

A evolução do texto nos quadrinhos norte-americanos

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

Rodrigo Bandeira da Costa

Resumo: Partindo do princípio que uma história em quadrinhos une imagens a textos, este artigo tem como objetivo mostrar como o texto das legendas dessa mídia vem sendo utilizado nos quadrinhos norte-americanos e também demonstrar através de exemplos como tal utilização vem evoluindo da simples narrativa redundante com relação ao desenho até as abordagens atuais.

Palavras-chave: Quadrinhos americanos, legenda, roteiro

The evolution of text in North American comics

Abstract: Assuming that a comic book joins images to texts, this article aims to show how the text of subtitles in this media has been used in North American comics and also demonstrate through examples how such use has evolved from simple narrative redundant from design to current approaches.

Keywords: American comics, caption, script

Ivan Carlo Andrade de Oliveira. Doutor em Arte e Cultura Visual. Professor da Unifap.
Rodrigo Bandeira da Costa. Graduado em Licenciatura plena em Ciências com Habilitação em Química.

I. Introdução

As histórias em quadrinhos são uma mídia essencialmente visual. Em razão disso, muitas pessoas se esquecem que elas são a junção de texto e imagem. Um bom exemplo disso é a definição de Scott McCloud (2005, p. 9) segundo o qual as histórias em quadrinhos são “Imagens pictóricas e justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Aliás, a expressão “imagens pictóricas” é usada nessa definição para distinguir do texto, que pode ser visto também como imagem. Assim, o texto fica completamente de fora da definição.

Como resultado disso, são poucos os estudos que se debruçam sobre o texto quadrinístico e as características que o diferenciam de outros tipos de texto. São ainda mais raros os trabalhos que analisam o texto legenda, normalmente visto apenas como uma forma de indicar mudança de ambientação (“Em outro lugar...”) ou de tempo (“No dia seguinte...”).

O objetivo deste artigo é fazer um percurso histórico mostrando como esse tipo de texto evoluiu da simples narrativa redundante com relação ao desenho até as abordagens atuais, que exploram todas as facetas desse recurso. Para melhor alcançar esse objetivo, focamos nossa análise em um recorte bem específico: os quadrinhos norte-americanos. A razão disso é a facilidade de acesso a materiais das mais diversas épocas.

2. O texto nos quadrinhos

Os quadrinhos são, essencialmente, a junção de imagens e palavras. Segundo Barthes (apud XAVIER, 2020),

As palavras, nesse caso, são fragmentos de um sintagma mais geral, juntamente com as imagens, e a unidade da mensagem é feita em um nível superior; no caso dos quadrinhos, especificamente, o diálogo não tem a função de uma simples elucidação, mas faz progredir a ação (narrativa), colocando, na sequência das mensagens, os sentidos que a imagem não traz, enquanto as descrições são confiadas à imagem.

O texto, quando diálogo, aparece nos quadrinhos na figura visual do balão. Segundo Antonio Luiz Cagnin (1975, p. 121):

O balão é elemento que indica o diálogo entre as personagens e introduz o discurso direto na sequência narrativa. Além de desenvolverem essa função precípua, participam também da imagem. Eles são imagem: transformam o elemento lingüístico em imagem. Disto decorrem dois fatos importantes: como imagem, ele compõe o quadro juntamente com as figuras, e com elas, segue uma disposição estética, formando um todo. Enquanto elemento de fala, traz em si dados, informações das qualidades dessa fala.

No balão são expressas as falas e pensamentos das personagens. Para Acevedo (apud (XAVIER, 2020).), o balão possui dois elementos básicos:

(...) o continente (corpo e rabicho/apêndice) e o conteúdo (linguagem escrita ou imagens). O corpo do balão é linha que o contorna, ou seja, a “forma delimitada em que estão contidos o texto do diálogo ou os pensamentos do personagem” (op. cit., p. 100). Ele pode

ter diferentes formatos, cada um com seu significado, efeito obtido de acordo com as variações na linha do contorno, o que forma um código de sentido próprio na linguagem dos quadrinhos.

Renardt (apud OLIVEIRA, 2008, p. 53) defende que um dos embriões dos balões já pode ser encontrado nos séculos XII e XIII com o surgimento dos filactérios,

[...] bandeirola que sai da boca do personagem que fala, e na qual se encontram inscritas palavras. Esta bandeirola recebe o nome de phylactère, por alusão a pequenos rolos com o mesmo nome, coberto de extratos da Thora, transportados na frente pelos grandes padres judeus. É este termo que ainda hoje se aplica por vezes ao balão utilizado na banda desenhada. A legenda (caixa de informações), aparece ao lado do balão como outro importante elemento narrativo. Normalmente ocupa a parte de cima do quadro que contém a figura, porque é convencionalmente onde se inicia a leitura. Na legenda encontra-se geralmente a fala do narrador, seja ele em primeira ou em terceira pessoa.

Segundo Marjorie Yamada (2019),

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

De acordo com a autora, a invenção da imprensa fez com que imagem e texto se separassem, já que ambos dependiam de métodos diferentes para serem produzidos. Os filactérios sobreviveram apenas nas charges políticas.

Ainda segundo a mesma autora,

Foi Rodolphe Töpffer quem tornou a reaproximar palavra e imagem no âmbito da literatura, no início do século XIX, ao relatar histórias usando ilustrações sequenciais, com um pedaço da narração compartimentalizado abaixo de cada uma. Seus trabalhos foram impressos nos Estados Unidos e por toda a Europa, disseminando o método para fora do país (YAMADA, 2019).

Um marco nessa história é a criação, em 1896, de Yellow Kid, de Richard Outcault:

Inicialmente, as falas do protagonista apareciam estampadas em sua veste, mas os balões foram acrescentados pouco tempo após a estreia. Na obra de Outcault, as conversações se tornaram fundamentais para a transmissão da piada. Era a primeira vez, nos trabalhos gráficos, que a ideia principal da história dependia do diálogo, e, por isso, as aventuras do garoto trajando um camisolão amarelo são geralmente creditadas como as primeiras tiras de quadrinhos (YAMADA, 2019).

Mas há, nos quadrinhos, um tipo de texto que não se trata de fala de personagens. Trata-se das legendas (ou recordatórios) normalmente acondicionadas aos quadros na forma de retângulos.

Segundo Xavier (2020), a legenda ou recordatório é constituída por

frases (ou fragmentos de frases) em um quadro, usadas para indicar mudança de tempo ou local em que transcorre a ação, para dar resumo de uma cena anterior, ou veicular comentários oniscientes do narrador. Tal recurso normalmente aparece no canto superior do quadrinho, mas também pode ocupar uma faixa ou até o quadro inteiro. A legenda pode ser não só utilizada pelo narrador onisciente, mas também, em alguns casos, pelo narrador-personagem (personagem que se torna narrador em algum momento da trama), normalmente ao fazer menção a fatos passados (*flashback*), ao contar uma história.

Como se verá, as funções atuais da legenda vão muito além dessa definição.

3. Evolução

A primeira fase nos quadrinhos americanos, focada principalmente no humor, parecia prescindir das legendas. Em uma amostra coletada em revistas *Gibi* da editora RGE da década de 1970, as legendas praticamente não aparecem em séries como Pafúncio e Marocas, Pesadelos de um comilão, Ferdinando e Brucutu, entre outros.

As legendas começam a se tornar comuns a partir da década de 1930, quando o foco muda do humor para a aventura, a ficção científica e o policial.



Figura 1. Os quadrinhos humorísticos, da primeira fase dos *comics* americanos, geralmente não tinham legendas. Fonte: Pafúncio 27

Nesse sentido, é importante destacar que as Aventuras de Nhô Quim, de Angelo Agostini, apresentavam esse recurso já no ano de 1869, mas teve pouca influência em outros trabalhos em decorrência da tiragem limitada e a não existência, naquela época, de empresas de distribuição de tiras que levassem a história para milhares e até milhões de leitores.

Um exemplo dessa utilização, ainda primitiva da legenda, pode ser encontrado em Jim das Selvas, de Alex Raymond na “Aventura Perigo no Rio”. Na história, Jim, Joam e o nativo Kolu estão descendo o rio quando encontram com bandidos que, ameaçando uma mulher com um bebê, fazem com que eles joguem na água a metralhadora e roubam seus mantimentos e armas. O texto diz:

Sabendo que o chefe do grupo pode cumprir a ameaça, Jim manda Kolu jogar a arma no rio... em seguida os piratas invadem a canoa iniciando uma pilhagem, enquanto Jim vê a moça colocar alguma coisa dentro da mamadeira do filho e deixá-la cair na água. Os atacantes partem e Jim e Joam são abandonados na praia (RAYMOND, 1977, p. 76).

Como se pode ver, o texto é, essencialmente narrativo e, de certa forma, conta com palavras aquilo que já está sendo mostrado pelas imagens. A única informação aí que não poderia ser facilmente percebida através dos signos visuais é a mulher ter colocado o bilhete dentro da mamadeira do filho e jogado no rio, algo difícil de perceber apenas com a visualização da imagem.

Essa fase inicial, portanto, é caracterizada pelo texto narrativo e redundante. Danton (2015) considera o texto redundante o principal erro cometido por roteiristas.

A redundância, segundo a Teoria da Informação, é o oposto da informação. Dessa forma, enquanto a informação significa varie-

dade, novidade, “a redundância significa falta de variedade ou simplesmente repetição” (OLIVEIRA, 2010, p. 26). Ela é também um aumento no custo de transmissão da mensagem.

Embora tenha sua importância para garantir a compreensão da mensagem, ela não permite que se explore totalmente as possibilidades informativas do canal. No caso dos quadrinhos, o uso redundante da legenda era um entrave para o bom desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos no tocante ao texto.

Numa abordagem nitidamente literária, mas que serve aos nossos propósitos, Gisele Gama da Silva (2019) afirma que

A relação texto-imagem é redundante quando a imagem é “inferior” (palavras de Sataella e Nöth) ao texto e apenas o complementa. O exemplo dado pelo autor são as ilustrações de um mesmo livro de edições diferentes, no qual em uma edição há ilustrações e na outra não. A ausência das ilustrações em uma das edições mostra sua pouca importância.

Transpondo para os quadrinhos, a redundância pode ser considerada quando o texto é “inferior” ao desenho, não trazendo nenhuma informação a mais e sendo, portanto, desnecessário. O mesmo exercício acima pode ser reproduzido numa história em quadrinhos: tira-se o texto, se o sentido ainda se estabelece, a legenda era desnecessária.



Figura 2. Agente secreto X-9: exemplo de texto redundante.

Fonte: Raymond, Hammett, 1982, p. 37

Outro exemplo dessa redundância podemos encontrar em Agente secreto X-9, de Alex Raymond e Dashiell Hammett. Na sequência de uma de suas histórias, o personagem imobiliza o vilão com um golpe. O texto diz: “Steve é imobilizado por um golpe perfeito de judô”. O texto aqui é totalmente desnecessário, pois o leitor está vendo Steve ser imobilizado.

Hal Foster inovou no quadrinho americano ao colocar tanto legendas quanto diálogos separados da imagem. Embora esse recurso já fosse antigo, tornou-se célebre com Príncipe Valente.

Um exemplo de texto da primeira prancha de Príncipe Valente:

Perseguido por seus impiedosos inimigos, o rei de Thule chega à costa. Com os extenuados sobreviventes de seu séquito, ele embarca em um pesqueiro. Ao nascer do sol, já estão longe, no canal tempestuoso. Eles buscam um porto entre os penhascos da Bretanha. Os semisselvagens se opõem ao desembarque. Levados pela borrasca, eles enfim chegam à embocadura do rio Tamisa, mas a densa neblina os faz perder o rumo (FOSTER, 2019, p. 13).

Como se vê pelo exemplo, Foster emula o texto literário. É possível entender a ação sem o auxílio das imagens. Entretanto, as imagens trazem uma camada a mais de significado. Ao ver a página de quadrinho, podemos perceber, por exemplo, que o rei de Thule e seu grupo fogem a cavalo, que o barqueiro do pescueiro não lhes cedeu o barco voluntariamente (a imagem mostra os soldados ameaçando-o). É essa camada a mais de significado que faz com que Príncipe Valente seja quadrinhos, e não literatura.

Ela é feia! Mas tem namorado!

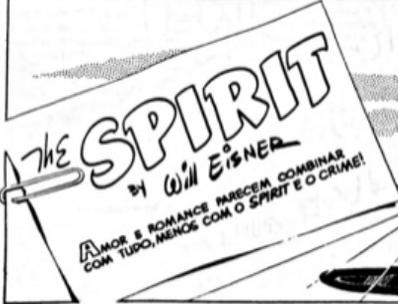


Esta é Mathilda Dolan, irmã do famoso comissário de polícia. Aos 45 anos, ela ainda mantém seu charme juvenil. Diz a senhorita Dolan: "Para ter um semblante claro e uma pele que arranca elogios dos homens mais frios, eu uso o Creme Facial Cogumelina".

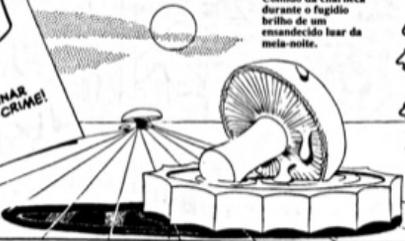


Aqui está a popular Mathilda com seu noivo, Glutão Mutton, o rico desportista. Eles estão de casamento marcado para junho. É o primeiro enlace dele, e o sexto dela. Mutton, cheio de melindre, diz: "Sempre tive uma queda por garotas com ar de cogumelo". Não formam um lindo casal?

Ela usa **CREME FACIAL Cogumelina**



THE SPIRIT
BY WILL EISNER
AMOR E ROMANCE PARECEM COMBINAR COM TUDO, MENOS COM O SPIRIT E O CRIME!



Colhido da charneira durante o fugidio brilho de um resuscitado luar da meia-noite.

Figura 3. Will Eisner inovou ao usar a legenda em Tha Spirit.

Fonte: EISNER, 1990, p. 11

Will Eisner foi um dos mais criativos quadrinistas norte-americanos e teve uma contribuição enorme para o desenvolvimento da linguagem e suas potencialidades. Em *The Spirit*, ele inovava não apenas iconicamente, mas também no uso do texto. Em uma das histórias, publicada aqui na *The Spirit* número 6 da editora Abril jovem, ele faz abertura da HQ como se fosse um anúncio publicitário e a legenda simula a legenda dos chamados reclames de produtos femininos:

Ela é feia! Esta é Matilda Dolan, irmã do famoso comissário de polícia. Aos 45 anos, ela ainda mantém o charme juvenil. Diz a Senhorita Dolan: “Para ter um semblante claro e uma pele que arranca elogios dos homens mais frios, eu uso creme facial Cogumelina”.
Mas tem namorado! Aqui está a popular Matilda com seu noivo, Glutão Mutton, o rico desportista. Eles estão de casamento marcado para junho. É o primeiro enlace dele, e o sexto dela. Mutton, cheio de melindre, diz: “Sempre tive uma queda por garotas com ar de cogumelo”. Não ficaram um lindo casal? **Ela usa creme facial Cogumelina** (EISNER, 1990, p. 11).

Um roteirista que iria ter influência perene sobre os quadrinhos norte-americanos é Stan Lee. Na década de 1960 ele inovou na forma de representação dos personagens (mostrados como falíveis) na introdução da cronologia e no uso das legendas.

Uma das inovações foi usar a legenda com o objetivo de transmitir a sensação de empolgação, a exemplo do texto da revista inaugural da editora, *Quarteto Fantástico* 1:

Com a súbita fúria de um trovão, um clarão surge nos céus de Central City! Como que num passe de mágica, duas incríveis palavras tomam forma e nasce uma lenda! Acima de tamanha balbúrdia e confusão, um homem estranho empunha uma arma que acabou de

ser disparada! Um estranho homem que é mais do que apenas um homem... pois ele é o líder do Quarteto Fantástico! (LEE; KIRBY, 2007, p. 8).

Percebe-se que o objetivo do texto não é apenas narrar um fato, ou descrever uma cena, ou mesmo indicar uma mudança de ambientação ou de tempo. Há marcadores aí que demonstram claramente o objetivo de fazer com que o leitor se empolgue pela história (“nasce uma lenda!”, “um estranho homem que é mais do que apenas um homem”).

Exemplo semelhante podemos observar na primeira aparição do Hulk: “Metade homem, metade monstro, o poderoso Hulk emerge da noite para ocupar seu lugar entre os mais estupendos personagens de todos os tempos!” (LEE; KIRBY, 2015, p. 42).

Ao usar o texto para explorar a sensação dos personagens e criar empolgação no leitor, Stan Lee influenciou toda uma geração de roteiristas que passaram pela Marvel. Entre os mais notáveis estão Roy Thomas e Gerry Conway.

Roy Thomas aproveitou o texto narrativo, já usado com frequência nos quadrinhos e acrescentou drama, a exemplo da história de Conan, A maldição da lua crescente. Nela, o personagem é preso em uma árvore e deixado no deserto para ser devorado pelos abutres. No momento em que um dos abutres se aproxima para devorar seus olhos, o texto diz:

Por fim, o sol mergulha como uma bola sinistra num ardente mar de sangue... ele próprio parece ser rubro como sangue... e as sombras do leste, negras feito ébano. Há outras sombras também... e o bater cada vez mais alto de asas em seus ouvidos... Conan sabe que seus gritos não vão afugentar os abutres. E o maior deles está voando cada vez mais baixo... subitamente, o pássaro investe com determi-

nação, seu bico afiado cintila... e rasga a face de Conan, que vira sua cabeça... e, sem oferecer tempo para reação, fecha seus dentes poderosos... que se cravam como as mandíbulas de um lobo no pescoço da criatura! Imediatamente o abutre explode em guinchos de dor e histeria (THOMAS, BUSCEMA, 2018, p. 21).

O texto aqui não busca apenas narrar os acontecimentos, mas criar uma sensação no leitor.



Figura 4. Exemplo de texto de ambientação em história do Coisa Humana.

Fonte: THOMAS, Roy; CONWAY, Gerry; MORROW, 2017, p. 87-88

Roy Thomas e Gerry Conway avançaram o texto ainda mais em *Coisa Humana*, num texto que seria definido por Oliveira (2019) como de ambientação:

Por quanto tempo você esperou? Por quanto tempo definhou nesse pântano, nesse inferno de fétida escuridão? Por quanto tempo ouviu... o chamado da noite no canto das garças... por quanto tempo assistiu ao jogo entre vida e morte, predador e vítima? Por quanto tempo viveu esse pesadelo, aqui na escuridão? Por quanto tempo que quase esqueceu... que um dia foi um homem! (THOMAS, Roy; CONWAY, Gerry; MORROW, 2017, p. 87-88).

Observa-se que o texto aqui não tem o objetivo de descrever uma ação ou mesmo de indicar uma mudança de ambiente ou de tempo. Também não é um texto que se torna redundante com relação à imagem, tanto que se torna impossível entendê-lo sem as imagens do crocodilo tentando caçar o pássaro.

Gerry Conway também inovou ao introduzir na indústria dos *comics* uma legenda que é um diálogo entre o narrador e o personagem. Esse recurso era muito comum nas revistas do *Homem-Aranha* da década de 1970 escritas por Conway. O mesmo autor usava também a legenda para complementar a fala de um personagem que não estava no quadro.

Como se vê, os roteiristas da Marvel na década de 1970, discípulos de Stan Lee, inovaram bastante no uso da legenda.

A década de 1980 talvez tenha sido a de maiores inovações no meio. Autores como Frank Miller e Alan Moore revolucionaram completamente o meio usando, de maneira madura, recursos que eram apenas experimentais na década de 1970.



figura 5. No exemplo, a legenda é usada para a raia de um personagem que não encontra no quadro. Fonte: COWAY, BUSCEMA, 1992, p. 16

O espírito dessa geração foi resumido na frase de Alan Moore:

Ao invés de procurar semelhanças dos quadrinhos com o cinema e a literatura, por que não focamos nossa atenção onde os quadrinhos são especiais e únicos? Por que, ao invés de nos preocuparmos com as técnicas cinematográficas que não encontramos nos quadrinhos, não procuramos as técnicas quadrinísticas que os filmes não podem reproduzir? (MOORE, 1993, p. 17).

O tipo de legenda mais comum de Miller, usado principalmente em Cavaleiro das Trevas, é aquele em que o personagem reflete sobre a ação presente e ajuda a contá-la. Não é a narração de um *flashback*, como preconizado pelas definições, mas uma narração presente, cujo objetivo é levar a sensação de empolgação ao seu máximo.

Em uma sequência, vemos Batman aparecendo por inteiro pela primeira vez (depois de uma longa sequência em que só vemos as consequências de seu ato), lemos:

Segundo Danton (2016, p. 60),

O texto, aqui, reflete os pensamentos do personagem. Por isso, ele está no presente e em primeira pessoa. As frases são curtas para dar movimento à cena. Uma vez que as HQs, ao contrário do cinema, não têm movimento, é necessário inventar alguns truques para enganar o leitor e fazê-lo acreditar que está vendo movimento. Um deles é escrever frases curtas e distribuí-las verticalmente pelo quadro. Miller é um mestre nesse tipo de engodo.



Figura 7. Neil Gaiman introduziu um tipo de legenda que parece uma poesia visual.
Fonte: (GAIMAN, MCKEAN, 2002, p. 4)

Neil Gaiman, outro grande expoente da década de 1980, explorou a relação entre imagem e texto, construindo uma espécie de poesia visual, a exemplo do que foi feito em *Orquídea Negra*: “Quando despertar não vou lembrar de nada. Em seguida o tempo me leva para longe. Por um instante chego à superfície. Então o sono me leva para longe... E uma vez mais eu desço ca in do” (GAIMAN, MCKEAN, 2002, p. 4). A interação entre texto e imagem aí é tão forte que fica difícil entender a força do texto sem as imagens. As palavras de fato caem ao longo da página, da mesma forma que a folha de uma árvore.



Figura 8. O uso das legendas para o diálogo dos personagens tem o objetivo de causar estranhamento em *Miracleman*.

Fonte: MOORE, VEITCH, 2015, p. 5

Um outro exemplo de texto diferenciado é quando a legenda reúne um diálogo entre dois personagens. Na década de 1970, como mostrado acima, roteiristas como Gerry Conway já haviam usado a legenda para completar a fala de um personagem que não estava no quadro, mas na década de 1980 o recurso foi extrapolado. Exemplo disso pode ser encontrado em *Miracleman*, de Alan Moore. Na história, dois alienígenas disfarçados de humanos conversam em um parque. Mas, para não serem descobertos, a conversa é feita de maneira telepática. Moore poderia ter usado balões de pensamento, mas há uma sensação de estranhamento muito maior no uso das legendas (o recurso inusitado combina com o fato de serem extraterrestres):

Ainda está lá, irmão? Sua inteligência penetrou o infraespaço?

Quase, irmão. Este traje orgânico está sofrendo uma perda sanguínea cíclica, que é desconfortável e perturbadora. Seja como for, estou quase. Ah, pronto. Estabeleci interface com o drone de inspeção. Estou tentando localizar os corpos mais adoráveis de Nhul, mas, enquanto ela estiver alhures, provocar tal luxúria seria enlouquecedor. Além do mais, tenho outras formas para inspecionar.

Espero que você não examine o vestiário mais excêntrico do meu Rehr. Certa vez, perto de Atares, nós copulamos como moluscos-baleias em meio a metano incandescente (MOORE, VEITCH, 2015, p. 5).

V

ocê sobe a montanha, sem esforços. Seus encantos o protegem dos ventos cortantes do Himalaia. Há segurança em seus passos.

Como você mudou nestes vinte anos, desde que desafiou os picos pela primeira vez!

O doutor Stephen Strange era um mero humano: amargo, avarento... magro, tal qual a Morte. Agora, dizem as lendas, você é bem mais que isso.

É chamado de... Mestre das Artes Místicas!

Desde que assumiu esse majestoso título, parece ter eliminado a malícia e a mesquinhez de seu coração.

Pena que ainda não aprendeu a sorrir.

Figura 9. Exemplo de legenda em que o narrador conversa com o personagem.

Fonte: (DEMATTEIS; GREEN, 21989, p. 4)

No mesmo período, JM De Matteis aperfeiçoou, na graphic novel *Dr. Estranho Shamballa*, um estilo de legenda que já era utilizado por Gerry Conway nas histórias do *Homem-Aranha* da década de 1970. Nesse tipo, o narrador conversa com o personagem:

Você sobe a montanha, sem esforços. Seus encantos o protegem dos ventos cortantes do Himalaia. Há segurança em seus passos. Como você mudou nestes vinte anos, desde que desafiou os picos pela primeira vez! O doutor Stephen Strange era um mero humano: amargo, avarento... magro, tal qual a Morte. Agora, dizem as lendas, você é bem mais que isso. É chamado de... Mestre das Artes Místicas! Desde que assumiu esse majestoso título, parece ter eliminado a malícia e a mesquinhez de seu coração. Pena que ainda não aprendeu a sorrir (DEMATTEIS; GREEN, 1989, p. 4).

O trecho demonstra tanto o uso inteligente do recurso (o narrador conversando com o personagem), como o nível de poesia que as legendas alcançaram em alguns autores na década de 1990.

Conclusão

Desde que as histórias em quadrinhos surgiram, em algum momento do século XIX, elas sempre foram uma junção de imagem e de texto. Essa junção, no entanto, nem sempre tem sido destacada, havendo sempre uma percepção de uma importância maior das imagens. Resultado disso, há poucos estudos sobre a questão textual nos quadrinhos e até mesmo algumas definições consagradas excluem o texto.

Assim, o trabalho abre caminho para uma percepção diferenciada dos quadrinhos, como um conjunto de elementos, textuais e visuais, que unidos fazem com que uma HQ funcione.

Dentre esses vários elementos, a legenda é um dos mais importantes e um dos menos analisados. Entretanto, a análise histórica demonstra como o texto quadrinístico legenda evoluiu de uma simples indicação de troca de localização ou de tempo para formas elaboradas, que exploram as potencialidades do meio. Se no começo esse recurso era caracterizado pela redundância, com o texto dizendo aquilo que o desenho já mostrava, hoje texto e desenho se complementam e acrescentam camadas diferentes de significado.

Bibliografia

CAGNIN, Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CONWAY, Gerry; BUSCEMA, Sal. O Tarântula ataca duas vezes. *Teia do Aranha*, n. 35. São Paulo: Abril, 1992.

DANTON, Gian. *Como escrever quadrinhos*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2015.

Danton, Gian. *O roteiro nas histórias em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2016.

DEMATTEIS, J.M; GREEN, Dan. *Shamballa*. São Paulo: Panini, 2016.

EISNER, Will. *The Spirit*, n. 6. São Paulo: Abril, 1990.

FOSTER, Hal. *Príncipe Valente, ano 1937*. São Paulo: Planeta DiAgostini, 2019.

GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. *Orquídea Negra*, n. 2. São Paulo: Opera Graphica, 2002.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. *Quarteto Fantástico*. São Paulo: Panini, 2007.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. O Quarteto Fantástico. In: *Biblioteca Histórica Quarteto Fantástico*. São Paulo: Panini, 2007.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. A Chegada do Hulk. In: *Marvel Origens: A Década de 1960*. São Paulo: Salvat, 2015.

Miller, Frank. *Batman - o cavaleiro das trevas*, n. 4. São Paulo: Abril, 1987.

MOORE, Alan. Escrevendo Quadrinhos. *Sequência*, n. 3. Curitiba: 1993.

MOORE, Alan, VEITCH, Rick. Jogos Mentais. *Miracleman*, n. 10. São Paulo: Panini, 2015.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. O roteiro nas histórias em quadrinhos. *Portcom*. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/989833ad8a37e646272e5885708353cc.PDF>. Acesso em: 29 jan. 2019.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. *A Arte dos “Quadrinhos” e o Literário: A contribuição do diálogo entre o Verbal e o Visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura*. Tese de Doutorado apresentada ao Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/abril2013/portugues_artigos/aarte.pdf. Acesso em: 25 maio 2020.

PAFÚNCIO, n. 27. Rio de Janeiro, RGE, 1966.

Raymond, Alex; HAMMETT, Dashiell. *Agente secreto X-9*. Lisboa: Edições 70, 1982.

SILVA, Gisele Gama Da. *As imagens no ensino de língua estrangeira: um estudo de sala de aula por uma perspectiva multimodal*. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=17092@1>. Acesso em: 19 maio 2020

THOMAS, Roy; BUSCEMA, John. A maldição da lua crescente. *A espada selvagem de Conan – a coleção*, n. 1. São Paulo: Salvat, 2018.

THOMAS, Roy; CONWAY, Gerry; MORROW, Gray. Homem-coisa. In: *Marvel Horror*. São Paulo: Salvat, 2017.

VIANA, Aline Moraes *A complementariedade entre os modos de organização narrativo e descritivo no gênero história em quadrinhos*. Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Letras, da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: http://www.ppglinguistica.lettras.ufrj.br/images/Linguistica/2-Mestrado/dissertacao/139-aline_moraes_viana.pdf. Acesso em: 20 maio 2020.

XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. *Darandina*, n. 2. Disponível em: <http://www.ufjf.br/darandina/files/2018/01/Artigo-Glayci-Xavier.pdf>. Acesso em: 19 maio 2020.

YAMADA, Marjorie Amy. *Evolução do letreiramento nas histórias em quadrinhos*. Disponível em: <http://copec.eu/wcca2015/proc/works/37.pdf>. Acesso em: 18 maio 2020.