

A singularidade dos Quadrinhos: aspectos que caracterizam as HQs como meio

Liandro Roger Memória Machado¹

¹Instituto Universidade Virtual – Universidade Federal do Ceará (UFC)
Fortaleza – CE – Brasil

liandroroger@virtual.ufc.br

Abstract. *Resulting from a Master's degree dissertation developed at PPGCOM-UFC, this paper aims to present the graphic aspects which, being socially established throughout the years, have contributed to consolidate comics' visual syntax. The aspects which were identified as relevant are: surface (bidimensional) layout; simultaneous perception of instants by the reader; narrative structured in units (frames) with the presence of gaps (gutters) which require reading through "conclusion"; particular ways for representing time and graphic representation of sensorial elements like movement and sound. Even in digital productions, such aspects still hold a huge impact in comics repertoire.*

Resumo. *Fruto de uma dissertação de mestrado desenvolvida no PPGCOM-UFC, este artigo busca apresentar os aspectos gráficos que, socialmente convencionados ao longo dos anos, contribuíram para consolidar a sintaxe visual dos Quadrinhos. Os aspectos identificados como relevantes são: superficialidade (estrutura bidimensional); simultaneidade perceptiva dos instantes pelo leitor; organização narrativa em unidades (quadros) com a presença de intervalos (sarjetas) que requerem leitura por meio de "conclusão"; modos particulares de representação do tempo e representação gráfica de elementos sensoriais como movimento e som. Mesmo em produções digitais, tais aspectos ainda detêm grande peso no repertório dos Quadrinhos.*

1. Introdução

É comum fazer-se referência às histórias em quadrinhos (HQs) como uma linguagem por si: em suas percepções particulares, diversos autores mantêm em comum a visão de que as imagens sequenciais são uma espécie de "forma natural" de comunicação, com aspectos linguísticos próprios. Essa visão leva-os a considerar, por exemplo, que pinturas murais egípcias e códices ilustrados, dentre outras manifestações culturais, poderiam ser chamados de histórias em quadrinhos simplesmente por serem narrativas sequenciais com imagens justapostas deliberadamente em uma superfície. Embora aparentemente plausível, essa visão desconsidera que a consolidação dos quadrinhos como meio só foi possível em função de contingências tecnológicas e culturais que só vieram à tona na modernidade, como a mídia impressa e a cultura de massa. Os quadrinhos são uma categoria de objeto cultural contextualizado, historicamente localizado, e não podem ser compreendidos como um comportamento natural da mesma

forma que a língua. Por outro lado, é certo que existe uma gramática subjacente que orienta a organização visual e narrativa dos quadrinhos, similar à que orientou a das pinturas egípcias e a dos códices pré-colombianos. Assim, quando nos referimos à “linguagem dos quadrinhos”, estamos fazendo uma alusão às estruturas linguísticas subjacentes que orientam a operação de sua sintaxe. Essa estrutura é a linguagem visual sobre a qual as HQs se constituem como fenômeno [Cohn 2013b], mas não deve ser confundida com o objeto cultural que chamamos de quadrinhos.

Nesse sentido, os modos pelos quais os quadrinhos possibilitam o uso dessa linguagem na representação de ideias, imagens e narrativas são distintos o suficiente para darem às HQs um aspecto de singularidade em comparação a outros meios de comunicação. Certos artificios sintáticos e visuais reconhecidos como “próprios” das histórias em quadrinhos, como a fragmentação narrativa em quadros, os balões de fala, as onomatopeias e as linhas de movimento são relevantes para a maneira pela qual a linguagem visual funciona nessa mídia.

O presente trabalho, fruto de uma dissertação de mestrado desenvolvida no PPGCOM-UFC¹, busca, assim, se deter sobre essa singularidade e apresentar uma sucinta análise de aspectos gráficos que, socialmente convencionados ao longo dos anos, contribuíram para consolidar o que pode ser encarado como uma sintaxe visual dos Quadrinhos. A metodologia utilizada para o desenvolvimento deste estudo consistiu, essencialmente, em pesquisa bibliográfica, e os aspectos relevantes dessa sintaxe visual dos Quadrinhos, aqui destacados, foram elegidos com base nas ideias levantadas pelos autores de referência estudados, com destaque para McCloud (2005; 2008), Cohn (2010; 2013a; 2013b), Groenteen (2011; 2015) e Barbieri (1993), dentre outros. Tais ideias serão melhor apresentadas e discutidas ao longo do texto.

2. Superficialidade e simultaneidade de instâncias

Diferentemente de um texto unicamente verbal, os quadrinhos, assim como outros textos gráfico-visuais, obedecem a uma lógica de constituição espacial, “superficial”, no sentido de algo que se distribui sobre uma superfície [Costa; Moles 1991]. Sua fruição não é exclusivamente pautada pelas normas convencionais de ordem de leitura - no Ocidente, da esquerda para direita e de cima para baixo -, mas pela superficialidade do espaço da página. Assim, o modo como os quadros são diagramados prescinde de uma ordem “obrigatória”.

Essa ideia é defendida por Neil Cohn (2013a), segundo o qual, para se ler uma história em quadrinhos, utilizam-se tanto as normas convencionais de ordem de leitura - o que chamou de *Z-path*² - quanto a percepção de agrupamentos na diagramação da página, conforme uma organização hierárquica (não necessariamente linear) dos quadros. Assim, apesar de tradicionalmente se supor que a página de quadrinhos é lida

¹ Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal do Ceará.

² No ocidente, a leitura de textos escritos foi convencionalmente ordenada da esquerda para a direita, de cima para baixo. Neil Cohn se refere a essa convenção pelo nome *Z-path* (“caminho em Z”) devido à semelhança dessa letra com o movimento do olhar durante a leitura.

no mesmo sentido que uma página de texto em palavras, determinados arranjos espaciais podem "forçar" o leitor a desviar da ordem padrão de leitura.

Nos quadrinhos, no momento em que nossa atenção está fixada em um quadro, os anteriores não desapareceram (eles permanecem disponíveis, recuperáveis a qualquer momento), mas acima de tudo, já temos a percepção dos quadros seguintes, vemos que o futuro *está lá*. [Groensteen 2011: 94 - Tradução nossa. Grifos no original]³

Essa superficialidade espacial aponta, necessariamente, para uma simultaneidade perceptiva: ao acompanharem-se os quadros um a um, visualiza-se também o espaço em seu conjunto, em uma percepção simultânea de presente, passado e futuro da narrativa. As instâncias narrativas - os quadros - apresentam-se para o leitor todos ao mesmo tempo, comportados dentro do limite espacial das páginas e, muito embora sejam lidos um a um, oferecem ao leitor essa modalidade de percepção global, integral, de conjunto. “Os quadrinhos, por uma exigência semiótica, impõem uma leitura dinâmica e simultânea” [Cirne 2000: 150]. Embora guiado pelas convenções culturais de ordem de leitura e pelos recursos composicionais de diagramação da página, o leitor, até certo ponto, controla o andamento da narrativa no sentido em que pode, voluntariamente, demorar-se mais em um quadro, avançar para outros posteriores ou retornar a quadros vistos anteriormente de maneira imediata e irrestrita.

3. Quadros, “sarjetas” e conclusão

Convencionalmente, a construção de uma história em quadrinhos se dá pela fragmentação do tempo-espaço na narrativa [Eisner 1999]. A construção específica de um tempo-espaço narrativo, medido pelas ações, falas e movimentos dos personagens, é, metaforicamente, denominado “cronótopo” [Cortsen 2011]. Cada “unidade cronotópica” consiste, em geral, em um quadro (ora também denominado “requadro” ou “vinheta”), que seria a unidade mais fundamental na constituição sintática de uma História em quadrinhos.

A percepção de continuidade da narrativa é consequência da relação que o leitor estabelece ao passar de um quadro para outro, em um exercício cognitivo denominado “conclusão” (*closure*) [McCloud 2005]. A Psicologia da Gestalt compreende esse fenômeno por meio do conceito de campo psicológico, uma tendência da percepção humana que nos leva à procura de significado (“boa-forma”) mesmo em situações indefinidas ou que prescindem de uma estrutura premeditada [Bock; Furtado; Teixeira 2002]. Por si, a repetição de elementos similares em quadros adjacentes ou subsequentes leva o leitor a realizar um elo semântico entre esses elementos, percebendo-os como parte de um mesma rede de representações, o que Cohn (2013b)

³ Lê-se, no original: “Dans les bandes dessinées, à l’instant où notre attention est fixée sur une vignette, les précédentes n’ont pas disparu (elles restent disponibles, retrouvables à tout instant), mais surtout, nous avons déjà la perception des vignettes suivantes, nous voyons que le futur est *déjà là*.” [Groensteen 2011: 94. Grifos no original]

denomina *schema*. A consistência na aplicação dessas repetições icônicas leva ao reconhecimento de uma “gramática” [Eisner 1999], e, assim, de uma ordem estrutural na qual a narrativa se organiza. O próprio leitor, ao se dispor ao ato de leitura, já tem construída uma expectativa de que os elementos que compõem o espaço diegético (o universo ficcional visualmente representado) sejam coerentes [Lefèvre 2006], e essa expectativa por si já favorece a busca pela construção do sentido.

McCloud (2005) apresenta os intervalos entre os quadros - as “sarjetas” - como uma metáfora para o processo de conclusão que o leitor exerce ao ler uma História em quadrinhos. Em sua visão, a “sarjeta” caracteriza os quadrinhos como um meio singular no sentido em que é o espaço onde a imaginação do leitor atua: ao “passar pela sarjeta” (transitar de um quadro a outro), o leitor conecta as ações e, com isso, “cria”, em sua imaginação, o que está implícito entre os quadros. Cohn (2010), por sua vez, defende que a explicação de McCloud, embora criativa, não é suficiente para se compreender como ocorre a leitura e a compreensão narrativa de uma história em quadrinhos. Retifica argumentando que não é exatamente na sarjeta (no intervalo entre os quadros, enquanto local definido) que se dá a conclusão, mas, sim, no movimento entre quadros, na percepção de conjunto, na relação de analogia que o leitor faz entre dois ou mais quadros e seus conteúdos. A justaposição espacial dos quadros e o caráter interreferencial dos textos e imagens é o que levam o leitor à conclusão. A compreensão de um conjunto de imagens sequenciais é realizado pelo leitor de maneira inconsciente (apreendido de forma intuitiva, “automática”) e ocorre em função do agrupamento conceitual hierárquico de informações por meio da estrutura cognitiva, cerebral característica do ser humano - por isso, o estudo da compreensão da linguagem visual utilizada nos quadrinhos deve ser, idealmente, objeto de estudo das ciências cognitivas.

Tendo em vista que a representação gráfica advém da mente e das ações humanas, ela deve ser compreendida no contexto da cognição. Dessa forma, o estudo da compreensão de imagens sequenciais é uma análise não do que está “lá” na sequência ou em nossa experiência consciente dela, mas do que está em nossa própria mente. [Cohn 2010: 144 - Tradução nossa]⁴

Cagnin (2013), aproximando-se da visão de McCloud, utiliza o termo “elipse” para se referir aos intervalos entre os quadros, e os considera como espaços de supressão de trechos da narrativa: ao escolher quais imagens serão, de fato, apresentadas, o autor define, também, quais partes serão omitidas (não desenhadas), convidando o leitor a experimentar suspense, graça ou surpresa. Assim, o leitor preenche a lacuna (elipse) entre os quadros com a sua compreensão da narrativa ao transitar através dela (mover-se de um quadro para o outro). Nesse sentido, os quadrinhos são um meio em que a “colaboração” do leitor é essencial: ao conectar as partes e dar

⁴ Lê-se, no original: “Given that graphic representation emerges from the minds and actions of humans, it must be understood in the context of cognition. As such, the study of sequential image comprehension becomes less about analysing what is ‘out there’ in the sequence or our conscious experience of it, but more what is inside of our own minds.” [Cohn 2010: 144]

sentido à história, o leitor firma uma espécie de parceria simbólica com o autor, completando o ciclo da produção de sentido.

De forma consoante, Groensteen (2015) argumenta que a dinâmica de produção de sentido a que o leitor é convidado no âmbito das sarjetas funciona em sintonia com as imagens nos quadros:

Longe de produzir uma continuidade que imita o real, [a sequência de imagens] oferece ao leitor uma narrativa cheia de intervalos que aparecem como lacunas de sentido. Mas se essa dupla relutância chama a uma ‘reconstrução por parte do espectador’, a história ‘a ser reconstruída’ não está menos disposta nas imagens, conduzida pelo complexo jogo da sequencialidade. [...] Todo leitor de quadrinhos sabe que, a partir do momento em que se projeta na ficção (o universo diegético), ele esquece, até certo ponto, o caráter fragmentado e descontínuo da enunciação. [Groensteen 2015: 19]

Obviamente, o fenômeno da conclusão não é privilégio dos quadrinhos e também ocorre em outros meios de comunicação. Em mídias audiovisuais, como a TV e o cinema, transições de cena e mudanças de enquadramento levam o espectador a exercer uma compreensão da narrativa a partir do estabelecimento de relações entre imagens temporalmente apartadas (uma vez que cada imagem é projetada na tela independentemente e em momentos distintos). Contudo, é possível inferir que, nessa lógica, a principal diferença da mídia audiovisual para os quadrinhos no quesito conclusão seria uma questão material, isto é, a diferença de suporte sobre o qual a conclusão acontece. Nos quadrinhos, o espaço de conclusão (a “sarjeta”) seria representado visualmente pelos espaços vazios que intervalam os quadros, enquanto que, na TV e no cinema, a “sarjeta” é um elemento temporal, correspondendo ao momento exato de corte ou transição entre as cenas.

É salutar destacar que a compreensão de narrativas visuais não é convencionalizada de forma universal, mas condicionada pela cultura, portanto aprendida: requer um grau de expertise, e, para tanto, requer exposição. No Japão, por exemplo, onde a leitura de mangás⁵ é incentivada com frequência desde a infância, crianças de 6 anos conseguem desenhar sequências de imagens de maneira coerente, enquanto que o mesmo não acontece de forma tão comum no ocidente [Cohn 2010].

4. Efeitos de passagem de tempo

Os quadros organizam a narrativa no espaço da página e guiam o leitor através do tempo no qual a história se desenvolve. A maneira pela qual a passagem de tempo é representada e percebida nos quadrinhos soa, em primeira instância, como algo supostamente simples: cada quadro representaria, por si, um momento único, de modo que uma sequência de quadros narraria uma série de momentos subsequentes, numa progressão de tempo com intervalos regulares entre os quadros, cuja sucessão é a

⁵ “Mangá” é o termo usado para designar histórias em quadrinhos produzidas no Japão.

própria representação do tempo [Cagnin 2013]. A fragmentação ou aglutinação de momentos e ações, por si, pode conduzir o leitor a distintos modos de percepção da passagem do tempo. Para Cohn (2010), a mera justaposição espacial de duas imagens evoca a ilusão de passagem de tempo. Essa ilusão leva à compreensão de que imagens sequenciais justapostas consistem em uma sucessão de momentos ou unidades temporais. Entretanto, há uma maior complexidade envolvida nesse processo de representação e percepção em função de diversas variáveis que podem condicionar o modo como o leitor interpretará o desenrolar temporal em uma narrativa.

McCloud (2005) argumenta que, nos quadrinhos, mover-se pelo espaço é mover-se pelo tempo (Figura 1): o movimento espacial do olhar do leitor sobre a página de uma história em quadrinhos é, em essência, um movimento através do tempo não apenas porque a página é um objeto material com dimensões palpáveis e que, para ser lida, requer uma quantidade específica de tempo, mas também pela maneira como os diversos elementos sintáticos que compõem a página de quadrinhos se relacionam entre si e representam, deliberadamente, diferentes aspectos de passagem de tempo.

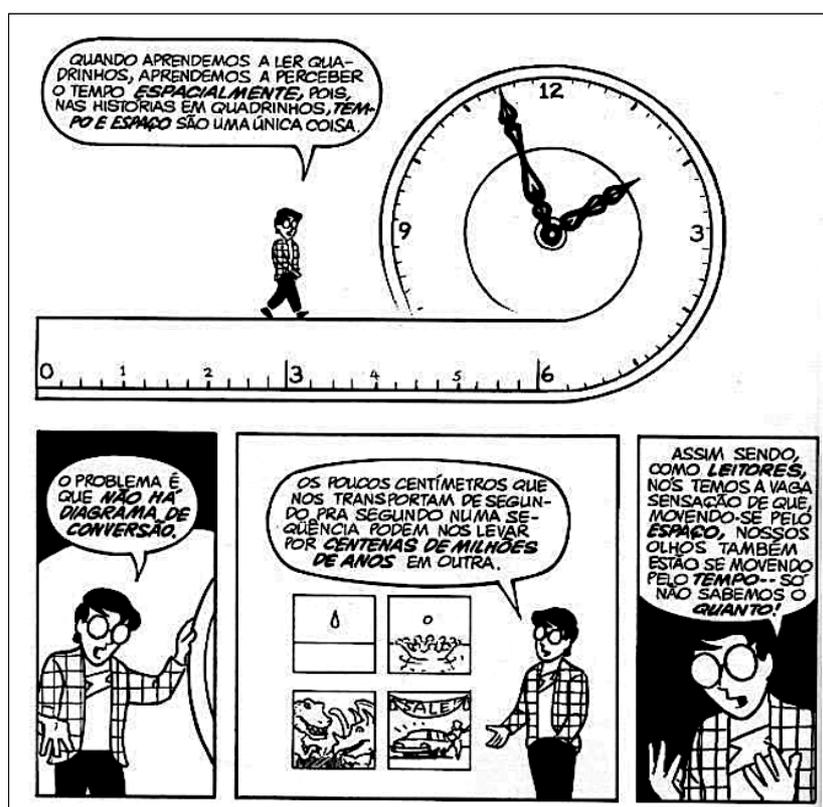


Figura 1. Representação e percepção do tempo nos quadrinhos [McCloud 2005: 100]

De modo geral, não existem convenções rígidas sobre que elementos e o quanto de espaço é necessário para representar uma quantidade específica de tempo. Contudo, algumas aspectos podem servir de parâmetro. A presença ou ausência de texto é um dos fatores identificados por McCloud (2005) como condicionante na maneira como a

passagem do tempo será percebida em um quadro ou sequência de quadros. Um quadro “mudo” (desprovido de qualquer tipo de signo verbal) carrega consigo a sugestão de ser um instante “congelado”; mesmo a sugestão de movimento com linhas cinéticas é insuficiente para romper com sua qualidade atemporal. Por outro lado, a presença de texto em balões de fala ou de pensamento, em caixas de narrador, em onomatopeias ou de qualquer outra forma torna-se um elemento indicial de duração, acarreta um sentido mais concreto de passagem de tempo (Figura 2) em função de sua sintaxe linear, que demanda uma quantidade determinada de tempo para ser lida e decodificada. Esse sentido é compreendido pelo leitor de maneira intuitiva, a partir de suas experiências prévias com a leitura de HQs [Eisner 1999].

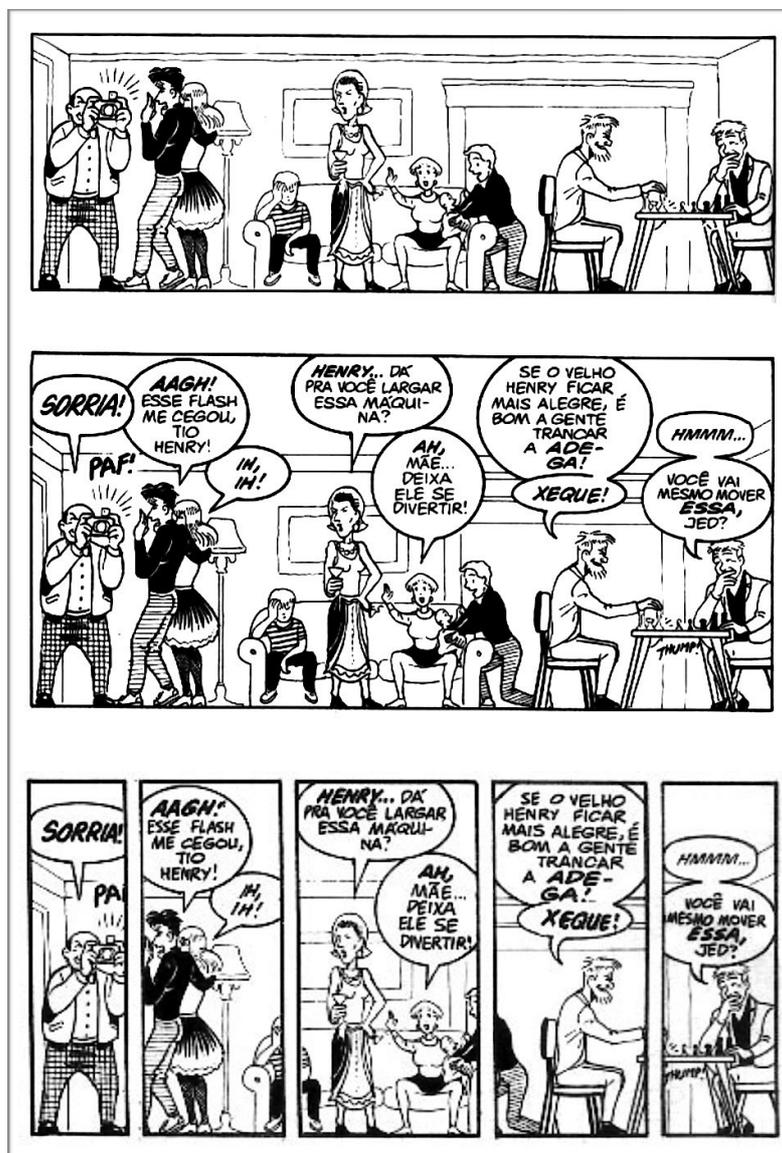


Figura 2. Distintas impressões de passagem de tempo pela presença de texto e/ou sarjetas [McCloud 2005]

Barbieri (1993) também identifica o signo verbal como um dos elementos condicionantes na percepção de duração cronológica de uma ação ou cena representada em um quadro. E, juntamente com a palavra, o emprego de linhas cinéticas pode acarretar em um alargamento da duração temporal percebida, uma vez que o tempo despendido na leitura da imagem passa a se tornar o tempo percebido como duração da ação.

O tempo representado por uma fotografia instantânea é sempre um instante, mas esse instante pode contar algo maior. [...] O requadro deixa de ser, com os quadrinhos, a representação de um instante e se converte na representação de uma duração. [...] O ponto-chave é, precisamente, os signos de movimento, as linhas que expressam deslocamento das figuras. [...] Essas linhas não representam nenhum objeto, mas precisamente o movimento e, portanto, a duração; são o conector temporal que mantém juntas uma série de figuras imóveis, captadas cada uma em um momento crucial. Graças a essas linhas, a imagem em seu conjunto não apenas conta, mas também representa uma duração, apesar de que cada uma das figuras que aparece esteja reproduzida em um instante único. [...] Através do expoente dos signos de movimento que representam o tempo no interior da imagem e sugerem a correta sucessão de eventos, o tempo empregado na leitura se transforma em duração da imagem. [Barbieri 1993: 225-229. Tradução nossa]⁶

A sarjeta, que resulta da delimitação dos quadros específicos em uma sequência, pressupõe a intenção autoral de mostrar aspectos distintos entre os quais há uma lacuna a ser “preenchida” pelo leitor: há uma percepção mais clara de sequência e distinção de momentos. Quando o autor opta por combinar ações diversas em um mesmo quadro, sintetiza-se a qualidade de atemporalidade com uma sequencialidade mais objetiva: à primeira vista, parece um momento único, mas a leitura faz com que se infira uma sensação de duração para cada uma das ações. Dessa forma, uma mesma cena pode implicar em efeitos diversos de passagem de tempo a depender de como os quadros estão diagramados (Figura 2).

Da mesma forma, as escolhas do autor em relação à forma e à dimensão dos quadros, à sua disposição no espaço da página e à imagem apresentada em cada quadro influem no modo como a história é contada e como pode ser compreendida. Quadros maiores, por exemplo, sugerem mais tempo decorrido da cena apresentada na imagem, enquanto quadros “sangrados”, que prescindem de uma circunscrição linear e alcançam as bordas da página, tendem a ser percebidos como atemporais, constantes ou

⁶ Lê-se, no original: "El tiempo representado por una instantánea fotográfica es siempre un instante, pero ese instante puede contar algo mucho más largo. [...] La viñeta deja de ser, con el cómic, la representación de un instante y se convierte en la de una duración. [...] La clave está precisamente en los signos de movimiento, esas líneas que expresan el desplazamiento de las figuras. [...] Esas líneas no representan a ningún objeto, sino precisamente al movimiento, y por tanto a la duración; son el conector temporal que mantiene juntas una serie de figuras inmóviles, captadas cada una en un momento crucial. Gracias a esas líneas, la imagen en su conjunto no sólo cuenta, sino también representa una duración, a pesar de que cada una de las figuras que aparecen esté reproducida en un solo instante. [...] A través del exponente de los signos en movimiento que representan el tiempo en el interior de la imagen, y sugieren la correcta sucesión de los eventos, el tiempo empleado en la lectura se transforma en duración de la imagen." [Barbieri 1993: 225-229]

“infinitos” [McCloud 2005]. As opções narrativas e composicionais podem conduzir a resultado curiosos, como em *Gasoline Alley* (Figura 3), em que Frank King apresenta personagens cujas ações se desdobram em múltiplos quadros em conjunto com distintos textos alocados em balões de fala, elucidando uma sequência com sugestão de passagens de tempo bastante definidas, enquanto o cenário foi fragmentado nos quadros de modo estratégico a completar uma imagem maior, em plano geral, quando visto em sua totalidade, compelindo o leitor, simultaneamente, a uma percepção global da cena.

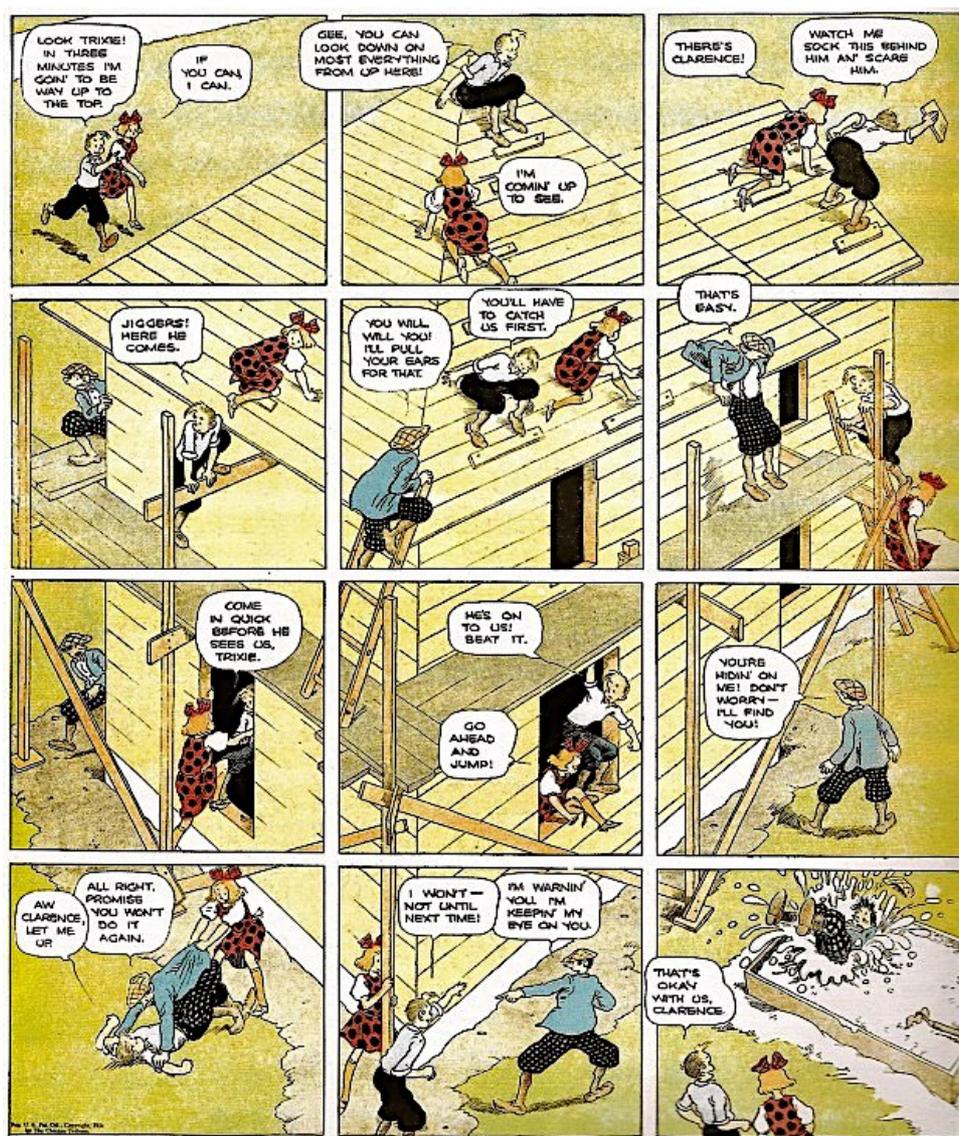


Figura 3. Uma página de *Gasoline Alley* desenhada por Frank King. Fonte: comicbookresources.com

Certas convenções próprias do vocabulário dos quadrinhos também podem produzir diferentes efeitos, a depender da maneira como são utilizadas. O uso de balões de fala ou de uma caixa de narrador podem conferir a um texto idêntico distintos modos

de interpretação da passagem de tempo que esse texto acarreta. Tais recursos nem sempre são implementados de maneira racional pelo quadrinista, que, muitas vezes, ao roteirizar e produzir uma HQ, lança mão de saberes intuitivos adquiridos pela experiência e pela prática do ofício, em escolhas estéticas circunstanciais, em geral, subordinadas à intenção narrativa [Groensteen 2015].

Barbieri (1993) afirma que o tempo representado nos quadrinhos não depende apenas do conteúdo verbal e visual de cada quadro, mas, fundamentalmente, da relação espacial que se estabelece entre um quadro específico e aqueles que o precedem ou o seguem. De maneira emblemática, tal afirmação deixa entender que os quadrinhos são, portanto, um meio cuja sintaxe é determinante na experiência de leitura e, conseqüentemente, na percepção e compreensão da narrativa. Mais que imagens ou ações fragmentadas, os quadros constituem um sistema semiótico unificado e, uma vez justapostos espacialmente, passam a funcionar como um conjunto. Essa ideia vai ao encontro da postura de Eisner (1999), que utiliza a expressão “arte sequencial” como sinônimo de “quadrinhos”: para ele, a relação de analogia sequencial estabelecida espacialmente é a característica mais fundamental do meio.

5. Representação gráfica de movimento e som

A significativa relação mantida entre os quadrinhos e as mídias audiovisuais, como TV e cinema, em um intercâmbio de narrativas e personagens, contribuiu para o amadurecimento da HQ como meio de comunicação popular [Gimenez Mendo 2008]. Veiculando narrativas ora idênticas, ora complementares, o cinema de animação e os quadrinhos mantiveram como distinção fundamental o simples fato de que o primeiro apresenta efeitos visuais de movimento, e o segundo, não [Barbieri 1993].

Enquanto meio impresso, os quadrinhos, obviamente, não dispõem de recursos de som ou movimento em seu repertório. Nesse sentido, são um meio de apelo monossensorial⁷ [McCloud 2005]: recorrem a estímulos a um único sentido - a visão - no intuito de evocar sensações primariamente relacionadas a outros órgãos sensoriais com auxílio da imaginação do leitor. Em outras palavras, os criadores de quadrinhos trataram de inventar modos de representação para as características que não lhes eram passíveis de reprodução [Barbieri 1993]. Artificios como linhas de movimento, balões de fala e onomatopeias, sobremaneira presentes e já convencionados culturalmente como parte do repertório visual das HQs, assumem, portanto, a tarefa de representar graficamente ideias de som, movimento, ação, reação, impacto, velocidade e outros conceitos associados à física das coisas materiais.

Para além do movimento de leitura quadro a quadro, do qual decorre a impressão de passagem de tempo, a representação gráfica de efeitos cinéticos como artifício plástico da imagem ganhou maior notoriedade com os acontecimentos artísticos durante os movimentos europeus de vanguarda no início do século XX: a fotografia e,

⁷ Por apelo monossensorial, referimo-nos aos estímulos que possibilitarão a recepção da mensagem. Porém, resguarde-se também a importância da experiência tátil de manusear o impresso, folhear as páginas etc., que, em outra perspectiva de análise, poderia ser tão ou mais importante quanto o apelo visual.

com efeito, a pintura futurista trouxeram à tona possibilidades de convenções gráficas para representação do movimento na imagem estática. A sobreposição de imagens nas obras de Marcel Duchamp e Giacomo Balla são exemplos das experimentações que buscaram utilizar o espaço imóvel para sugerir efeitos que só poderiam ser percebidos no decorrer temporal [Meggs 2009].

As histórias em quadrinhos se apropriaram dessas ideias e as desenvolveram e convencionaram a seu próprio modo. O uso extensivo de linhas cinéticas, ou “linhas de movimento”, tornou-se um dos artifícios gráficos reconhecidamente contidos no que se concebe como a iconografia visual dos quadrinhos, sobretudo nas produções americanas e japonesas [McCloud 2005].

Enquanto instrumento para representação de movimento nos quadrinhos, as linhas cinéticas podem, comumente, assumir a forma de retas, curvas e até espirais (Figura 4), bem como podem ser comumente encontradas tanto em unidades quanto em grupos. Outros símbolos também são comumente utilizados por muitos artistas de forma combinada às linhas cinéticas, como nuvens de poeira representando o rastro de um movimento (Figura 4).

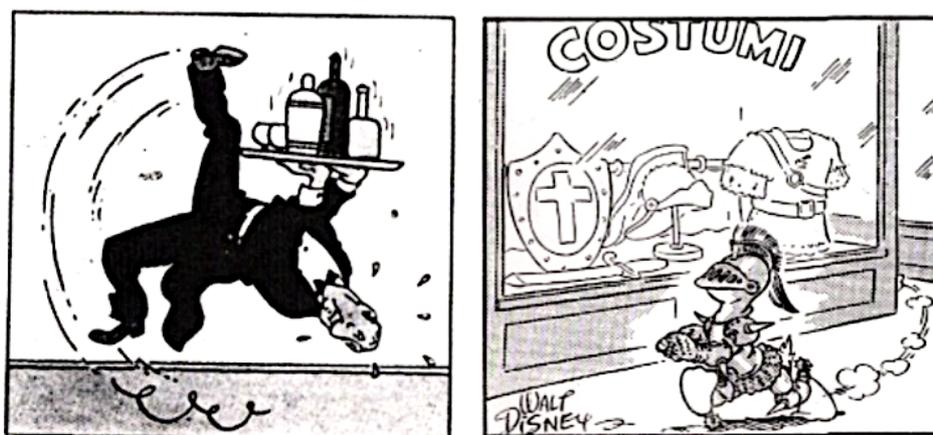


Figura 4. Linhas curvas e nuvens de poeira representando o trajeto corporal do personagem (Tintin: Las siete esferas de cristal. Hergé, 1948; Donal Duck. Al Taliaferro, 1941) [Barbieri 1993]

Além da representação de movimentos contínuos, também é comum lançar-se mão de signos de representação de movimentos repetidos. Em geral, a repetição de uma ação é compreendida em função da repetição de um elemento gráfico, como na Figura 5, em que o uso repetido de linhas para representar o perfil do personagem Asterix sugere o movimento de chacoalho exercido pelo personagem Obelix [Barbieri 1993].

Da mesma forma, o som, fenômeno sensorial carente de materialidade visual, teve sua representação convencionada nos quadrinhos por meio de recursos como balões de fala e caixas de narrador (quando o som é relacionado a fala ou outro tipo de articulação verbal), onomatopeias (quando o som é referente a fenômenos acústicos de

natureza não-verbal) e até símbolos gráficos apropriados de outros léxicos, como notas musicais.



Figura 5. Repetição gráfica como repetição de uma ação (Asterix y los britanos. Goscinny e Uderzo, 1966) [Barbieri 1993]

O balão é um dos elementos de maior relevância cultural no repertório visual dos quadrinhos. Um exemplo dessa significância é a palavra italiana convencionalizada para designar as histórias em quadrinhos: *fumetti*, um termo que faz alusão direta aos balões de fala. Cagnin (2013) identifica os balões como um traço caracteristicamente distintivo dos quadrinhos, embora defenda que sua invenção não é consequência do contexto ao qual pertencem os quadrinhos modernos, uma vez que identifica o uso de artifícios semelhantes já em gravuras medievais, caricaturas inglesas do século XVIII e imagens editoriais francesas do século XIX.

Eisner (1999) define o balão como um “recurso extremo”, tendo em vista que o som da fala - objeto que, em geral, se busca representar por meio do balão - é etéreo. Groensteen (2015) trata o balão como elemento constitutivo da História em quadrinhos, caracterizando sua individualidade pela predominância (mas não exclusividade) da forma elíptica e destacando sua função de subordinação ao requadro. Santos (2015) identifica a possibilidade de existência de diversos tipos de balão: cochicho, *splash*, de pensamento, eletrônico e tremido, dentre outros.

Da mesma forma, as onomatopeias também são um elemento característico da apresentação e do repertório visual das histórias em quadrinhos modernas. O uso da onomatopeia nos quadrinhos foi consolidado com as HQs americanas e, posteriormente, incorporado por quadrinhistas em outros países [Cagnin 2013]. Em parte, é por meio da onomatopeia que se busca a representação das particularidades acústicas de um timbre ou som específico. Entretanto, não há convenções universais para tanto, de modo que toda representação de som por meio de onomatopeia é resultado de uma apropriação

particular [Aizen 1977]. Por ter significado convencionado culturalmente, é possível encontrar abundância de variações onomatopaicas para um mesmo som, a depender do código verbal no qual uma HQ é escrita.

Os aspectos visuais dos recursos utilizados para representação de sons podem ser articulados no intuito de sugerir qualidades sensoriais do som em questão [McCloud 2008]. Onomatopeias com letras grandes e pesadas podem, por exemplo, aludir a um efeito sonoro de grande intensidade; um balão de fala em zigue-zague pode sugerir uma fala mecânica, como uma gravação ou um som reproduzido através de um rádio; notas musicais distorcidas podem aludir a uma melodia desafinada ou arritmica. A forma, a disposição e as qualidades sensoriais desses elementos são parte fundamental do repertório não-verbal dos quadrinhos [Eisner 1999].

Balões, onomatopeias e linhas cinéticas são hoje, reconhecidamente, parte importante da iconografia visual dos quadrinhos. É curioso, contudo, notar como esses artifícios foram gerados em consequência de limitações produtivas e especificidades técnicas. A impossibilidade de reprodução efetiva de som e movimento foi o gatilho para o estabelecimento desses artifícios que, de certa forma, condicionaram o lugar singular que os quadrinhos ocupam na cultura moderna como mídia. Em outras palavras, é exatamente por não disporem, efetivamente, de som e movimento que os quadrinhos se consolidaram como meio caracteristicamente distinto.

6. Considerações finais

As histórias em quadrinhos começaram a tomar a forma pela qual são conhecidas hoje ao longo dos séculos XIX e XX, quando consolidaram-se como meio na cultura contemporânea. Sua disseminação cultural se confunde com o desenvolvimento da própria mídia impressa: os quadrinhos ganharam maior circulação e passaram a ter o formato que os caracteriza fortemente até hoje graças a grandes veículos como jornais e revistas. Boa parte do que se conhece como um repertório icônico dos quadrinhos (balões de fala, requadros delimitados, cores saturadas, retículas aparentes, onomatopeias, diagramação em páginas retangulares) é resultado de sua condição de proximidade com a indústria gráfica.

A despeito de toda a produção digital, a herança cultural e linguística dos quadrinhos impressos ainda é uma condição relevante na produção contemporânea como um todo. A justaposição espacial deliberada de imagens em sequência, já manifesta em outros artefatos de visualidade narrativa mesmo antes da modernidade, foi acrescida, ao longo do século XX, de uma série de convenções formais, como o emprego de balões de fala, onomatopeias, símbolos e linhas cinéticas, sarjetas, diagramação retangular, quebras de linha, estruturação em páginas. Reforçadas culturalmente, essas convenções passaram a constituir uma espécie de “linguagem” dos quadrinhos, que foi fortemente arraigada na cultura moderna de forma cada vez mais global. E, embora não se possa definir os Quadrinhos como uma linguagem por si, esse conjunto de signos convencionados contribui, certamente, para tornar os Quadrinhos um meio de comunicação com características singulares.

Referências

- Aizen, Naumin. (1977) “Bum! Prááá! Tchááá! Pou! Onomatopeias nas histórias em quadrinhos”, In: Moya, Álvaro de. “Shazam!” 3 ed. São Paulo, Perspectiva.
- Barbieri, Daniele. (1993) “Los lenguajes del comic”, Barcelona, Paidós Ibérica.
- Bock, Ana Mercês Bahia; Furtado, Odair; Teixeira, Maria de Lourdes Trassi. (2002) “Psicologias: uma introdução ao estudo da Psicologia”, 13 ed. São Paulo, Saraiva.
- Cagnin, Antonio Luiz. (2014) “Os Quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica”, São Paulo, Criativo.
- Cirne, Moacy. (2000) “Quadrinhos, sedução e paixão”, Petrópolis, Vozes.
- Cohn, Neil. (2010) “The limits of time and transitions: challenges to theories of sequential image comprehension”, In: *Studies in comics*, v. 1, n. 1, p. 127-147.
- Cohn, Neil. (2013a) “Navigating comics: an empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts”, In: *Frontiers in psychology*, v. 4.
- Cohn, Neil. (2013b) “The visual language of comics”, Nova York, Bloomsbury.
- Cortsen, Rikke Platz. (2011) “Multiple living, one world? On the chronotope in Alan Moore and Gene Ha’s Top 10”, In: *Studies in comics*, n. 1, v. 2.
- Costa, Joan; Moles, Abraham. (1991) “Imagen didáctica”, Barcelona, Ediciones Ceac.
- Eisner, Will. (1999) “Quadrinhos e arte sequencial”, 3 ed., São Paulo, Martins Fontes.
- Gimenez Mendo, Anselmo. (2008) “História em quadrinhos: impresso vs. web”, São Paulo, Editora UNESP.
- Groensteen, Thierry. (2011) “Bande dessinée et narration: système de la bande dessinée”, Paris, PUF.
- Groensteen, Thierry. (2015) “O sistema dos quadrinhos”, Nova Iguaçu, Marsupial.
- Lefèvre, Pascal. (2006) “The construction of space in comics”, In: *Image & narrative*, n. 16, Fevereiro.
- Meggs, Philip. (2009) “História do design gráfico”, 4 ed., São Paulo, Cosac Naify.
- McCloud, Scott. (2005) “Desvendando os quadrinhos”, São Paulo, M. Books.
- McCloud, Scott. (2008) “Desenhando quadrinhos”, São Paulo, M. Books.
- Santos, Roberto Elísio dos. (2015) “Aspectos da imagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas”, In: Vergueiro, Waldomiro; Santos, Roberto Elísio dos. (org.) “A linguagem dos quadrinhos: estudos de estética, linguística e semiótica”, São Paulo, Criativo.