

Leitura semiológica dos Quadrinhos

Roberto Elísio dos Santos

Doutor em Comunicação pela ECA-USP,
professor de graduação e mestrado do IMES

Resumo

A compreensão de um produto cultural tão complexo como a História em Quadrinhos exige a identificação de seus elementos característicos e da maneira como sua narrativa é articulada.

Palavras-chave: história em quadrinhos; semiologia; narrativa.

Abstract

To understand a complex cultural product as comics is necessary the identification of their characteristic elements and the way their narrative is articulated.

Key words: comics; semiology; narrative.

INTRODUÇÃO

À primeira vista, ler Histórias em Quadrinhos pode parecer uma atividade muito simples, que qualquer criança pode fazer. Esta impressão deve-se, em parte, à concepção errônea de que os quadrinhos são ingênuos, infantis, e, portanto, seu conteúdo tornar-se-ia fácil de ser apreendido. Alia-se a esta idéia o fato de os leitores já estarem acostumados com os elementos que compõem a “semântica” - conforme denominação feita por Umberto Eco (1979, p. 145) - deste produto industrial de massa.

Mas, para o teórico arguto e o pesquisador mais atento, esta facilidade desaparece quando se procede a uma análise mais detalhada da História em Quadrinhos. Para que esta análise seja viável, é preciso compreender este meio de expressão através de sua iconografia característica e da articulação dos elementos verbais e visuais utilizados para constituir a narrativa seqüencial impressa.

Os elementos pertinentes à linguagem quadrinhográfica, na visão do teórico italiano (1979, p. 144-145), “compõem-se numa trama de convenções mais ampla, que passa a constituir um verdadeiro repertório simbólico” facilmente percebido e decodificado pelo público, que foi se acostumando com este repertório e as normas que regulam seu uso, ao longo da evolução dos quadrinhos. Vale lembrar que este produto cultural massivo é fruto do desenvolvimento da imprensa e das

técnicas de reprodução gráficas a partir do século XVIII. Das charges políticas e ilustrações seqüenciadas editadas em jornais, passando pelas histórias em estampas (muito populares no século XIX), até as tiras, suplementos dominicais, revistas e álbuns de quadrinhos e as *graphic-novels* mais recentes, os quadrinhistas foram criando e incorporando novos códigos ao sistema de significação da História em Quadrinhos. O leitor, por sua vez, os assimilou e passou a relacioná-los com a narrativa: sua presença tornou-se tão natural quanto o texto dos diálogos ou o estilo do desenho adotado pelo artista.

1 CÓDIGOS DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Ao elaborar uma sintaxe dos quadrinhos, encontram-se alguns elementos que têm uma função expressiva na narrativa quadrinhográfica e que, por sua utilização constante, converteram-se, aos olhos dos quadrinhistas e leitores, em códigos facilmente reconhecíveis e necessários para a integração dos signos gráficos (a imagem e a linguagem escrita) característicos da História em Quadrinhos, e para o desenvolvimento da narrativa. Esta gama de elementos, entendidos universalmente, é formada por requadro, balão, recordatório, onomatopéia, metáforas visuais e linhas cinéticas.

A História em Quadrinhos é, de acordo com o teórico espanhol Antonio Martín (1978,

p.11), “uma história narrada por meio de desenhos e textos inter-relacionados que representam uma série progressiva de momentos significativos (...). Cada momento, expresso por meio de uma ilustração, recebe o nome de vinheta”. A maior parte das vinhetas - que contêm as ações apresentadas em ângulos (câmera alta ou baixa) e planos (médio, close-up etc.), como no cinema - é circundada por linhas, denominadas de requadro, um elemento visual que também pode se revestir de uma significação, exercendo uma função metalingüística.

Dessa forma, Will Eisner (1985, p. 44-46) considera que, “além de sua função principal de moldura dentro da qual se colocam objetos e ações, o requadro do quadrinho em si pode ser usado como parte da linguagem ‘não-verbal’ da arte seqüencial” dos quadrinhos. Assim, os requadros retangulares com traçado reto sugerem que as ações contidas no quadrinho estão no tempo presente. Mas, se o formato do requadro for modificado, ele ganha uma nova conotação: passa a designar uma recordação ou sonho do personagem. Eisner salienta que “o *flashback* (mudança de tempo ou alteração cronológica) é indicado por meio da alteração do traçado do requadro. O traçado sinuoso (...) ou ondulado (...) é o indicador mais comum do passado”. Também a ausência do requadro assume uma significação, dando idéia de espaço ilimitado. O formato do requadro pode,

portanto, transformar-se em um elemento significativo da história, integrando-se à narrativa.

Convenção gráfica em que é inserida a “fala” ou o “pensamento” dos personagens, o **balão** tornou-se um dos elementos mais conhecidos da linguagem dos quadrinhos. O desenhista inglês James Gillray já introduzia palavras em balões nas charges seqüenciadas que publicou em jornais britânicos no final do século XVIII. Desde então, este “ícone cinestésico”, como é chamado por Scott McCloud (1995, p. 134), integrou-se ao “vocabulário” da História em Quadrinhos, tornando-se indissociável dela. Os italianos, por exemplo, denominam os quadrinhos de *fumetti*, em referência às “fumacinhas” que saem das bocas ou cabeças dos personagens, os balões.

Mas o balão não serve apenas para acolher a “fala” ou “pensamento” dos personagens. Também indica o estado emocional de seu emissor. Segundo Eisner (1985, p. 27): “À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que de simples cercado para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa.” Essa alteração na função dos balões confere a eles um novo significado, que deve ser interpretado pelo leitor. Umberto Eco (1979, p. 145), a esse respeito, afirma que “do momento em que aparecem encerrados no *baloon*, os termos da linguagem comum assumem significados que freqüentemente só são válidos no âmbito do código da História em Quadrinhos. Nesse sentido, portanto, o

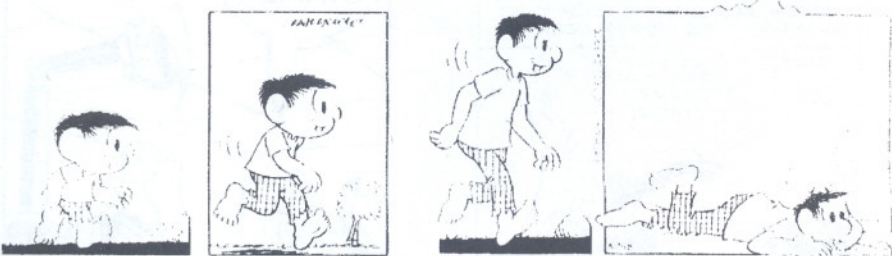
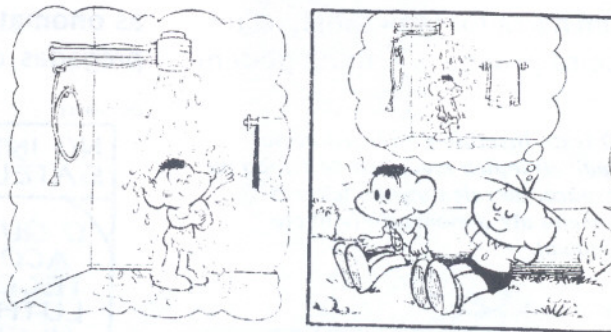
baloon, mais do que elemento convencional, pertencente a um repertório de signos, seria um elemento de metalinguagem, melhor ainda, uma espécie de sinal preliminar, que impõe, para a decifração dos signos contidos no seu interior, a referência a um determinado código”.

Os balões indicam ao leitor qual personagem está falando (a procedência da voz) através de um apêndice denominado **rabicho** (quando o balão possui mais de um rabicho, representa a fala em uníssono de vários personagens), que se projeta em direção à cabeça ou à boca do personagem que fala. A ausência do rabicho, substituído por bolinhas, revela ao leitor o pensamento, a voz interior do personagem (trata-se, então, do **balão pensamento**). Já as linhas pontilhadas em torno do balão e do rabicho são usadas para mostrar que o diálogo está sendo travado em voz baixa (este é o **balão cochicho**). As alterações nas linhas dos balões podem demonstrar estados emocionais diferentes, como o **balão trêmulo**, que indica o medo que o personagem está sentindo. Também o **balão splash** refere-se à raiva ou à exaltação do personagem. Os **balões intercalados**, por sua vez, demonstram que a fala de um mesmo personagem foi emitida em intervalos de tempo, com uma pausa entre eles, significando hesitação.

Além dos balões, o texto da História em Quadrinhos pode ser encontrado em painéis co-

Maurício de Sousa Produções

Por sua forma ondulada, o requadro da primeira vinheta indica tratar-se de uma imagem onírica



O requadro delimita a ação da vinheta, mas também pode ganhar novas significações

Daily Mirror



Disney



DC Comics



Os balões também se tornam ícones: cochicho (acima), splash (à esquerda), de pensamento (acima, à direita) ou em off (à direita)

nhecidos como **recordatórios**, colocados no interior da vineta. Utilizado inicialmente nas tiras diárias publicadas em jornal - nas histórias de aventuras serializadas -, o recordatório sintetizava a ação mostrada na tira do dia anterior (lembrando ao leitor o enredo e informando em que ponto se encontra a história àqueles que porventura não tenham lido a tira).

Ao longo do tempo, os recordatórios foram ganhando outras funções: esses painéis também contêm textos que indicam a simultaneidade de acontecimentos em uma determinada narrativa (enunciando “enquanto isso...” ou “entretantes...”), a passagem de tempo ou de espaço - na voz de um narrador impessoal, na terceira pessoa -, e ainda podem

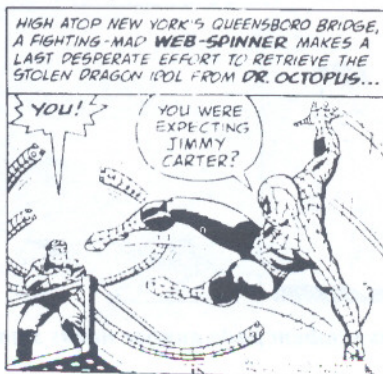
abrigar a voz interior do personagem, em primeira pessoa, substituindo o **balão pensamento**.

No que concerne ao código verbal, a História em Quadinhos possui uma forma de representar os ruídos (explosões, socos, tiros, vidros quebrados, colisões etc.) por meio de palavras, as **onomatopéias**. Quando empregadas como efeitos visuais



O texto inserido no recordatório (painel) indica mudança de tempo ou espaço, ou relembra ao leitor o enredo até o momento (vinheta abaixo).

Western Publishing Co.



DC Comics



Artigo

que indicam o som, as onomatopéias tornam-se signos gráficos, que podem ser considerados, ao mesmo tempo, elementos verbais e iconográficos. Um exemplo é a palavra **CRACK!**, cuja sonoridade lembra um objeto sendo quebrado em pedaços, que desenhada estilhaçada, constitui um pleonasma gráfico (visual e verbal) para reiterar ao leitor a ação que está acontecendo. A esse respeito, Moacy Cirne (1977, p. 30) afirma: "O ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual. Isto porque, diante de um papel em branco, os desenhistas estão sempre à procura de novas expressões gráficas, e o efeito de um *buum* ou de um *crash* - quando relacionados de modo conflitante com a imagem -, é, antes de mais nada, plástico."

Western Publishing Co.



King Features Syndicate



Onomatopéias são as expressões gráficas de ruídos (explosão, tiros, socos, etc.)

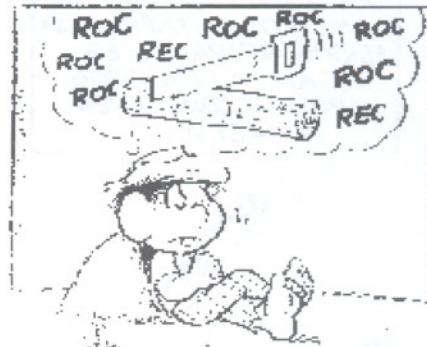
Diversos elementos icônicos ganham uma conotação diferente por estarem associados a uma idéia que os quadrinhistas convencionaram e os leitores entenderam e perpetuaram. Dessa forma, uma imagem (uma lâmpada acesa, por exemplo) se afasta de seu significado original (objeto que, por causa da eletricidade, ilumina um ambiente) e passa a ter um significado específico relacionado ao vocabulário da História em Quadrinhos (uma lâmpada que se encontra sobre a cabeça de um personagem indica que ele está tendo uma idéia brilhante). Quando a imagem se associa a um conceito diferente de seu significado original ela se transforma em uma **metáfora visual**.

Umberto Eco (1979, p.144), no que tange ao processo de "visualização da metáfora" na História em Quadrinhos, observa que "ver estrelas, ter o coração em festa, sentir a cabeça rodar, roncar como uma serra, são tantas as expressões que, na História em Quadrinhos, se realizam com o recurso constante a uma simbologia figurativa elementar, imediatamente compreendida pelo leitor. À mesma categoria pertencem as gotinhas de saliva que exprimem concupiscência, a lampadinha que signnifica 'tive uma idéia' etc.".

As linhas que indicam o movimento dos personagens ou de objetos em plena ação (automóveis e outros meios de transporte, balas de pistolas, espadas, pedras atiradas por

alguém etc.) também ganharam uma expressão semiológica na linguagem quadrinhográfica: como a imagem que aparece em cada vinheta é um momento "congelado", um instante emoldurado pelo requadro,

MSP



Morris



DC /Warner



F. Ibañez

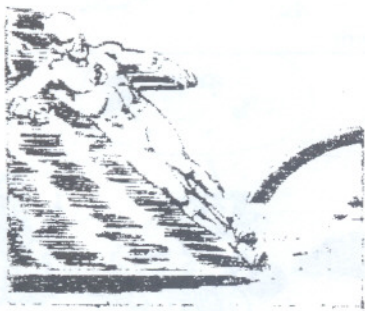
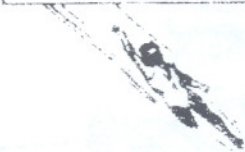


Metáforas visuais são elementos icônicos que recebem nova significação: serrar madeira (roncar/dormir), falar cobras e lagartos (ter raiva), ver corações (estar apaixonado) ou estrelas (sentir dor)

toda ação e todo movimento precisam ser expressos graficamente, por meio de **linhas cinéticas** (como na vinheta abaixo).

DC Comics

EMBORA CENTRAL CITY FIQUE A MAIS DE 1.600 QUILOMETROS DA FÁBRICA DA FERRIS AIRCRAFT, ELES CHEGAM LA SEGUNDOS DEPOIS DE COMEÇAREM A VIAGEM ..



Convenção visual, as linhas cinéticas, nos primórdios da Histórias em Quadrinhos, eram, de acordo com Scott McCloud (1995, p. 111-114), “tentativas grotescas, quase desesperadas de representar a trajetória de objetos em movimento no espaço. Com o passar dos anos, essas linhas foram se tornando mais refinadas e estilizadas, até diagramáticas”, chegando a ganhar dramaticidade dentro da narrativa. O objeto ou o personagem em movimento chega a ser mostrado fora de foco, ou com o fundo desfocado (como se fosse uma fotografia tirada com obturador em velocidade lenta), dando a impressão de que o olhar do leitor (ou uma máquina fotográfica ima-



No mangá, as linhas cinéticas são usadas em profusão. Na vinheta à direita, as linhas cinéticas acompanhadas de nuvens de poeira (uma metáfora visual) demonstram que o personagem está em movimento, correndo.

ginária) acompanhou a ação, o movimento. No quadrinho japonês (denominado mangá), as linhas cinéticas são utilizadas repetida e fartamente, acentuando a ação dos personagens e dando dinamismo à narrativa.

2 A NARRATIVA DOS QUADRINHOS

Os elementos verbais e visuais que compõem a História em Quadrinhos estabelecem uma relação complementar, fazendo parte, na visão de Antonio Cagnin (1975, p. 29-30), “de um sintagma superior, que é, no caso, o narrativo”. Esta relação entre imagem e texto, de acordo com Cagnin (1975, p. 120) pode variar da história ilustrada (em que a arte apenas retrata o que é descrito pelas palavras), passando pelas histórias nas quais a função narrativa é distribuída igualmente entre os dois elementos, até as que têm predominância da imagem (cabendo ao texto apenas complementá-la) e as histórias “mudas” (com ausência total do registro verbal).

Além da relação entre texto e imagem, a História em Quadrinhos também é caracteriza-

King Features Syndicate



da pela maneira como cada vinheta estabelece a continuidade narrativa com a vinheta que a sucede, constituindo o que Will Eisner (1985, p. 5) chama de “Arte seqüencial”: “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar ou dramatizar uma idéia”.

A **seqüencialidade** é, portanto, a característica mais marcante da narrativa quadrinho-gráfica. Scott McCloud (1995, p. 9) considera esta construção narrativa indispensável para a definição que faz da História em Quadrinhos (“imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada”). O mecanismo empregado para garantir a continuidade narrativa por meio das unidades constituídas pelas vinhetas é descrito por Umberto Eco (1979, p. 147), que estabelece uma analogia com a edição cinematográfica: “A montagem da história em quadrinhos não tende a resolver uma série de enquadramentos imóveis num fluxo contínuo, como no filme, mas realiza uma espécie de continuidade ideal através de uma fatural descontinuidade. A história em

quadrinhos quebra o *continuum* em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses momentos na imaginação e os vê como *continuum*". Esta é a grande mágica por meio da qual a História em Quadrinhos apela para a imaginação do público e ele, prontamente, vai estabelecendo os elos, preenchendo os vazios, enxergando os momentos descartados entre uma vinheta e outra, com sua fantasia.

A História em Quadrinhos é um termo que congrega formas diferentes de apresentar as narrativas iconográficas seqüencializadas, como a tira de jornal e a revista ou álbum de quadrinhos. Cada um desses formatos possui características próprias: a tira diária de humor (conhecida nos Estados Unidos como *comic-strip*) apresenta ao leitor uma piada (*gag*) todo dia, ou, no caso de tratar-se de uma narrativa mais longa (a exemplo das histórias de aventura), contempla o público com um trecho da saga; a revista em quadrinhos, por sua vez, pode conter uma ou mais histórias completas ou um capítulo de uma história serializada; já os álbuns de quadrinhos (comuns no mercado europeu) e a maioria das *graphic-novels* contam com uma narrativa completa por edição.

No que se refere à tira diária publicada na imprensa, o artista pode desenvolver o argumento ou uma *gag* em três ou quatro vinhetas, normalmente. Mas é possível que a ação ocupe apenas um quadrinho (especialmente em se tratando de

quadrinhos de humor). Basta apenas uma vinheta para que haja entendimento por parte do leitor. A seqüencialidade, quando se trata de uma história que se completa em apenas um quadrinho, continua existindo.

Na opinião de Antonio Cagnin (1975, p. 156), embasada no estudo de Vladimir Propp sobre a morfologia do conto popular russo (que estabelece ser a narração de uma história formada por unidades narrativas - as quais Propp denomina **funções** - articuladas em seqüência, formando o código narrativo): "No âmbito das HQ [Histórias em Quadrinhos], a substância destas unidades é visual e, isoladas ou unidas à linguagem escrita, (...) se prestam a funcionar como unidades

narrativas, pois têm equivalentes às unidades lingüísticas: as partes de uma imagem podem significar um todo". Cagnin considera que o quadrinho é "uma unidade do sintagma narrativo" e que na relação entre dois ou mais quadrinhos podem ser constituídos dois conjuntos ("uma *série*, em que todos os quadrinhos permanecem independentes; ou uma *seqüência*, ou um sintagma, como unidade significativa de nível superior"). Uma tira formada por apenas uma vinheta será, também, um sintagma narrativo, o único necessário para a compreensão da história ou da *gag*.

Ainda segundo Cagnin (1975, p. 161-163), o quadrinhista seleciona os momentos certos para mostrar ao leitor,

King Features Syndicate



A narrativa da tira cômica, partindo da análise feita por Violette Morin, pode ter sua estrutura constituída por uma função de normalização (primeira vinheta), uma função locutora de deflagração (segunda vinheta) e uma função inter-locutora de distinção (terceira vinheta). Os elementos disjuntivos, que se encontram na terceira vinheta e que geram o efeito cômico, pertencem ao código visual (a queda do personagem, que se estatela no chão) e ao código verbal (a pergunta do viking Hågar, que se contrapõe ao estado do segundo personagem, e, ao mesmo tempo, liga-se à estratégia de lançá-lo ao ar com a gangorra e a marreta para determinar a localização do inimigo)

que, como já foi frisado, se incumbirá de complementar as lacunas existentes entre um momento e outro (entre uma vinheta e outra). Esse processo de seleção pode se valer de alguns modos, como a *expansão* (em que o movimento é fragmentado em vários quadinhos, dando impressão de tratar-se de um efeito de “câmera lenta”), a *elipse* (na qual uma ação é omitida e deve ser entendida pelo leitor) e a *redução* (“onde diversos momentos de uma ação formam um só quadrinho. (...) É um quadrinho-síntese, congelado, que possibilita as historinhas humorísticas, as charges”). Este é o caso da tira que possui apenas uma vinheta: a seqüencialidade se dá entre os elementos visuais presentes no quadrinho-síntese.

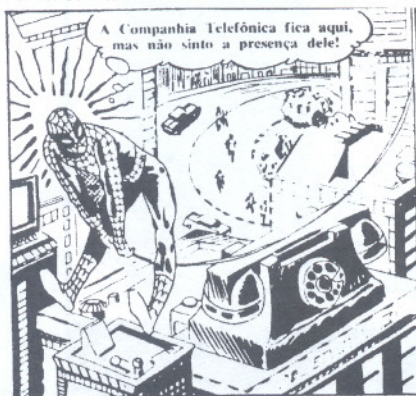
King Features Syndicate



A época em que se passam as aventuras de *Príncipe Valente* (acima, à esquerda) é a Idade Média: o local em que o *Homem-Aranha* caça criminosos é a cidade de Nova York: árvores com galhos secos, casas antigas e desabitadas, lugares ermos, noites escuras são algumas características do ambiente típico das histórias de terror, por causa do clima sombrio.

Também no que tange à tira humorística, ela possui uma estrutura narrativa descrita por Violette Morin (in Barthes, s.d., p. 174-175), que afirma serem as historietas cômicas “todas redutíveis a uma seqüência única que coloca, argumenta e resolve uma certa problemática”. Para a teórica francesa, esta seqüência é articulada por três funções, relacionadas da seguinte maneira: “uma *função de normalização* que situa os personagens; uma *função locutora de deflagração*, com ou sem locutor que coloca o problema a resolver, ou questiona; enfim, uma *função inter-locutora de distinção*, com ou sem interlocutor, que responde ‘comicamente’ à questão. Esta última função faz bifurcar-se a narrativa do ‘sério’ para o ‘cômi-

Marvel Comics



EC Comics



co’, e dá à seqüência sua existência disjunta, de historieta ‘última’”. O *elemento disjuntor* age sobre a história deflagrada (normalização e locução), fazendo com que a narrativa tome uma direção nova e inesperada, gerando o efeito cômico.

Ao elaborar o roteiro de uma História em Quadrinhos, o roteirista precisa definir os **personagens** que participam da história e qual é o papel (a **função narrativa**) reservado para cada um deles, qual será o **foco narrativo** (o **narrador** pode ser o próprio autor, em terceira pessoa, um dos personagens ou vários deles), a **época** em que se passa o enredo (*Asterix* vive suas aventuras 50 anos antes da era cristã; a epopéia de *Príncipe Valente* tem lugar na Idade Média, e as histórias de *Bucky Rogers*, no futuro) e o **tempo** - a duração - da narrativa (os personagens da tira “Gasoline Alley” envelhecem, assim como os membros da família de *Belinda*), que pode ser curto (o enredo pode se passar em apenas 24 horas, como na minissérie “Death: the high cost of living”, escrita por Neil Gaiman) ou longo (como a saga de *Dreadstar*, escrita e desenhada por Jim Starlin, que atravessa centenas de anos). A história também pode ser narrada em ordem cronológica ou em *flash-back*, a partir das lembranças de um narrador.

O **espaço** (lugar) em que a história ocorre é caracterizado para obter verossimilhança (*Mister No*, por exemplo, habita a

Amazônia; já o *Homem-Aranha* combate o crime em Nova York. Informações verbais e visuais servem para caracterizar o **ambiente**, estabelecendo o “clima” típico de um determinado **gênero** (um lugar deserto e escuro, com árvores sem folhas e com galhos retorcidos, próximo a uma casa velha e abandonada, remete diretamente às convenções típicas dos quadrinhos de terror publicados pela editora EC Comics na década de 1950).

Quanto ao personagem, ele pode, a partir de sua importância na história narrada, ser **protagonista**, **antagonista** ou **secundário (adjuvante)**. Principal personagem, em torno do qual a trama vai ser desenvolvida, o protagonista não é, necessariamente, o herói, uma vez que os anti-heróis - como *Lobo* ou *Justiceiro* - ou os vilões - a exemplo do personagem italiano *Diabolik*, um ladrão sofisticado, ou do bandido brasileiro

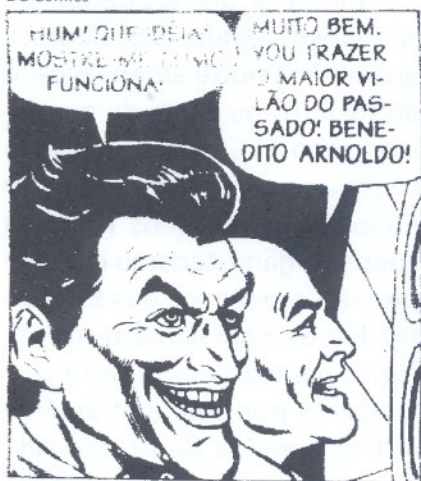
Garra Cinzenta — também podem estrelar suas histórias. O antagonista, por sua vez, opõe-se ao protagonista, sendo responsável pelos conflitos que desenvolvem o enredo e pelos obstáculos que o herói deve superar ao longo da narrativa (*Brutus*, rival de *Popeye*, está sempre tentando conquistar a namorada do marinheiro caolho, *Olívia Palito*, usando de variados subterfúgios). Tão necessários como os protagonistas, os personagens adjuvantes dão apoio ou criticam o personagem principal, garantindo, às vezes, momentos cômicos (*Spirit* conta com o *Comissário Dolan* e o garoto *Ébano*).

Em grande parte das histórias, cabe ao protagonista deflagrar as ações, fazendo com que o enredo se desenvolva. Pode-se, a partir deste raciocínio, estabelecer uma analogia com a análise feita por Vladimir Propp na década de 1920 com os contos populares russos. Indagan-

do ao texto o que faz o personagem, Propp denominou as ações dos personagens de **funções narrativas** e identificou nos contos 31 funções que se repetiam. O lingüista russo considera cada função como constituinte de um **sintagma narrativo**. Assim, uma História em Quadrinhos é formada por diversos sintagmas narrativos, cada um deles ligado à ação de um personagem (sua função narrativa).

Nas histórias de *Lucky Luke* (o caubói criado em 1946 pelo roteirista francês René Goscinny e pelo desenhista belga Morris — pseudônimo de Maurice de Bévère), por exemplo, há uma situação inicial seguida de uma transgressão, que vai requerer a intervenção do protagonista. Solicitado a ajudar alguém, a solucionar um mistério ou a interferir em alguma disputa, *Lucky Luke* assume a missão, dirige-se ao local onde suas *qualidades diferenciais* de herói (no seu caso, a inteligência, a pontaria e a rapidez do saque) são necessárias. Ele precisa superar as dificuldades e as armadilhas colocadas em seu caminho para restabelecer a ordem, aplicar a justiça ou punir os culpados (como os *Irmãos Dalton*). Cumprida a tarefa, realiza sua última ação, o derradeiro sintagma narrativo da história: o personagem parte cantando, sobre seu cavalo, em direção ao sol poente (vinheta ao lado), de onde deverá regressar na próxima aventura.

DC Comics

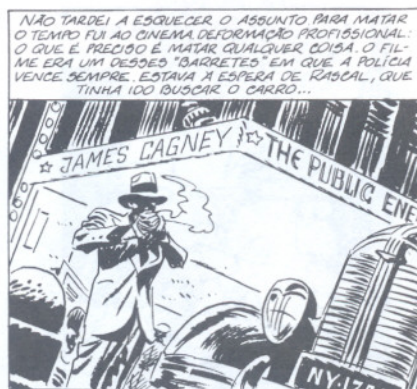


Coringa e Lex Luthor (à esquerda) são os principais antagonistas dos heróis *Batman* e *Super-Homem*, respectivamente; na vinheta à direita, o *Comissário Dolan*, personagem adjuvante das histórias protagonizadas pelo detetive *Spirit*, personagem criado em 1940 pelo quadrinista Will Eisner.

Will Eisner



Abrili e Bernet



Primeira página da história "Dumbo", da série "Torpedo 1936". A ação se desenvolve em cinco vinhetas, onde pode ser notado o uso de diferentes enquadramentos, em uma analogia à decupagem cinematográfica, que também é empregada na construção da narrativa quadrinhográfica: o plano geral é empregado no primeiro quadrinho, para que o leitor tenha uma visão espacial mais ampla do cenário em que se passa a história. Na seqüência, alteram-se planos médios e de conjunto, primeiro plano e plano americano (na última vinheta, cujo ângulo escolhido pode indicar uma "câmera subjetiva")

3 ANÁLISE SEMIOLÓGICA DOS QUADRINHOS

Com base nos conceitos descritos anteriormente, uma análise de conteúdo de Histórias em Quadrinhos já pode ser efetuada - o procedimento será semelhante ao utilizado por Umberto Eco em sua "Leitura de 'Steve Canyon'" (Eco, 1979, p. 129-179): tomando em separado cada vinheta e submetendo seu conteúdo (elementos visuais e verbais, assim como os códigos quadrinhográficos) a uma leitura semiológica. O exemplo a ser tomado corresponde a uma página da narrativa seqüencial impressa intitulada "Dumbo", da série "Torpedo 1936", escrita pelo espanhol Enrique Sanchez Abuli e com arte de Jordi Bernet, publicada na revista portuguesa "O Mosquito". Criado na década de 1980 por Abuli (com arte do desenhista norte-americano Alex Toth), o anti-herói Luca Torpedo, gângster e assassino de aluguel (o nome de origem italiana remete a um arquétipo de criminoso comum aos filmes e quadrinhos norte-americanos, o do mafioso ou chefe de quadrilha, como Al Capone), tem suas histórias ambientadas - como o título já diz - nos anos 1930, na época do gangsterismo e da Depressão econômica nos Estados Unidos. Sempre narrados na primeira pessoa pelo próprio personagem principal (um anti-herói), os enredos abordam o submundo do crime nas grandes cidades daquele período.

A primeira vinheta já apresenta ação: um automóvel em

disparada quase atropela o personagem que atravessa a rua, o próprio *Torpedo*, narrador da história, como pode ser observado no texto colocado no recordatório situado na parte superior do quadrinho (em primeira pessoa, conta: “Foi na Quinta Avenida. Eu atravessava a rua, quando...”). A época em que se passa a trama é evidenciada pelos modelos de carros e pelas roupas dos personagens (no interior do carro parado ao lado no semáforo, no canto esquerdo, há um casal vestindo trajes da época: os chapéus do homem e da mulher, o terno, o casaco de peles). As linhas cinéticas são utilizadas para indicar a trajetória e a velocidade do carro (que cruza rapidamente a rua) e do personagem. Uma onomatopéia possibilita visualizar o som dos pneus derrapando no asfalto.

Na segunda vinheta, aparece o capanga de *Torpedo* (um personagem adjuvante), vestido a caráter para que o leitor o identifique com um gângster (chapéu, terno) e com um cigarro na boca. Pelo diálogo estabelecido entre o protagonista e seu ajudante, percebe-se que o segundo tipo é pouco inteligente (por ser guarda-costas, olhava apenas para trás). Também há, ao fundo, um elemento de ambientação (inexistente no primeiro quadrinho): edifícios e placas que situam a narrativa em espaço urbano. O automóvel que quase atingiu *Torpedo* distancia-se, ainda “cantando” os pneus (novamen-



te a onomatopéia é empregada), deixando marcas no asfalto, que funcionam como linhas cinéticas.

O primeiro sintagma narrativo identificável (a situação inicial, que pode ser compreendida como um atentado ao protagonista) termina na terceira vinheta, na qual diversos transeuntes tentam ajudar o gângster (como um rapaz de boné, membro da Cruz Vermelha) – que está irado – ou censuram o motorista (uma senhora de chapéu florido, franzindo a testa, reprova: “Selvagem! Que maneira de conduzir!”), enquanto outros apenas observam ou passam distraídos pela cena, uma situação típica de cidade grande.

Há um sintagma narrativo restrito à quarta vinheta e que pode ser considerado como uma reflexão do personagem. Por ter um “trabalho” sujo (ele o considera, eufemisticamente, em seus pensamentos como uma forma de “limpar o sarampo’ aos outros”), não se convenceu tratar-se de um acidente. Põe-se, então, a rememorar a lista de seus inimigos (vivos ou mortos, “porque, nesta vida, nem nas almas do outro mundo se pode confiar”). Suas palavras e seu semblante, marcado pelas sombras noturnas, servem para que o leitor conheça melhor a personalidade de *Torpedo*, seus medos, suas contradições. Partindo dos elementos visuais presentes neste quadri-

nho, vê-se que o esconderijo do personagem está localizado em um prédio (a escada de incêndio é um indício desse fato) antigo (os tijolos da parede externa apresentam as marcas do tempo). A iluminação, recortada pela janela (como é tradição do *filme-noir*) contrasta com a escuridão do interior do apartamento, tornando, de maneira expressionista, mais acentuado o dilema do gângster. Outro elemento visual que ressalta a preocupação do personagem é a fumaça do cigarro, que ganha mais significação, tornando-se mais do que apenas um recurso gráfico.

Na última vinheta da página começa mais um sintagma narrativo, que vai ter continuidade na próxima página (o último quadrinho precisa desencaixar uma ação, ter um “gancho” que dará continuidade à narrativa, para criar suspense, com o objetivo de manter o interesse do leitor na história), que pode ser chamado de “distração”, uma vez que Torpedo está desatento em relação ao perigo que corre (é observado pelo inimigo sem perceber; o enquadramento, como uma “câmera subjetiva”, sugere que alguém

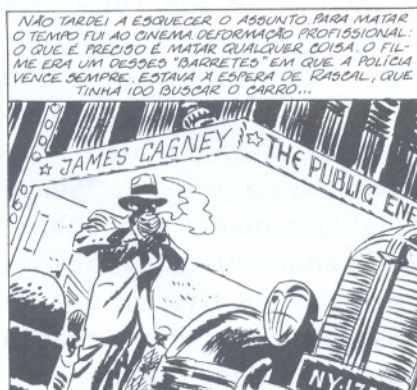
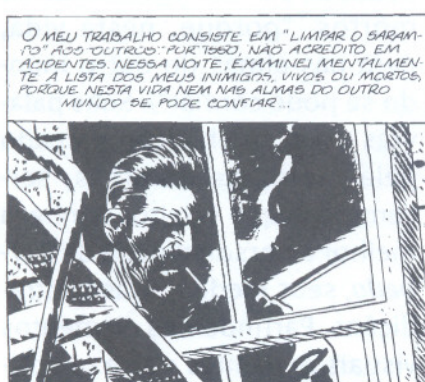
está à espreita) - e que se confirmará na seqüência. Do lado de fora de um cinema, ele acende tranqüilamente o cigarro enquanto seu capanga, agora identificado como *Rascal* (nome que, em inglês, significa velhaco, patife), traz o carro.

Seu pensamento, colocado no recordatório localizado na parte superior da vinheta, confirma dois elementos da história: o caráter do personagem, um assassino (foi ao cinema para “matar o tempo”, pois assassinar faz parte de sua “deformação pessoal”, que o leva a “matar qualquer coisa”) e o olvidamento em relação à tentativa de atropelamento (“Não tardei a esquecer o assunto”). Há, ainda, alguns elementos intertextuais presentes nesta vinheta, como o filme em cartaz, o policial “Inimigo Público” (produzido em 1931, com direção de William Wellman), protagonizado por James Cagney - um ícone dos filmes de gângster da época. Outra intertextualidade ocorre se o leitor fizer uma analogia com a vida real: o gângster Dillinger, fanático por filmes, teve sua carreira criminal terminada na saída de uma sessão de cinema. Os

elementos iconográficos, por sua vez, reforçam a ambientação urbana e noturna da narrativa - a placa do carro à frente do personagem tem a identificação da cidade de Nova York (“NY”); as luzes acesas nos letreiros e na marquise do prédio indicam que a ação se passa à noite.

CONCLUSÃO

Forma de comunicação visual impressa, a História em Quadrinhos, como produto da Cultura Pop - comercial, produzida e reproduzida em grande quantidade -, foi desenvolvendo sua linguagem própria ao longo do tempo, com seu aperfeiçoamento técnico-artístico e a criação de elementos que foram inseridos em seu repertório sócio e incorporados pelos leitores no ato da decodificação (embora o receptor nem sempre os identifique ou conheça sua denominação). Para compreender a História em Quadrinhos, portanto, é preciso identificar estes elementos que formam um código específico, saber com que propósito estão sendo empregados, de que maneira todos estão relacionados e como se colocam a serviço da narrativa quadrinhográfica. A leitura semiológica dos quadrinhos, por este caminho, resulta mais rica e completa. □



A quarta vinheta (à esquerda) possui elementos expressionistas; o último quadrinho apresenta intertextualidade com o cinema.

BIBLIOGRAFIA

ACEVEDO, Juan. **Como fazer Histórias em Quadrinhos.** São Paulo: Global, 1990.

BARTHES, Roland et alii. **Análise estrutural da narrativa.** 3. ed. Petrópolis: Vozes, s.d.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. **O que é História em Quadrinhos.** São Paulo: Brasiliense (Coleção Primeiros Passos, 144), 1985.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos.** São Paulo: Ática (Ensaio, 10), 1975.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos** - da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinhográfica. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1975.

----- . **A explosão criativa dos quadrinhos.** 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1977.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados.** São Paulo: Perspectiva (Debates, 19), 1979.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas.** São Paulo: Ática (Série Princípios, 207), 1991.

HELBO, André (org.). **Semiologia da representação** - teatro, televisão, história em quadrinhos. São Paulo: Cultrix, 1980.

MARTÍN, Antonio. **História del comic español (1875-1939).** Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, 1978.

McLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: Makron Books, 1995.

PROPP, Vladimir I. **Morfologia do conto maravilhoso.** Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para reler os quadrinhos Disney** - linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas Editorial, 2002.



INPES

Instituto de Pesquisa

O INPES é um órgão do Centro Universitário Municipal de São Caetano do Sul - IMES que opera no mercado há 15 anos, em empresas e entidades do setor público e privado, oferecendo serviços nas áreas de:

- pesquisas qualitativas e quantitativas;
- treinamento e desenvolvimento de recursos humanos;
- projeto de consultoria administrativa, econômica, financeira, comércio internacional e sistema de informática.

Informações e consultas poderão ser feitas pelo telefone:
(011) 4239-3258 - fax: (011) 4239-3268 - inpes@imes.edu.br
Rua Conselheiro Lafaiete, 1.111 - São Caetano do Sul