealiza um ouvinte. Ao primeiro, Jakobson denominou **emissor** e ao segundo, **receptor**. Agentes colaborativos no processo de comunicação, o primeiro, portando uma mensagem, dirige-se ao segundo, em meio a uma série de fatores denominados **canal, código e contexto**.

Classificando ainda os sujeitos emissor e receptor como codificador e decodificador, respectivamente, o autor enfatiza a raiz “código” dos termos, servindo-nos de indício acerca da primordial função desse elemento no ato comunicativo, uma vez que, segundo Jakobson (2010), “é a partir do código que o receptor compreende a mensagem” (p.27).

O **código**, portanto, corresponde à forma material da mensagem e, para que se torne compreensível aos sujeitos emissor e receptor, ambos precisam conhecê-lo. Do contrário, haverá o rompimento do processo comunicativo: a mensagem será emitida, porém não se tornará passível de interpretação por uma de suas partes.

O **canal** corresponde ao meio ou suporte que veicula a mensagem e pode assumir variadas formas das gráficas às digitalizadas. Por consequência, a escolha acerca do canal adequado à veiculação da mensagem deve considerar o objetivo pretendido com a produção do conteúdo, bem como deve atender às expectativas do seu receptor.

Por fim, o **contexto** em que as mensagens são produzidas necessita ser considerado, uma vez que exerce influência na significação. O contexto corresponde às interferências no entendimento da mensagem, mas que se encontra fora de seus domínios; assim, as características sociais, culturais e discursivas, ainda que não constem no conteúdo da mensagem, podem interferir em seu sentido.

Como contraponto à teoria de Jakobson, McLuhan (1996) também discorre sobre a mensagem, elemento de grande relevância no esquema comunicativo delineado pelo primeiro. McLuhan compreende que a mensagem funde-se com o meio que a propaga. Estudioso das mídias que veiculam a comunicação, o autor entende o meio como o prolongamento de um sentido, isto é, o telefone é a ampliação da fala, o

rádio é o prolongamento dos ouvidos e o livro, dos olhos, por exemplo. O autor ainda considera maior relevância ao meio do que ao conteúdo por ele veiculado.

Retomando o esquema da comunicação, apesar de Jakobson ter restringido o esquema proposto à comunicação de caráter verbal e à análise dos fatores “fundamentais à comunicação **linguística**”, ou a “qualquer ato de **fala**” (JAKOBSON, 2010: p.21; grifos nossos), o mesmo pode ser observado em outros formatos, inclusive em formato imagético.

Assim, enquanto na linguagem verbal verifica-se o emprego de palavras escritas ou oralizadas, na linguagem visual o mesmo esquema estabelece-se com a aplicação de técnicas de arranjo das formas e seleção das cores, por exemplo.

A proposta de Jakobson pode aplicar-se, portanto, não apenas às formas de comunicação verbal, mas abranger de modo semelhante outras vertentes comunicativas, entre elas, a visual. Além disso, percebe-se que todo processo comunicativo nasce da intenção de um emissor em comunicar algo a um receptor por meio de uma mensagem que, sob a forma de um código veiculado em um canal, depende do contexto em que foi produzida e lida para atingir o seu objetivo.

No entanto, é um equívoco considerar apenas o fluxo de transmissão partindo do emissor em direção ao receptor, pois, “os papéis de emissor e de receptor podem confundir-se ou alternar-se” (JAKOBSON, 2010: p.25). Assim, a comunicação é entendida como um complexo processo interacional entre dois sujeitos que, ativamente, revezam-se nas funções de transmitir e receber uma mensagem. Destaca-se também o conhecimento comum de ambos acerca do código empregado, do canal que a veicula, bem como do contexto em que foi produzida, pois, do contrário, o conteúdo pretendido não cumpre sua função informativa.

Caso tal dissonância ocorra, tem-se a presença do ruído na comunicação, que diz respeito a qualquer elemento que perturbe ou interrompa a efetivação da intenção comunicativa. Não apenas algo externo ao processo, como um sinal sonoro ou visual, por exemplo, mas também fatores internos ao processo da comunicação como o desconhecimento do tema da mensagem, do canal ou a falta de domínio do código empregado na própria mensagem podem atuar como elementos prejudiciais ao propósito comunicativo.

1.3 A indústria cultural e as histórias em quadrinhos, um veículo da comunicação de massa

A produção artística, a partir do ato da criação, tem o poder de refletir aspectos de ordem social, histórica e cultural, devido ao fato de estar inserido num determinado contexto. Mesmo diante da liberdade criadora que permite ao escritor, enquanto artista da palavra, fantasiar enredos e criar fórmulas inovadoras e fictícias, é possível verificar resquícios da realidade, ainda que de modo inconsciente, que permanecem gravados em sua criação.

Com o advento da imprensa, a partir do século XV, e a possibilidade de produção em larga escala de obras artístico-literárias, estas se difundiram de maneira jamais vista. Posteriormente, tais bens culturais passaram a ser veiculados por outras mídias, não apenas impressa, como o rádio e a televisão, criações do século XX, e, mais recentemente, pela internet.

Quando a arte deixa de ser um objeto exclusivo e único, mas um produto passível de ser reproduzido indefinidamente, verificou-se sua popularização, isto é, fez com que deixasse de ocupar aqueles espaços destinados à sua contemplação, tornando-a mais próxima do grande público.

A esse fenômeno foi dado o nome de cultura de massa, e, posteriormente, trocada por indústria cultural ou *mass media*. A troca mostrou-se adequada para evitar a confusão com o termo inicial, entendido por muitos como a cultura do povo, produzida pela grande massa; quando, na realidade, o termo pretendia enfatizar a crítica de que a cultura era produzida para a massa e não por ela. Nesse sentido, indústria cultural pareceu mais apropriado para enfatizar que os indivíduos se apropriam das criações artísticas, isto é, são consumidores e não produtores da cultura que comumente consomem.

Adorno e Horkheimer (1947), pensadores da escola da Frankfurt, deram origem aos estudos da cultura de massa, conceito que confere à cultura um ar de semelhança que resulta da reprodução de modelos, facilmente aceitos pelo grande público. Definem, ainda, que “a técnica da indústria cultural levou apenas à padronização e à reprodução em série” (p.2) de obras artísticas que não visavam ao lucro, como nesse novo formato é um fator prioritário.

Ainda, segundo a teoria, a cultura moderna tornou-se capaz de transfigurar qualquer obra artística em mercadoria, atendendo, portanto, à emergência do

capitalismo em comercializar um produto cultural, que satisfaça o anseio do público por consumir arte por entretenimento. Busca-se, dessa forma, ampliar o acesso à arte, uniformizando os conteúdos a fim de se atingir o maior número possível de consumidores.

Para Vanoye (1998), o termo “designa os suportes materiais das mensagens de grande difusão, de caráter coletivo. A imprensa, o rádio, a televisão, o cinema são *mass media*, são meios de comunicação de massa” (p. 264).

Santaella (2003) segue a mesma linha, ao afirmar que:

A era industrial legou-nos o conceito de produção em massa [...] A cultura de massas originou-se no jornal com seus coadjuvantes, o telégrafo e a fotografia. Acentuou-se com o surgimento do cinema, uma mídia feita para a recepção coletiva. Mas foi só com a TV que se solidificou a ideia do homem de massa junto com a ideia de *mass media* (p.79).

Entre uma série de críticas comumente feitas ao *mass media*, está o fato de que, direcionando um conteúdo ao grande público, anulam-se as particularidades de cada grupo ou segmento social. Os temas são propostos de modo a atender às preferências do receptor que, geralmente, consistem em não provocar esforços no ato da interpretação, utilizando-se de fórmulas, como reprodução de modelos, que agradem ao mesmo. Além disso, impõem certos símbolos universais, criando categorias generalizadoras e de fácil reconhecimento que, por sua vez, minimizam a individualidade, deixando o indivíduo sem referência quanto à sua singularidade (ECO, 2001).

Dessa forma, o autor (2001) conclui uma série de críticas ao afirmar que:

os *mass media* apresentam-se, portanto, como o instrumento educativo típico de uma sociedade de fundo paternalista, mas, na superfície, individualista e democrática, e substancialmente tendente a produzir modelos humanos heterodirigidos. Vistos em maior profundidade como uma típica “superestrutura do regime capitalista”, usada para fins de controle e planificação coata das consciências. Com efeito, aparentemente, eles põem à disposição os frutos da cultura superior, mas esvaziados da ideologia e da crítica que os animava. Assumem os modos exteriores de uma cultura popular mas ao invés de crescerem espontaneamente de baixo, são impostos de cima (e da cultura genuinamente popular não possuem nem o sal nem o humor, nem a vitalíssima e sã vulgaridade) (p. 42-43).

Exemplo dessa situação podemos verificar na tira de Bill Watterson (figura 3) que, por meio do discurso do personagem Calvin – cujas histórias foram produzidas entre 1985 e 1995 e retratam um menino de seis anos de idade hiperativo e com uma imaginação demasiadamente fértil –, reflete não apenas o empoderamento da indústria cultural e de seu interesse comercial, como também a veiculação de seu conteúdo de baixa qualidade torna-a objeto de alienação e de dominação.



Figura 3

Crítica à indústria cultural em **Calvin e Haroldo**, de Bill Watterson, 1996

O garoto, ao tratar a televisão como um ser divino, a quem se deve prestar culto, inicia seu diálogo com o aparelho empregando a interjeição “Ó”. Com isso, abre o discurso enfatizando sua submissão diante do poderoso instrumento de manipulação. A fala, carregada de argumentos críticos ao veículo, é revelada a partir da ironia empregada pelo menino em seu agradecimento. Esse apesar de ele demonstrar ter consciência da manipulação pela qual sofre diante do meio eletrônico, presta-lhe homenagens.

O sacrifício ofertado pelo personagem, que se encontra prostrado frente ao aparelho, é seu **cérebro**, representado pela tapioca morna no interior de uma tigela. A associação cérebro-tapioca revela a visão banal que o menino tem de seus pensamentos, ou sua ausência, ao comparar seu cérebro – o que lhe permite pensar e criticar, entre outras várias operações cognitivas – com um alimento comum.

O desfecho da história provoca o riso, quando se vê a mãe de Calvin, com aparência cansada e sonolenta, trajando uma camisola, tentando entender o motivo da televisão estar ligada àquele horário, no meio da noite. No último quadrinho, entendemos que ao suplicar à TV que ela lhe “conceda sua luz cintilante eternamente”, o menino ligou o aparelho e foi dormir, deixando apenas seu **sacrifício** na cena.

A crítica recai, portanto, sobre a alienação do sujeito que esquece de sua condição e necessidades humanas, isto é, de sua realidade para buscar entretenimento que satisfaça sua ociosidade e interesse por conteúdos de simples assimilação.

Interessante perceber que a cultura de massa é um tema recorrente nas histórias de Calvin. O autor convida o leitor a uma profunda reflexão sobre a condição humana, além de retratar a dominação da mídia e a sociedade do consumo, temas frequentes na chamada sociedade pós-moderna.



Figura 4a

Crítica à indústria cultural em **Calvin e Haroldo**, de Bill Watterson, 1996



Figura 4b

Crítica à indústria cultural em **Calvin e Haroldo**, de Bill Watterson, 1996

Há, nas figuras 4a e 4b, duas seqüências, totalizando oito quadros, em que Calvin discute o conceito de arte e o seu objetivo. Seu interlocutor é Haroldo, seu tigre de pelúcia que ganha vida, espécie de amigo imaginário, devido à relação conflituosa

que o menino nutre com o mundo adulto, representado por seus pais, professora e diretor da escola.

Nas histórias, Haroldo demonstra ser mais maduro que o garoto, fiel defensor do capitalismo, que se apropriando de um discurso favorável à massificação da cultura, tenta convencer o tigre de que a arte com altos padrões estéticos, ou na visão do garoto “as finas artes”, perderam espaço numa sociedade que privilegia o conteúdo direcionado às massas. Ainda expressando sua opinião, Calvin afirma que esse princípio é também garantia do que realmente importa ao artista: retorno financeiro favorável.

O tigre parece mais concentrado em realizar sua escultura seguindo os princípios da verdade e da originalidade, isto é, da **alta cultura**; Calvin, por sua vez, decide reproduzir modelos em massa, tais como miniaturas ou ainda “figuras de coleção”, dizendo que ninguém se interessaria pelo trabalho do amigo nem se interessa em adquiri-la, pois reflete conceitos que, socialmente, são considerados negativos.

O contrário acontece com a arte popular, que, segundo a tira, oferece ao consumidor o que este espera receber, como uma garantia à sua inércia interpretativa que se resume em absorver modelos já conhecidos, amplamente divulgados e aceitos.

Assim, a originalidade de uma escultura de Haroldo não se adequa aos ideais da indústria cultural como as miniaturas colecionáveis de Calvin. Inseridos num contexto econômico que visa à produção em massa, à alienação e ao lucro, o menino apresenta ao tigre as razões que o levaram a desconsiderar a qualidade estética do objeto produzido, a fim de torná-lo rentável, por isso de acordo com o perfil e das preferências do consumidor de arte.

Por outro lado, um dos pontos positivos da indústria cultural é a ampliação do acesso às produções artísticas. Além disso, é considerada um meio de reconhecimento cultural de expressões que buscam reconhecimento social, ou, nas palavras de Eco (2001), aquele que “difunde produtos de entretenimento que ninguém ousaria julgar positivos” (p. 46). É, exatamente, entre essas formas, que podemos inserir as histórias em quadrinhos.

Por sua linguagem, aparentemente mais simples de ser assimilada, e por sua rápida propagação, os quadrinhos são considerados um veículo potencial para se propagar ideologias; logo, um instrumento de comunicação de massa. Inseridas em

jornais ou publicadas em revistas próprias – dois dos mais recorrentes veículos da informação no contexto da indústria cultural –, as narrativas em formato seriado com publicação periódica, corroboram com a classificação, que, despertava o anseio por consumir o produto todas as vezes em que surgiam novas histórias. Assim, por ser o jornal impresso o principal veículo da comunicação de massa nas primeiras décadas do século XX, “nem o cinema nem qualquer outro meio poderiam, então, competir com este em termos de penetração nas massas” (TAVARES, 2014: p.180), uma vez que “os leitores se interessavam por histórias engraçadas e rápidas, e isso bastava” (*ibidem*).

Foi, entretanto, com as histórias de aventuras protagonizadas por super-heróis, que os quadrinhos se destacaram como instrumento valioso da chamada indústria cultural. A popularização das histórias de aventuras devem seu sucesso a seus protagonistas, atraindo um novo perfil de leitor, que via nesses personagens “uma espécie de reencarnação dos mitos gregos e romanos” (*ibidem*).

Concentrando sua análise na figura heroica, Eco (2001) aproxima os termos mito, quadrinhos e cultura de massa, ao afirmar que:

A civilização de massa oferece-nos um exemplo evidente de mitificação na produção dos *mass media* e, em particular, na indústria das *comic strips*, as “estórias em quadrinhos” [...], porque aqui assistimos à participação popular de um repertório mitológico claramente instituído de cima, isto é, criado por uma indústria jornalística, porém particularmente sensível aos caprichos do seu público, cuja exigência precisa enfrentar (p. 244).

Compartilhando do exposto, Eliade (2006) reforça a ideia de que o *mass media* está atrelado ao mito e, assim, este se mantém presente na sociedade:

Pesquisas recentes trouxeram à luz as estruturas míticas das imagens e comportamentos a coletividade por meio dos *mass media*. Esse fenômeno é constatado especialmente nos Estados Unidos. Os personagens dos *comic strips* (histórias em quadrinhos) apresentam a versão moderna dos heróis mitológicos ou folclóricos (p.159).

Assim, em 1938, surge o **Super-Homem**, primeiro personagem em quadrinhos com super-poderes, referência ao padrão de personalidade exigida de um herói – força, beleza e valores morais –, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster. O sucesso do personagem se deve a seu enredo inovador, que retrata a história de alguém vindo

de outro planeta, possuidor de poderes especiais como força, velocidade, sopro e audição acima da normalidade, visão de raio X e de calor, capacidade de voar e invulnerabilidade. Apesar disso, Clark Kent é criado por seus pais adotivos e, mesmo ao tomar conhecimento de seus poderes, prefere o anonimato entre os homens, atuando como um jornalista tímido, embaraçado e apaixonado por sua colega de trabalho Louis Lane, junto à sua família e a poucos amigos.

Ainda que as primeiras histórias retratassem-no combatendo o mal de modo mais rude e agressivo, o herói passou por um processo de suavização diante de sua postura de combate ao crime. Sua humanização conferiu-lhe uma personalidade mais idealista e preocupada em apresentar uma boa conduta, mesmo quando em ação.

As características atribuídas ao herói foram, propositalmente, transformadas para serem capazes de atingir uma vasta gama de leitores. Isso porque, diante de um personagem comum a grande parte da população – um jovem tímido, desajeitado e com sérias crises existenciais –, os criadores de Super-Homem enfatizaram sua fragilidade humana com a qual grande parte das pessoas não só naquela época, mas ainda hoje se identificam.

O personagem conquistou então a simpatia do público leitor, quando, diante de suas mazelas humanas, seus superpoderes tornavam-no diferente dos demais: as habilidades de força, coragem e compromisso com o bem comum fizeram do herói um refúgio de esperança, por meio de sua leitura, àquelas pessoas em tempos de crises e guerras no mundo real.

Em 1941, a criação de **Capitão América** por Joe Simon e Jack Kirby, servem de exemplo do uso dos quadrinhos como instrumento da indústria cultural na transmissão de uma ideologia. Tal fato é percebido na intenção ao desenhar o personagem, ambientado no contexto da Segunda Guerra Mundial, retratando a história de um jovem que sonha em servir ao exército de seu país, porém encontra-se num estado de saúde comprometido, que o impedia de defender os Estados Unidos. O jovem, então, decidido a se alistar, participa de um experimento e se torna um soldado com capacidades físicas otimizadas com força, resistência e agilidade sobre-humanas.

Não por acaso, o herói tem em seu uniforme as cores da bandeira norte-americana e seus maiores inimigos possuíam ligações com os nazistas, como o Caveira Vermelha, treinado pessoalmente por Hitler. Disseminando tais ideias, a história em quadrinhos agiu como um instrumento que não apenas despertou o

espírito nacionalista, mas que contribuiu para difundir o ideal de combate contra a Alemanha e seus aliados.

Ao restringir nosso enfoque à análise do enredo, às características dos super-heróis e às modificações feitas a partir da aceitação do grande público, percebem-se, desde os personagens pioneiros, pequenas variações nas histórias. Mantiveram-se os elementos que garantem o sucesso do gênero como as características físicas do personagem, sua personalidade, e sua jornada/ trajetória como herói, determinado a cumprir a missão de salvar a humanidade.

Assim atua a indústria cultural: trata-se de uma tentativa de transformar um objeto artístico – como um personagem – em uma fonte rentável. Nesse sentido, altera-se o que for preciso para que se agrade ao público e, quando tal efeito é conseguido, utilizam-no como um modelo que servirá de base para a criação de outros personagens.

Campbell (2007) reforça a existência de um enredo comum na saga dos heróis, que contempla momentos como a Partida, a Iniciação e o Retorno. O autor destaca que em maior ou menor grau, os heróis, sejam eles personagens reais ou fantásticos, nascem predestinados a cumprir grandes feitos e, para tanto, são dotados de poderes supremos e absolutos, não havendo espaço para defeitos ou falhas.

O herói, portanto, é alguém que possui em abundância o que falta aos meros mortais, seja a capacidade física como voar, ou a de locomover-se velozmente, ou ainda de apresentar força e resistência em níveis elevados; seja a nobreza de caráter, a integridade moral, a consciência de combater injustiças e o desejo por manter a paz, garantindo a sobrevivência dos que são incapazes de fazê-lo. Nesse sentido que o herói aproxima-se do público, pois serve como uma fonte de inspiração.

Assim, diante das mazelas humanas, os indivíduos veem nesses personagens a possibilidade de, seguindo-os como modelo, superar seus dilemas pessoais ou de realizar grandes feitos.

O cinema, considerado “o veículo de maior disseminação dos quadrinhos” (MOYA, 1970, p.145), como uma das principais ferramentas da indústria cultural, divulga adaptações cinematográficas das histórias com o intuito de aproveitar a linguagem seriada ou *storyboard*, comum em ambos os veículos de comunicação.

O alcance a um status de arte foi o responsável pela elevação do cinema em relação aos quadrinhos. No final do século XIX, desenvolveu-se a técnica de reproduzir cenas, sugerindo movimento; e, no início do século seguinte, em 1923, o

cinema é elevado à categoria de sétima arte. O título foi uma tentativa de elevar o padrão do que era considerado parte da cultura de massa para a categoria de arte. Os quadrinhos constam como nona arte, mas só receberam tal denominação em 1964, quando Claude Beylie, crítico e historiador cinematográfico, utilizou o termo após um longo período de contestações e críticas.

II. Imagem: função narrativa e emprego espaço-temporal

Estamos todos refletidos de algum modo nas numerosas e distintas imagens que nos rodeiam, uma vez que elas já são parte daquilo que somos [...].
(MANGUEL, 2001: p. 20)

Partindo da premissa de que a consciência humana está, indissociavelmente, unida ao domínio do *lógos* imagético – isto é, a organização do pensamento por meio da imagem -, consideramos que, independente de nossa vontade, já nascemos iconográficos (BOEHM, 2015).

A habilidade de pensar em imagens, assim como reconhecer formas visuais e produzi-las, compõe a essência formadora da espécie humana. Tendo-a como suporte, podemos, mentalmente, reconstruir formas conhecidas em sonhos e pensamentos, rememorar lembranças ou ainda, embasar nossos modos de expressão e comunicação.

Nesse sentido, o homem é o único ser que apresenta interesse pela imagem (MANGUEL, 2001). Esta, cuja datação aproxima a produção dos desenhos rupestres há cerca de 30 ou 40 mil anos, está no cerne da representação humana e de sua interação comunicativa com seus semelhantes e com a sua realidade exterior, de modo que “falar em imagem seria o mesmo que falar em *homo sapiens*, pois, ela está de tal forma inserida na humanidade e com ela que seria pouco provável imaginar esta alijada daquela” (BRANDÃO, 2014: p.178).

Tal habilidade fez com que o sujeito produtor se debruçasse sobre o poder representativo da imagem, a fim de conhecer o seu potencial expressivo e, assim, descobrir ao longo de sua existência, diferentes modos de interpretá-la, de empregá-la e dela extrair sentido.

Entende-se, portanto, que “a arte tem representado, desde a pré-história, uma atividade fundamental do ser humano” (BOSI, 1986: p. 8). Gombrich (2012) concorda com tal afirmação, porém faz uma importante ressalva:

Se aceitarmos que arte significa o exercício de atividades tais como a edificação de templos e casas, a realização de pinturas e esculturas, ou a tessitura de padrões, nenhum povo existe no mundo sem arte. Se, por outro lado, entendermos por arte alguma espécie de belo artigo de luxo, algo para nos deleitar em museus e exposições ou uma coisa muito especial para usar como preciosa numa sala de honra, cumprenos reconhecer que esse uso da palavra constitui um desenvolvimento

bem recente e que muitos dos maiores construtores, pintores ou escultores do passado sequer sonharam com ele (p.39).

Assim, o emprego da palavra arte pode parecer demasiado abrangente, pois considera toda a intervenção humana em seu meio, desde a fabricação manual de um artefato útil por meio de uma técnica, até as produções, cujo objetivo estético, provoca fruição e deleite em quem a contempla.

Por esse motivo, o emprego da palavra arte, neste trabalho, simboliza a produção humana sob as formas verbal, imagética ou mista que, refletindo não apenas a visão particularizada de seu produtor sobre a sua realidade histórica e cultural, mas também a da sociedade em que este está inserido, é composta de elementos que se encontram perceptíveis e subentendidos no objeto representado, atuando, como uma identidade individual e coletiva, de forma simultânea.

Assim, a produção de imagens, como representação artística, pretende não apenas a comunicação entre os sujeitos produtor e receptor, mas se apresenta como um retrato dos aspectos culturais, religiosos e espaço-temporais, bem como a subjetividade de um povo, muitas vezes de modo inintencional.

Apesar de reconhecer toda a produção de artefatos e pinturas em rocha no período pré-histórico, temos na Grécia, o desenvolvimento consciente da arte e a sociedade que primeiro refletiu sobre o emprego da imagem. Para os gregos, a palavra imagem era representada sob duas denominações: *eikón*, que corresponde ao domínio material das formas, como as pinturas e esculturas, e *eidolon*, que destacando a imaterialidade da figura, correspondia a pensamentos e sonhos.

Diferentemente dos gregos, os romanos consideravam uma forma única para imagem, *imago*. Ainda assim, o termo unificado compreendia a amplitude significativa delineada por seus antecessores.

Apesar da importância, as origens grega e romana acerca da palavra imagem não são suficientes para a definir. Dependendo da situação comunicativa em que é proferida, **imagem** assume diferentes sentidos. Da mesma forma, o meio de veiculação, a técnica empregada, entre uma série de outros fatores, atribuem diferentes conotações ao termo.

Entretanto, o traço comum a todas as diferentes acepções do vocábulo imagem corresponde ao grau de semelhança entre ela e o objeto que, por ela, é representado (JOLY, 2007: p.38). Ao caráter verossímil estabelecido entre a arte e a

realidade dá-se o nome de mimese (*μίμησις*, em grego). Platão, por exemplo, acreditava que toda representação artística era uma cópia em terceiro grau de determinado objeto, uma vez que o plano físico da realidade já era uma imitação do verdadeiro modelo, o Mundo das Ideias. Aristóteles, seu discípulo, embora também tenha considerado a obra de arte uma cópia da realidade, acreditava que esta era uma forma resultante da interação do objeto representado e do artista, um imitador da realidade, de como ela era – ou poderia – ser vista.

A questão da representação mimética apresentou-se como padrão de cunho realista nas artes, na literatura e na música, de modo que a expressão estava intimamente ligada às formas próximas ao seu aspecto real, durante séculos. Tendo como objetivo fornecer-nos uma versão muito próxima do objeto retratado, a fotografia, foi considerada uma arte, estritamente, mimética, capaz de oferecer-nos cópias da realidade, tal qual outrora foi também a pintura. Para Brandão (2009), no entanto, a fotografia “fixa o *real*, mas a partir de uma seleção subjetiva do conjunto de imagens que é o mundo” (p. 81, grifos do autor). A partir do século XIX, no entanto, já se observava o declínio do grau de verossimilhança presente nas formas no século anterior, constatando-se sua efetivação no século XX.

Joly (2007), porém, ressalva que o grau de semelhança pode atuar como um ruído na leitura imagética, à medida que se a produção for muito parecida com o objeto representado, pode gerar confusão entre o objeto real e sua representação; do contrário, quanto menor for a semelhança, mais difícil será para o leitor realizar tal associação.

Retomando o conceito grego, considera-se que “a imagem pode ser tanto a representação de uma realidade visível e sensível externa à consciência do homem” (BRANDÃO, 2014: p.176), sob a forma de “desenhos, pinturas, fotografias”, tal qual os gregos denominaram *eikón*, “quanto sua representação interna, mental” sob o formato de “sonhos, devaneios e pensamentos” (*ibidem*), ou *eidolon*, conforme já explanado. Uma terceira possibilidade é levantada quando “as realidades externas e internas empregam o recurso linguístico como suporte e o homem associa inconscientemente (ou de forma indireta) de dois mundos ou duas realidades separadas no tempo e no espaço, como no texto literário” (*ibidem*).

No que diz respeito ao contato com as imagens, Manguel (2001) afirma que ao lermos textos visuais de qualquer natureza, atribuímos a eles o fator temporal da narrativa. Assim, os limites da imagem são ampliados, pois além de referências

externas a seu conteúdo, o leitor busca compreender a mensagem como uma narrativa, que não se esgota.

O caráter narrativo das imagens, somado a seu amplo alcance e poder comunicativo e simbólico, fez com que seu uso primasse pelo registro de histórias reais e fictícias, a consagração de heróis e sua perpetuação no tempo. Atuando como um reforço à prática de contar histórias – hábito enraizado no comportamento social dos grupos humanos – sejam elas de cunho mitológico ou heroico que representavam a cultura das antigas civilizações, a representação visual foi uma forma largamente utilizada para atingir a todos, incluindo os que não dominavam o uso de outros códigos, como o verbal, por exemplo.

Assim, diante da necessidade de representação, o recurso imagético mostrava-se um instrumento poderoso para suprir a intenção do seu produtor ou a forma como este deseja atingir o leitor; dando forma a ideologias e disseminando-as. Da mesma maneira, presentifica ausências e perpassa uma ampla gama de variáveis históricas, sociais e culturais, que lhe alteram o sentido.

Instrumento propagador de ideias, o texto visual adentra nos vários setores sociais e, segundo os propósitos de cada emprego, visa a transmitir uma mensagem a determinado receptor. Utilizada com diferentes propósitos, desde os tempos mais remotos – caráter religioso, militar ou arquitetônico –, o recurso visual estava entre os principais meios propagadores de informação.

No campo da religiosidade, a imagem possuiu um papel de extrema importância no culto a divindades, na prática de rituais milenares e por ter tornado concreto, isto é, visível, conceitos abstratos, como a aparência de seres divinos, por exemplo.

As imagens também foram largamente empregadas para demonstrar força, soberania e poder. Por meio de uma arquitetura grandiosa, como as pirâmides egípcias, anfiteatros como o coliseu romano e as imponentes construções como a muralha da China ou mesmo o muro de Berlim, quando importantes líderes políticos reforçavam não apenas sua grandeza e poder de conquista, como também a dominação de territórios e de sua população.

Os feitos heroicos eram retratados em colunas honoríficas ou mesmo em esculturas e arcos, confeccionadas a mando de importantes líderes religiosos ou militares. Estrategicamente posicionados nos locais mais importantes da cidade, tais ornamentos contavam triunfos de líderes e imperadores como os romanos Marco

Aurélio e Trajano. Esculturas de governantes e militares auxiliavam na conquista de novos territórios ou simplesmente foram expostas para manter o controle sobre eles e os novos povos conquistados (BRANDÃO, 2009).

Na contemporaneidade, os objetivos quanto ao emprego imagético são semelhantes aos já delineados, já que a linguagem visual continua a exercer forte impacto na esfera social. Por conta disso, o aumento nas pesquisas e a presença constante em debates na área da educação têm indicado a imagem como um recurso didático imprescindível à formação de crianças e jovens em fase escolar.

O crescente interesse revela-nos a emergência de dirigir nossa atenção, como produtores, mas principalmente exercendo o papel de leitores, em relação aos textos visuais que circulam na sociedade. Considerando-se o tempo decorrido desde os primeiros contatos humanos com imagens até os dias atuais, percebemos o acúmulo de experiências vivenciadas, das quais extraímos conhecimento acerca da forma e do conteúdo da arte de representar, evidenciando a forte tendência do homem à produção e à leitura de imagens.

2.1 Produção de textos pictóricos em formato sequencial

Partindo das formas mais incipientes de representação artística até as *webcomics* da contemporaneidade, buscaremos retratar a técnica de contar histórias por meio do emprego imagético, restringindo, de modo especial, àquelas que empregam a sequencialidade, princípio básico das histórias em quadrinhos.

Voltando o nosso olhar ao passado, observa-se que a constituição básica do gênero é uma técnica já conhecida e aplicada por muitos povos, antes mesmo do surgimento e propagação das narrativas quadrinizadas, que se dá de modo mais efetivo no final do século XIX. Portanto, a título ilustrativo, retrataremos obras artísticas produzidas no decorrer da história humana, cuja técnica de narrar fatos em sequência foi apropriada pelos produtores das primeiras histórias em quadrinhos.

Convém, no entanto, enfatizarmos que objetivamos a investigação acerca do uso da técnica sequencial para narrar com imagens. Assim, restringimos a semelhança entre as imagens artísticas selecionadas e os quadrinhos apenas ao formato sequencial com propósito narrativo, pois, consideramos que além da

diversidade de temas, as variações quanto à intenção do artista ao produzi-las não nos permite classificá-los como pertencentes ao mesmo gênero artístico.

2.1.1 Pré-história: narratividade nas pinturas rupestres

Os desenhos rupestres foram as primeiras manifestações humanas envolvendo a imagem pictórica, das quais temos registros ainda hoje. Essas marcas deixadas nas paredes e tetos de grutas onde habitavam os primeiros seres humanos do planeta demonstram que a representação é algo inerente ao ser humano, quase uma necessidade.

No entanto, o costume de realizar pinturas corporais, de ornar cerâmicas e trabalhos com cestaria são produzidos sem uma proposta puramente estética, no sentido moderno, isto é, não se pretendia apreciar tais objetos com valor artístico, mas atribuir a eles uma função utilitária, significativa para os dominadores desses códigos.

Considerando a construção de abrigos, a confecção de instrumentos de caça e, posteriormente, de utensílios facilitadores da vida doméstica bem como a ornamentação do corpo, o homem das cavernas já demonstrava a importância do fazer artístico para seus semelhantes (JOLY, 2007), bem como a relação desta com a humanidade.



Figura 5
Pintura rupestre na Serra da Capivara, Piauí – Brasil

Ainda que não seja possível afirmar o real propósito das pinturas rupestres, grande parte das retratações eram de cenas de dança e de caça. Acredita-se que a reprodução de cenas do cotidiano do homem pré-histórico compreenda um caráter figurativo, que almeje a interação com o meio e com seus semelhantes, contando, de certa forma, entre as primeiras tentativas de comunicação humana.

Seria, por exemplo, na figura 5, uma mera retratação de uma cena envolvendo animais em movimento e um indivíduo gravados em pedra? Ou uma forma de aqueles homens se comunicarem entre si e com a natureza que os cercava?.

Ao salientar que as imagens não possuíam a conotação de obra de arte, de acordo com os padrões modernos, Gombrich (2012) ressalta que os objetos tinham uma função definida, assim como as imagens, “feitas para protegê-los contra outros poderes que, para eles, são tão reais quanto as forças da natureza” (p.40).

Destacando o caráter místico e transcendente dos desenhos rupestres, nos quais realidade e representação mesclavam-se, Gombrich (2012) afirma que:

A explicação mais provável para essas pinturas rupestres ainda é a de que se trata das mais antigas relíquias da crença universal no poder produzido pelas imagens; dito em outras palavras, parece que esses caçadores primitivos imaginavam que, se fizessem uma imagem da sua presa – e até a espicaçassem com suas lanças e machados de pedra –, os animais verdadeiros também sucumbiriam ao seu poder (p. 42).

Diante da incerteza quanto ao real significado das formas representadas, as pinturas feitas nas cavernas permitem-nos inferir possibilidades interpretativas diversas. É necessário, portanto, cautela no trato quanto à sua significação pela distância temporal que separa a produção imagética de sua recepção nos dias atuais.

A aparente simplicidade do traçado próprio da arte pré-histórica tem muito a revelar. Ao se deparar com tamanho nível de abstração de uma forma – aqui exemplificada nas imagens rupestres –, o receptor depreende grande esforço interpretativo para assimilar os traços esboçados ao objeto idealizado pelo produtor; enquanto o processo inverso acontece diante de um traço realista, que parece ser de fácil reconhecimento.



Figura 6
Abstração das formas visuais, McCloud, 1995

Discutindo o traço do cartum, McCloud (1995) justifica a simplificação do desenho como uma forma de amplificar, isto é, de aumentar a exigência interpretativa e de reconhecimento das formas do leitor. Diante da abstração, o desenho que possui menos características individuais tende à universalidade das formas, isto é, o traço cartunizado pode retratar mais pessoas, por apresentar os aspectos essenciais da maioria, como boca e olhos, por exemplo.

Assim, as imagens produzidas pelos homens primitivos são resultado de abstrações humanas, quando os produtores faziam-no de modo inconsciente. Picasso, por exemplo, elaborou a obra **Bull**, uma série de onze litografias (figura 7) retratando a simplificação do desenho, até alcançar um alto nível de abstração da forma.

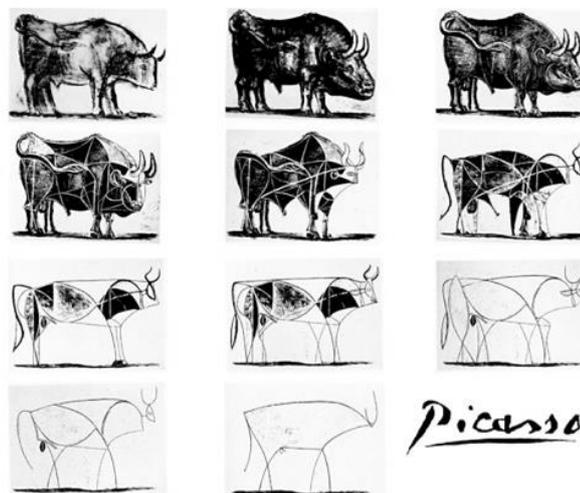


Figura 7

Simplificação do traço em **Bull**, de Picasso, dez. 1945 - jan. 1946

A figura do boi, muito presente nas obras do artista, sofre um processo de transformação, que visa a dissecar, visualmente, sua forma. A partir de então, temos o boi representado em diferentes estilos expressivos, com a redução do traçado até restar, apenas sua essência imagética. As primeiras figuras são de tal modo realistas que nos remetem ao animal de imediato, mas as últimas, não deixam também de simbolizá-lo, pois os poucos traços persistentes guardam a identidade do animal que resulta em patas, rabo, tronco robusto e chifres.

A respeito do propósito comunicativo das figuras pré-históricas, autores como Huyghe (1998) destacam a falta de sequencialidade nos desenhos rupestres, o que, em sua visão, não nos permite concebê-los enquanto imagem narrativa. Para ele, o artista pré-histórico que “não tem ideia do que é um agrupamento” (p.212), dificilmente demonstra preocupação em ordenar suas imagens. Assim, uma pequena parcela delas desencadeia uma ação ou demonstra, de forma narrativa um fato.

Em dissonância, Walty (2013) ressalta que, apesar de os desenhos rupestres não apresentarem de modo explícito um encadeamento, “eles podem ser vistos como narrativas na medida em que chegam até nós com a força de um texto histórico” (p.14).

2.1.2 Idade Antiga: arte mortuária e exaltação a feitos heroicos

O período pré-histórico chega ao fim com o surgimento das primeiras formas de escrita, entre 4.000 a.C. e 3.500 a.C. A partir desse momento, importantes civilizações se desenvolveram e, por meio de suas produções artísticas, marcaram os rumos da história da humanidade, como exemplificamos, a seguir, a partir dos povos sumérios, egípcios, cretenses, gregos e romanos.

Um dos registros artísticos sequenciais mais antigos encontra-se no Oriente, na antiga Suméria. A composição das figuras representadas revela ideias e práticas sociais típicas daquele povo, considerada uma das mais antigas civilizações humanas.

Na região de Ur – antiga Mesopotâmia, atual Iraque -, foi encontrado um artefato de meados dos anos 2.600 a.C., que apresenta uma série de imagens sequencias em dois planos: um denominado Guerra, o outro, Paz. A peça, nomeada como **Estandarte de Ur**, prova a habilidade desse povo em manusear metais e

minérios na produção artística. O painel Guerra (figura 8) é dividido em três partes, sendo nele retratado um confronto e o final desta batalha.

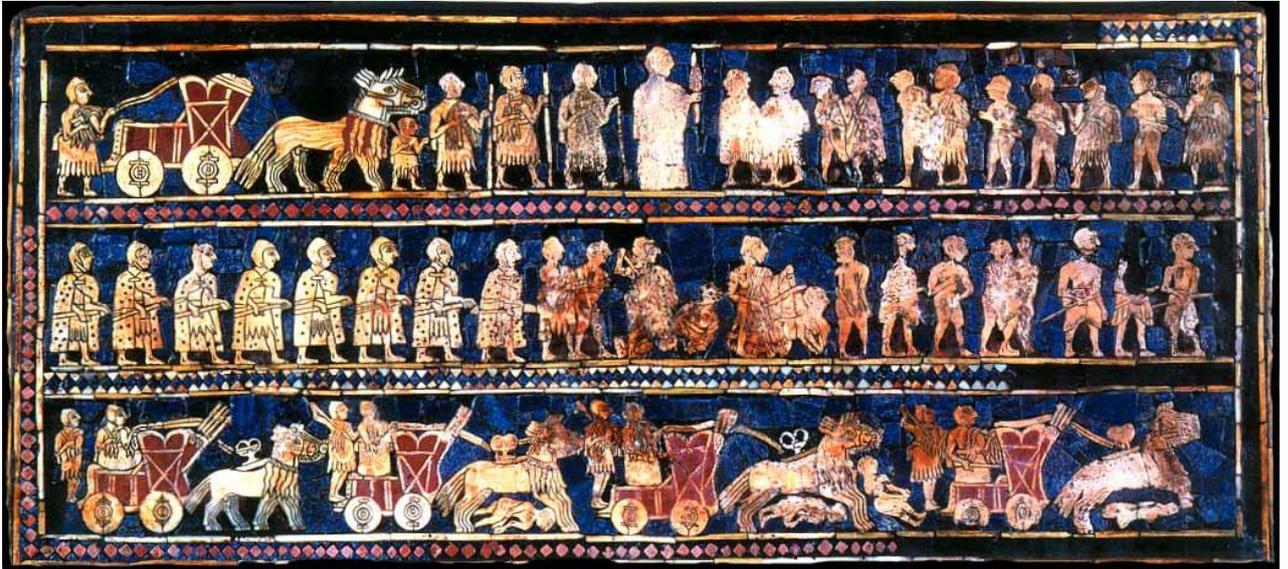


Figura 8

Estandarte de Ur (painel Guerra), Museu britânico, Londres, 2600 a.C

As imagens em sequência permitem-nos perceber um enredo linear e coerente: na terceira linha tem-se os carros de guerra, conduzindo os guerreiros à batalha. Na linha intermediária há um grupo de soldados vencedores – a notar pela vestimenta e posse de suas espadas – conduzindo os prisioneiros de guerra nus, como símbolo de sua condição cativa. Na linha superior, é evidenciada, propositalmente, uma figura central, a do rei. Maior que todas as outras figuras, o monarca será igualmente destacado nas pinturas de outros períodos, como forma de representar sua imponência.

No painel oposto, denominado Paz (figura 9), as duas linhas inferiores retratam uma preparação para o que acontece na sequência. São indivíduos humildes, provavelmente trabalhadores, que carregam fardos e conduzem animais rumo à última série do painel: um banquete.



Figura 9

Estandarte de Ur (painel Paz), Museu britânico, Londres, 2600 a.C

Na cena, há musicistas, comida e um ar de cordialidade, diferentemente do que foi descrito no painel anterior. A figura em destaque é a do rei. Este, assim como seus convidados, são servidos por dois indivíduos, proporcionalmente menores, demonstrando sua posição social inferior naquela sociedade.

Naquela organização social e cultural e o fazer artístico de diversos povos antigos influenciou fortemente o que viria a formar outra grande civilização: a egípcia. Norteada por motivos religiosos, a arte no Antigo Egito está associada ao ornamento de túmulos, vasos, estatuetas, além de grandiosas construções de pirâmides e templos religiosos.

Nessa época houve uma profunda relação entre os campos da arte e da religiosidade, já que a religião não só moldava os costumes, comportamentos e práticas individuais e coletivas, como também norteava a vida da sociedade.

A cultura egípcia mostra-se como uma fonte abundante de referências artísticas. Restringindo-se às pinturas, que serviam basicamente ao faraó e aos deuses, cenas da vida, somadas aos hieróglifos, eram transpostas às paredes e ao teto das tumbas e câmaras mortuárias. Gombrich (2012) destaca que o objetivo de retratar pinturas nos túmulos correspondiam à crença de fornecer servos para a alma após a morte. Apenas privilegiados continham um local de sepultamento ornado, o que vai ao encontro da explicação do historiador da arte, com relação a ter empregados no outro mundo.



Figura 10

Tumba de Sennedjem (detalhe), Egito, 1300 a. C

Vemos, na figura 10, a divisão das cenas em linhas que orientarão o sentido da leitura: de baixo para cima. Nas duas primeiras divisões, há a retratação de vegetação diversificada, conforme se vê na folhagem de cor e formatos diferentes. Em seguida, há o trabalho com a terra para o plantio e a colheita – a agricultura era uma prática comum na sociedade egípcia. A cultura de trigo e cevada servia de base à subsistência daquele povo.

Na imagem, as figuras humanas que aparecem com vestes brancas são Sennedjem, um respeitado artesão e sua esposa Lineferti, retratados trabalhando. Aspectos como a tecnologia utilizada na colheita, a adoração aos deuses e cenas da vida do casal também aparecem na continuação da imagem, na parte interior da câmara. Carregadas de simbolismo, há cenas em que Sennedjem e sua esposa encontram-se na presença de importantes deuses. A narrativa das cenas, somadas à organização espacial dos desenhos atribui o caráter de sequencialidade à cena.

Outra grande civilização que desenvolveu sua arte baseada nos preceitos religiosos foi a Egeia, cujo ápice data de 2000 a. C. Sua arte baseou-se na produção de três grandes civilizações: a cicládica, a cretense ou minóica e a micênica e foi fortemente influenciada por seus antecessores, os egípcios. Diferiu-se desses, no entanto, de modo especial na pintura, ao atribuir maior leveza e dinamicidade às formas, em contraposição à estaticidade das figuras egípcias.

Uma das obras mais representativas do período minoico é o Sarcófago de Hagia Triada, datada entre 1.370 e 1.320 a. C., e que totaliza a retratação de treze cenas, simbolizando atos religiosos funerários.

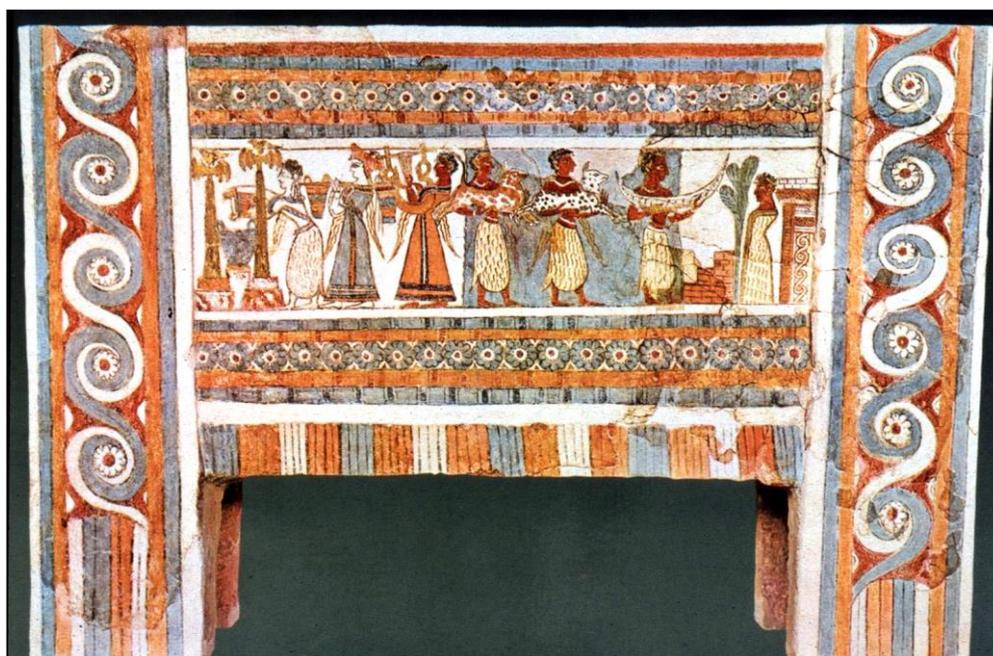


Figura 11

Sarcófago de Hagia Triada, Museu Arqueológico de Heraclião, Creta, 1450 - 1400 a.C

Na figura 11, há uma procissão de oferendas em baixo relevo, evidenciando o compartilhamento da técnica empregada e do hábito retratado, que eram comuns ao povo egípcio. O emprego das formas em espiral também representavam uma referência externa, vinda dos micênicos. O ambiente de cada cena é composto por três cores diferentes, que se alteram na representação das imagens, tendo como objetivo representar as diferentes fases do dia.

Outras grandes civilizações se formaram na Antiguidade e são até hoje importantes, principalmente devido ao grande esforço empreendido na produção artística. A arte era uma atividade de grande prestígio entre os povos antigos, que

aprimoravam as técnicas já conhecidas em arquitetura, escultura e pintura, cada uma a seu modo.

Uma das mais conhecidas civilizações do período antigo, sem dúvidas, foi a grega. Em meados dos anos 800 a. C., iniciou-se a formação desse povo, que se destacou pelo domínio do conhecimento científico, filosófico e político, auxiliando sua organização social e o desenvolvimento das artes.

No artista grego, embora sofresse forte influência egípcia, em que se preferia “mostrar as figuras em atitudes sóbrias, de frente ou de lado” (GOMBRICH, 2012: p.87), é notável “a grandeza, a calma e a força majestosa” (*ibidem*) da escultura grega, cerceando, de certa maneira, a liberdade artística.

A mitologia é tema recorrente na produção grega. As peripécias dos heróis e dos deuses gregos eram contados sob o formato de esculturas, baixo-relevos, literatura e na construção de templos.

É possível verificar nas figuras 12a e 12b, por exemplo, dois dos doze trabalhos cumpridos por Hércules, esculpidos nos pórticos de entrada e saída do templo de Zeus, em Olímpia. Nelas verifica-se o combate com o javali de Erimanto e o momento em que segura o firmamento nas costas, em busca de cumprir mais uma missão, que consistia em roubar o pomo de ouro que garantia a imortalidade.



Figura 12a

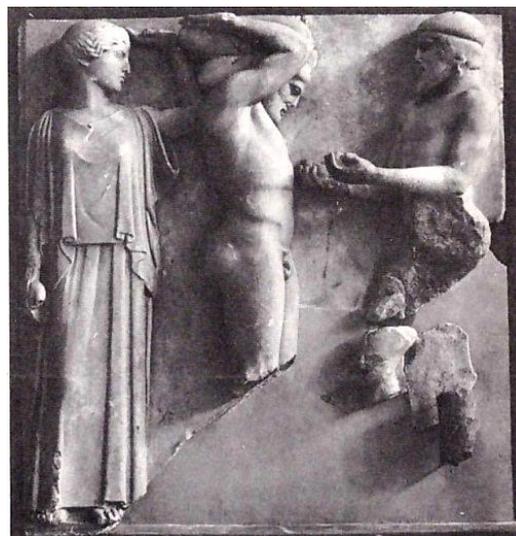


Figura 12b

Os doze trabalhos de Hércules, Museu Arqueológico de Olímpia, Grécia, 460 a. C.

As doze cenas retratadas no templo garantem a sequência das ações praticadas por Hércules. Cada imagem representa uma história vivida pelo herói. A leitura de cada cena independe da outra, mas juntas compõem a história de forma completa e torna-a, facilmente, reconhecível; ao passo que uma obra em separado do contexto das outras doze poderia ter seu significado prejudicado.

Após o enfraquecimento causado por conflitos internos, a civilização grega se mostrou vulnerável e foi conquistada por outros povos, dando início à civilização romana a partir do século IV a.C. Apesar de apreciadores da arte grega, os romanos diferem-se destes na concepção artística: não se busca a perfeição e o embelezamento das formas, mas a retratação de grandes feitos, geralmente mitológicos, bem como dos envolvidos nessas ações, mas com suas características que lhe são próprias, isto é, busca-se o realismo das formas e o caráter utilitário da arte.

Entre as imponentes criações romanas constavam os arcos, que retratando os grandes feitos de seus idealizadores, foram largamente empregados também com o propósito de comemorar as batalhas vencidas, nas quais se viam diversas retratações em baixo relevo. Entre os monumentos, destacam-se os arcos triunfais de Sétimo Severo, construído em 203 d.C., de Galério, em 299 d.C e de Constantino, em 315 d.C.

Gombrich (2012) afirma que “o principal objetivo deixou de ser a harmonia, a beleza, a expressão dramática” (p.123), já que os romanos eram “um povo prosaico e pouco se importavam com deuses fantasiosos” (p. 124). Nesse aspecto, as imagens criadas pelos romanos apresentam alto grau de realismo e, grande parte delas evoca o espírito guerreiro desse povo.

Em Roma, a arte expressiva e clássica tem, na Coluna de Trajano, uma forma de narrativa sequencial feita em baixo relevo. A peça mescla escultura e arquitetura, cuja referência remonta aos obeliscos egípcios, as esculturas feitas em pedra sob a forma de coluna, cujo topo se mostra, sutilmente, mais estreito do que sua base. Nelas eram grafadas homenagens aos deuses, como forma de agradecimento pela proteção e garantia de vitória nos combates.

A mando de Trajano, a coluna honorífica foi construída entre os anos de 106 d.C. e 113 d.C. O objetivo era eternizar seus feitos heroicos na luta contra os dácios. Ao topo de 38 metros de altura, repousava uma águia de bronze, símbolo do Império Romano. Esta, porém, foi posteriormente trocada pela estátua de Trajano e, na

atualidade, por uma de São Pedro. Na base, que leva inscrições sobre o imperador, estavam guardadas as cinzas de seu corpo, juntamente com o de sua esposa, Plotina.

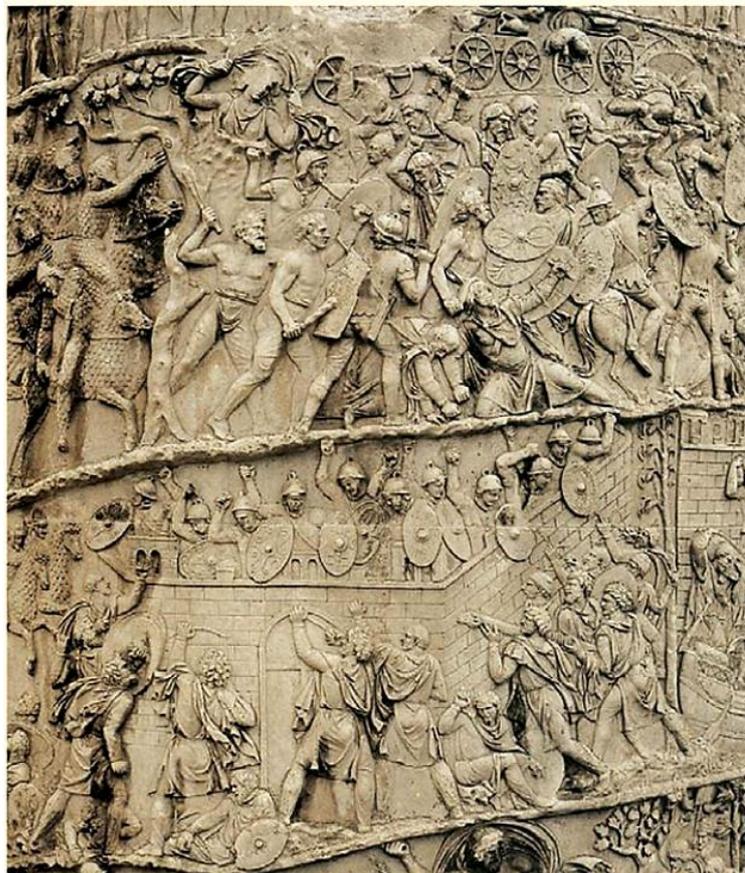


Figura 13
Coluna de Trajano (detalhe), Roma, 113 d.C.

A estrutura em mármore reproduz o imperador como protagonista - representado mais de 60 vezes - em meio a uma imensidão de outros personagens (fig. 13). Trajano é retratado como uma figura de liderança nas batalhas travadas, destacando-se a coragem e a conquista de territórios, uma vez que em seu comando, Roma teve sua maior extensão territorial.

Em meados do século IV d.C., no entanto, o Império Romano entra em declínio devido a invasões bárbaras e em decorrência de uma grave crise político-econômica que assolou o território. A medida tomada para evitar seu enfraquecimento foi a sua divisão: o do Ocidente, cuja capital permaneceu em Roma, e o do Oriente, cuja capital seria Constantinopla, a antiga Bizâncio.

2.1.3 Idade Média: ícones e iluminuras medievais

Com a ruína da parte ocidental do império romano, tem início, então, o período histórico denominado Antiguidade tardia que, posteriormente, viria a se tornar a Idade Média, entre os séculos V e XV. O fortalecimento da fé cristã marcou essa fase e influenciou, de modo incisivo, a criação artística. Até meados do século XI as artes eram manifestadas de forma isolada pelos diferentes povos que habitavam o antigo território romano. Um século mais tarde, no entanto, o desenvolvimento de novas técnicas em esculturas, pinturas e arquitetura passam a apresentar características comuns entre si, dando origem ao período artístico denominado românico. Este perdurou entre os séculos XII e XIII e teve como principal tema os preceitos religiosos.

Nessa sentido, a arquitetura voltou-se à construção de monumentais igrejas, vistas como materialização da força e do poder divino e as esculturas se fazem presentes nas áreas interna e externas das catedrais. A pintura mural, as iluminuras e as tapeçarias primavam pela temática religiosa, uma vez que grande parte da população não dominava a escrita, restava, portanto, à arte uma função didática de ensinamento dos preceitos e de firmar e propagar a fé cristã.

Interessante perceber que a divisão territorial do império também marcou a divergência nos modos de pensar e de produzir arte. Os povos do oriente, situados em torno de Constantinopla, desenvolveram suas produções - conhecidas como Cristã Primitiva ou Paleocristã – compostas de uma mescla de influências gregas, romanas e orientais. Marcadamente de cunho religioso, compreendiam além do desenvolvimento de inovações na arquitetura das igrejas, uma pintura característica, de mosaicos e ícones.

No Ocidente, afrescos enfeitavam as paredes das igrejas, bem como as esculturas e as pinturas de livros religiosos difundiam os preceitos da fé cristã aos fiéis, já que nessa época, a maioria dos indivíduos se concentrava nas zonas rurais e não dominava a escrita; para eles a imagem era uma forma acessível de contato com as histórias bíblicas, úteis, portanto, para recordar os ensinamentos cristãos e ensinar aqueles que não sabiam ler ou escrever acerca de cenas bíblicas (GOMBRICH, 2012).

A dissonância com relação às formas de pensar dos povos orientais e ocidentais era refletido no modo de pensar e conceber a arte. Estes acreditavam ser útil o uso de imagens para transmitir informações tal qual a palavra o fazia para quem

a dominava; enquanto aqueles, em determinado momento, seguiram o princípio da iconoclastia⁶, ao não aceitarem a materialização do sagrado, isto é, ao não concordar em utilizar imagens como representação do divino. Dos primeiros, originou-se a arte medieval; enquanto os segundos, impulsionaram o desenvolvimento da arte bizantina.

O ícone representado na figura 14, a seguir, representa a arte do período medieval, com características bizantina, românica e gótica, ainda que pertença à produção deste último e corresponde à transposição de uma imagem sagrada a um suporte⁷. Apesar de seu objetivo ornamental e instrutivo acerca de preceitos religiosos, tinha como função primordial aproximar o humano do divino, através da oração. O objeto representava, portanto, uma forma de contato entre o indivíduo e a figura santa projetada.

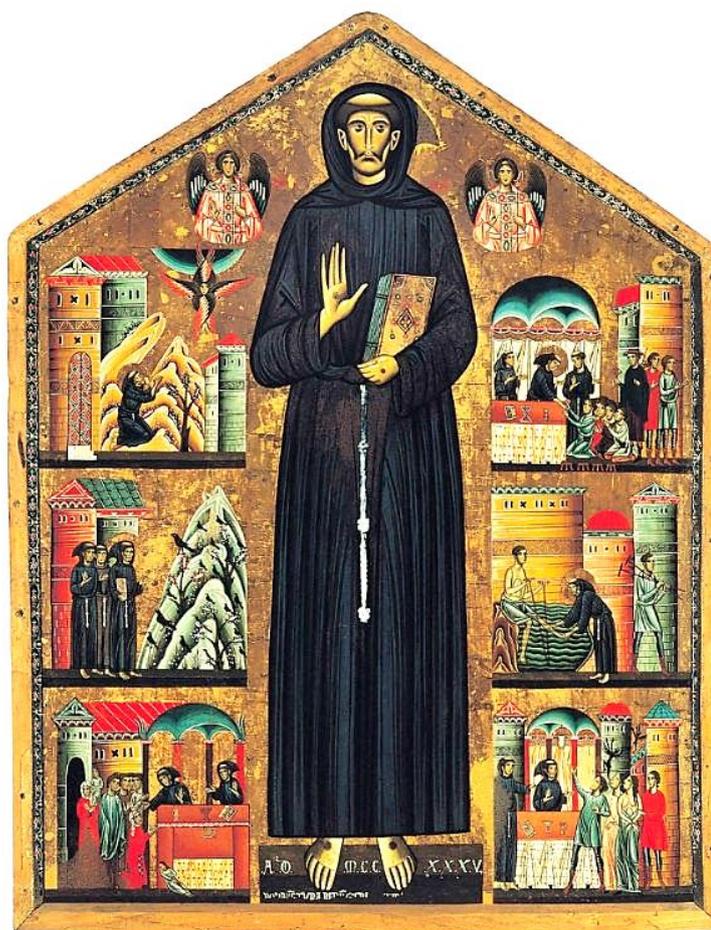


Figura 14
Ícone de São Francisco de Assis, Bonaventura Berlinghieri, 1235

⁶ A iconoclastia consistiu num movimento político-religioso, surgido no século VIII, em que a recusa à veneração de imagens era uma forma de protesto contra a idolatria.

⁷ O suporte é aqui empregado como a base sob a qual a imagem repousa, isto é, o meio que a veicula.

Vemos, no ícone, uma sequência de quadros envoltos em uma figura maior, em destaque, de São Francisco de Assis. Os três nós dados no cordão que envolve o hábito de cor marrom, somados à presença da Bíblia e às chagas nas mãos e nos pés, similares às de Jesus, permitem-nos relacionar tal figura com a representação do santo. Isso só se torna possível por estarmos habituados aos símbolos convencionados para retratá-lo.

Além da imagem em destaque há, nas miniaturas ao redor, cenas que expressam a devoção do frade a Deus (quadro 1), sua ligação com os animais – o santo é patrono do meio ambiente e dos animais (quadro 2) e sua dedicação em cuidar dos pobres e doentes (quadros 3, 4, 5 e 6).

O motivo religioso, característica marcante do período medieval em que vigorava a concepção teocentrista, a lei da frontalidade, o uso de cor única ao fundo e a minuciosidade na retratação das formas são aspectos de influência bizantina na obra.

O traço próximo ao desenho e a presença de frisos – semelhantes à noção de vinheta dos quadrinhos – decorados com motivos abstratos ou geométricos com função de separar as cenas em quadros de menores dimensões são influências românicas.

Por fim, a intervenção gótica fica a cargo da aparente rigidez e estaticidade da figura em destaque, bem como do uso das cores, em especial o dourado e os tons escuros, inclusive na face do santo. Apesar disso, a habilidade de trazer a movimentação de outras cenas em torno de uma figura em destaque é uma prática comum à época, principalmente na Itália, de onde é originário o ícone em análise. Além disso, o alongamento das formas, explorado principalmente na projeção das torres das catedrais góticas, é também aplicado à figura de São Francisco de Assis, cuja silhueta demasiado estirada, parece-lhe um tanto desproporcional.

Outra obra medieval, anterior a esta é uma peça de origem inglesa ou francesa – não se sabe ao certo sua autoria - bordada em linho, datada entre os anos de 1070 e 1080, trata-se da **Tapeçaria de Bayeux**, encomendada pelo bispo Odo de Bayeux, meio-irmão do imperador inglês Guilherme, o Conquistador.

Em seus 69 metros de comprimento e retratando 58 cenas, o tapete imagético remonta à conquista do território inglês pelos normandos, bem como narra hábitos da vida burguesa e a saga do rei inglês Haroldo II na batalha de Hastings, em 1066, que resultou em sua morte. Ricamente ilustrada, a tapeçaria conta não apenas com a cena

narrada em destaque, mas com imagens complementares nas bordas superior e inferior que dialogam, diretamente, com a obra.



Figura 15a

Tapeçaria de Bayeux (detalhe), Museu de *Bayeux*, Normandia, França, 1070 – 1080 d.C.

A história começa com a representação do rei Eduardo, o Confessor, à esquerda (fig. 15a), em seu palácio. Representado em seu trono e com cetro à mão, o rei conversa com dois personagens, um deles, Haroldo, o futuro rei da Inglaterra. Sem divisão entre as cenas, ainda assim a noção de sequencialidade da leitura encontra-se subentendida. À frente de uma pequena tropa de cavaleiros, temos o rei Eduardo, partindo rumo à Normandia. Adiante, uma matilha abre caminho.

Ao longo da extensão da obra, as cenas de embate entre as tropas inglesa e franco-normanda são constantes até que por fim, nas últimas imagens, a Batalha de Hastings, vencida pelos normandos, consolida a coroação de Guilherme, o novo rei da Inglaterra, em 1066.

Além do registro histórico da tomada do território inglês, a peça retrata ainda aspectos culturais com relação à vestimenta, às técnicas de guerra, à organização e ao convívio social. Outro fator importante a ser destacado corresponde à inserção de texto verbal em formato de legenda, que auxilia as imagens a narrar os fatos expostos. As margens do tapete, espécie de extensão da história, são decorados com elementos condizentes com as cenas retratadas, a ponto de ser composta majoritariamente por representação de animais e seres imaginados; porém, à medida que a história avança e aparece uma cena de embate, são retratadas nas margens corpos de soldados feridos e mortos, conforme podemos observar na figura 15b, a seguir.



Figura 15b

Tapeçaria de Bayeux (detalhe), Museu de *Bayeux*, Normandia, França, 1070 – 1080 d.C.

A cena simboliza o momento do embate entre normandos, montados a cavalo e ingleses, arremessando lanças e criando barreiras de defesa com seus escudos. Os primeiros feridos da batalha caem ao chão e, logo, ultrapassam o campo principal onde a história é narrada, preenchendo a borda inferior do tapete. Do contrário, a superior retrata seres fantásticos, assim como vinha sendo mostrado na borda inferior.

A última fase artística do período medieval propiciou a intensa produção da pintura decorativa. Nelas, havia o emprego de atributos e símbolos convencionados socialmente, ditos iconológicos, que assim como foi possível observar no ícone de São Francisco de Assis (figura 14) consistiam em objetos, cores ou outros aspectos simbólicos associados a determinadas figuras, a fim de caracterizá-las e torná-las facilmente reconhecíveis.

Nessa manifestação artística, entre o grande volume de produções estava o manuscrito ilustrado. Tal arte correspondia à decoração dos livros copiados, manualmente, pelos monges. A compilação de vários textos escritos e fartamente decorados com imagens religiosas, arabescos e figuras geométricas, formavam o códice, o antecessor do livro impresso. As composições eram envolvidas numa espécie de capa protetora e enfeitadas com o acréscimo de pedras preciosas, reforçando a ideia de valorização não apenas no objeto livro, mas de seu conteúdo, isto é, do conhecimento.

Ainda que sejam tratadas como sinônimos, as iluminuras e os manuscritos ilustrados apresentam características que lhe são próprias e permitem sua distinção. As primeiras correspondem aos desenhos iluminados, isto é, do acréscimo de materiais finos como ouro e prata às imagens com o objetivo de destacar, iluminar o desenho – daí a denominação do termo. Além desses, o emprego de letras capitulares também

é considerado uma iluminura, pois, mesclando as vertentes logótica e imagética em sua composição, pretendiam ornar os textos, ampliando seu entendimento inclusive àqueles que não dominavam a escrita.

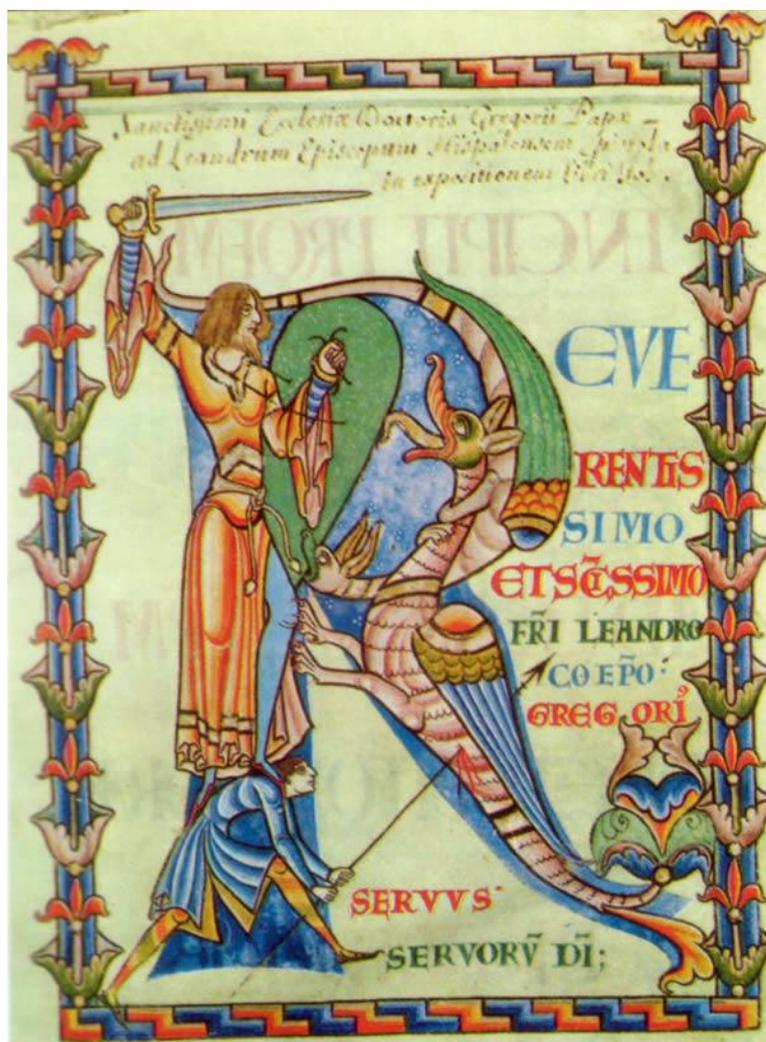


Figura 16

Letra capitular formada por imagens, *Moralia in Job*, Cîteaux, França, 1115-1125

Na figura 16, por exemplo, temos a inicial “R” composta a partir do desenho representa de uma luta entre um cavaleiro medieval e seu ajudante contra um dragão, demonstrando a importância da imagem para os textos medievais. Neles, a letra composta de imagem destaca a face híbrida da linguagem logo-imagética e seu caráter de complementaridade.

Além das iluminuras, temos os manuscritos ilustrados. Trata-se do ato de reproduzir, manualmente, textos bíblicos ilustrados, conforme retrata a figura 17.

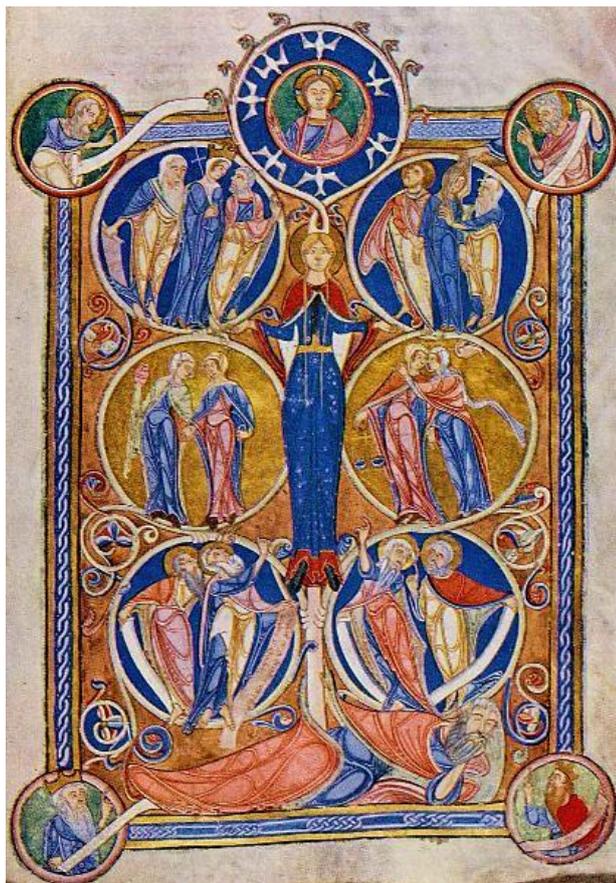


Figura 17
Árvore de Jessé, Palácio Lambeth, Londres, Inglaterra, 1140

A reprodução imagética da passagem bíblica revela a profecia de Isaías com relação a Jessé. Segundo as Escrituras, sairia uma vara de seu tronco, atribuindo a ele a qualidade de raiz (Is. 11:1-3), isto é, Jessé representa o início de uma longa linhagem que perpassará importantes figuras bíblicas como Davi, e culminará no nascimento de Jesus – representado no alto, em destaque, rodeado por pombos que simbolizam os sete dons do Espírito Santo.

A representação genealógica traz Jessé na base da árvore, repousando. As ramificações da planta – elemento que divide a ilustração em quadros de formato circular – possuem função semelhante à da vinheta dos quadrinhos.

Outro exemplo de manuscrito ilustrado, representado na figura 18, retrata Henrique, o Leão, um nobre medieval do século XII. *The gospels of Henry, the Lion* foi produzido de forma, predominantemente, imagética, porém com faixas contendo textos verbais. Estes, em latim, narram em forma de legenda o que as imagens apresentam ao leitor. Verifica-se a presença de divisões nas várias ilustrações, em cujo destaque se verifica a figura do Cristo Pantocrator, que se encontra ao centro em

formato de ogiva – modelo tipicamente gótico – também se assemelhando à aparência dos textos dos quadrinhos.

Ao se observarem as seis cenas em formato arredondado, anexas à figura central, temos a narração da criação do mundo em seis dias e no centro, o Cristo Pantocrator, representado com um halo formado por uma cruz, um livro aberto – a Bíblia –, em sua mão esquerda e, na direita, o sinal da bênção, segundo os gregos. Apesar de o manuscrito recontar partes da Bíblia, o título da obra já remete às referências utilizadas em sua composição: os Evangelhos de Mateus, Marcos, Lucas e João, o texto conta ainda com a inserção do duque da Baviera e Saxônia e de sua esposa Matilda como personagens, que interagem com as figuras sacras.

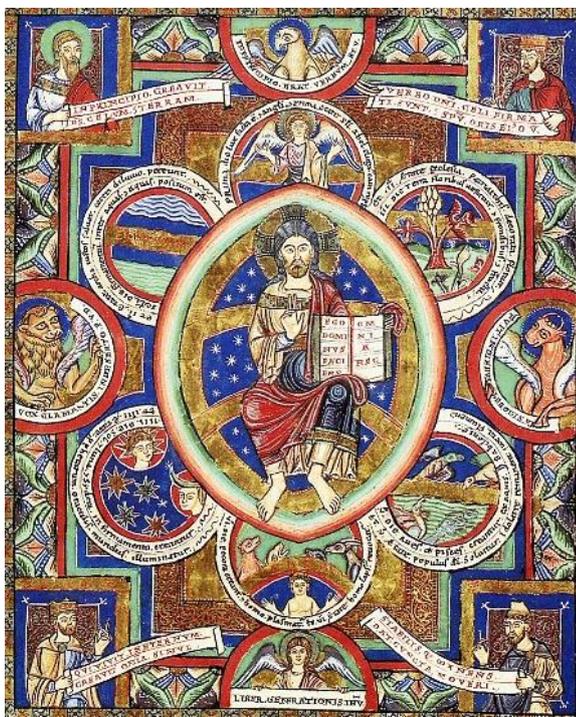


Figura 18

Página de **The gospels of Henry, the Lion**, biblioteca Herzog-August, Wolfenbüttel, Alemanha, 1175 – 1188

Ainda durante o medievo, a pintura, que foi fortemente explorada em toda a Europa, também enfatizou a importância da palavra enquanto complemento ao entendimento da imagem. Na figura 19, temos uma pintura produzida em 1400, diante do assombro causado pela devastadora Peste Negra que dizimou grande parte da população europeia. Os esqueletos, figuras centrais nessa obra, eram uma alegoria à universalidade da morte; tal tema indicia um gênero conhecido como *vanitas*,

movimento artístico do século XVII, que ficou marcado por enfatizar a temática do conflito entre o homem e a morte. Na pintura, por exemplo, empregou-se amplamente símbolos ligados à natureza-morta, como flores murchas, frutas apodrecendo, fumaça e caveiras, símbolos da fragilidade e da brevidade da vida (BRANDÃO, 2016b).



Figura 19
Dança macabra, de Bernt Notke, Igreja de São Nicolau, Estônia, 1400

O título da obra, fazendo referência à comemoração de figuras esqueléticas, remete o leitor ao caráter efêmero da vida. Na imagem, são representadas personificações da morte, em formato de caveiras envolvidas em faixas de tecido branco, entre figuras sociais distintas, como um papa, um rei e uma moça. Todos, entretanto, são levados pelas figuras cadavéricas que, dançam rumo ao túmulo.

2.1.4 Idade Moderna: o advento da imprensa e a produção de gravuras e emblemas

A decadência do período medieval, que se deu entre os séculos XIV e XV, foi marcado pela ruína do sistema feudal e o rompimento com os ideais da época. O renascer das artes, da filosofia e do conhecimento científico impulsionou um novo período histórico: a Idade Moderna.

A tomada de Constantinopla, em 1453, marca o início desse novo período, quando emergiu a necessidade de superação, não apenas na arte e no desenvolvimento científico, mas também nos âmbitos político e comercial, através da exploração dos mares, da proposta de Reforma religiosa e das discussões sobre os ideais revolucionários.

A partir do século XV, ao propiciar o aprimoramento da tipografia, o alemão Johannes Gutenberg criou o primeiro livro impresso em 1436, o qual representou um

grande avanço no quesito de criação e circulação de textos. A redução dos custos e do tempo empregados na reprodução de conteúdos permitiu não apenas seu desenvolvimento, mas também novas possibilidades de expressão.

Nesse momento, um novo estilo artístico ganhou muito destaque e repercutiu por todo o continente europeu: a produção de gravuras. Gombrich (2012) destaca que “a impressão de estampas havia precedido em algumas décadas a impressão de livros” (p.281), uma vez que imprimir imagens já era uma forma conhecida pelos chineses, denominada xilogravura, que consistia em talhar uma figura em madeira, para que a partir de um relevo, o artista obtivesse o desenho. Aprimorando-se, porém, a técnica que consistia em substituir a madeira por metal, os artistas tinham a possibilidade de um traço mais fino e expressivo.

O alemão Albrecht Dürer foi um dos grandes nomes do período, visto que em sua extensa produção artística, produziu gravuras de aspecto gótico, que representaram um grande avanço na retratação de ilustrações. Em 1498, publicou a obra **Apocalipse**, uma compilação de 15 gravuras sequenciais, uma das quais é possível verificar na figura 20, que remota ao capítulo bíblico cujo tema é o fim do mundo.



Figura 20

Gravura da série **Apocalipse**, de Albrecht Dürer, Museu Britânico, Londres, 1498

A quarta imagem da versão de Dürer sobre o Apocalipse de São João mostra-nos a destruição e o sofrimento causado pela cavalgada de quatro cavaleiros (a Peste, a Fome, a Guerra e a Morte). A expressividade das formas e a riqueza de detalhes está presente nas quinze imagens que dispensam a linguagem verbal.

A popularização dos desenhos sob o formato de gravuras propiciou o surgimento de um gênero que, composto pela impressão de imagens e palavras de modo complementar, ficou conhecido como gênero emblemático.

Seu auge se deu no período correspondente aos séculos XVI e XVII, no qual imagens pictóricas somavam-se a um título e a um pequeno texto escrito. De origem grega, o termo é uma referência à palavra mosaico, e assim como Brandão (2009) destaca, trata-se de um “amalgamento iconológico que, à semelhança do mosaico, não pode ser visto num relance como uma mensagem que se abre e é logo descartada” (p. 8). Nesse aspecto, a leitura de um emblema não é simplista, mas devido a sua finalidade moralizante, que buscava a mudança de comportamento do leitor, demonstra alto nível de complexidade interpretativa na associação de imagens e palavras.

A estrutura do emblema consistia, basicamente, em uma imagem, também conhecida como corpo; uma legenda ou título – também chamado de mote, lema ou alma – que objetiva restringir as possibilidades interpretativas diante do corpo do texto. O terceiro elemento que compõe o gênero é o epigrama, que em formato de verso ou prosa, explica o sentido pretendido pelo autor.



Figura 21

Emblematum liber, Alciato, Augsburg, Alemanha, 1531

O texto visual que acompanhava o escrito tinha como objetivo tornar o conteúdo veiculado acessível, inclusive àqueles que não dominavam a leitura de palavras. Vemos, na figura 21, que o corpo do emblema que não é acessório ou meramente ilustrativo, mas completa o sentido pretendido pelo mote: “Desvia os meus olhos de contemplarem a vaidade”, como um apelo humano ao afastamento das coisas sem real valor espiritual, que podem levar os sujeitos a distanciarem-se de Deus e renderem-se ao pecado.

Na imagem, a beleza e o brio que provêm da bolha de sabão e a fumaça que se esvai são indícios da vaidade do caráter efêmero, mas também da vida e, dessa forma, representam a *vanitas*. No corpo do emblema, o Amor Sagrado não permite que a Alma humana contemple a figura que representa a vaidade (BRANDÃO, 2016b).

A moralidade dos desenhos passaram também a atuar como uma crítica a um costume ou sátira de determinada figura social. A imagem era considerada uma forma acessível de apresentar um modelo a ser imitado, de modo didático ou ridicularizado, sob influência cômica.

Nos séculos XVII e XVIII, a popularização da imprensa promoveu uma mudança significativa no acesso à arte e à informação, pois não apenas palavras eram impressas, mas também imagens, sob a forma de folhetos e cartazes.

Assim, surge o jornal impresso em formato moderno, tal qual o conhecemos. Substituindo as folhas de notícias manuscritas, a nova versão permitiu a gradativa popularização dos folhetins.

As imagens produzidas passam a circular nos jornais impressos de modo mais rápido. Nesse meio vão surgir os primeiros desenhos que, assim como no panorama traçado anteriormente, objetivavam contar histórias imagéticas e sequenciais: surgem as histórias em quadrinhos. No entanto, diante dos diferentes formatos que os quadrinhos assumem, as caricaturas e as sátiras cartunizadas foram as formas incipientes do gênero a serem veiculadas nos jornais, seguidos pelas tiras.

A sequência imagética, retratada na figura 22, tem como tema o hábito de fumar o tabaco, as formas possíveis de seu consumo, como em pó, folhas, picado e as propriedades que ele oferece a seus usuários, entre elas o alívio de gases estomacais e intestinais e a devolução de alimentos do estômago.



Figura 22

Gravura enfatizando o tabagismo, autoria desconhecida, século XVII

A produção do século XVII utiliza, massivamente, imagens e está distribuída em quadros justapostos, acrescidos de legendas, remetendo-nos à sua similaridade com o gênero quadrinhos, quando no início da produção sequencial.

O desenvolvimento do traço imagético e a maior veiculação de desenhos em formato impresso se deve, não apenas ao aprimoramento da prensa, mas também ao surgimento do jornal, conforme visto anteriormente.

2.1.5 Idade Contemporânea: o nascimento das histórias em quadrinhos modernas

Conforme exposto anteriormente, o princípio caracterizador do gênero quadrinhos – a sequencialidade imagética – acompanha o desenvolvimento humano desde os primórdios da produção pré artística. As histórias em quadrinhos são, de certa maneira, uma continuidade de tal expressão artística, surgido como gênero, na transição dos séculos XIX para o XX. Como produto cultural de massa, sua gênese é anterior ao desenvolvimento das técnicas de impressão e da consolidação do jornal impresso, em meados do século XVIII (SANTOS, 2002).

Considerando a importância histórica do desenvolvimento da tipografia, isto é, do desenvolvimento da técnica de impressão que culminou num novo período da história humana, McLuhan (2007) afirma que:

Como qualquer outra extensão do homem, a tipografia provocou consequências psíquicas e sociais que logo alteraram os limites e padrões de cultura. Fundindo – ou confundindo, como diriam alguns – os mundos clássico e medieval, o livro impresso criou um terceiro mundo, o moderno, que agora ingressa numa nova era de tecnologia elétrica – uma nova extensão do homem (p.196).

Para o autor, nas velhas impressões e xilogravuras “o leitor é impelido a participar da contemplação e da interpretação dos escassos vestígios que são fornecidos pelas linhas de contorno” (*ibidem*, p.184). Princípio semelhante é atribuído aos quadrinhos, que nascem como uma evolução das xilogravuras e caricaturas, ainda segundo McLuhan.

Isso posto, faz-se necessário remontar o início da produção quadrinizada moderna, os seus desdobramentos, formatos, temas e estilos. De difícil precisão, visto que o princípio básico caracterizador das histórias em quadrinhos remonta a produções anteriores a seu surgimento efetivo no século XIX, enfatiza-se que diversos trabalhos surgiram, concomitantemente, em diferentes partes do mundo.

Segundo Moya (1970):

Antes de tomar a sua atual forma nos Estados Unidos, a história em quadrinhos foi prenunciada na Europa através [de] uma profusão de histórias em imagens, sem legendas ou ilustrando um texto, frequentemente hábeis produções de talentosos ilustradores, e largamente disseminadas pela imprensa e livros (p.13).

Da mesma maneira, não há consenso a respeito de seus pioneiros. Dois são os autores considerados: o suíço Rudolph Töppfer e o alemão Wilhem Busch (*ibidem*). O primeiro, a partir de 1846, investiu na produção de histórias estampadas (**Histoires en Estampes**), narrativas inteiramente figuradas, cujas numerosas imagens eram divididas por um simples traço, e contavam com um breve texto. O segundo, ficou conhecido por ilustrar sua própria produção de poemas satíricos ou moralistas. Sua produção mais famosa, **Max und Moritz**, data de 1865, e representou também um grande sucesso no Brasil, ao ser traduzido como **Juca e Chico** (*ibidem*, 1970).

O francês Georges Colomb ou Christophe, como assinava seus trabalhos, “estabeleceu a fórmula que seria por muito tempo a da história em quadrinhos europeia” (*ibidem*, p.13). Sua produção mostra um notável encadeamento de movimentos na transição de uma imagem a outra. Além disso, a fragmentação narrativa em poucas imagens eram capazes de expressar os acontecimentos do enredo, tal qual os quadrinhos modernos o fazem.

No Brasil, ainda que a primeira produção cartunizada sob o título **A campanha e o Cujo** de Manuel de Araújo de Porto-Alegre date de 1837, o representante brasileiro no debate quanto a criação do formato quadrinizado fica com Angelo Agostini, nascido na Itália e radicado no Brasil aos 16 anos de idade. Em 1867 criou a série **As cobranças** e dois anos mais tarde, dá vida a seu primeiro personagem fixo em **As aventuras de Nhô Quim**.

A produção do americano Richard Outcault tornou conhecido o personagem **Yellow Kid** que, trajando um roupão amarelo onde eram transcritas as suas falas ou pensamentos, já contava com uma turma de personagens fixas produzidas em formato de tira semanal entre os anos de 1894 e 1895. Contudo, apesar de conter parte dos elementos formadores do gênero, “o *Yellow Kid* ainda não é uma história em quadrinhos, mas o predecessor imediato do gênero” (*ibidem*, p.21).

Em 1897, nas páginas do suplemento dominical **New York Journal**, Rudolph Dirks e sua série de desenhos intitulada **Os sobrinhos do Capitão** acabavam de “dar origem a um novo modo de expressão artística, o qual só mais tarde seria chamado de história em quadrinhos” (p.21).

Por fim, Moya (1970) enfatiza que a filiação das histórias em quadrinhos provém do mercantilismo e da técnica não planejada, portanto seu nascimento foi, puramente, acidental. Foi necessário um período, entre 1910 e 1928, para que os quadrinhos se firmassem como gênero.

Em meio a essa adaptação das histórias, surgem os *syndicates* – agências regulamentadoras da criação de quadrinhos e responsáveis por mediar sua oferta aos jornais das novas produções que buscavam um meio para serem publicadas. Essa nova medida de distribuição dos quadrinhos contribuiu para a difusão do gênero, pensado para atingir o maior número possível de leitores, ainda que isso tenha minimizado a liberdade criativa dos autores.

Diante desse crescimento, em 1930 os quadrinhos conheceram seu momento de mais intensa produção, iniciando a chamada Era de Ouro, cujo declínio se dará

nos anos 50. O período ficou marcado, principalmente, por conta do fortalecimento do gênero aventura, que consagrou heróis, como **Tarzan** (1929) e **Príncipe Valente** (1937) de Hal Foster; **Buck Rogers** (1929) de Dick Calkins e Phil Nowlan; **Flash Gordon** (1934) de Alex Raymond e **Super-Homem** (1938) de Jerry Siegel e Joe Shuster.

Os anos seguintes, no entanto, ficaram marcados pelo posicionamento político dos quadrinistas frente à Segunda Guerra Mundial. Houve, nos anos 40, enredos voltados a combates, e as histórias tornaram-se verdadeiros instrumentos de propagação ideológica. O fim da guerra, entretanto, não garantiu um retorno instantâneo à comicidade e ao espírito de aventura de antes. O maior sucesso da época foi **Tintim**, de Hetzé.

Os anos 50 reservavam um duro golpe aos quadrinhos: profissionais da educação e da saúde passaram a criticar, duramente, o gênero, pois acreditavam que as histórias causavam maus hábitos como preguiça e perda de tempo, além disso acusavam que as mesmas incitavam a violência e os maus costumes como desrespeito e desobediência. Isso levou a um processo de censura aos quadrinistas e a seu trabalho a ponto de esse discurso de negação dessa tipologia textual encontrar ainda hoje reflexos em nossa sociedade.

Não obstante, duas importantes criações do período fizeram grande sucesso: **Peanuts**, de Charles Schulz, em 1950 e **Beetle Bailey** (Recruta Zero), de Mort Walker, no mesmo ano. No final da década, surgem importantes quadrinhos brasileiros, como a tira **Bidu** (1959), inaugurando os trabalhos de Maurício de Sousa, e **A Turma do Pererê**, de Ziraldo, no mesmo ano.

Em resposta aos questionamentos e censuras que a produção quadrinizada havia passado, surgiu entre os anos 60 e 70, um estilo conhecido como *underground*, que teve início com as histórias americanas. As histórias tinham traços mais livres e marcantes, próximos a uma linguagem marginalizada, na qual a rebeldia e a criticidade foram os temas mais abordados nos enredos. **Mad** (1952) e **Fritz, the Cat** (1965) são exemplos da produção do período. Além dessa tendência, há o relançamento de super-heróis, como **Lanterna Verde** e **Capitão América** e a criação de **O incrível Hulk**, **Homem Aranha** e **Thor**. Henfil destaca-se no Brasil com a criação de histórias humorísticas, retratando o nordeste e os problemas de ordem social e política na revista **Fradim**, lançada em 1972.

Os anos 80 trouxeram temáticas mais maduras para os quadrinhos e o autor das histórias ganhou notoriedade. É o caso de Frank Miller e **Batman em O cavaleiro das Trevas** (1985). Surgem **Watchman** e **V de Vingança**, criações de Alan Moore em 1988, e **Sandman** (1989) de Neil Gaiman. No Brasil, Laerte, Glauco e Angeli difundem o estilo *underground* em território nacional com **Chiclete com Banana** (1980) e **Piratas do Tietê** (1983).

Vale salientar que até o início da década de 80, a criação das histórias era feita empregando o papel como suporte, ou seja, tanto a produção quanto a divulgação eram feitas, exclusivamente, por meio impresso. Em 1985, nos EUA, tem início a produção de quadrinhos por meio do computador, fato que ocorre no Brasil em 1991 (FRANCO, 2008). Assim, a partir daí surge a inserção dos quadrinhos na *web*, abrindo o gênero a novas possibilidades. Fazendo com que as décadas de 90 e os anos 2000, a internet passasse a ter um papel importante na trajetória do gênero. Veronezi (2010) destaca:

Adentrando o mundo digital, a história em quadrinhos manteve o seu poder de fascinação. [...] Nas revistas haviam prazeres como o de se aguardar mensal ou quinzenalmente a chegada da nova edição às bancas, o de se manusear o papel diversas vezes e mesmo o de colecionar as narrativas publicadas. Na internet, há ansiedade em relação a uma nova postagem do capítulo seguinte de uma saga. [...] Um dos atrativos do *cybercomics* está o fato de que o leitor não precisa sair de casa para comprar as narrativas. Na maioria das vezes, porém, as histórias não precisam ser compradas: elas se encontram gratuitamente disponibilizadas no ciberespaço (p.94).

A transição dos quadrinhos do meio impresso ao virtual será retomada, com maior ênfase, no último capítulo deste trabalho. Por ora, basta-nos perceber que, apesar de breve, tal panorama acerca da imagem sequencial demonstra a habilidade humana em narrar não apenas oral, mas também graficamente. Além disso, verificou-se que tal prática evoluiu ao longo dos anos, acompanhando, inclusive, o desenvolvimento de novos aparatos tecnológicos.

O aparecimento do gênero, no entanto, não resultou em uma padronização no modo de retratar a imagem sequencial, pelo contrário, permitiu com que se criassem novos estilos de retratação, além de dar maior visibilidade à essa expressão artística. Por fim, convém salientar que não se teve a pretensão, com as criações tomadas aqui como exemplo, de pontuar todas as produções artísticas ao longo da história, sequer todas as histórias em quadrinhos em suas respectivas décadas de criação. por

compreendermos que os exemplos aqui citados foram suficientes para atender o nosso objetivo. A meta traçada foi ilustrar a presença da imagem sequencial, como ferramenta da comunicação humana, desde os primórdios do desenvolvimento da arte e da interação dos indivíduos para remontar as origens das histórias em quadrinhos.

Ao final, percebemos que a flexibilidade da linguagem quadrinizada atua como o motor que permite sua constante evolução. A visualidade do gênero, porém, mantém-se uma constante, de modo a ser um importante elemento que caracteriza e define os quadrinhos.

III. Histórias em quadrinhos: do surgimento à constituição do gênero

Ler uma história em quadrinhos é ler sua linguagem em seu aspecto verbal e visual (ou não verbal). Trata-se de uma leitura constitutiva e fundamental. (RAMOS, 2009: p.14)

Nas incipientes formas de representação que datam do período anterior ao surgimento da escrita, a linguagem imagética, importante ferramenta da comunicação humana, tinha a capacidade de não apenas registrar, mas de narrar fatos e de propagar ideias, dividindo as ações retratadas em cenas sequenciais, de forma atrativa, coesa e cheia de significação.

Posteriormente, somada ao poder da palavra, foi se desenvolvendo e ganhando novas perspectivas, a ponto de incorporar novas formas, graças à modernização do aparato tecnológico que auxilia seu processo de criação e de produção. A ideia do novo sempre parte da observação da sociedade e, nesse sentido, desde o surgimento do homem, as narrativas têm apresentado adequações na forma de produzir, contar ou ler histórias, diante das mudanças sócio-temporais.

Além disso, o próprio leitor já não se contenta mais em simplesmente ler histórias, como mero receptor, mediante o surgimento de novas expectativas com relação à forma e ao conteúdo das produções com que interage. Assim, o público-alvo das narrativas representa, dessa maneira, o impulso gerador das mudanças não apenas no tema das histórias ou na retratação das personagens, afinal sente a necessidade de se identificar com o mundo ficcional.

O desenvolvimento de novas tecnologias, da mesma maneira, impulsionou mudanças na relação dos sujeitos produtor e receptor diante do texto. Passando da reprodução imagético-sequencial das paredes das grutas na pré-história, às narrativas transpostas ao mármore, aos vasos, ao pergaminho, ao papel, aos muros, às telas de pintura, e transformadas em livros, impressas em folhetos e jornais de grande circulação, por fim adentraram as telas do mundo virtual. Contando com uma grande variável de suportes, técnicas e intenções comunicativas, as narrativas sempre estiveram presentes no convívio social e a tendência é que, apesar de sofrerem alterações em seu curso, elas persistem.

Diante do exposto e da amplitude do termo narrativa sequencial imagética, restringiremos nosso objeto de estudo, de conteúdo visual às histórias em quadrinhos.

Apesar da amplitude do termo e das confusões e incoerências em seu emprego, as histórias em quadrinhos são para Eisner (2013) um meio visual, cuja essência é imagética. Independentemente da palavra, os desenhos são capazes de compor o enredo das histórias, enquanto recurso único, sendo constante o emprego de símbolos convencionados socialmente, que visam a reproduzir ou a exagerar a realidade.

Juntamente com o cinema, na visão do autor, os quadrinhos figuram entre as formas mais populares de narração com imagens. Nesse sentido, destaca também o papel da palavra, apesar de reconhecer que o foco recai sobre os recursos gráficos. Ainda assim, é valorizado o conteúdo verbal das histórias, denominando-as enquanto conteúdo literário.

A definição de quadrinhos para o autor compreende “a disposição impressa de arte e balões em sequência, particularmente como é feito nas revistas em quadrinhos” (EISNER, 2013: p.10). Destacando a sequencialidade das histórias, denomina-as como uma arte sequencial, por se tratar de um encadeamento imagético disposto dessa maneira. Entretanto, não devem ser confundidas com o termo narrativa gráfica, que, para o autor, diz respeito a qualquer texto narrativo expresso por meio de imagens.

Scott McCloud (1995) concorda com a concepção de Eisner, porém a considera demasiadamente neutra para caracterizar essa linguagem. Para ele, “histórias em quadrinhos são imagens pictóricas e justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (p.9).

A definição de McCloud, porém também apresenta uma restrição. Embora ao longo de seu estudo o autor mencione a caricatura e o cartum, eles não participam dessa definição de quadrinhos, pois ambos não costumam ser formados pela justaposição de quadros.

Assim, a definição mais completa parece-nos a elaborada por Ramos (2009) que afirma ser os quadrinhos “um grande rótulo que agrega vários gêneros que compartilham uma mesma linguagem em textos predominantemente narrativos” (p.21).

Ainda na conceituação do termo, o autor diz tratar-se de um “hipergênero”, por agregar diferentes gêneros e suas particularidades, entre eles os cartuns, as charges e as tiras cômicas, seriadas ou não. Assim, por hipergênero entendemos uma espécie

de texto aberto a desdobramentos de si mesmo a ponto de representar um grupo textual, composto de elementos comuns a todos eles.

Partindo do estudo dos três referidos teóricos, compreendemos quadrinhos como produções sequenciais de natureza narrativa, cuja linguagem híbrida compõe seu formato. A imiscuição de fatores logo-imagéticos só se concretiza diante do contato com o leitor, pois, assim como acontece com todo tipo de texto, a linguagem dos quadrinhos necessita do interesse, desejo de cooperação e experiência do leitor para que o sentido seja construído e a interpretação, de fato, aconteça.

Apesar de o pioneirismo na produção quadrinizada não ser um consenso entre os pesquisadores que atribuem a Töppfer e a Busch o título de precursores na criação do gênero, muitos consideram que o primeiro texto que reunia a maioria dos recursos da linguagem quadrinizada surgiu em formato de tira semanal entre os anos de 1894 e 1895, com o personagem fixo que trajava um roupão amarelo, onde eram transcritas suas falas ou pensamentos, do americano Richard Outcault, **The Yellow Kid**.

O início da produção nacional de quadrinhos data de 1867, quando o ítalo-brasileiro Angelo Agostini decide incorporar falas às suas narrativas quadrinizadas. Uma de suas primeiras histórias foi **A cobrança**, mas foi a partir dos quadrinhos **As aventuras do Nhô-Quim**, cujo personagem era fixo, que o artista inaugurou, de fato, a produção de histórias em quadrinhos em território brasileiro, bem como influenciou as gerações de cartunistas posteriores a ele.

O fato é que a representação de narrativas unindo imagens e palavras escritas surgiu e se propagou, rapidamente, em várias partes do mundo e, nesse sentido, fica difícil precisar a sua origem.

O gênero adaptou-se à cultura própria de cada povo, trazendo marcas dela em sua essência. A própria denominação apresenta um modo particular de produção e concepção do gênero quadrinhos em cada parte do mundo: nos Estados Unidos, por exemplo, o termo *comics* designa quadrinhos e revela a influência cômica nas histórias. Em italiano, fazendo referência ao balão – ou fumaça, as histórias são conhecidas como *fummetti*. Os franceses chamam de *bande dessinée* às bandas desenhadas. Na produção asiática, apesar do destaque das produções japonesa e coreana, que ficaram conhecidas como *mangá* e *manhwa*, respectivamente, o pioneirismo na produção ficou a cargo da China, cujas histórias chamadas de *manhua* – ou histórias irresponsáveis – serviram de modelo à produção do Japão e da Coreia.

Entre as obras quadrinizadas podem ser encontrados diversos temas, em nível nacional e internacional, que abarcam desde conteúdos infantis até os destinados a adultos. Tal variedade compreende histórias de aventura, ficção científica, terror; promovendo criticidade, reflexão ou, simplesmente, uma leitura de entretenimento. Há também o trabalho de produção de quadrinhos voltados às adaptações literárias, como uma proposta de aproximação do jovem público leitor das obras clássicas.

Tiras, charges, cartuns, *graphic novels*, mangás entre muitos outros são variações do que se entende por histórias em quadrinhos. Em comum, todas trazem a essência do gênero e sua linguagem híbrida.

3.1 Traços gráficos que compõem a linguagem quadrinizada

Conforme mencionado, a expressividade dos quadrinhos não se dá apenas pelo uso de palavras e de desenhos que compõem as cenas. Recursos característicos do gênero estão sendo estilizados e ganhando destaque na narrativa, como balões, apêndices, requadros, sarjetas, linhas cinéticas, a opção pelo traço realista, estilizado ou caricato, a expressividade das formas gráficas que originam as onomatopeias e o letreiro, considerando a infinidade de formatos que cada um deles pode assumir.

O balão, um dos recursos responsáveis pela caracterização do gênero, é definido por Ramos (2009) como um recurso gráfico capaz de representar a fala ou pensamento, geralmente indicado por um signo de contorno, isto é, uma linha que o envolve, e que busca recriar um solilóquio (a fala de um personagem), um monólogo (pensamento do personagem, também sozinho) ou uma interação conversacional entre personagens.

O balão teve sua primeira aparição em **Ally Sloper's Half Holiday**, uma série de histórias produzida por Charles H. Ross e Emile de Tessier para um jornal inglês, em 1867. A figura 23 apresenta-nos Ally como um anti-herói cômico, retratado no primeiro requadro recusando uma proposta de um tratamento capilar que promete fazer seus cabelos crescerem, ao qual rejeita com veemência. Na sequência, pensando que buscaria alguém, o personagem em primeiro plano cai na escada, provocando risos de crianças, ao fundo; e por último, em grande parte das noites calmas e silenciosas, quando ninguém está olhando, o personagem parece aliviado demais, ainda que resfriado.

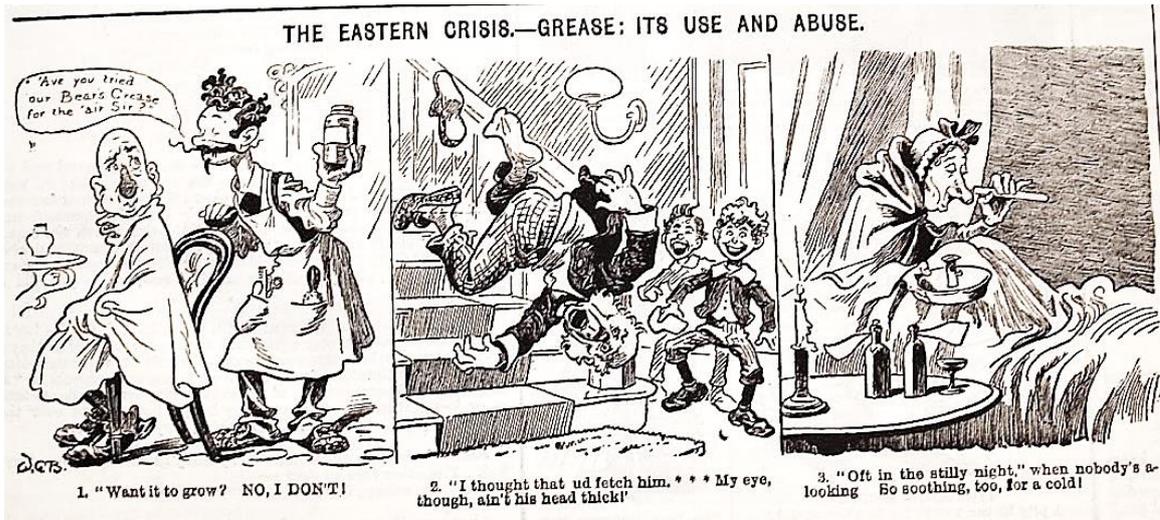


Figura 23

Surgimento do balão nos quadrinhos em **Ally Sloper's Half Holiday**, de Charles H. Ross e Emile de Tessier, 1867

Na história, apesar do uso do balão no primeiro quadro, percebe-se a importância da legenda, presente em todos. Nelas, constam os diálogos com o uso das aspas para enfatizar o recurso do discurso direto.

Outro marco na origem do balão é a história pioneira **The Yellow Kid**, na qual a fala ou o pensamento do garoto amarelo era, costumeiramente, representada em sua roupa. Na história publicada em 1896, no entanto, já aparecem balões e a partir dela, várias outras produções incorporaram o recurso.



Figura 24

Surgimento do balão nos quadrinhos em **The Yellow Kid**, de Richard F. Outcault, 1896

Juntamente à forma variável do balão, que pode indicar a fala, o pensamento, cochicho ou grito, o recurso pode ainda assumir diversas formas: trêmula, vibratória, de linhas quebradas ou glacial. Além dessas, o instrumento da representação verbal pode indicar a fala de diversos modos: uníssono, intercalado, composto, mudo; podendo, inclusive, não aparecer, mas ter sua presença subentendida. É importante mencionar que esses formatos de balão são apenas os modelos mais utilizados diante de uma grande variedade de outros possíveis. Ramos (2009) considera que o auxílio das novas tecnologias, como a informática, por exemplo, pode aumentar, significativamente, as possibilidades de personalizar e criar novas variáveis do recurso.

Ainda que o objetivo desse capítulo não seja o de exemplificar cada um dos tipos de balão mencionados acima, fica expressa a noção de que, enquanto recurso visual, ele também precisa ser analisado durante a leitura, pois a opção do autor por determinado modelo não é aleatória, e acarretará, na transmissão de determinada ideia, impressão ou sensação ao leitor.

Tomemos o exemplo retirado de uma tira da **Mafalda** em que há a presença de um balão uníssono (figura 25). Vemos no terceiro quadro o grande destaque atribuído à palavra “Yeah!”, observado não apenas pelo tamanho e a diferenciação da letra, mas pelo fato de o termo ter sido pronunciado por várias estudantes ao mesmo tempo, em coro.



Figura 25
Balão uníssono em **Mafalda**, Quino, 2012

Mafalda é a única que, de olhos arregalados, permanece em silêncio. O fato do não pronunciamento da personagem instiga-nos a pensar que, apesar de sua característica contestária, sempre questionadora mantém-se, dessa vez, muda e estarecida, como quem custasse a acreditar no que ouvia.

Outro recurso que enfatiza a expressividade do balão é a possibilidade de atribuir-lhe cor, como podemos observar na figura 26. O objetivo do autor é conferir autoria às falas dos personagens que interagem na história. Assim, de modo intencional, a mesma cor do uniforme do vendedor, a cor laranja, foi-lhe atribuída e empregada ao balão de sua fala. Dessa maneira, podemos entender que da mesma maneira que o uniforme laranja é um indício da companhia para a qual o homem trabalha, seu discurso também é configurado, como o de alguém que representa uma empresa.



Figura 26

Balão diferenciado pela cor em **Os levados da breca**, Wesley Samp, 2015

A consumidora manteve a cor branca no seu balão, pois seu discurso é neutro e, de forma oposta ao que ocorre com o vendedor, desinteressado em representar algo. No último quadro, a sobreposição de balões mostra o assalto ao turno da fala, isto é, a consumidora foi interrompida no meio de sua frase pela fala do vendedor.

As expressões faciais corroboram com o exposto, uma vez que o entusiasmo repentino do vendedor é percebido pelo aumento do tamanho dos seus olhos e na expressão prolongada “aaaaahhhhhh”, quando, enfim, compreende o que a consumidora queria e ele atinge seu objetivo que é vender. Já a consumidora, cuja postura corporal pouco se modifica, com exceção da sobrancelha, acentuada, tem um olhar de perplexidade diante de seu interlocutor.

O conteúdo do balão, geralmente representado com palavras, pode também abrigar imagens, sem que haja perda de sentido, conforme podemos verificar na figura 27, quando aquelas são substituídas por estas na fala.



Figura 27

Balão com imagens em **Mafalda**, Quino, 2012

Assim, devido ao excesso de informações transmitidas pelo personagem Filipe, o autor preferiu enfatizar sua narratividade por meio de imagens no lugar das palavras, daí sua ausência nos balões, mesmo que tal recurso não seja usual. Tal discurso imagético retrata, portanto, uma série de ações do garoto, facilmente compreendidas pelo leitor da tira.

Verifica-se, dessa forma, que, apesar de o balão ser, *a priori*, um espaço destinado ao uso de palavras, as imagens também podem cumprir essa função comunicativa.

A opção pela inversão das linguagens pode ser explicada, segundo Iser (1999), pelo fato de que “não somos capazes de apreender um texto [escrito] num só momento; o contrário ocorre na percepção de um objeto dado [imageticamente]” (p.11). O autor afirma ainda que tal figura (objeto) “talvez não seja captado em sua totalidade, mas se encontra a princípio com um todo diante da percepção” (p. 12).

A coerência do enredo é mantida na substituição, já que o personagem Filipe consegue transmitir sua intenção comunicativa, apoiando-se no contexto como um elemento facilitador da interpretação necessária (BRANDÃO e ALVES, 2015).

Outro fator de destaque e que se relaciona diretamente com o balão é o apêndice. Este não passa de um complemento daquele, sendo o indicador do autor da fala; revela, além disso, a direção de um som e enriquece a carga expressiva do balão. Há, na figura 28, na tira de Calvin e Haroldo, três diferentes tipos de apêndice.

A história de Laerte revela-nos a comunicação estabelecida entre uma pessoa e um espírito, personificado numa silhueta humana, na cor branca. Quando o vulto diz “Eu não sou mais”, destacando o “sou”, indica que o personagem não mais se encontra neste plano. As falas de tal personagem não são representadas por meio da fala, como acontece com o seu interlocutor, cujo balão usa o apêndice comum, já que a sombra utiliza uma espécie de apêndice que, conectado à sua mente, revela ao leitor seus pensamentos.

Assim como balão e apêndice mostram-se recursos significativos na leitura dos quadrinhos, a divisão da história em quadros também consta como um elemento expressivo da linguagem quadrinizada. Conhecidos como **requadros**, a sequência representada por esses limites pode imprimir conotações diversas às cenas que são retratadas. Na tira a seguir (figura 30), o autor propõe uma reflexão ao leitor, com o recurso de duplo sentido empregado pela palavra “limites”.

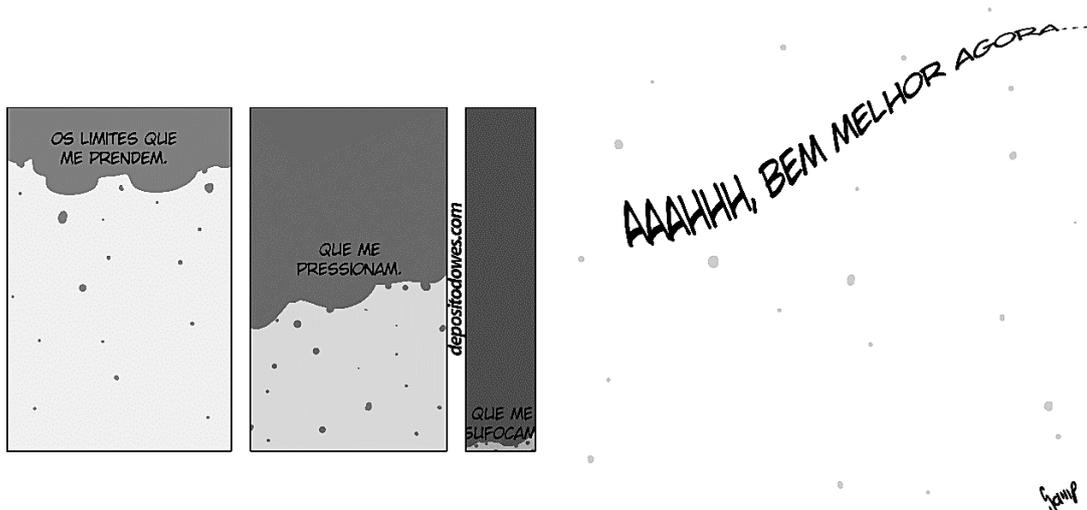


Figura 30

Requadros em **Os levados da breca**, de Wesley Samp, 2015

A tira compara os limites da vida aos limites do requadro. A partir do primeiro quadro, os espaços interiores diminuem, intensificando a ideia de pressão e sufocamento pretendidos pelo conteúdo verbal. A ausência das linhas demarcatórias dos limites da história na última cena dá a entender mais liberdade, não apenas no emprego da interjeição “aaahhh”, mas também pela expressividade no formato das letras e da reprodução delas no espaço, de aparência não-linear.

A sequência de quadros não traz um enredo narrativo, pois a proposta do autor é incitar a reflexão no leitor acerca da fuga de limites, isto é, da importância da

liberdade. O uso do pronome “me” pode direcionar nosso entendimento da tira como resultado de um desabafo do autor em seu processo criativo: utilizar uma sequência de poucos quadros para compor uma história pode parecer sufocante; o alívio, no entanto, se encontra quando não há linhas demarcatórias, ou seja, quando no ato da produção o autor possui liberdade criativa para fugir de padrões.

Associado ao requadro está a **vinheta**, ou **sarjeta**, que corresponde ao espaço vazio entre as cenas. É um recurso gráfico explorado por alguns autores e que gera efeitos interessantes para chamar a atenção para um recurso que passa despercebido por muitos leitores, conforme se pode observar na tira de Estevão Ribeiro, na figura 31.

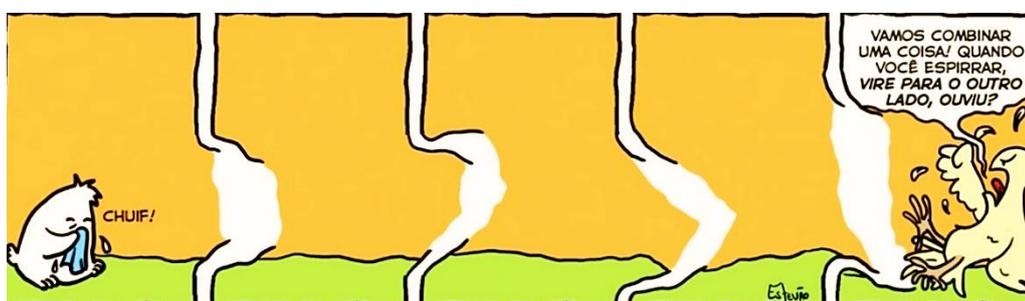


Figura 31

Sarjeta em **Os passarinhos**, de Estevão Ribeiro, 2011

O rompimento dos quadros causado pelo espirro de um personagem gera um efeito cômico à tira. As vinhetas, que geralmente são um instrumento demarcatório e estático, podem ser explorados como recursos visuais por meio de efeitos como esse que atraem o foco da leitura para si.

McCloud (1995) explica a função do recurso ao afirmar que a divisão das histórias em quadros faz surgir a sarjeta. Não há nada entre os dois quadros, mas a experiência de cada leitor indica que deve ter acontecido alguma coisa na passagem de um quadro ao outro. E, apesar de ter o tempo e o espaço fragmentados num ritmo recortado que revela momentos dissociados, somos capazes de “**conectar** esses momentos e **concluir mentalmente** uma **realidade contínua e unificada** (grifos do autor)” (p.67).

Embora no referido exemplo a sarjeta não tenha o objetivo de sequenciar a história, ela colabora com seu humor, pois utiliza o recurso da metalinguagem que, de acordo com Ramos (2009) é um aspecto “de particular interesse para as tiras cômicas” (p.43).

Outros efeitos, porém, são possíveis e até mais frequentes nos quadrinhos, conforme retratado na figura 32, na história de Will Tirano.



Figura 32

Sarjeta em **Rifa**, de Will Leite, 2015

Na tira, a vinheta também não possui a finalidade de separar a cena. A soma dos três quadros apresenta a sua continuidade da mesma, iniciada no primeiro quadro; além disso, por mais que as vinhetas estejam presentes, elas não interrompem o fluxo do cenário. No primeiro quadro, quando Jesus é interrompido, como nos sugere um balão sobrepondo-se ao seu, a continuidade entre os balões sugere a presença do falante, que se encontra no último quadro. A progressão de imagens e da fala do sujeito que interrompe a cena impulsiona a leitura da história.

A ironia presente na história se contrói, à medida que o leitor relaciona a fala de Jesus e a retratação imagética da Santa Ceia, no exato momento em que o Mestre, solenemente, revela aos discípulos que será traído. Surge, então, no meio deles um discípulo que assalta o turno de sua fala para oferecer uma rifa, cujo prêmio – chocolates – remete-nos ao fato de que, após a morte de Jesus, haveria sua posterior ressurreição, a Páscoa.

Além dos recursos próprios da narrativa quadrinizada, a noção de movimento é um princípio fundamental em gêneros como os quadrinhos que, apesar de sequenciais, são estáticos por serem compostos de imagens fixas. Um dos modos de sugerir a ideia de movimento é o emprego de **linhas cinéticas**. Elas direcionam o deslocamento ou a trajetória percorrida pelos personagens.



Figura 33

Linhas cinéticas em **Snoopy**, de Schulz, 2011

É possível perceber, na figura 33, que as linhas cinéticas aparecem em todos os quadros durante um treinamento de beisebol da turma do Snoopy. O time de Charlie Brown tem dificuldade em receber as bolas, que viajam por todos os quadros. O percurso é marcado por linhas tracejadas no primeiro e último quadros, ou seja, linhas descontínuas ou pequenos segmentos dela, convergindo numa mesma direção e múltiplas, quando observamos sua duplicidade no segundo e terceiro quadros.

O pessimismo e a fama de fracassado acompanham Charlie Brown nas histórias de Peanuts. Como líder de um time de beisebol limitado, o personagem mantém seu discurso incrédulo com relação a progressos nos treinamentos.

Direcionando o foco à imagem dos quadrinhos, podemos observar diferentes modos de retratar os personagens. Ficando à escolha de cada autor, as figuras podem ser desenhadas seguindo uma linha mais realista, mais estilizada ou caricatural. Na figura 34, o personagem Homem Aranha é representado nos três traçados possíveis e usuais na produção de quadrinhos.



Figura 34a



Figura 34b



Figura 34c

Homem aranha: traço realista (34a), estilizado (34b) e caricato (34c)

Os dois primeiros são, geralmente, utilizados em histórias elaboradas nas revistas próprias do personagem que, por ser um herói, precisa ser desenhado de modo mais verossímil. Já o terceiro traço, de aspecto grotesco, é mais empregado nas histórias sequenciais em formato de tiras, onde o cômico é empregado com maior frequência. O elemento que provoca o riso na tira, além da deformação da figura do personagem é o fato de ele reclamar encontrar apenas uma mosca na sopa, pois, na condição de aranha, o herói esperava fazer uma refeição farta de insetos, respeitando os instintos da cadeia alimentar.

Retomando os recursos expressivos de ordem visual dos quadrinhos, a palavra também pode ser trabalhada, de maneira efetiva, como imagem. O tamanho, a cor, a formatação, a posição das letras e até a pontuação podem conferir ao enunciado escrito uma conotação única de ênfase, grito, cochicho, prolongamento da fala, interrupção, entre muitos outros.

Em Mafalda, Quino utiliza variações de tamanho e formatos da letra para imprimir diferentes significados ao conteúdo proferido por seus personagens. No exemplo a seguir (figura 35) a pequena contestadora nos revela um exemplo do que foi exposto anteriormente.



Figura 35

Expressividade da letra em **Mafalda**, Quino, 2012

O tamanho da letra empregado no balão de Mafalda é maior do que o de seu pai, como é possível compararmos no terceiro quadro. Se por um lado, a fala em destaque da menina representa seu entusiasmo, a resposta do pai, que começa com

a expressão “bemmmm”, tendo a última letra prolongada, revela sua cautela para não entristecer a filha com a resposta contrária à esperada. Diante de tal situação, Mafalda se exalta, soltando um grito de protesto que assusta seu pai de tal forma que ele chega a soltar a xícara que estava levando à boca, além de ser abafado pelo aumento das proporções do balão da menina.

As onomatopeias também são recursos fortemente associados aos quadrinhos, mesclando elementos verbais e visuais em sua composição. A carga sonora está presente nelas por serem a forma visível de comunicar os sons, por meio da escrita.



Figura 36

A expressividade da letra em **A entediante vida de morte Crens**, de Gustavo Borges, 2014

Na tira, a palavra “Triiiiiim...”, juntamente com a carga semântica da palavra acordar e a imagem de um personagem deitado em sua cama permite ao leitor inferir, baseado em experiências pessoais, que se trata do disparo de um despertador. O som parece longo, conforme se observa na repetição da vogal “i”, dando a impressão de começar alto para ir, gradativamente, abaixando – demonstrado por meio do esmaecimento das letras – até não poder mais ser ouvido. A grafia clara do início do som se perde ao longo da palavra, cujo fim, do ponto de vista sonoro, deve ser quase imperceptível.

A surpresa diante do final da vida é o tema retratado na tira. A morte, personificada numa caveira, aparece refletida no espelho de um personagem idoso, indicando o dia de sua morte. Diante do questionamento do homem, a morte pergunta se o mesmo desfrutou do período que teve para viver. As frases inicial e final retratadas no primeiro e no último quadros sob um fundo escuro fazem sentido no contexto do enredo.

Sendo não apenas a reprodução escrita de uma sonoridade, as onomatopeias são, abundantemente, enriquecidas por cores, texturas e diferentes tamanhos de letras para aproximar o leitor, ao máximo, do sentido pretendido na representação.



Figura 37

Onomatopeias em **TataraBruxa**, de Lucas Lima, 2014

Na história de Lucas Lima, são retratadas 12 onomatopeias, compostas de elementos visuais que reforçam os sons expressos de forma escrita. Vale reforçar que as escolhas expressivas não são aleatórias. A sonoridade “Chua” é associada à mergulho na água, e, não por acaso, o autor expressou um contorno irregular azulado, remetendo ao conceito de água; assim, como acontece em “Choque”, cujo contorno trêmulo passa ideia de corrente elétrica; e o “Nhac!” possui um contorno branco arredondado sob um fundo vermelho, o que pode remeter a uma boca, isto é, a uma mordida.

Além dessa possibilidade, há também os símbolos convencionalmente aceitos empregados como representação de algo amplamente conhecido nos quadrinhos: as **metáforas visuais**. Elas enriquecem o conteúdo das histórias por expressarem conotações conhecidas pelo público sem que precisem, necessariamente, explicitar sua intenção. Entre os mais comuns, corações indicam paixão; raios, caveiras e bombas indicam briga, raiva ou palavrão; carneirinhos significam sono, assim como a letra “z”.

No exemplo expresso na figura 38, Schroeder conversando com Charlie Brown apresenta-nos, em cifras musicais, o que está cantarolando. Ainda que grande parte dos leitores possa não compreender o código empregado na representação das cifras assim como Charlie Brown, o leitor percebe que tais sinais indicam a composição de uma música.



Figura 38

Visualidade das palavras em **Snoopy**, Schulz, 2015

A visualidade das palavras é igualmente explorada nos títulos das histórias em quadrinhos, instrumento que vai além da nomeação das narrativas. Dessa forma, elas agem como um fator introdutório a determinado tema, abordado no enredo ou caracterizador de um personagem. Os títulos das compilações também são cuidadosamente elaboradas, pois a intenção é criar a identidade da revista, o que acaba se tornando uma espécie de logotipo.

Nas revistas da Turma da Mônica, por exemplo, há o cuidado por parte de Maurício de Sousa, seu idealizador, que no título de cada revista – que leva o nome do personagem – haja uma identificação imediata com este, conforme se pode verificar nas figuras 39a, 39b e 39c.

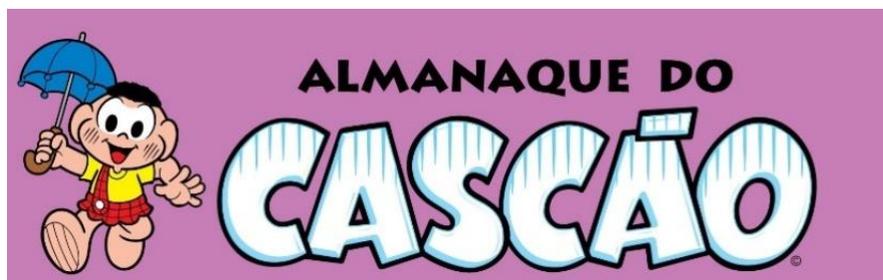


Figura 39a

Letreiro do almanaque do **Cascão**, de Maurício de Sousa

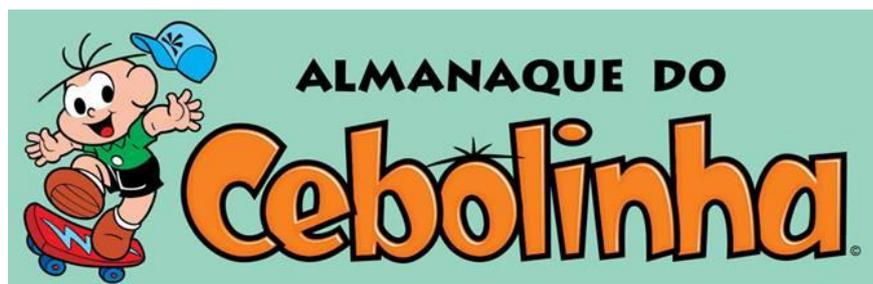


Figura 39b

Letreiro do almanaque do **Cebolinha**, de Maurício de Sousa



Figura 39c

Letreiro do almanaque da **Turma do Penadinho**, de Maurício de Sousa

Na nomeação dos almanaques, isto é, na seleção das melhores histórias dos personagens acima, percebemos que as escolhas gráficas são pensadas para criar identidade, de modo que cada um deles seja associado à sua história. O primeiro letreiro (figura 39a) faz referência direta às manchas no rosto de Cascão, causadas pelo seu medo de tomar banho. No segundo, temos o característico cabelo de cinco fios espetados de Cebolinha no título de sua revista. O último integrante da turma representa uma turma de monstros e fantasmas, e, por esse motivo, o almanaque da Turma do Penadinho é representada por letras que remetem ao gênero terror, ainda que esse tema não seja abordado nas histórias.

Nos quadrinhos, as progressões temporal e espacial estão intimamente ligadas. Com relação ao tempo, as histórias representam-no a partir de uma série de elementos gráficos, como linhas que indicam trajetória, o número de vinhetas ou a adição ou desaparecimento de elementos na troca das cenas, mas o principal elemento na compreensão do tempo percorrida na história depende da interpretação do leitor.

O tempo se torna perceptível a partir do número de quadros empregados na história, isto é, quanto mais quadros, maior é a passagem do tempo. O efeito, porém, pode, inversamente, acontecer a partir de um único quadro. A tira da série “Os passarinhos” apresenta uma única vinheta (figura 40). Nela, os personagens aparecem duplicados, como se refletidos por um espelho, de forma que à esquerda estão no tempo presente e são capazes de visualizar a si mesmos mais velhos, à direita.



Figura 40

Passagem temporal em **Os passarinhos**, de Estevão Ribeiro, 2014

O balão que dá forma aos pensamentos dos personagens no presente e no futuro aparece numa posição central, e o ápice indicando para as duas extremidades dos quadrinhos reforça a distância espaço-temporal dos personagens. Assim, não é necessário fazer uso de vinhetas; o tempo está implícito no enredo e no conteúdo visual empregado.

A semelhança das imagens reproduzidas em diferentes quadros intenciona atrasar o fluxo temporal. Assim, o leitor infere que a cena aconteceu em um período curto de tempo, quase que instantaneamente. Do contrário, quando a sequência é representada com uma diversidade de figuras grandes entre os quadros, isto é, quando entre eles, o cenário se modifica, bruscamente, o leitor tem maior dificuldade para estabelecer a coerência, ficando comprometida sua compreensão da história.

A tira de Thales Gaspari (figura 41) serve-nos de exemplo sobre a noção temporal nos quadrinhos. A presença de onze quadros faz com que a passagem de um segundo entre o primeiro e o penúltimo requadro pareça uma eternidade. A angústia revelada na expressão corporal da garota é enfatizada nos detalhes reproduzidos em cada quadro. O destaque em *close* aos sinais visíveis de nervosismo e impaciência descrevem o estado de ansiedade em que a personagem se encontra.



Figura 41

Passagem temporal em **À espera**, de Thales Gaspari, 2014

O cenário também pode dar ao leitor pistas acerca do tempo transcorrido. Assim, temos no (des)aparecimento ou deslocamento de elementos entre as vinhetas na tira do personagem Armandinho, na figura 42.

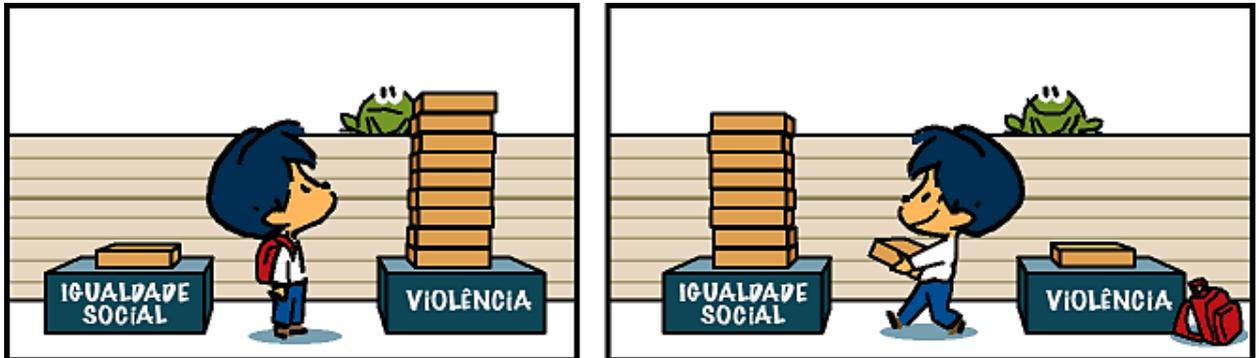


Figura 42

Passagem temporal em **Armandinho**, de Alexandre Beck, 2015

Na primeira vinheta, o personagem observa com semblante sério a grande quantidade de blocos empilhados indicando o alto nível de violência em relação ao baixo nível da igualdade social. Na segunda, os blocos são revertidos para aumentar esta em detrimento daquela. O tempo está implícito no período necessário para que a mudança da localização dos blocos acontecesse. A representação do personagem no segundo quadro reforça, por meio do movimento de caminhar com um bloco em direção ao patamar da igualdade social, que o menino abandonou a mochila que estava em suas costas no quadro anterior e moveu as unidades de lugar.

Conforme observado, os fatores tempo e espaço estão, intrinsecamente, ligados na narrativa quadrinizada. O movimento do personagem altera o espaço, isto é, o cenário em que ele se encontra. Somado a isso, o tempo também é lido pelo receptor, pois mudanças espaciais causam movimento e demandam tempo. Na história a seguir, temos um exemplo do que foi proposto, ao percebermos o movimento sugerido pelo nado de um peixe. Representado ora por inteiro, ora parcialmente, ele indica-nos o sentido em que o movimento se dá: da esquerda para a direita. A passagem do tempo subentendida é, no último quadrinho, confirmada e revelada.

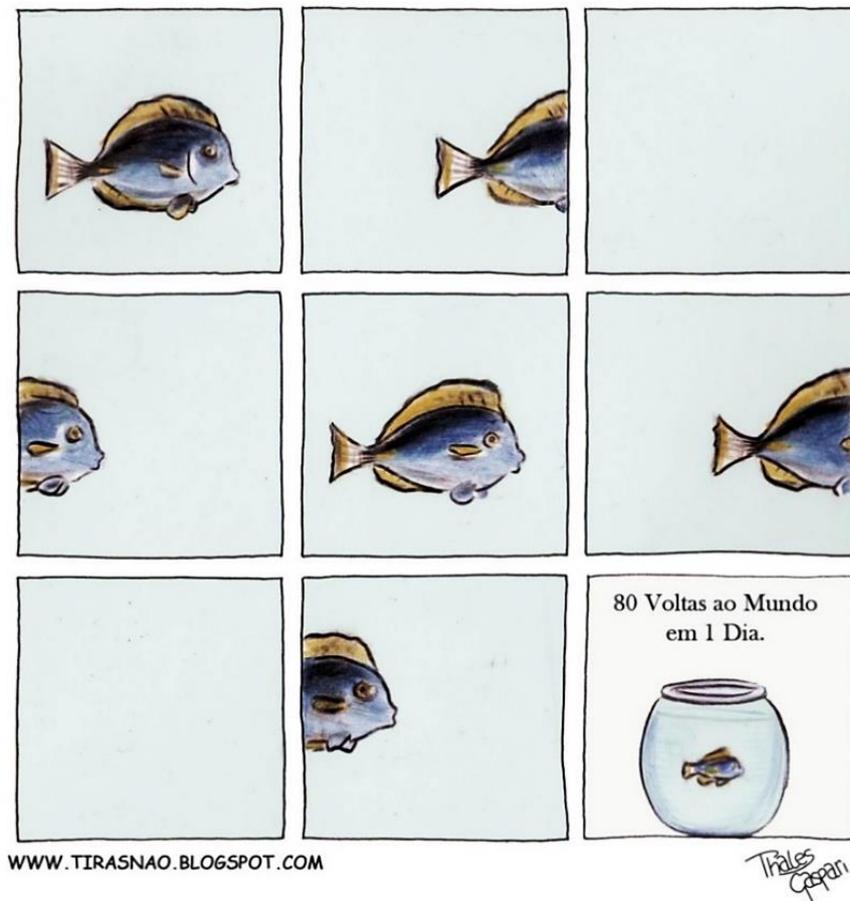


Figura 43
Passagem temporal em **Sentimento do mundo**, de Thales Gaspari, 2015

Fazendo menção ao pouco espaço reservado ao peixe confinado no aquário, o autor da tira brinca com as formas em destaque na história: o quadrado do requadro e o movimento circular do peixe dentro da forma anterior.

A passagem do tempo pode, ainda, se dar na representação do próprio personagem. A metalinguagem presente na figura 44 dá um tom de proximidade entre autor e leitor. O recurso verbal utilizado dialoga perfeitamente com a imagem: a questão do tempo é relativa na fala e no envelhecimento do personagem, cuja cena aparentemente curta, envolvendo o tempo necessário para um gole de bebida causa a passagem de anos em sua vida.



Figura 44

Passagem do tempo em **Ainda sem título**, tira #8, de André Almeida, 2012

A palavra **relativo** associada à personagem idosa semelhante ao criador da Teoria da Relatividade, Albert Einstein, enriquece o sentido da tira. Ela é, portanto, um exemplo claro sobre a interferência dos conhecimentos prévios do sujeito leitor. Sem essa informação, o leitor compreenderia apenas parte do que foi pretendido pelo autor.

3.2 A linguagem não-verbal nos quadrinhos: leitura de imagens

A leitura, enquanto construção de sentido, é uma atividade interativa entre autor e leitor, e sua materialização ocorre no texto. Assim, fatores externos a ele são fundamentais para o entendimento do objeto lido. O contexto de produção e de recepção, bem como o período histórico e social em que o texto foi lido e produzido devem ser considerados para que a interpretação da história se efetive.

Cabe ao leitor, portanto, desenvolver a consciência acerca de seu papel ativo no estabelecimento da compreensão. Segundo Ponte (2007), “as formas de leitura em dado momento, por certos leitores, em relação a determinados textos, podem variar historicamente” (*ibidem*, p.35).

Na análise de imagens, Panofsky (1979) enumera três níveis de compreensão da arte, que podem ser aplicados a leitura não apenas de obras artísticas, mas de qualquer texto imagético. Ao primeiro nível, o autor denomina primário, chamado

também de descrição pré-iconográfica. Ele corresponde ao primeiro contato com a imagem; logo, entendemos esse como a capacidade de visualizar, reconhecer e nomear as formas visuais. O conceito pré-iconográfico diz respeito à descrição ou decodificação na leitura.

Ao segundo nível – secundário – o autor denomina análise iconográfica o nível básico de interpretação das imagens, que consiste em desvendar o significado do objeto representado.

Já o terceiro e último nível da tríade concebida pelo autor refere-se ao nível mais denso de interpretação, a do significado intrínseco. Exige do leitor indagações a partir do reconhecimento e da interpretação obtidas nos níveis anteriores. Para isso, reivindica os conhecimentos acumulados enquanto experiência do leitor, considerando a obra como fruto de uma realidade sócio, cultural e histórica. De modo crítico, o significado é então ampliado diante do estabelecimento de relações.

Na figura 45, a tira de Carlos Ruas possui apenas a linguagem imagética e, ainda assim, não há dificuldade em compreender a mensagem que dispensa o uso de palavras.



Figura 45

Quadrinhos imagéticos: **Jesus na terra - No princípio**, de Carlos Ruas, 2012

A leitura pré-iconográfica desta tira permite-nos identificar que em seis quadros, há o aparecimento de oito diferentes personagens na história. No primeiro quadro há um ancião, assim como no último. Em cada divisão narrativa existem sempre dois personagens: um conta uma história, o outro apenas ouve.

Em nosso primeiro nível de leitura, o iconográfico, Panofsky (1979) diz respeito “ao tema ou mensagem das obras de arte” (p.47). Nesse sentido, verificamos que, após o reconhecimento dos traços da figura masculina que consta no interior dos balões, há a percepção de que tal figura é Jesus. Temos, assim, uma interpretação primária. Esse entendimento, porém, é insuficiente, já que a leitura foi feita num nível superficial.

Analisando as vestes dos personagens que dialogam sobre Jesus, percebemos que eles são de uma época diferente da nossa – provavelmente são homens da Antiguidade. Eles contam não apenas os poderes do homem de caminhar sob as águas (quadros 2 e 3), mas também sobre algumas façanhas como fazer malabarismos, voar e enfrentar dragões no mar (quadros 4, 5 e 6).

Nesse ponto, o leitor percebe que cada receptor no quadro seguinte se torna emissor de uma história que se modifica segundo o seu ponto de vista. Cada um a seu modo reconta a história a um novo receptor modificando-a e enfatizando a ausência da imparcialidade e as alterações na narrativa, enquanto ela é transmitida oralmente. É importante mencionar que as ações contadas são repassadas numa crescente ordem de importância e demonstração de poder, como se pode perceber no aumento da gesticulação das personagens, no momento em que ouvem a história. Até que, no último quadro, um personagem decide registrar o fato, por escrito. Ao ser registrada, pretendia-se uniformizar a história.

O diálogo representado, imagetivamente, no interior dos balões substitui a formatação tradicional, na qual as palavras preenchem os limites deste recurso gráfico.

Embora o emprego conhecido de balão seja o espaço onde constam palavras proferidas por um ou vários personagens, observa-se que o recurso não existe apenas em função da linguagem verbal, mas pode representar a própria mensagem pretendida, como a linguagem visual, cuja eficiente substituição garante o sentido da história e minimiza o espaço. Dessa forma, a narrativa é enriquecida com a utilização única da linguagem imagética, dentro e fora dos balões.

A tira (figura 46) também tem nos balões a chave para a interpretação da mensagem pretendida pelo autor, e como no exemplo anterior, não há palavras, nem imagens no interior dos balões; mas, ainda assim, eles se constituem como elementos fundamentais na história.

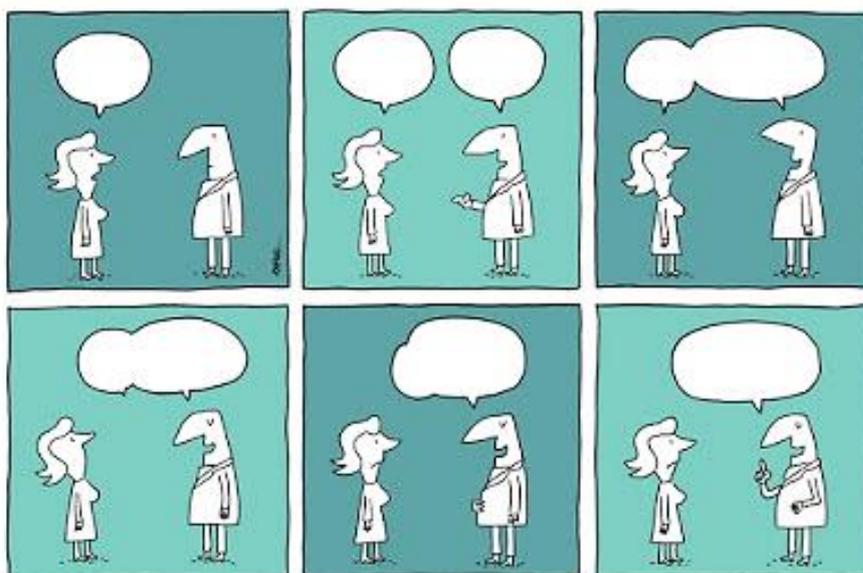


Figura 46

Quadrinhos imagéticos: **Sem título**, de Rafael Correa, 2012

O papel da linguagem verbal – ausente no quadrinho – é suprida pelo trabalho feito com o balão. A mensagem pretendida pelo autor é, facilmente, percebida pelo leitor atento: trata-se da ocorrência do discurso machista. Ao iniciar sua fala, a personagem é surpreendida ao perceber que o homem passa de receptor a coparticipante no diálogo estabelecido, até que a fala dele passa a crescer de tal modo, que o balão da mulher diminui, funde-se ao dele até que, no final da história, o homem torna-se o enunciador.

O texto verbal, isto é, o conteúdo da conversa entre os personagens não é fundamental aqui; nesse caso, é necessário perceber que a fala da mulher foi oprimida pela fala do sexo oposto. O volume do discurso masculino cresce até sobrepor-se ao da mulher.

A escolha do fundo azul é claramente intencional. Ela remete a um cenário masculino, cujo emprego só é percebido no final, quando o leitor, enfim, interpreta a crítica ao machismo. Reconhecer a conotação masculina na cor azul é considerar a convenção social enraizada em nossa cultura. Nesse sentido, não basta identificar a cor que compõe o cenário vazio da história, é preciso entender que: “o motivo pode ter uma significação bem particular, vinculada tanto a seu contexto interno, quanto ao de seu surgimento, às expectativas e conhecimentos do receptor” (JOLY, 2007: p. 42).

O papel ativo do leitor na construção do sentido está exemplificado na figura 47.

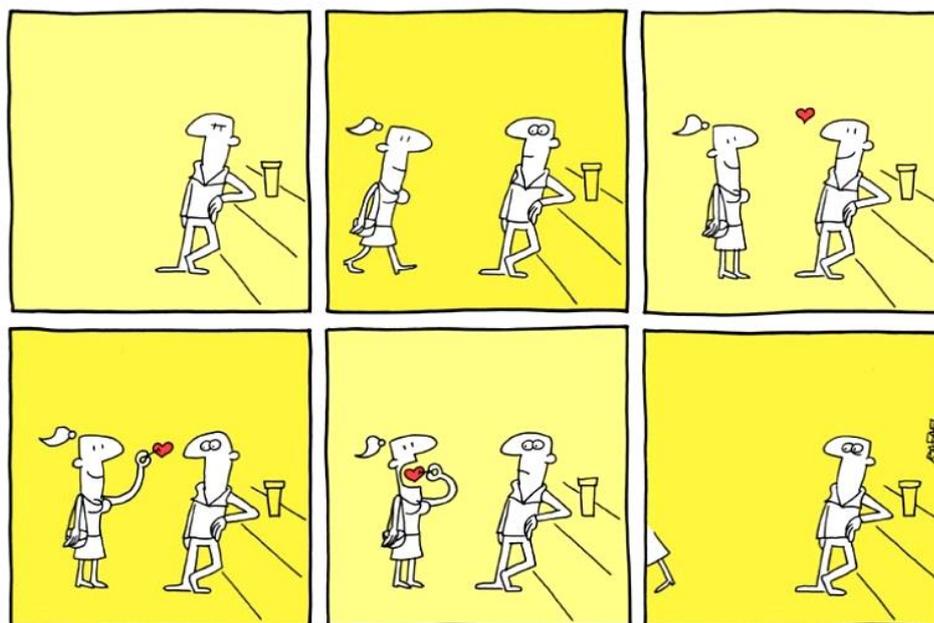


Figura 47

Quadrinhos imagéticos: **Sem título**, de Rafael Correa, 2012

A ausência de cenário permite ao leitor inferir que se trata de um bar, pois alguns elementos simples nos permitem hipotetizar tal premissa. As três linhas paralelas, em profundidade (perspectiva) dá-nos a ideia da existência de um balcão, sob o qual há um copo. A postura despojada e recostada dá-nos a entender que o personagem está aproveitando sua bebida, à espera da aproximação de alguém, fato que ocorre no próximo quadro.

O terceiro elemento que nos permite construir, imageticamente, o cenário de um bar é o emprego de um palito espetando o coração e sendo comido, em seguida, pela outra personagem. O fato de relacionar um balcão, uma bebida e um aperitivo a um bar só se realiza por constar no repertório coletivo de que esses elementos poderiam compor tal cenário.

A questão temporal na tira evidencia a curta duração da cena, em seis requadros. O tempo é registrado no aparecimento de uma personagem que se aproxima do homem próximo ao balcão, se serve do coração dele – símbolo do interesse amoroso – como um petisco e sai. A representação do mesmo espaço é um indício de que a cena levou pouco tempo para acontecer. A esse tipo de transição,

McCloud (1995) denomina momento-a-momento, pois exige mínimo esforço interpretativo, já que a ação ocorre lenta e de forma explícita.

O enredo é, basicamente, o mesmo entre o segundo e o quinto quadros. O personagem estático, faz movimentos apenas com os olhos, mantendo seu corpo sempre na mesma posição. Expressões faciais focadas na representação dos olhos e da boca garantem ao leitor inferir os sentimentos de indiferença (primeiro quadro), atenção à moça que se aproxima (segundo), calma (no terceiro), assim como susto (nos três últimos).

Na figura 48, além do emprego de imagens, o autor fez uso de onomatopeias, cujo efeito verbal com características visuais enriqueceu o conteúdo da linguagem híbrida.

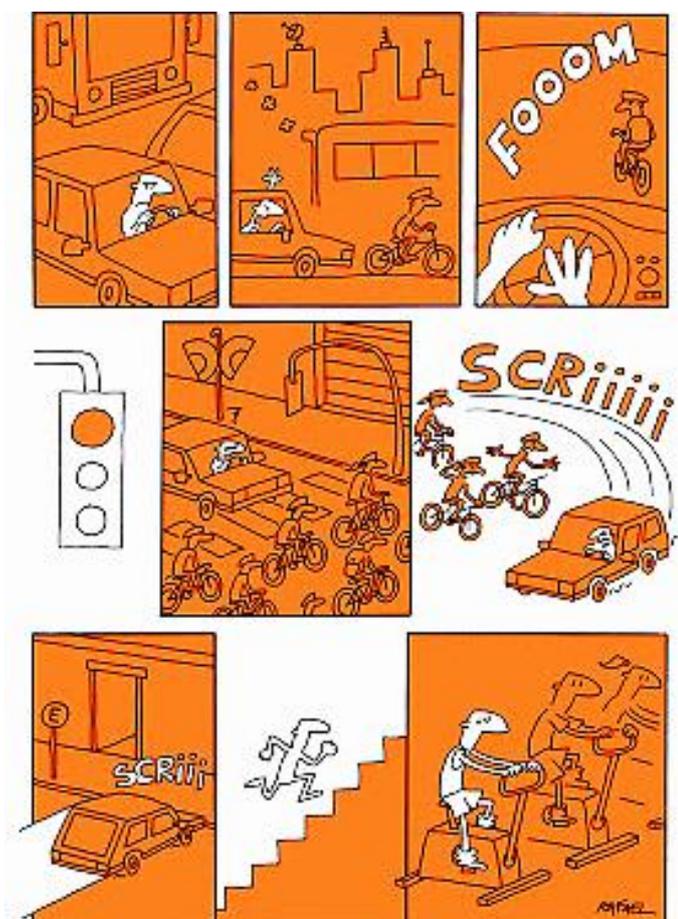


Figura 48

Quadrinhos imagéticos: **Sem título**, de Rafael Correa, 2012

A dominância da cor vermelha chama atenção na tira. Ela passa ao leitor a sensação de irritação, de agito; sentimentos esses reforçados pela personagem

principal. Apressado, vivencia uma rotina estressante no trânsito, fato que o faz gesticular, visivelmente aborrecido.

No terceiro quadro, a representação “FOOOOM” e a mão sob o centro do volante indicam uma forte buzina. O leitor consegue identificar não apenas pelo posicionamento da mão do personagem, mas também pela representação escrita de um som que se reconhece.

Assim também acontece quando nos quadros 6 e 7 o som “SCRlllll” faz menção a um modo agressivo de conduzir um veículo. As linhas cinéticas auxiliam a compreensão, pois elas refazem o trajeto percorrido pelo veículo, indicando a sua alta velocidade.

O foco também é, cuidadosamente, direcionado à ênfase desejada pelo autor. Aproveitando-se do uso de apenas duas cores, o leitor foca o olhar na imagem em evidência, ainda que ela seja a menor parte destacada, como o homem em branco imerso num cenário vermelho na primeira cena da narrativa.

O uso da vinheta é um fator a ser considerado na história a seguir (figura 49). Ela utiliza esse recurso como um aliado na representação temporal da história.



Figura 49

Quadrinhos imagéticos: **A entediante vida de Morte Crens**, de Gustavo Borges, 2013

A história, retratada em 14 quadros de diferentes tamanhos, é repleta de simbolismos, passíveis de interpretação pelo reconhecimento dos ícones empregados.

Peirce (2005), referência no estudo de imagens, define signo a partir da tríade: ícone, índice e símbolo. Estabelecendo relação entre significante e referente, o ícone é uma representação diretamente associada ao objeto representado. Na história, a caveira revela uma conotação fúnebre, remete-nos diretamente à ideia de morte, por exemplo.

O índice, um elemento indicador, conta com a experiência do indivíduo ao ler um signo, para que diante de uma evidência, seja capaz de contruir o significado. Na história, temos uma longa sequência quadrinizada composta de uma mescla de requadros coloridos e outra, mais breve em escala monocromática. A intenção em empregar tal recurso é indiciar ao leitor de que há dois momentos temporais na história: os tempos presente nas imagens coloridas e o passado rememorado nas imagens em preto e branco. Esses requadros são índices de fotografias antigas, momentos vividos e recordados pelo personagem diante do ato de abrir e fechar os olhos.

A distância entre as vinhetas auxilia a marcação do tempo. Os requadros mais estreitos são empregados nos momentos mais breves da vida, como a infância e adolescência. A fase adulta está inserida em requadros, propositalmente, mais largos, para que a impressão temporal do leitor seja mais longa.

No primeiro quadro, temos a personificação do sopro de vida. A personagem, mais próxima às características de seres pertencentes ao mundo fantástico que aos da vida real, direciona o sopro da vida, rumo ao último quadro. Nele, as partículas que voam ainda o alcançam mas agora, a figura representada é antagônica à primeira: trata-se da morte.

Os quadros que revelam o movimento de abrir e fechar os olhos podem representar uma piscada longa, cujo objetivo seria relembrar a trajetória da vida. No final, há a repetição da cena de fechar o olho, subentendendo-se como a morte do personagem, representada pela caveira.

A figura 50 é a retratação parcial de uma adaptação literária em versão quadrinizada. Nela, enfatizamos a importância do conhecimento de mundo na leitura de um texto, assim como exemplifica a cooperação entre autor e leitor na busca pelo entendimento da mensagem pretendida.

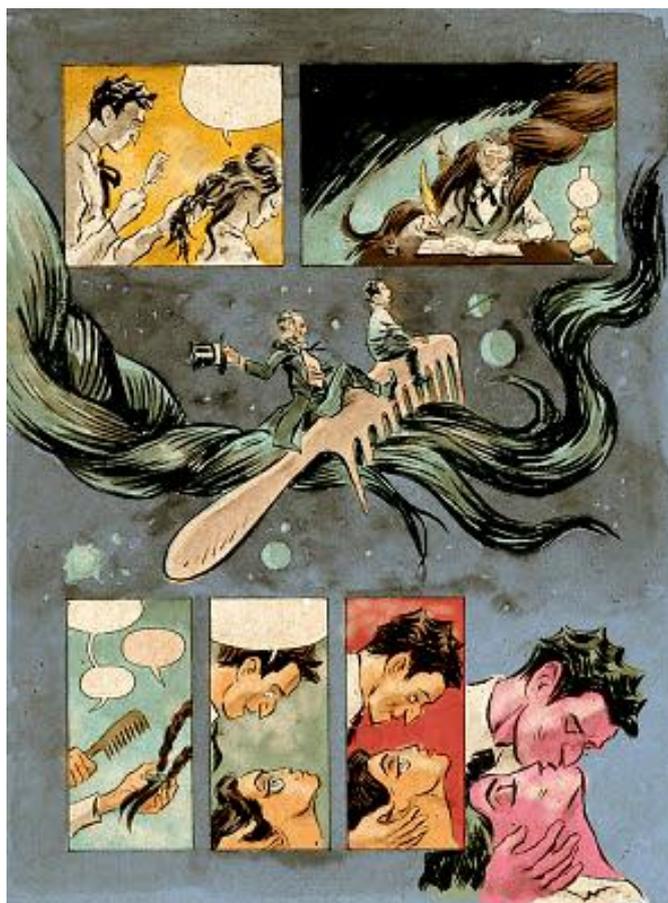


Figura 50

Página da adaptação literária **Dom Casmurro**, de Ivan Jaf, 2012

Essa sequência quadrinizada é parte integrante do romance **Dom Casmurro**, do escritor realista Machado de Assis. O trecho reproduzido a seguir corresponde a um excerto do capítulo 33 (O penteado), extraído da obra que inspirou a versão quadrinizada:

"Vamos ver o grande cabeleireiro", disse-me rindo. Continuei a alisar os cabelos, com muito cuidado, e dividi-os em duas porções iguais, para compor as duas tranças. Não as fiz logo, nem assim depressa, como podem supor os cabeleireiros de ofício, mas devagar, devagarinho, saboreando pelo tato aqueles fios grossos, que eram parte dela. O trabalho era atrapalhado, às vezes por desazo, outras de propósito para desfazer o feito e refazê-lo. Os dedos roçavam na nuca da pequena ou nas espáduas vestidas de chita, e a sensação era um deleite. Mas, enfim, os cabelos iam acabando, por mais que eu os quisesse intermináveis. [...] Se isto vos parecer enfático, desgraçado leitor, é que nunca penteastes uma pequena, nunca pusestes as mãos adolescentes na jovem cabeça de uma ninfa... Uma ninfa! [...] Juntei

as pontas das tranças, uni-as por um laço, retoquei a obra alargando aqui, achatando ali, até que exclamei:

— Pronto!

— Estará bom?

— Veja no espelho. Em vez de ir ao espelho, que pensais que fez Capitu? Não vos esqueçais que estava sentada, de costas para mim. Capitu derreou a cabeça, a tal ponto que me foi preciso acudir com as mãos e ampará-la; o espaldar da cadeira era baixo. Inclinei-me depois sobre ela, rosto a rosto, mas trocados, os olhos de uma na linha da boca do outro. Pedi-lhe que levantasse a cabeça, podia ficar tonta, machucar o pescoço. Cheguei a dizer-lhe que estava feia; mas nem esta razão a moveu.

— Levanta, Capitu! Não quis, não levantou a cabeça, e ficamos assim a olhar um para o outro, até que ela abrochou os lábios, eu descí os meus, e... Grande foi a sensação do beijo. (ASSIS, 1995: p. 56-57).

Obra brasileira, amplamente conhecida, cujo enredo é contado por um narrador-personagem, que relata fatos que marcaram sua vida desde a mocidade até a velhice. Entre as memórias de Bentinho, o protagonista da trama, estão sua vida no seminário, a amizade com Escobar e o amor por Capitu, sua amiga de infância. O clímax da narrativa gira em torno da desconfiança de que Capitu, agora sua esposa, o tenha traído com seu colega de seminário Escobar, a ponto de duvidar que seu filho, Ezequiel, seja fruto de sua relação com a esposa.

Entretanto, esse reconhecimento só é possível graças a compatibilidade do conhecimento de mundo do autor e do leitor. Ao compor um texto, o emissor idealiza um receptor que compartilhe de seus conhecimentos, cujos interesses por ele sejam comuns entre ambos. Se o leitor desse conteúdo tiver esse conhecimento prévio e ativá-lo, ele será parte importante na construção do sentido.

Sobre a parceria autor-leitor na construção do sentido, Van Dijk (2002, p. 15), afirma que “compreender envolve não somente o processamento e interpretação de informações exteriores, mas também a ativação e uso de informações internas e cognitivas.” Assim, caso a mensagem pretendida pelo autor não alcance o leitor, o texto poderá ser interpretado com prejuízo, pois além de empreender mais tempo e esforço para reconhecer e interpretar a história, alguns detalhes podem passar despercebidos pelo leitor.

Nesta passagem, o uso do requadro é bem explorado, mas não limita a criação do autor. Ele distribui as imagens em requadros de tamanhos diferentes sob um fundo em destaque, ilustrado.

O trecho do romance machadiano retrata Bentinho escrevendo, contando sua própria história, como referência à obra original, quando no meio da cena, o narrador conversa com o leitor, exemplo do uso de metalinguagem. Enquanto isso, a trança de Capitu se presentifica no pensamento do protagonista que, mentalmente, viaja (céu, com planetas retratados) revivendo a cena. Nos dois últimos quadros, Capitu deixa a cabeça cair para trás e Bentinho a beija. Apesar de não estar delimitada aos domínios do requadro, o beijo é representado na sequência, garantindo a ideia de continuidade da ação.

Importante mencionar que na adaptação, apesar dos balões estarem em branco, eles são propositalmente dispostos nos momentos de diálogo dos personagens se compararmos com o excerto correspondente às cenas, enfatizando a proximidade do enredo da adaptação ao original, mas respeitando as individualidades de cada linguagem.

IV. Leitura e a linguagem verbo-imagética dos quadrinhos

Palavra e imagem são como *cadeira e mesa*:
se você quiser se sentar à *mesa*, precisa de ambas.
(GODARD *apud* JOLY, 2007: p. 115)

A leitura, ato da comunicação social, revela uma concepção ampla, que vai além da mera decifração da escrita. O domínio da simbologia que envolve o conhecimento linguístico nas culturas grafocêntricas é apenas parte do conjunto de habilidades necessárias à complexa compreensão dos sentidos.

Isso porque, enquanto uma atividade intelectual inerente à conduta humana, surge muito antes das primeiras manifestações da linguagem escrita, já que o homem depreendia significados frente ao contato com a sua realidade, fosse na convivência com seus semelhantes, no cultivo da terra ou no conhecimento do clima.

Diante da inexistência de um padrão formalizador da linguagem, isto é, a escrita, o conhecimento de mundo - ou enciclopédico - era responsável por mediar a interação entre o homem e a sua realidade. As experiências vividas tornavam-se parâmetro para garantir a convivência em grupo, bem como para o desempenho em tarefas diárias e na aquisição da sabedoria.

Com a padronização dos registros, a escrita se tornou um elemento de destaque nas sociedades letradas. O domínio dessa nova forma de registro passou a ser um fator de distinção social, à medida que apenas importantes e influentes indivíduos tinham conhecimento de sua estrutura.

A escrita moderna, entretanto, tem a imagem como origem e, por vezes, explora traços visuais que conferem à palavra escrita um aspecto figurativo. A origem imagética da palavra, isto é, a visibilidade das formas gráficas originárias da letra enfatizam a complementaridade que há no emprego de ambas.

Apesar de independentes entre si, a soma das duas vertentes propicia maior força expressiva à comunicação. Dessa forma, a união da palavra à imagem, exige do leitor esforço interpretativo na leitura de dois diferentes códigos, para que, compreendendo suas particularidades e convergências, construa a significação a partir de um texto misto.

O aspecto figurativo da linguagem verbal foi um dos traços do movimento vanguardista denominado Concretismo, surgido na Europa, a partir dos anos 50. A

seguir, temos no texto poético do concretista Augusto de Campos, intitulado “Pluvial/fluvial”, um exemplo da técnica de explorar palavras imagetivamente.

```

                p
              p l
            p l u
          p l u v
        p l u v i
      p l u v i a
    f l u v i a l
  f l u v i a l
f l u v i a l
f l u v i a l
f l u v i a l

```

Figura 51

Poema visual **Pluvial/fluvial**, de Augusto de Campos

O texto causa de imediato estranhamento no leitor, que desconhece o contexto da criação da obra por se tratar de um poema. Sua disposição espacial foge ao padrão de alinhamento e organização em estrofes das poesias mais tradicionais, pois essa era uma das principais características do movimento artístico concretista. Nesse caso, o sentido da leitura se dá da direita para a esquerda, e propõe um jogo visual com apenas duas palavras.

O significado delas é imprescindível para que o leitor compreenda de modo adequado a intenção do autor ao empregá-las. A carga semântica, bem como a disposição espacial das palavras no texto corrobora com a temática da água sob a forma de chuva – representada pela palavra pluvial – e a formação de um rio – fluvial.

Ao ler o poema, percebe-se que a palavra pluvial é representada em sentido vertical, pois a intenção é fazer referência à ação da chuva que cai do céu e atinge o solo. Ao tocar o chão, a palavra se transforma em fluvial, pois agora, não mais se trata de chuva, mas da água que, vinda do céu, transforma-se em rio.

Afirmando o sentido de complementaridade entre as linguagens, temos na epígrafe deste capítulo a comparação do cineasta francês Jean-Luc Godard acerca

dos termos palavra e imagem, associadas à função que os objetos cadeira e mesa exercem. Comuns e interdependentes, eles têm as mesmas origens materiais, e apesar de ter forma e função diferentes, completam-se. Assim também ocorre com a comunicação: ainda que a escrita apresente diferenças com relação à imagem, não apenas no formato, mas principalmente na finalidade, a imiscuição entre elas potencializa o conteúdo expresso.

Ainda que tal exemplo tenha sido direcionado à linguagem cinematográfica, ele se mostra igualmente adequado para o contexto das histórias em quadrinhos, haja vista o princípio de mesclar palavras e imagens, tema da frase, ser um aspecto familiar entre ambas.

O enredo dos quadrinhos, ao unir imagens e palavras, sugere a realização de uma leitura interdisciplinar, que consiste não apenas em ler o conteúdo verbal ou imagético do texto, mas observar como a hibridização dessas linguagens permite ao leitor uma experiência diferenciada acerca do conteúdo lido. Numa relação de complementaridade, as linguagens verbal e imagética mesclam-se e fundem-se a ponto de permitir diferentes significações quando juntas ou dissociadas.

O princípio interdisciplinar é percebido, não apenas como uma etapa final, pelo receptor, mas acontece antes mesmo, ainda na produção das histórias. Segundo Eisner (2003) “a produção tradicional das histórias em quadrinhos por uma única pessoa tem, com o passar dos anos, cedido espaço para as chamadas “equipes criativas” (escritor, artista, arte-finalista, colorista e letrista)” (p.6). A necessidade de um grupo, cujos envolvidos têm tarefas específicas, revela preocupações com o encadeamento de suas individualidades para construir um todo unificado, que culmina na história.

Habitado à leitura de textos mistos, o leitor se encontra familiarizado com a linguagem híbrida, especialmente no que diz respeito aos quadrinhos. Ainda segundo Eisner (2010), a mescla de imagens e palavras exige que “o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais”. Logo, ler quadrinhos é dominar “um ato de percepção estética e de esforço intelectual” (p. 8).

A linguagem quadrinizada, entretanto, mostra-se apta à permanência de apenas um dos dois códigos que, essencialmente, a compõe. Assim, imagens e palavras ora sobrepõem-se, ora separam-se. Apesar de utilizar, unicamente, uma linguagem em sua composição, as histórias ainda se mostram coerentes e pertencentes ao gênero híbrido.

O predomínio da visualidade, somado ao alto poder narrativo das imagens garante que histórias sejam compostas, unicamente, por essa linguagem. Na figura 52, temos um exemplo, em formato de tira, na qual há apenas uma palavra escrita. Ainda assim, o termo pizza nomeia a entrega feita no momento do almoço/jantar, e não interfere, diretamente, no enredo.

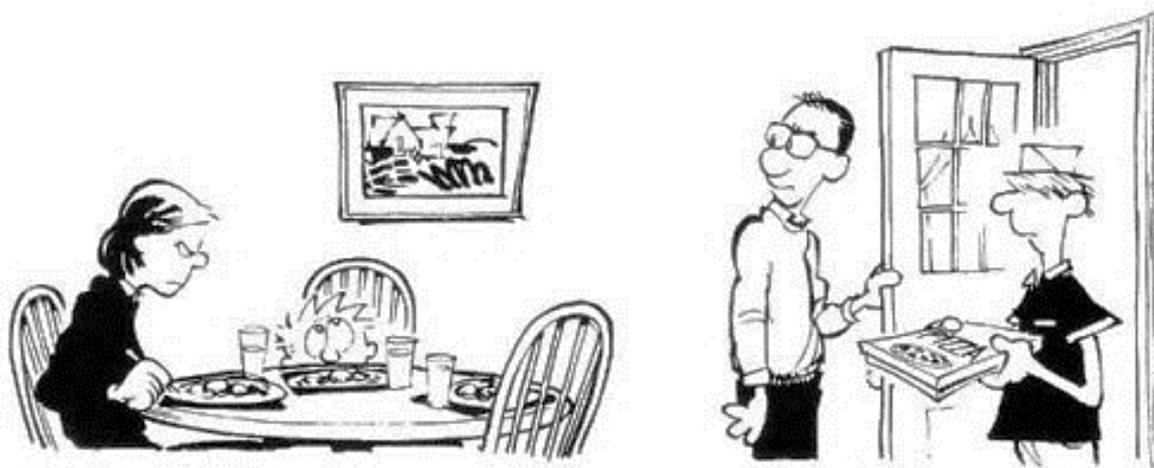


Figura 52

Quadrinho imagético: **Calvin e Haroldo**, de Bill Waterson

Toda a história é retratada apenas com o recurso visual e a partir de um único requadro. Ainda assim, é possível extrair o contexto pretendido pelo autor: o pai de Calvin é surpreendido pela entrega de uma pizza no momento da refeição. Os olhares de reprovação dos pais contrastam com o olhar de disfarce do menino que, sem autorização dos pais, fez o pedido. Calvin, declaradamente, não gosta de fazer refeições como grande parte das demais crianças de sua idade, por isso, pediu algo de seu gosto, mesmo sabendo que não deveria ter feito.

Além das tiras, exclusivamente imagéticas, existem também as compostas apenas com o signo verbal. Os exemplos, embora mais raros, demonstram que assim como a imagem é autosuficiente na promoção do significado, as palavras sozinhas também podem atingir o propósito narrativo.

Na história de Sérgio Barreto (figura 53), o cartunista não se utiliza de imagens para compor o cenário ou para dar vida às personagens. No entanto, o delineado do balão e o contorno dos quadros, nos remetem à visualidade das histórias em quadrinhos.



Figura 53

Quadrinho verbal: Balões – **Mito moderno: a Medusa**, de Sérgio Barreto, 2013

Por meio dos poucos recursos visuais em suas histórias, presume-se que as falas são pronunciadas por um mesmo personagem, pois o apêndice indica a fala vinda da mesma direção – o personagem encontra-se à esquerda do leitor. Refletindo sobre a atualidade do mito grego de Medusa, a mensagem da história tem um teor de crítica social, relacionada ao consumo de drogas.

Essa história sem imagens pode ainda dar-nos a entender que o cenário se encontra vazio pelo poder do olhar de Medusa, que transforma em pedra tudo o que vê. Tal efeito, porém, não foi a intenção do autor, pois o estilo de sua obra é utilizar apenas balões para criar suas histórias.

A breve discussão esboçada enfatiza que a leitura do gênero história em quadrinhos parte do princípio norteador da união de linguagens distintas, mas complementares entre si. Na leitura de quadrinhos se faz necessária a apropriação de habilidades diferentes exigidas pela compreensão do código verbal, somado às particularidades interpretativas do visual, para que o leitor compreenda a completude da narrativa logo-imagética.

4.1 A ironia e o humor: comicidade nos quadrinhos

O efeito cômico, fortemente associado à essência da produção quadrinizada, pode ser observado como um princípio expresso não apenas na ambiguidade

característica da linguagem quadrinizada, mas também em seu traço estereotipado de formas socialmente conhecidas.

Convém, no entanto, concentrar nossa análise no humor, isto é, no que configura o riso. Há três vertentes filosóficas que, segundo Ramos (2007) podem contemplar o tema, são elas: a teoria da superioridade, a teoria da incongruência e a teoria da libertação.

A teoria da superioridade foi inicialmente desenvolvida por Platão, seguido de Aristóteles e Hobbes. O primeiro, defendendo um ponto de vista ético e moral, afirmava que o riso resultava da mistura entre o prazer, isto é, o riso em si mesmo, e uma das dores da alma, como a inveja, por exemplo, que consiste em rir de alguém. Para Platão, o riso representa o afastamento da racionalidade e do autoconhecimento.

O segundo postulava ser o riso um defeito de ordem moral ou física, considerado porém, inofensivo à medida que não se concretizava em punição mediante tal prática. Para Aristóteles, portanto, o riso é algo insignificante, que não corrompe o indivíduo.

Hobbes, o terceiro filósofo representante dessa teoria, defende que a superioridade reside no fato de que o indivíduo que ri se julga superior ao objeto risível. Nesse contexto, o riso é algo ofensivo e mantenedor de empoderamento por quem pratica a ação.



Figura 54

Teoria da superioridade em Hagar, o Horrível, 2002

A fala do personagem provoca riso no leitor pela quebra da expectativa de que Hagar estivesse verdadeiramente preocupado com sua esposa. Guerreiro viking ambientado na Idade Média, Hagar não apresenta hábitos higiênicos, sequer se preocupa em se mostrar uma pessoa comprometida com a prática dos bons costumes. O relacionamento com sua esposa, Helga, envolve discussões quanto à preguiça e

as constantes idas ao bar na companhia de seus amigos também combatentes. Resta à esposa uma postura autoritária e controladora, enfatizando ainda mais o descompromisso do protagonista.

É importante mencionar que o fato de **Hagar** ser uma tira cômica, ela não é uma reprodução fiel ao contexto em que foi ambientada. Os chifres no chapéu do personagem, por exemplo, não eram utilizados por verdadeiros vikings, mas sua aplicação nos quadrinhos revela-nos um estereótipo atribuído a esses povos, como uma forma de caracterizá-los e torná-los facilmente reconhecíveis.

Ainda que o leitor desconheça tais informações a respeito do enredo e do personagem, no primeiro requadro tem-se a ideia de preocupação na fala de Hagar, ao notar a quantidade de trabalho árduo desempenhado por uma mulher sob o sol. O segundo requadro, no entanto, revela que a solução encontrada pelo personagem consistiu em sugerir que a esposa retomasse o serviço em um horário que não tivesse mais sol, ao invés de auxiliá-la com a tarefa.

O aspecto cômico da história se encontra no desfecho inesperado diante da atitude pouco gentil de Hagar com relação à sua esposa. A inversão de papéis, se considerarmos o homem como uma autoridade, detentor de grande força física e a mulher, como um ser servil e frágil resulta numa aparente incoerência, provocada pela ilusão de empoderamento e superioridade do anti-herói. O final gera uma quebra de expectativas por parte do leitor que, ao surpreender-se, ri da situação.

A teoria da incongruência, por sua vez, é balizada pelo “riso no domínio da razão, o que vincula seu estudo ao âmbito do conhecimento” (RAMOS, 2007: p.131). O filósofo Kant acredita que o riso é reflexo de uma quebra de expectativa, ou ainda acontece como reação quando o que se idealizou inicialmente resulta em algo diferente do imaginado, isto é, em nada.

Schopenhauer sugere a ligação entre riso e pensamento ao afirmar que o cômico equivale a uma incongruência entre as formas de representação abstrata e intuitiva do mundo, na qual a primeira diz respeito a conceitos e a segunda, à percepção dos objetos reais. Assim, “pensa-se o conceito, mas ele não tem nada a ver com a sua representação” (*ibidem*, p.132).



Figura 55

Teoria da incongruência em **Garfield**, de Jim Davis, s. d.

A incongruência observada na tira reside na ambiguidade da fala de John, dono de Garfield, um gato preguiçoso, comilão e sarcástico. Ao dar-se conta da presença de um rato roubando alimento em sua casa, John ordena que Garfield o capture. O olhar do homem revela um desejo de ver o rato ser surpreendido pelo gato que, rapidamente, passa a perseguir o pequeno intruso.

A quebra de expectativa se dá quando o gato volta comendo o biscoito roubado, comemorando, através do pensamento “peguei!”, o sucesso de sua caçada. O leitor, assim como John, esperava que, respeitando os instintos da cadeia alimentar envolvendo gatos e ratos que a história tivesse outro fim.

No entanto, o duplo sentido possível à expressão do primeiro requadro garante a coerência da história. John esperava a captura do rato, enquanto Garfield, do biscoito roubado. Soma-se a esse fato as características do personagem felino que, apesar da gula, tem aversão a pássaros e a ratos.

O terceiro viés é o da tensão, delineado por Freud como uma manifestação inconsciente de prazer que garante alívio diante do ato de rir. O riso, para o psicanalista, liberta instintos e desejos reprimidos, tal qual os sonhos o fazem, permitindo os impulsos naturais conscientemente reprimidos.



Figura 56

Teoria da tensão em **Calvin e Haroldo**, de Bill Waterson, s.d.

A história de Calvin revela-nos o desacordo do menino em cumprir um pedido de sua amiga Suzy, gerando um efeito de humor. Ela ao solicitar-lhe que passe um bilhete a outra colega, pede que o mesmo não o leia; mas, sabendo que ele iria fazê-lo, Suzy prega uma peça em seu colega: o bilhete é endereçado a ele mesmo!

Suzy estava certa, como demonstra o sorriso maléfico de Calvin, quando de posse do bilhete, numa atitude divergente do que lhe fora pedido, e demonstrando sua falta de ética, lê o bilhete escondido e fica bravo com que estava escrito: percebe que fora vítima de uma brincadeira. É esse o momento em que o leitor liberta seu riso como uma forma de alívio pelo desfecho merecido pelo garoto.

Após esboçar tal panorama teórico, Ramos (2007) conclui que os estudos sobre o riso “migraram de uma interpretação negativa do humor para outra, positiva” (p.132).

4.2 Leitura como construção do sentido: o papel dos agentes autor e leitor

A complexidade que envolve definir o termo **leitura** faz com que até os dias atuais não se tenha um consenso entre os pesquisadores. Considerando-se o fato de que ler não é apenas decodificar, isto é, decifrar palavras, entende-se que a leitura é um processo que considera a decodificação, mas não se restringe apenas a ela.

Apesar de ser objeto de estudo de áreas diversas do conhecimento, como a Linguística, a Análise do Discurso e a Semiótica – para ficar em apenas três exemplos -, as concepções mais atuais do ato de ler convergem para a ideia de que a leitura de um texto, independentemente de sua forma, considera uma série de fatores além do processo de reconhecimento do que se apresenta materializado, seja em forma de palavras, seja em imagens.

Para Ponte (2007), a leitura pode ser conceituada como sendo:

uma atividade cultural do homem que, apesar das mudanças do instrumental necessário para que ela possa ser feita, estará sempre presente na vida dos indivíduos tanto para a construção e reconstrução individual do ser humano quanto para o desenvolvimento e reestruturação da sociedade (p.42).

Dialogando com essa concepção, no que diz respeito à importância do fator cultural na concretização da leitura, Melo (1998) acrescenta ao estabelecimento do

significado os componentes extralinguísticos, os quais o autor nomeia como histórico-contextuais.

Dessa forma, tudo o que se encontra fora do que está expresso no texto é chamado de contexto, e, envolvendo a produção/recepção do texto, são fatores imprescindíveis para a garantia do sentido. A compreensão acerca do conteúdo de um texto pressupõe a construção de mensagens que, intencionalmente produzidas, estão situadas sócio-historicamente. Além disso, o suporte e o código que veiculam o texto, retomando Jakobson (2010), são fatores que afetam, igualmente, o processo de apreensão da mensagem pretendida pelo autor e reconstruída pelo receptor.

No entanto, a efetivação da leitura se dá a partir da interação entre os sujeitos participantes da ação, isto é, entre autor e leitor, que, apesar de suas particularidades, são igualmente responsáveis pela produção, reprodução ou transformação do sentido. Agentes nesse processo, o encontro entre as partes produtora e leitora materializa-se no texto, ou melhor, no produto que permite a interação entre os sujeitos produtor e receptor, já que em comum, ambos anseiam o compartilhamento de dado conteúdo.

Zilberman (1998) sugere duas formas possíveis para a concretização do diálogo autor-leitor. A primeira maneira é a mimética, na qual o texto é tomado como verdade pelo leitor, que não o problematiza ou o questiona. Ele apenas acumula o conhecimento adquirido ao que já possui. Assim, o conteúdo aparenta um caráter sacro, e o leitor não interfere no conteúdo lido, nem que seja para relativizá-lo. O segundo modo é denominado como simbólico: nele, a produção lida é interpretada, e cada um de seus elementos é visto como um símbolo passível de indagações.

Assim, o leitor dá vida à obra e também se deixa modificar por ela, conforme observaram vários teóricos que abordaram esse assunto.

Iser (1999), por exemplo, destaca que ler envolve uma interação dinâmica entre texto e leitor; e o prazer resultante de tal ato só se efetiva mediante o despertar de nossas capacidades interpretativas. Para o autor, “o texto estimula os atos que originam sua compreensão” (p.9).

Aumont (2014) destaca que a leitura é um processo que se inicia pela captação do texto pelos olhos e que culmina no cérebro, responsável por ordenar as informações recebidas e atribui sentido a elas. Assim, podemos entender que a leitura de imagens ou palavras é um processo decodificador, reconhecido pelos olhos e que se completa quando processos mentais encarregam-se de torná-la significativa.

Ponte (2007), por sua vez, diz ser a leitura “fruto da realidade vivida, que se pode apresentar como um caleidoscópio de percepções de mundo de cada leitor”. E complementa afirmando que o receptor “rearranja e reorganiza suas ideias, a partir de cada texto lido” (p.25).

A polissemia da leitura, isto é, a possibilidade de sentidos diversos a partir de um mesmo texto, fica evidenciada; e, soma-se a isso a maneira como as vivências, as crenças e os valores pessoais interferem na interpretação de um objeto ou acontecimento.

O papel do leitor quando em contato com o texto é explicitado no trecho da figura 57, cujo título “36 jeitos de ver um mosquito esmagado na parede” apresenta, a partir da profissão dos personagens, como estes veem tal fato. Encarado de diferentes formas por um filósofo, uma top model e um crítico de cinema, cada um dos personagens apresenta na sua fala ou em traços da personalidade – ainda que caricaturais – pontos de vista próprios, de acordo com suas experiências sobre um mesmo fato.



Figura 57

A percepção do leitor em **36 jeitos de ver um mosquito esmagado na parede**, de Caco Galhardo, 2013

Destacando-se o ato da recepção, um trecho da narrativa de Caco Galhardo enfatiza as diferentes leituras que podem ser feitas a partir de um mesmo objeto. Nos quadros, cada personagem, retratado de modo caricatural, representa um diferente ponto de vista, de modo estereotipado, permitindo o humor à história.

Assim, entende-se que o leitor interfere no conteúdo expresso no texto para produzir o entendimento; bem como este o modifica ao ser interiorizado. Iser (1999)

destaca que “sendo uma atividade guiada pelo texto, a leitura acopla o processamento do texto com o leitor; e este [o leitor], por sua vez, é afetado por tal processo” (p.97).

Sobre o papel do receptor, Iser ainda afirma que, em contato com o texto, o indivíduo aumenta seu horizonte de expectativa, e o conteúdo lido, cujas referências para compreendê-lo estão em sua memória, torna-se significativo. O autor enfatiza, porém, que o texto não diz tudo, existem vazios que são preenchidos à medida que o leitor se relaciona com o conteúdo expresso.

Aplicando esse conceito à leitura da narrativa quadrinizada, McCloud (1995) destaca o papel da sarjeta como recurso responsável por instigar a mente humana a captar duas imagens diferentes e relacioná-las, de modo a criar uma só ideia, conforme explicitado no capítulo anterior.

A tira a seguir (figura 58) pode ser tida como exemplo do que foi explicitado.

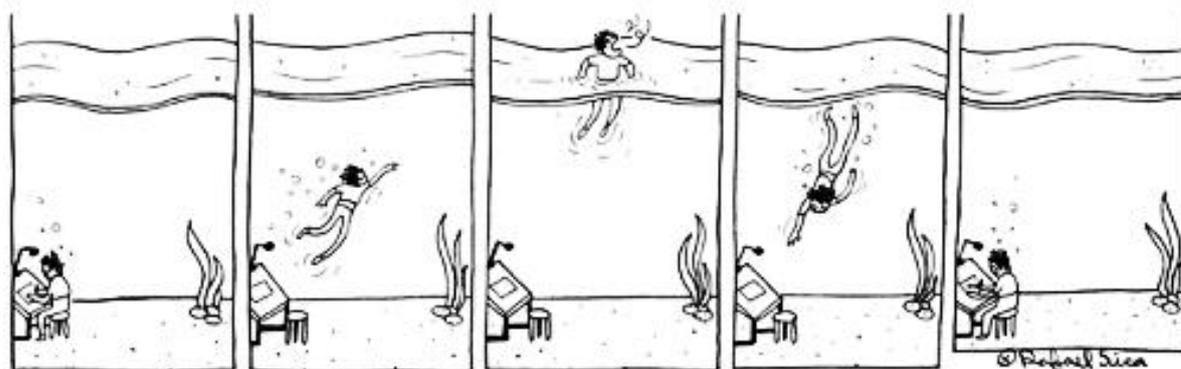


Figura 58

Retratção de movimento em **Sem título**, de Rafael Sica, 2008

Na tira de Rafael Sica, o movimento de nadar à superfície e voltar ao fundo do mar é percebida na sequência de cinco requadros. As imagens registram momentos que são complementados pela percepção do leitor, entre um quadro e outro, o que garante o movimento de subida e descida do personagem.

A leitura de nível superficial identifica a ação de movimento do personagem apesar da fragmentação espacial do uso dos requadros. No entanto, além de reconhecer as figuras expostas, ler compreende o processo de interpretá-las.

Se ficássemos apenas no reconhecimento das formas, a leitura da tira não teria sentido, pois nela encontramos um indivíduo a desenhar no fundo do que parece ser um aquário, em seguida sobe à superfície para tomar ar e novamente retoma a atividade pausada.

Aprofundando nossa leitura, reconhecemos na ação de mergulhar uma alusão à concentração do artista, que prefere a imersão total durante o ato criativo em um lugar incomum, como um aquário, em que possa trabalhar sem interrupções. Para produzir sua obra, ele necessita do distanciamento do mundo real. Ao abandonar o trabalho e procurar ar fora daquele ambiente, o personagem demonstra que embora seja necessário voltar a ter contato com a realidade exterior ao mundo de criação, ele ainda prefere o isolamento para produzir.

A história composta, unicamente, pela linguagem visual permite-nos tal entendimento; porém, ao associarmos imagens e palavras, a mescla entre duas linguagens diferentes garantem-lhe uma conotação diferenciada do que é possível compreender analisando-as em separado. Joly (2007) destaca que, diante de imagens polissêmicas, temos a veiculação de grande número de informações. Além disso, o fato de a imagem estar acompanhada por texto verbal influi no entendimento de sua mensagem:

Quanto à interpretação da imagem, é verdade que ela pode se orientar diferentemente segundo esteja ou não em relação com uma mensagem linguística e segundo a maneira como essa mensagem, se é que há mensagem linguística, corresponde ou não à expectativa do espectador (p. 109).

Na figura 59, temos um exemplo de como uma mensagem verbal pode alterar a recepção do leitor.

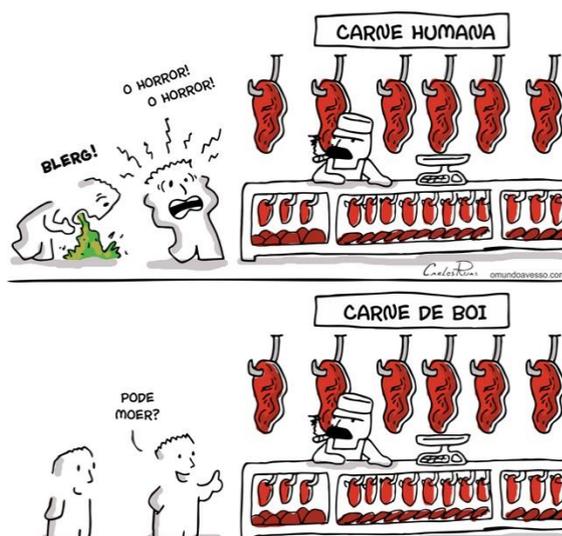


Figura 59

A importância da palavra em **Diferenças**, de Carlos Ruas, 2015

Evidencia-se, assim o poder da palavra, pois a simples troca de uma placa resolve o conflito iniciado no quadro inicial. A crítica do autor, quanto ao consumo de carne animal ser uma atitude socialmente normal, é exemplificada na história que se passa num açougue, onde podemos identificar um homem ao balcão, uma balança e vários pedaços de carnes expostos à venda. Diante da placa que nomeia a carne como oriunda de humanos, os dois personagens que se aproximam ficam horrorizados, demonstrando total repúdio a tal possibilidade.

No entanto, no quadro seguinte, a placa é trocada. Agora, a carne possui origem animal. Podemos inferir que a carne possui a mesma procedência do quadro anterior, a diferença está na força comunicativa da palavra que é capaz de alterar um comportamento na tira: da recusa passa-se à aceitação.

Sob esse aspecto, Koch e Elias (2007) afirmam ser o sentido construído a partir do texto, de modo que, a significação não se encontra presente nele, mas se estabelece à medida que os agentes do processo comunicacional estabelecem contato através dele. Retomando o texto utilizado como epígrafe nessa dissertação, tal premissa está enfatizada sob autoria do jornalista e produtor de quadrinhos Caco Xavier.



Figura 60

O ato de ler em **Quadrinhos quadrados**, de Caco Xavier, s. d.

Ao afirmar a necessidade de “olhos” para que o livro se torne de fato o que é, o autor instiga a nossa percepção de receptores, destacando, indiretamente, a importância do ato de ler. A “definição intangível” de livro aponta para a fundamental participação do leitor na construção da história: sem o receptor, a história não existe.

4.3 Coerência textual: da decodificação verbal à interpretação verbo-visual

Considerando o papel que a escrita desempenha em nossas relações sociais, temos a leitura do texto verbal como uma prática cotidiana de interação com o nosso meio. Ler, no entanto, requer cautela, pois, assim como acontece com as imagens, certos aspectos mantenedores da significação precisam ser identificados e contextualizados para serem passíveis de interpretação.

A leitura do texto verbal requer três conhecimentos distintos, porém complementares. São eles os conhecimentos linguístico, de mundo – ou enciclopédico – e partilhado (KOCH e TRAVAGLIA, 2003). O primeiro diz respeito ao “domínio da estrutura gramatical que sustenta a língua” (BRANDÃO e ALVES, 2015, p.211), e se torna evidente no primeiro contato com o texto por meio do reconhecimento de seu código. No entanto, o conhecimento linguístico, pode ser um fator preponderante para interpretá-lo, ou mesmo representar um ruído; quando, diante do estranhamento, o leitor não é capaz de compreender o que está ali expresso. No nível superficial, ou melhor, no primeiro contato com a forma visível de um texto imagético ou verbal, este só será coerente à medida que se tornar, minimamente, reconhecível a seu receptor, isto é, se o código que compõe sua forma for do conhecimento do leitor.

O conhecimento de mundo é acionado diante da necessidade de se resgatar, na memória do receptor, algum fato arquivado, enquanto experiência de vida, que o ajude a compreender o que apenas o reconhecimento e a decodificação do texto não são capazes de fazê-lo. Assim, é considerado um “aglomerado de experiências vividas arquivadas em nossa memória” (*ibidem*, p.213), sendo fundamental que o sujeito envolvido no ato comunicativo recorra aos conceitos e experiências pessoais adquiridos ao longo de sua existência para interpretar os textos que despertem seu interesse; pois, do contrário, o entendimento ficará comprometido. A importância do conhecimento de mundo fica claro quando, nos quadrinhos, o autor faz referência a uma personalidade do conhecimento do grande público, por exemplo, ou a símbolos

convencionados socialmente, como as onomatopeias, recurso fartamente utilizado em sua composição.

O terceiro conhecimento imprescindível para a realização da leitura e entendimento do texto é o partilhado. Além de decodificar e retomar experiências pessoais para interpretar um texto, é imprescindível que autor e leitor partilhem o conhecimento, isto é, que ambos dominem o conteúdo abordado no texto.

Na tira 61, de Jim Davis, temos um exemplo do poder da ativação dos três conhecimentos aqui mencionados – linguístico, de mundo e partilhado – para a promoção da leitura coerente de um texto, a partir do emprego do termo “*Smack!*”.

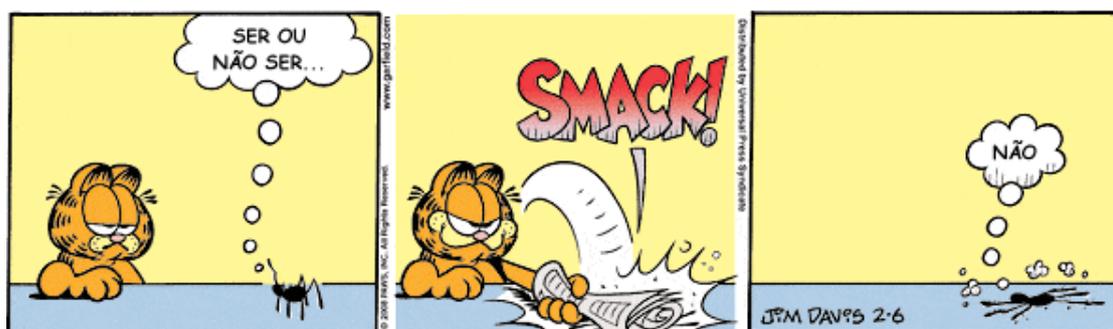


Figura 61

Onomatopeia em **Garfield**, de Jim Davis, s. d.

Observando o destaque atribuído ao ato de esmagar um inseto no segundo requadro, temos a onomatopeia “*Smack*”, como a representação visual do som provocado pela batida do jornal sobre a mesa. Fruto de convenções sociais acerca dos sons da vida cotidiana, as onomatopeias se consolidam à medida que, num ato comunicativo, haja seu reconhecimento e interpretação, isto é, para compreendê-las é necessário mais do que a capacidade de reconhecer o som referenciado, mas de estar inserido, culturalmente, no contexto em que foi empregada, já que cada sociedade representará um som por escrito de modo particular.

Convém, portanto, ressaltar que o objetivo em tornar um som, graficamente, reconhecível é uma tentativa de preservar os aspectos culturais de cada povo, uma vez que, segundo Ramos (2012), “elas se associam muito à língua do país de onde foram produzidas” (p.79).

Por esse motivo, a escolha do recurso na figura 61 pode atuar como um ruído ao leitor que não tenha conhecimento da língua inglesa, uma vez que ele foi preservado na tradução do original. Nos quadrinhos brasileiros, por exemplo, o

referido termo é comumente aplicado como a representação sonoro-visual de um beijo, conforme podemos comprovar na tira da turma do “Snoopy” (figura 62).



Figura 62

Onomatopeia em **Snoopy**, de Schulz, s.d.

Ao ler a tira de Garfield (figura 61), portanto, é preciso tentar reconhecer a ação em questão para que, juntamente com as linhas cinéticas, se possa inferir que a onomatopeia, *smack*, ao invés de referir-se a um beijo, carrega a significação de pancada.

A chave interpretativa, porém, encontra-se no conhecimento de mundo, que permitirá ao leitor estabelecer a comparação entre os idiomas e estranhar o sentido do termo. Ao associá-lo com experiências leitoras anteriores, arquivadas em sua memória, o sujeito receptor percebe a inadequação do termo, comumente associado à representação carinhosa de um beijo, como está representado na figura 62.

Por fim, o conhecimento partilhado seria ferido caso o leitor não partilhasse desse conhecimento com o autor, isto é: se o leitor não conhecer o sentido de *Smack* pretendido pelo autor, a tira poderia ser considerada sem sentido.

Além desses três fatores, responsáveis por tornar a leitura um ato significativo, Beaugrande e Dressler (1981) enumeram sete elementos indispensáveis ao

estabelecimento da coerência textual; são eles: a coesão, a coerência, a intencionalidade, a situacionalidade, a informatividade, a aceitabilidade e a intertextualidade.

O primeiro deles, de ordem semântico-formal e de caráter concreto, corresponde às amarrações encontradas no nível microtextual, isto é, à combinação de elementos mínimos para garantir a fluidez da sequência linguística (FÁVERO, 2009). Ainda que de extrema importância para a composição de textos verbais, a coesão não será detalhada, pois, foge ao tema desta discussão. O segundo, objetivando garantir a interpretabilidade do texto, “faz com que o texto faça sentido para os usuários” (p.21) num nível global, pois considera o texto como um todo significativo (KOCH e TRAVAGLIA, 2003). Por ser considerada a maior responsável pelo estabelecimento do sentido nos textos, a coerência será comentada e desmembrada nos outros cinco elementos posteriores.

A coerência textual, que corresponde às amarrações no nível macrotextual (FÁVERO, 2009), é a garantia do sentido global do enunciado. Se o todo não apresenta unidade, é considerado sem sentido ou até incompreensível; logo, incoerente. Vale lembrar que unidade, neste trabalho, não representa um elemento único, exclusivo, ou ainda uma possibilidade ímpar de interpretação, mas o termo é empregado representando um todo significativo, cuja soma de suas partes resulte num agrupamento lógico de sentidos, que convergem entre si.

O princípio da intencionalidade centra-se no produtor do texto e não no produto final, como ocorre com os dois elementos anteriores. Ao produzir um texto, o autor possui uma intenção junto ao leitor – seja emocioná-lo, provocar reflexão, ou incitar o pensamento crítico. Brandão e Alves (2015) consideram-no o primeiro elemento numa escala de importância no discurso, pois, evidencia a parceria autor-leitor no ato comunicativo, no qual o autor pretende transmitir uma mensagem e o leitor, captá-la.

Remetendo-nos ao gênero quadrinhos, em que há interações conversacionais, podemos também encontrar o princípio da intencionalidade no discurso dos próprios personagens. Na tira 63, é notável a intenção de angariar apoio nas primeiras falas das figuras.



Figura 63
Intencionalidade em **Ryotiras**, 2016

Diante da indignação ao ler uma notícia de jornal relatando que uma criança havia assassinado uma pessoa, o personagem exige a tomada de uma atitude. Seu ouvinte reage afirmativamente, concordando ser necessário tomar uma providência. A solução sugerida, no entanto, parece uma medida extrema demais, pois a correção proposta para quem matou mais que pagar com a própria vida, vai além: a morte de todas as outras crianças.

Assim, ao descobrir a proposta do primeiro, o segundo personagem desiste de apoiá-lo, pois percebe na repetição do termos em destaque “Todas!!” que seu discurso está carregado pelo desejo de vingança. O final inesperado pelo personagem que, assustado, observa a fúria de seu interlocutor, enfatiza o desacordo com o princípio da intencionalidade comunicativa inicial, que consistia em tomar um atitude simples de corrigir uma criança infratora e se tornou algo vingativo – e um tanto contraditório – matá-la.

O outro princípio é chamado de aceitabilidade. Este é mais voltado à atitude receptiva do sujeito-leitor, pois para que um conteúdo possa ser lido, precisa ser atrativo e interessante, isto é, necessita despertar o seu espírito de cooperação com o autor. Além disso, ao interagir com um texto, o leitor deve, de certa maneira, aceitá-

lo, isto é, mostrar-se de acordo diante da intenção comunicativa do autor da fala, seja positiva seja negativamente.



Figura 64

Aceitabilidade em **Armandinho**, de Alexandre Beck, 2013

No final da explicação da professora, verifica-se que o princípio da aceitabilidade é ferido, quando o aluno, ao ouvir sobre os fatos históricos referentes ao descobrimento do Brasil, demonstra indignação ao não aceitar a versão portuguesa, almejando ouvir também o ponto de vista indígena sobre o mesmo fato.

Associado ao contexto em que a comunicação foi produzida temos a situacionalidade que diz respeito à adequação do conteúdo não apenas ao seu contexto de produção, mas também ao de sua recepção. Assim, a situacionalidade depende das máximas anteriores que envolvem a intenção do autor e o aceite do leitor diante de um texto, em dada situação histórica, social ou temporal em que ambos estão inseridos (BRANDÃO e ALVES, 2015).

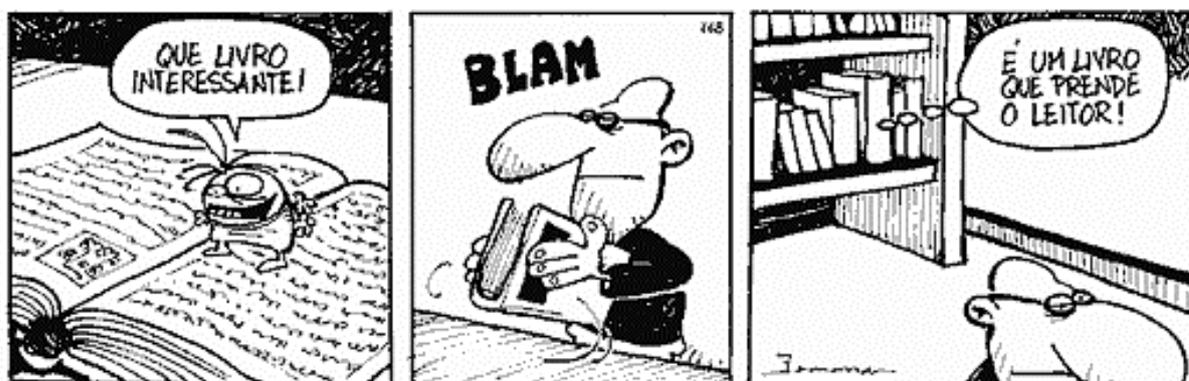


Figura 65

Situacionalidade em **Níquel Náusea**, de Fernando Gonsales, s.d.

Na tira de “Níquel Náusea”, o inseto reproduzido no primeiro quadro ao realizar a leitura de um livro, considerado “interessante” por ele, quando é, de repente, preso por um homem que o fecha de forma violenta dentro do mesmo. Assim, ao dizer que aquele é um “livro que prende o leitor”, tem-se o humor na história, causada pela ambiguidade do termo. Essa é devido à situação comunicativa que nos permite considerar também um segundo sentido para a palavra “preso”, que pode ser tanto a privação da liberdade, quanto a capacidade de um livro em manter a atenção e o interesse do leitor. Assim, a situação comunicativa é que vai ser capaz de desfazer a ambiguidade – ou de reforçá-la, nesse caso.

O fator correspondente ao volume de informações é conhecido como informatividade. Durante uma situação comunicativa, um texto pode se tornar incompreensível se um volume excessivo de dados novos for introduzido na conversa; ou, ocorrer o contrário, caso seja esperada alguma novidade do texto e este se revelar aquém das expectativas. Além disso, não conhecer o código empregado numa mensagem também pode ferir o princípio da informatividade.



Figura 66

Informatividade em **Os levados da Breca**, de Wesley Samp, 2015

Na figura 66, temos uma crítica à linguagem comumente usada na internet. Por divergir da variante mais utilizada para a escrita, isto é, seu emprego padrão, o autor sugere a criação de uma nova profissão: a de tradutor de comentários postados na rede. Essa nova forma de expressão veiculada na *web* não atinge, porém, a todos os sujeitos, mas apenas àqueles que dominam a estrutura e o léxico dessa nova forma de comunicação utilizando os meios eletrônicos. Por esse motivo, o princípio da informatividade, considera as especificidades de cada indivíduo, pois se o nível de

informações inéditas ou desconhecidas for demasiado alto, o texto se torna inacessível ao leitor que não compreende essa linguagem, como no caso da tira em que o texto postado na internet precisou do olhar de um especialista para se tornar decifrável ou o conteúdo pode ser de tal modo familiar, que nada informa.

A intertextualidade, nosso último fator referente à textualidade, representa o diálogo de um texto com outros anteriores e referenciais a este. Numa interação intertextual, percebe-se que, para compreender o texto em questão, é necessário que o interlocutor tenha conhecimento da existência de outros textos que serviram de base para sua construção.

Recurso muito comum não apenas nas histórias em quadrinhos, mas em textos de diversos gêneros, a figura 67 retrata um exemplo de intertextualidade. O recurso demonstra a influência de uma referência textual externa na construção do referido texto. Para ser coerente, “o leitor precisa reconhecer as similaridades entre os textos” (BRANDÃO e ALVES, 2015: p.221), estabelecendo a ligação entre eles, a fim de se compreender a mensagem pretendida.



Figura 67

Intertextualidade em **Mentirinhas**, tira 803, de Fábio Coala, 2015

Na história, a legenda destacada em amarelo reproduz os versos do célebre poema de Carlos Drummond de Andrade. No entanto, o não reconhecimento dessa referência explícita a outro texto pode causar estranhamento e até a distorção do sentido pretendido pelo cartunista.

O modo de encarar a “pedra no meio do caminho” é o tema da história. Para ratificar a atitude pessimista diante de um conflito, o autor utilizou, no terceiro requadro, a ordem direta do verso drummondiano para retratar a figura estática de um

personagem diante da pedra – ou de um problema metaforicamente. Os ombros caídos, o olhar cabisbaixo e a aparência de desânimo diante da observação do obstáculo é enfatizado com uma expressão verbal de desabafo.

A focalização da pedra também transmite a ideia de que perto do homem, que a enxerga como um problema, ela é muito pequena se comparada ao tamanho da formiga, que apesar de seu pequeno porte diante do obstáculo, conforme a história enfatiza imagetivamente, não a vê como um entrave ao seu progresso. Percebe-se, portanto que com a inversão do enunciado, inverte-se também o modo de enxergar a pedra, agora vista como uma oportunidade.

Ao identificar a correspondência entre a história e o poema de Drummond e perceber que este influenciou a criação daquele, o leitor efetiva o princípio intertextual. As imagens contribuem com o recurso, pois enfatizam a pedra, elemento central da mensagem, reforçando a referência ao texto poético.

4.4 Quadrinhos e a escola: uma relação conflituosa

A preocupação com a dificuldade ou desinteresse de crianças e jovens frente a textos – condição que prejudica também significativamente a formação do hábito de ler – também é latente no começo do século XXI. A escola, instituição de grande responsabilidade no ensino da leitura, tendo em vista a cultura grafocêntrica em que estamos inseridos, concentra esforços na alfabetização e ensino da decodificação de símbolos, visando ao reconhecimento do conteúdo expresso verbalmente.

Um dos princípios básicos da leitura é manter o interesse no conteúdo por meio da protensão e retenção (ISER, 1999). Quando o texto não se mostra significativo ao leitor, sua compreensão fica prejudicada. Nesse sentido, as habilidades de leitura devem ser ensinadas e praticadas até se tornarem habituais. Nesse quesito, a escola possui um papel importante na formação de indivíduos leitores: o estímulo ao contato com textos deve ser intensificado durante a infância e juventude para que, *a posteriori*, o indivíduo se torne proficiente em tal ação.

Ao enfatizar, demasiadamente, o contato com o código escrito, a escola restringe as habilidades interpretativas dos alunos a uma única modalidade de linguagem. É preciso ir além do reconhecimento de símbolos gráficos, deve-se buscar a compreensão do sentido de forma global, observando os níveis de coesão e

coerência empregados pelo autor. Ademais, poucos são os textos que se utilizam de uma única linguagem, sendo que sua maioria faz uso de outras formas de expressão além da verbal.

Cabe ao professor, portanto a tarefa de perceber a complexidade dos textos e conduzir seus alunos a melhor compreensão do que leem, sugerindo caminhos que lhes permitam interpretar o conteúdo lido, objetivando seu entendimento e estabelecimento de relações entre este e outros objetos de seu conhecimento.

Quando a leitura do texto verbal restringe-se à mera percepção das características estruturais que compõem o gênero, o leitor simplesmente aceita de modo passivo o conteúdo expresso, sem ao menos refletir e criticar o conteúdo lido. O processo de leitura eficiente exige uma postura ativa do sujeito-leitor, de modo que, familiarizado com o assunto, contribua, de modo conjunto, para o estabelecimento da coerência das informações como um todo uno, coeso.

A dificuldade em compreender textos escritos é a mesma se compararmos à complexidade que envolve a leitura dos imagéticos. Aparentando-nos uma leitura natural, isto é, que não exige aprendizado algum (JOLY, 2007), a imagem mostra sua totalidade material aos olhos do leitor, causando-lhe uma ilusão de leitura simplista, dinâmica, instantânea.

A autora (*ibidem*, p. 42) define como razões para tal premissa o fato de que muitos consideram a imagem uma “linguagem universal”, haja vista a rapidez com que é percebida e a aparente simultaneidade com que é reconhecida. Portanto, não necessita ser ensinada, uma vez que todos são capazes de lê-la, sem que seja necessário empreender grandes esforços. Para compreender a mensagem contida numa figura, assim como na linguagem verbal, é necessário ir além.

A relação quadrinhos e escola tem um histórico conturbado. De acordo com Ramos (2009, p. 13), “houve um tempo no Brasil em que levar histórias em quadrinhos para a sala de aula era algo inaceitável”. O uso massivo de imagens e a restrição quanto ao uso da linguagem visual era visto com desconfiança pela instituição escolar e, de forma semelhante, pelos que detinham a responsabilidade dos alunos em formação.

Conforme as séries avançavam, o raro uso de quadrinhos nas aulas tornava-se ainda mais escasso. O preconceito que rondava o gênero recaía sobre a ideia pré-concebida de que tais textos eram infantilizados; logo, parecia inadequado o incentivo à leitura das histórias para jovens em séries intermediárias e finais.

O desconhecimento sobre as potencialidades do gênero prejudicou sua circulação no âmbito escolar. No entanto, ainda que não houvesse o hábito de seu emprego durante sua formação, os alunos se deparavam com a cobrança de tiras nas provas dos vestibulares mais importantes do país e, inclusive nos livros didáticos adotados pelas escolas.

Ramos (2012) atribui a queda da barreira que distanciava o gênero quadrinhos e das práticas escolares à criação do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) pelo Governo Federal em 1997, cujo objetivo era a diversificação do acervo escolar. E, em 2006, foi proposta a inclusão de obras em quadrinhos na lista de aquisição de livros a serem escolhidos pelas instituições escolares. Para o autor o cenário, no início deste século, é outro já que “quadrinhos, hoje, são bem vindos nas escolas” (*idem*, 2009: p.13).

Inicialmente, o foco das escolas eram as adaptações de clássicos da literatura em formato quadrinizado (RAMOS, 2012). A principal justificativa era a de que o formato compacto dos quadrinhos proporcionava leveza à densa linguagem literária. A preferência pela leitura da versão quadrinizada como forma de facilitar a leitura dos cânones literários não é condizente com a proposta do gênero quadrinhos: estes não pretendem ser uma ferramenta auxiliar ao contato com a literatura universal. Da mesma forma, sua linguagem não pretende substituir a leitura de uma obra literária.

O sujeito-leitor em formação escolar demonstra resistência à leitura de histórias pertencentes à categoria de Literatura Universal por elas parecem distantes de sua realidade. Diversas medidas estratégicas são propostas pelos educadores a fim de atingir os jovens leitores, porém muitas se mostram insuficientes.

Com vistas a aproximar o leitor desses textos, surgiram as primeiras adaptações literárias em formato de quadrinhos. Em meio à polêmicos e acalorados debates quanto a sua qualidade estética e eficácia no cumprimento de seus objetivos, a modificação do formato das obras clássicas adentraram a esfera escolar e tem se mantido numa crescente a partir da primeira metade do século passado, quando surgiram os trabalhos pioneiros em adaptação literária, que têm avançado rapidamente no decorrer do século XXI (VERGUEIRO e RAMOS, 2009).

As adaptações ainda despertam a desconfiança daqueles que acreditam ser a intenção das releituras atuar como um facilitador da obra primeira, o que impediria o contato com o original. Em contrapartida, outros afirmam ser a adaptação um convite

à obra literária, uma introdução à leitura do original, ou até mesmo um complemento dele.

Diante da vastidão de exemplares, fruto de adaptações, temos registros próximos ao original, bem como aparecem também versões que pouco fazem referência à obra literária. Entre as modificações, estão as alterações no enredo e a opção pela adequação da linguagem – ou simplesmente sua condensação -, pois o objetivo é tornar o texto o mais atrativo possível, particularmente à crianças e jovens em fase escolar.

O conhecimento de determinada obra sob diferentes linguagens enriquece a leitura e a análise que se pode fazer da mesma. O contato com diferentes linguagens permite uma visão mais completa e crítica do conteúdo. Ela se torna possível quando, a partir de uma obra literária, o aluno tem a possibilidade de experimentá-la numa versão em quadrinhos, ouvi-la como referência numa canção, assisti-la numa minissérie televisiva, numa peça teatral ou numa versão cinematográfica.

4.5 A questão do suporte: transição do meio impresso ao virtual

Observando a adequação dos quadrinhos à emergência de mudanças no consumo das histórias, Veronezi (2010) atribui ao gênero uma nova fase, quando as histórias atravessaram o predomínio das versões impressas rumo à versão digital. Segundo a autora, a popularização dos quadrinhos na internet, como fenômeno da comunicação a partir dos anos 1980 acelerou a massificação da liberdade de produção dos conteúdos que nela se propagam.

As produções impressas passaram a dividir espaço com as virtuais, que, seguindo os princípios da internet, são rapidamente produzidas e propagadas. Nas palavras de Veronezi (*ibidem*):

Adentrando o mundo digital, a história em quadrinhos manteve o seu poder de fascinação. [...]. Numa típica característica da inclusão pós-moderna, vê-se que as duas formas de comunicação podem ocorrer concomitantemente e ser complementares, caso seja esse o desejo do espectador (p.94-95).

Ainda que as histórias impressas já contassem com uma ampla diversidade em seus temas e formações estruturais, a *web* ofereceu ainda mais possibilidades à

imaginação criativa dos cartunistas, pelo fato de que a produção é autoral e não mais vinculada a uma editora. Montagens, colagens e desenhos hiper-realistas aparecem como tendências da contemporaneidade. A produção também aparenta estar mais democrática: programas desenvolvidos especialmente para a confecção de quadrinhos podem ser manuseados por qualquer simpatizante do gênero. As publicações são regularmente frequentes e a preferência por tiras é notável.

Ao suporte eletrônico, podem ser atribuídas algumas vantagens sobre o meio impresso, como a possibilidade de conseguir rapidamente o acesso às publicações mais recentes, bem como localizar com facilidade as clássicas; permite maior velocidade e aproximação no compartilhamento de materiais; há grande volume de material gratuito, entre outros aspectos positivos.

Há, porém, quem defenda a soberania dos quadrinhos impressos, quando se sugere a facilidade em colecionar as revistas, trocar com os amigos e poder relê-las onde, quando e quantas vezes desejarem. O nosso objetivo, no entanto, não é acenar para a superioridade de um suporte em detrimento de outro, pelo contrário: é mostrar que, além das diferenças existentes entre eles, os formatos impresso e digital coexistem. As versões das histórias atendem aos leitores e às suas preferências, exigindo deles habilidades diferenciadas quando em contato com os suportes específicos, seja um jornal, um gibi impresso, a tela de um computador ou de um *smartphone*. E, apesar de previsões de que a ascensão do meio eletrônico erradicaria o meio impresso, eles dividem espaço e permanecem procurados pelos ávidos leitores de quadrinhos, respeitando o seu perfil de preferências.

Entretanto, as infinitas possibilidades permitidas pelo meio virtual interferiram também na forma de produzir e de ler os quadrinhos. Alguns deles, encontrados na rede, podem apresentar imagens em movimento, o que fere o princípio da passagem do tempo nas narrativas impressas, bem como a divisão da história em quadros. O fluxo das imagens está mais próximo da imagem sequencial em movimento, como ocorre com os filmes, e não mais com a imagem sequencial fixa, dos quadrinhos.

A relação entre as linguagens quadrinizada e cinematográfica possuem proximidade por serem “originários de princípio semelhante, a disposição de quadros em sequência [...] com a exibição de um movimento aparente” (VERONEZI, 2010: p.116). A diferença de movimento ilusório reside naquele criado pelo leitor entre os quadros nas narrativas sequenciais; e o sugerido pela passagem mecânica dos quadros que compõem o filme, no caso do cinema.

Na produção de quadrinhos na internet, o uso de animações nas narrativas aproximam ainda mais as histórias do cinema, porém confundem a definição básica dada de que o gênero quadrinizado é formado por uma sequência fixa de quadros narrativos, encadeados pelo enredo, com movimento sugerido. Por esse motivo, pesquisadores da comunicação acenam que a inserção de quadrinhos na web estão provocando mudanças significativas no gênero e que, por esse motivo, as histórias sejam nomeadas de modo particular.

Assim, autores como Veronezi (2010), adotaram os termos *webcomic* ou *cybercomics*, pois acredita-se que tal necessidade parte do princípio de que essa arte possui características próprias, portanto deve receber uma nomeação que respeite suas particularidades. Franco (2008) sugere o uso do termo HQtrônicas, mas, segundo o autor, essa denominação abrange apenas as histórias em que os elementos da linguagem tradicional dos quadrinhos sejam adicionados às novas possibilidades do meio virtual, não considerando, portanto, as histórias digitalizadas e transpostas à tela do computador sem que haja uso dos recursos interativos.

O início da migração dos quadrinhos para a rede consistiu no aprimoramento do processo criativo, já que o meio virtual oferecia mais recursos para otimizar o resultado final, em torno do uso de cores, padronização das formas e acabamento. McCloud (2006) afirma que a primeira história produzida virtualmente foi **Shatter**, de Peter Gillis e Mike Saenz, em 1985: “Eram necessariamente rudimentares e requeriam um imenso investimento em tempo e verba” (p. 140).

Apesar do avanço, as histórias que se seguiram à *Shatter* utilizaram o computador como meio de projetar na tela o que se tinha desenvolvido em formato digital. Meras transposições num suporte diferenciado, as histórias eram pouco exploradas em vista dos recursos disponibilizadas com o uso da nova ferramenta.

A partir da década de 80, os cartunistas passam a utilizar *softwares* em suas criações, e o avanço foi um fator diferencial na venda das histórias produzidas em formato digital. O uso de CD-ROM representou outro marco na trajetória das *webcomics* a partir da década de 90, quando o suporte passou a veicular animações, sons, guias interativos e jogos relacionados à história (FRANCO, 2008).

Após passar pela produção no computador e pelo CD-ROM como suporte, as histórias conquistaram a rede. McCloud (2006) diz ser uma tarefa ingrata discutir os rumos dos quadrinhos na internet, pois a liberdade que tal meio permite garante uma produção plural e flexível, que ainda está fazendo ajustes em sua nova forma.

Reflexo de tal condição, muitos talentos estão sendo reconhecidos e as contribuições dadas estão impulsionando a inovação do gênero. As narrativas veiculadas no meio virtual são atrativas, não apenas para pesquisadores, editores e a mídia de modo geral, mas também à nova geração de leitores, habituados à tecnologia como um meio de adquirir conhecimento.

Os chamados nativos digitais, por exemplo, são os indivíduos que, nascidos a partir dos anos 2000, estão plenamente familiarizados com o mundo virtual, e enxergam na tela o acesso à interatividade com a naturalidade com que outrora a leitura se dava em meio impresso.

O contato quase que simultâneo com o autor é outro aspecto que atrai o leitor. O que antes era feito por carta e resultava num processo demorado, hoje resume-se em um comentário no rodapé da história publicada virtualmente. Além de permitir a interação rápida com o idealizador, este tem, no acesso e na opinião do leitor com relação a seu trabalho, respostas que podem causar alterações no curso das futuras histórias.

Quanto ao formato das narrativas, há uma preocupação por parte do autor em oferecer um material que possa ser lido em diversos suportes eletrônicos, respeitando as dimensões das telas do computador, *tablet* e *smartphone*, por exemplo, numa tentativa de proporcionar maior conforto na leitura.

A ligação *webcomics* e internet mais recente ocorreu com o advento das redes sociais digitais. Ainda que o conceito de rede social não seja recente – pelo contrário, ele remonta ao hábito de interação humana desde a pré-história –, a delimitação do termo no contexto da *web* diz respeito ao compartilhamento de interesses comuns, estreitamento de laços e criação de comunidades virtuais.

Surgidas a partir de 1995, foi na virada de século que elas se popularizaram, como o *MySpace* (criado em 2003), *Orkut* e *Facebook* (2004), *Twitter* (2006), *Pinterest* e *Instagram* (2010). Junto com essas novas ferramentas de comunicação virtual, surgem a produção de conteúdo próprio para veicular nesse meio.

Os conteúdos imagéticos estão entre os textos mais acessados nas redes, devido a seu poder comunicativo acrescido ao fato da necessidade de se publicarem textos verbais curtos nesses meios. Assim, os quadrinhos encontraram um ambiente propício para circularem, devido a predominância de imagens em seu conteúdo e do aspecto risível característico da linguagem quadrinizada.

As tiras publicadas no blog **Dr. Pepper** são populares entre os leitores de *webcomics* e veiculam frequentemente nas redes sociais. Os temas são classificados como “piadas ruins a serem evitadas por moralistas ou menores de 18 anos” por seu criador, que se apresenta como Daniel M.T.



Figura 68

Webcomic: Dr. Pepper, de Daniel Thomazelli, 2015

Na figura 68, temos uma história com apenas dois quadros e balões-zero, sendo que, inicialmente, temos a explicação de um médico que alerta seu ouvinte sobre as consequências da ingestão de refrigerantes. O outro personagem ouve atento, numa posição contemplativa – os olhos arregalados e mão à boca –, parece pensar a respeito dos malefícios causados pelo consumo da bebida no corpo humano.

No quadro final, no entanto, revela-se o humor, quando se retrata a inesperada atitude do ouvinte que não segue, claramente, o conselho médico, conforme se imaginou. O discurso do médico compara o consumo de uma lata de refrigerante a cinco colheres de açúcar, mas quando o médico avista o outro personagem almoçando, assusta-se, pois, ao invés de o outro evitar a ingestão da bebida, cujo problema real era o açúcar, opta pelas cinco colheres de açúcar, demonstrando não ter compreendido que é isso que faz mal à sua saúde, não o refrigerante.

Bode Gaiato é outro blog famoso por suas tiras de humor acompanhadas na *web*. As publicações de Breno Melo, nascido em Recife, chamam a atenção pela aparência do efeito de colagem de corpos humanos em cabeças de bodes. O

conteúdo verbal colabora para o sentido cômico das tiras, que retratam a convivência de uma família nordestina e seus modos característicos de falar e agir.



Figura 69

Webcomic: Bode Gaiato, de Breno Melo, 2015

Apesar do estereótipo acerca dos costumes nordestinos e da relação mãe e filho, o sucesso da tira se deve à retratação de cenas simples do cotidiano que são conhecidas por grande parte dos leitores, como a retratada na figura 69. No quadro superior, a mãe de Juninho – ou Junin, como o menino é chamado pela mãe – pede que ele a socorra, pois ela está se sentindo mal. Com lágrimas nos olhos, Junin promete salvar a mãe, revelando saber a causa do mal estar.

Quando a mãe melhora, na cena seguinte, o menino revela ter arrumado o chinelo que se encontrava “imborcado” no chão. O conhecimento de mundo do leitor que conhece o discurso popular de que deixar o chinelo virado, isto é, deixar a parte que tem contato com o solo para cima faz mal a seu dono. Soma-se a esse fato o uso de expressões como “armaria mainha”, que caracteriza uma grande proximidade com a fala nordestina o aspecto cômico da história.

Considerações finais

O despertar da consciência do homem acerca de suas habilidades de abstração e de representação, desde o período que remonta ao surgimento de nossa espécie, propiciou o aparecimento de formas incipientes da linguagem, materializada na interação do indivíduo com seus semelhantes e com os elementos de sua realidade. Como resultado dessa tendência, foram criados os primeiros textos de que temos conhecimento: as imagens pictóricas.

Desde então, a produção imagética tem acompanhado o desenvolvimento humano e, como ele, também evoluiu. Descoberta a capacidade expressiva e o poder comunicativo das imagens, elas foram, fartamente, empregadas ao longo da história da humanidade, de modo especial com seu propósito narrativo e de sequencialidade.

Assim, respeitando a particularidade do suporte que as veiculava, da técnica empregada de seu objetivo ou mesmo de suas particularidades temos, como elemento comum, a importância da linguagem visual para os indivíduos, da Pré-História à Contemporaneidade.

Retomando o principal objetivo desta dissertação, que era a intenção de verificar a influência que os aspectos gráfico-visuais exerciam na leitura de textos híbridos, em cuja composição mesclavam-se imagens e palavras, direcionamos nossa análise aos textos narrativo-sequenciais das histórias em quadrinhos. Pudemos perceber que no referido gênero, mesmo as palavras recebiam forte apelo visual, logo poderiam ser lidas como imagens. A opção pela cor, tamanho ou estilo diferenciado são elementos que, no ato da leitura, interferem no modo como elas são lidas e interpretadas, suscitando diferentes percepções em seu leitor.

Além disso, de modo mais específico, objetivou-se, inicialmente, analisar os elementos que compõem as histórias em quadrinhos, responsáveis por conferir sentido a elas. Após breve levantamento dos recursos gráficos que caracterizam o gênero, foi possível verificar que o emprego intencional de dado recurso consolidava o efeito pretendido pelo autor, como transparecer a ilusão de passagem temporal ou de movimento em imagens estáticas, por exemplo.

Num segundo momento, tinha-se como meta discutir o papel ativo dos sujeitos autor e leitor, que, no ato da leitura contribuem, conjuntamente, para o estabelecimento do entendimento da mensagem veiculada. Assim, pudemos notar que, apesar de a criação pretender um leitor ideal, este só compreenderá o conteúdo

lido se for capaz de ativar conhecimentos prévios, arquivados como experiências em sua memória, capazes de serem resgatados e de estabelecerem relações condizentes não apenas ao contexto em que a obra está sendo recebida, mas também ao que ela foi concebida pelo autor.

Por fim, almejou-se discorrer sobre o modo como a leitura do gênero quadrinizado se processa. Para tanto, compreendemos que, por exigir do leitor habilidades interpretativas de cunho linguístico e artístico, a leitura das imagens segue os níveis de reconhecimento das formas, descobrimento de seu significado e estabelecimento de relações com experiências pessoais do leitor, propostos por Erwin Panofsky.

Já a leitura das palavras, para ser coerente, deve-se atentar para a situação que leva um texto a ser criado e recebido, a fim de se compreender o nível de informatividade que o compõe, se faz referência implícita ou explícita a outros textos, conforme os fatores de textualidade desenvolvidos por Beaugrande e Dressler, ou ainda sua aceitação por parte de seu receptor.

Refazendo a trajetória da produção de imagens narrativas, percebemos que, apesar dos diferentes estilos e propósitos ao empregá-las, temos, desde as pinturas rupestres, até o uso que delas fazemos hoje um propósito comunicativo. Indo além, observando o trajeto da produção e emprego da imagem narrativo-sequencial ao longo da história, conclui-se que os quadrinhos, atualmente, apontam para futuras mudanças em sua forma e conteúdo, conforme já havíamos pontuado.

Compreendemos, portanto, que a evolução do formato seriado das narrações imagéticas, desde o início da produção gráfica até os dias atuais, foi impulsionada pelo descobrimento de novos modos de retratação, isto é, diante do surgimento de novas tecnologias. Como consequência, cabe ao leitor, portanto, adaptar-se à nova realidade auferida pelo gênero que, influenciando as produções humanas, originam novas formas de leitura.

Assim, é importante ressaltar que, na contemporaneidade, a presença dos quadrinhos na internet é um indício de novas necessidades e preferências do leitor do século XXI. Porém, somente o tempo, o espaço e o indivíduo, com suas novas necessidades e formas de enxergar a realidade cadenciarão o ritmo dessa nova formatação do emprego futuro da imagem sequencial.

Referências bibliográficas

- ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. A indústria cultural: O esclarecimento como mistificação das massas *In*:_____, **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. São Paulo: Zahar, 1985.
- ASSIS, M. **Dom Casmurro**. São Paulo: Ática, 1995.
- AUMONT, J. **A imagem**. São Paulo: Papirus, 2004.
- BARTHES, R. **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1998.
- BEAUGRANDE, R.; DRESSLER, W. **Introduction to text linguistics**. Londres, Longman, 1981.
- BOHEM, G. Aquilo que se mostra. Sobre a diferença icônica. *In*: ALLOA, E. *et al.* **Pensar a imagem**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015. cap. 1, p. 23-38.
- BOSI, A. **Reflexões sobre a arte**. São Paulo: Ática, 1986.
- BRANDÃO, J. A iconofotologia: Entre o *lógos* poético, o *eikón* e a *techné* fotográfica. **Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia**. São Paulo, v.1, n.13, p. 69-93, mai. 2009. Disponível em: <<http://www.revista.cisc.org.br/ghrebh/index.php?journal=ghrebh&page=article&op=view&path%5B%5D=329&path%5B%5D=334>>. Acesso em: jul, 2015.
- _____. **Apontamentos imagético-interdisciplinares**: as artes iconológica, pictográfica, fotográfica e literária. Embu-Guaçu, SP: Lumen et Virtus, 2014.
- _____. Autorretrato de David Bailly: quando as imagens extrapolam a *vanitas*. **Revista Letras raras**. Paraíba, v.5, n.2. p. 102-124, ago. 2016b. Disponível em: <<http://revistas.ufcg.edu.br/ch/index.php/RLR/article/view/666/409>>. Acesso em: out, 2016.
- _____. Da iconologia à iconofotologia: uma mudança paradigmática. **Revista de comunicação, cultura e teoria da mídia**. São Paulo, v.1, n.15, p. 30-63, mar. 2010. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/revista/ghrebh/index.php?journal=ghrebh&page=article&op=viewFile&path%5B%5D=72&path%5B%5D=75>>. Acesso em: mai, 2015.
- _____. **Douglas e o livro de luz**. Embu-Guaçu, SP: Lumen et Virtus, 2013.
- _____. *Eikón, eidolon, imago*. Imagem: étimo e emprego dissuasório. **Revista Lumen Et Virtus**. Embu-Guaçu, v.7, n.16. p. 179-224, ago.2016a. Disponível em: <

EIDOLON%20E%20IMAGO_IMAGEM%20COMO%20PODER%20DISSUAS%C3%93RIO.pdf >. Acesso em: dez, 2016.

_____. Interdisciplinaridade: ousar e buscar o todo humano. *In*: BRANDÃO, J. (org.) **Diálogos interdisciplinares**: novos olhares nas ciências humanas. Embu-Guaçu, SP: Lumen et Virtus, 2015. Prefácio, p. 7-32.

_____. O gênero emblemático. **Revista Travessias**. São Paulo, v.3, n.3. p. 124-138, set, 2009. Disponível em: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/3440/2734>>. Acesso em: mai, 2015.

BRANDÃO, J.; ALVES, V. As linguagens verbal e não verbal nas histórias em quadrinhos: a questão da coerência textual. *In*: BRANDÃO, J. (org.) **Novas questões sobre a imagem**: de objeto de pesquisa a pesquisa do objeto. Embu-Guaçu, SP: Lumen et Virtus, 2015. cap. 6, p. 203-229.

BUTTLER, D. B. A escrita e suas tecnologias. **Revista Lumen et Virtus**. Embu-Guaçu, v.7, n.16, p. 1-16, ago. 2016. Disponível em: <http://www.jackbran.com.br/lumen_et_virtus/numero_16/PDF/A%20ESCRITA%20E%20SUAS%20TECNOLOGIAS.pdf>. Acesso em: nov, 2016.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CAMPOS, A. **Viva vaia**. São Paulo: Ateliê, 2001.

ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

EISNER, W. **Narrativas gráficas de Will Eisner**: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. São Paulo: Devir, 2013.

_____. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

ELIADE, M. **Mito e Realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

FÁVERO, L. L. **Coesão e coerência textuais**. São Paulo: Ática, 2009.

_____; KOCH, I. G. V. **Linguística Textual**: uma introdução. São Paulo: Cortez, 2009.

FRANCO, E. S. **HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet**. São Paulo: Annablume & Fapesp, 2008.

GOMBRICH, E. H. **Os usos das imagens**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

HUYGHE, R. **Os poderes da imagem**. Lisboa: Bertrand, 1998.

ISER, W. **O ato da leitura**: uma teoria do efeito estético. São Paulo: Ed. 34, 1999.

JAF, I. **Dom Casmurro** - Machado de Assis. Roteiro: Ivan Jaf; arte: Rodrigo Rosa. São Paulo: Ática, 2012.

- JAKOBSON, R. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2010.
- JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papyrus, 2007.
- KELLY, C. **Arte e comunicação**. Rio de Janeiro: Agir, 1972.
- KOCH, I. G. V.; ELIAS, V. M. **Ler e compreender: os sentidos do texto**. São Paulo: Contexto, 2007.
- _____; TRAVAGLIA, L. C. **Texto e coerência textual**. São Paulo: Contexto, 2003.
- MANGUEL, A. **Lendo imagens: uma história de amor e ódio**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- _____. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.
- MCLUHAN, M. **A Galáxia de Gutenberg**. São Paulo: Cultrix, 1967.
- _____. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1996.
- MELO, J. M. de. Comunicação social: da leitura à leitura crítica. *In*: ZILBERMAN, R. E SILVA, E. T. da. (orgs.) **Leitura: Perspectivas Interdisciplinares**. São Paulo: Ática, 1998. cap. 8, p.100 – 110.
- MOYA, A. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- _____. **Shazam: história em quadrinhos e comunicação de massa**. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- PANOFSKY, E. **Significado nas artes visuais**. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- PEIRCE, C. S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- PONTE, J. C. **Leitura: identidade & inserção social**. São Paulo: Paulus, 2007.
- QUINO, J. S. L. **Toda Mafalda**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.
- _____. **Revolução do gibi: A nova cara dos quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Devir, 2012.
- _____. **Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor**. 2007. 421 f. Tese (Doutorado) – Programa de pós-graduação em Filologia e Língua Portuguesa da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-04092007-141941/pt-br.php>>. Acesso em: ago, 2015.
- SÁ, D. B e S. Do grunhido ao whatsapp: a evolução da comunicação e sua importância para o homem. *In*: **XIII EVIDOSOL E X CILTEC-ONLINE**, jun. 2016. Anais eletrônicos.

Disponível em: <<http://evidosol.textolivre.org/papers/2016/upload/119.pdf>>. Acesso em: jan, 2017.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paullus, 2003.

SANTOS, R. E. dos. Leitura semiológica de histórias em quadrinhos. *In: Revista IMES Comunicação* v. 2, n. 4. São Caetano do Sul: jan./jun. 2002. Disponível em: <http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/viewFile/786/642>. Acesso em: dez, 2016.

SMOLKA, A. L. B. et all. **Leitura e desenvolvimento da linguagem**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1989.

TAVARES, D. A. de P. Iconografia nas histórias em quadrinhos: evolução do design e do logotipo do Super-Homem. **Revista Mediação**. Belo Horizonte, v. 16, n. 19, p. 175-197, jul./dez. 2014. Disponível em: <<http://www.fumec.br/revistas/mediacao/article/view/2695>>. Acesso em: nov. 2016.

VAN DIJK, T. A. **Cognição, discurso e interação**. São Paulo: Contexto, 2002.

VANOYE, F. **Usos da linguagem**: problemas e técnicas na produção oral e escrita. São Paulo: Martins Fontes; 1998.

VERGUEIRO, W. e RAMOS, P. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. *In: ____*. **Quadrinhos na Educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009. p. 9-42.

VERONEZI, M. **Quadrinhos na internet**: abordagens e perspectivas. Porto Alegre: Asterisco, 2010.

WALTY, I. L. C. **Palavra e imagem**: leituras cruzadas. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

ZILBERMAN, R. Pedagogia da leitura: movimento e história. *In: ZILBERMAN, R. E SILVA, E. T. da. (orgs.) Leitura: Perspectivas Interdisciplinares*. São Paulo: Ática, 1998. cap. 9, p.111 – 115.

Referências iconográficas

Figura 1: A ascensão da comunicação humana, retirado de <https://sci10sectionm.files.wordpress.com/2013/12/ascent-of-com.jpg?w=580>.

Figura 2: Esquema da comunicação de Roman Jakobson, retirado de http://1.bp.blogspot.com/_UmIXIMypPmU/TPr0pIDRyPI/AAAAAAAAAss/CPrOsPYp2OA/s1600/comunica%25C3%25A7%25C3%25A3o.jpg.

Figura 3: Crítica à indústria cultural em **Calvin e Haroldo**, retirado de <https://janusaureus.files.wordpress.com/2012/03/ind-cult.jpg>.

Figura 4a: Crítica à indústria cultural em **Calvin e Haroldo**, retirado de <https://janusaureus.files.wordpress.com/2012/03/ind-cult-3.jpg>.

Figura 4b: Crítica à indústria cultural em **Calvin e Haroldo**, retirado de <https://janusaureus.files.wordpress.com/2012/03/ind-cult-3.jpg>.

Figura 5: Pintura rupestre na Serra da Capivara, retirado de <https://fabiolamusarra.wordpress.com/2011/05/15/serra-da-capivara/>.

Figura 6: **Abstração das formas visuais** (MCCLLOUD, S. 1995).

Figura 7: Simplificação do traço em **Bull**, retirado de <http://sajithpai.com/wp-content/uploads/2015/03/Picasso-Bull.png>.

Figura 8: **Estandarte de Ur**, painel Guerra, Museu britânico, Londres, 2600 a.C.

Figura 9: **Estandarte de Ur**, painel Paz, Museu britânico, Londres, 2600 a.C.

Figura 10: **Tumba de Sennedjem** (detalhe), Egito, 1300 a. C.

Figura 11: **Sarcófago de Hágia Tríada**, Museu Arqueológico de Heraclião, Creta, 1450 - 1400 a.C.

Figura 12a: **Os doze trabalhos de Hércules**, Museu Arqueológico de Olímpia, Grécia, 460 a. C.

Figura 12b: **Os doze trabalhos de Hércules**, Museu Arqueológico de Olímpia, Grécia, 460 a. C.

Figura 13: **Coluna de Trajano** (detalhe), Roma, 113 d.D.

Figura 14: **Ícone de São Francisco de Assis**, Bonaventura Berlinghieri, 1235.

Figura 15a: **Tapeçaria de Bayeux** (detalhe), Museu de Bayeux, Normandia, França, 1070 – 1080 d.C.

Figura 15b: **Tapeçaria de Bayeux** (detalhe), Museu de Bayeux, Normandia, França, 1070 – 1080 d.C.

Figura 16: Letra capitular formada por imagens, Moralia in Job, Cîteaux, França, 1115-1125.

Figura 17: Árvore de Jessé, Palácio Lambeth, Londres, Inglaterra, 1140.

Figura 18: Página de **The Gospels of Henry, the Lion**, biblioteca Herzog-August, Wolfenbüttel, Alemanha, 1175 – 1188.

Figura 19: Dança macabra, de Bernt Notke, Igreja de São Nicolau, Estônia, 1400.

Figura 20: Gravura da série **Apocalipse**, de Albrecht Dürer, Museu Britânico, Londres, 1498.

Figura 21: Emblematum Liber, Augsburg, Alemanha, 1531.

Figura 22: Gravura sobre o tabagismo, autoria desconhecida, século XVII.

Figura 23: Surgimento do balão nos quadrinhos em **Ally Sloper's Half Holiday**, de Charles H. Ross e Emile de Tessier, 1867, retirado de <http://1.bp.blogspot.com/-hd0eIn6KKV0/VV5F7qezf4I/AAAAAAAAAov4/ab79EH-DO48/s1600/YP07-Feb-6-1886-William-Baxter-strip-of-cartoons-ASHH.jpg>.

Figura 24: Surgimento do balão nos quadrinhos em **The Yellow Kid**, de Richard F. Outcault, 1896, retirado de http://x-aspirations.com/wp-content/uploads/2013/02/xmen86_yellowkid1stcomicstrip.jpg.

Figura 25: Balão unísono em **Mafalda** (QUINO, 2012).

Figura 26: Balão diferenciado por cor em **Os levados da breca**, retirado de <http://www.oslevadosdabreca.com/>.

Figura 27: Balão com imagens em **Mafalda** (QUINO, 2012).

Figura 28: Apêndices em **Calvin e Haroldo**, retirado de <http://depositocalvin.blogspot.com.br/>.

Figura 29: Apêndice em **Piratas do Tietê**, retirado de <http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-piratas.html>.

Figura 30: Vinhetas em **Os levados da breca**, retirado de <http://www.oslevadosdabreca.com/>.

Figura 31: Sarjeta em **Os passarinhos**, retirado de <http://www.publishnews.com.br/editorias/colunas/estevaoribeiro>.

Figura 32: Apêndice em **Rifa**, retirado de <http://www.umsabadoqualquer.com/>.

Figura 33: Linhas cinéticas em **Snoopy**, retirado de <http://tiras-snoopy.blogspot.com.br/>.

Figura 34a: Homem-aranha: traço realista, retirado de <http://netoarts.blogspot.com.br/2011/03/homem-aranha-grafite.html>.

Figura 34b: Homem-aranha: traço estilizado, retirado de <http://www.novidadediaria.com.br/wp-content/gallery/desenho-animado-homem-aranha/desenho-animado-homem-aranha-10.jpg>.

Figura 34c: Homem-aranha: traço caricato, retirado de <http://2.bp.blogspot.com/-QLQTsthYRZk/T2P9PdkT79I/AAAAAAAAAwws/J3hIKmJeRd8/s400/DSC03439.JPG>.

Figura 35: Expressividade da letra em **Mafalda** (QUINO, 2012).

Figura 36: A expressividade da letra em **A entediante vida de Morte Crens**, retirado de <http://mortecrens.blogspot.com.br/>.

Figura 37: Onomatopeias em **Tatarabruxa**, retirado de <https://www.socialcomics.com.br/tatarabruxa/1>.

Figura 38: Visualidade das palavras em **Snoopy**, retirado de <http://tiras-snoopy.blogspot.com.br/>.

Figura 39a: Letreiro do almanaque do **Cascão**, retirado de http://arquivos turma damonica.blogspot.com.br/2015_01_01_archive.html.

Figura 39b: Letreiro do almanaque do **Cebolinha**, retirado de http://arquivosturmada monica.blogspot.com.br/2015_01_01_archive.html.

Figura 39c: Letreiro do almanaque da **Turma do Penadinho**, retirado de http://arquivosturmada monica.blogspot.com.br/2015_01_01_archive.html.

Figura 40: Retratação temporal em **Os Passarinhos**, retirado de <http://www.publish news.com.br/editorias/colunas/estevaoribeiro>.

Figura 41: Passagem temporal em **À espera**, retirado de <http://tirasnao.blogspot.com.br/>.

Figura 42: Passagem temporal em **Armandinho**, retirado de <http://tirasarmandinho.tumblr.com/>.

Figura 43: Passagem temporal em **Sentimento do mundo**, retirado de <http://tirasnao.blogspot.com.br/>.

Figura 44: Passagem temporal em **Ainda sem título**, retirado de <https://andrehq.wordpress.com/>.

Figura 45: Quadrinhos imagéticos: **Jesus na terra - No princípio**, retirado de <http://www.umsabadoqualquer.com/>.

Figura 46: Quadrinhos imagéticos, retirado de <http://rafaelcartum.blogspot.com.br/>.

Figura 47: Quadrinhos imagéticos, retirado de <http://rafaelcartum.blogspot.com.br/>.

Figura 48: Quadrinhos imagéticos, retirado de <http://rafaelcartum.blogspot.com.br/>.

Figura 49: A entediante vida de **Morte Crens**, retirado de <http://mortecrens.blogspot.com.br/>.

Figura 50: Página da adaptação literária **Dom Casmurro** (JAF, I. 2012).

Figura 51: Poema visual **Pluvial/fluvial** de Augusto de Campos (CAMPOS, A. 2001).

Figura 52: Quadrinho imagético: **Calvin e Haroldo**, retirado de <http://depositodoalvin.blogspot.com.br/>.

Figura 53: Quadrinho verbal: **Balões**, retirado de <http://pigarts.blogspot.com.br/2015/03/baloes-sergio-barreto.html>.

Figura 54: Teoria da superioridade em **Hagar, o Horrível**, retirado de <https://hagaroorrivel.wordpress.com/>.

Figura 55: Teoria da incongruência em **Garfield**, retirado de <https://tirinhasdogarfield.blogspot.com.br/>

Figura 56: Teoria da tensão em **Calvin e Haroldo**, retirado de <http://depositodocalvin.blogspot.com.br/>.

Figura 57: A percepção do leitor em **36 jeitos de ver um mosquito esmagado na parede**, retirado de <https://cacogalhardo.wordpress.com/2011/10/04/ponto-de-vista/>.

Figura 58: Retratação de movimento, retirado de <http://rafaelsica.zip.net/>.

Figura 59: A importância da palavra em **Diferenças**, retirado de <http://www.umsabadoqualquer.com/category/carlos-ruas/>.

Figura 60: O ato de ler em **Quadrinhos quadrados**, retirado de <http://www.releituras.com/quadrinhoquadrado.asp>.

Figura 61: Onomatopeia em **Garfield**, retirado de <http://depositodocalvin.blogspot.com.br/>.

Figura 62: Onomatopeia em **Snoopy**, retirado de <http://tiras-snoopy.blogspot.com.br/>.

Figura 63: Intencionalidade em **Ryotiras** retirado de <http://ryotiras.com/>.

Figura 64: Aceitabilidade em **Armandinho**, retirado de <http://tirasarmandinho.tumblr.com/>.

Figura 65: Situacionalidade em **Níquel Náusea**, retirado de <http://www2.uol.com.br/niquel/>.

Figura 66: Informatividade em **Os levados da breca**, retirado <http://www.oslevadosdabreca.com/>.

Figura 67: Intertextualidade em **Mentirinhas**, retirado de <http://mentirinhas.com.br/>.

Figura 68: *Webcomic: Dr. Pepper*, retirado de <http://blog.drpepper.com.br/>.

Figura 69: *Webcomic: Bode Gaiato*, retirado de <http://www.bodegaiato.blog.br/>.