UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES – INSTITUTO DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU*

THOMAZ PEREIRA DE AMORIM NETO

CAVALEIROS DAS TREVAS – UM ESTUDO MÍTICO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS.

RIO DE JANEIRO
2007

Livros Grátis

http://www.livrosgratis.com.br

Milhares de livros grátis para download.

THOMAZ PEREIRA DE AMORIM NETO

CAVALEIROS DAS TREVAS – UM ESTUDO MÍTICO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS.

TESE DE DOUTORADO APRESENTADA COMO TRABALHO FINAL PARA A OBTEÇÃO DO TÍTULO DE DOUTOR EM LETRAS, ÁREA DE CONCENTRAÇÃO EM LITERATURA COMPARADA, DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO.

LINHA DE PESQUISA: POÉTICAS DA MODERNIDADE
ORIENTADOR: PROF. DR. JOÃO CEZAR DE CASTRO ROCHA

RIO DE JANEIRO
2007

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/CEH/B

A524 Amorim Neto, Thomaz Pereira de.
Cavaleiros das trevas : um estudo mítico das histórias em quadrinhos de super-heróis / Thomaz Pereira de Amorim Neto. – 2007.
280 f. : il.

Orientador : João Cezar de Castro Rocha.
Tese (doutorado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras.

1. Histórias em quadrinhos – História e crítica – Teses. 2. Linguagem – Teses. 3. Heróis na literatura – Teses. 4. Mito na literatura – Teses. 5. Arquétipo (Psicologia) na literatura - Teses. I. Rocha, João Cezar de Castro. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Letras. III. Título.

CDU 659.3:741.5

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES
INSTITUTO DE LETRAS – PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: DOUTORADO EM LITERATURA COMPARADA

THOMAZ PEREIRA DE AMORIM NETO

***CAVALEIROS DAS TREVAS - UM ESTUDO MÍTICO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS SUPER-HERÓIS.*– TESE DE DOUTORADO**

ORIENTADOR: JOÃO CEZAR DE CASTRO ROCHA

_____

CARLINDA FRAGALE PATE NUÑEZ (UERJ)

_____

MARIA APARECIDA FERREIRA DE ANDRADE SALGUEIRO

_____

MARIA INÊS CASTRO AZEVEDO (UCAM)

_____

REGINA LUCIA DE FARIA (UCAM)

_____

DEDICO ESTE TRABALHO A GRANT MORRISON, FRANK MILLER, STAN LEE, JOHN ROMITA, MILO MANARA, SERGIO ARÁGONES, E A TODOS AQUELES QUE JÁ TRABALHARAM OU IRÃO TRABALHAR NA CRIAÇÃO E PRODUÇÃO DESSE UNIVERSO FANTÁSTICO CONHECIDO COMO HISTÓRIAS EM QUADINHOS.

AGRADECIMENTOS

- AOS MEUS PAIS, POR TODO O AMOR, DEDICAÇÃO E PACIÊNCIA AO LONGO DE TODOS ESSES ANOS;
- A JOÃO CEZAR DE CASTRO ROCHA, BEM MAIS DO QUE UM ORIENTADOR, UM VERDADEIRO *DOKTORVATER*;
- A DANIELE RODRIGUES RAMOS KAZAN, PELO AMOR E POR ALGUMAS MÚSICAS DEDICADAS SOMENTE A NÓS, MAS QUE ME ACALMARM MUITO DURANTE ESSE PROCESSO, AGRADEÇO "COM TODO O AMOR QUE HOUVER NESSA VIDA";
- A JASON CAMPELO BASTOS, POR TODA AJUDA NAS TRADUÇÕES E DISCUSSÕES;
- A TATIANA MARIA DE FARIAS AMORIM, PELA AJUDA ESPECIAL NO ANO DE 2005;
- A CAPES, POR UMA BOLSA DE ESTUDOS PARA MIM;
- A FERNANDA LEMOS DE LIMA, MINHA *GHOST READER*;
- A DULCILEIDE GOMES, PELO RECONHECIMENTO E PELOS CONTRATEMPOS QUE PASSAMOS NESSE PERÍODO;
- A TODOS AQUELES QUE TORNARAM ESTA TESE DE DOUTORADO POSSÍVEL.

RESUMO

AMORIM NETO, Thomaz Pereira de. *Cavaleiros das trevas: um estudo mítico das histórias em quadrinhos de super-heróis.* 2007. 280 f., il. Tese (Doutorado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

As histórias em quadrinhos são um gênero narrativo que, nos últimos anos, alcançou enorme espaço. Este trabalho aborda, primeiramente, o problema da linguagem dos quadrinhos, a partir de sua articulação híbrida entre texto e imagem. Posteriormente, apresentamos alguns elementos que constituem a estética dos quadrinhos. Estudamos também as estruturas mitológicas imanentes ao gênero super-herói para desenvolver uma história arquetípica das histórias em quadrinhos. Assim, o problema dos arquétipos é abordado de forma mais abrangente, associada a conceitos filosóficos, propriamente narrativos e históricos com relação ao objeto de arte história em quadrinhos. Por último, fazemos uma análise de um caso particular, demonstrando como um arquétipo é trabalhado nesse gênero narrativo.

Palavras-chave: História em quadrinho; Mitologia, Arquétipos.

ABSTRACT

The comic books are a narrative genre which in the last years have reached a wide repercussion. At first, this work approaches the comics' language problem from its hybrid articulation between text and image. Later, we present some elements that may constitute the comics' aesthetics. We also discuss the mythological structures immanent from the super hero genre, this discussion is undertaken in order to develop archetypical history of comic books. The archetypical issue is approached in a broad way, while relating with philosophical, properly narrative and historical concepts, as well as relating with the comic book as an object of art. At last, we venture the analysis of a particular case, demonstrating how an archetype is worked in this narrative genre.

Keywords: Comic book; Mythology; Archetypical readings.

SUMÁRIO

Introdução 10

Capítulo 1 - **A linguagem das histórias em quadrinhos** 15

O balão – índice máximo dos quadrinhos 19
Trim, bang, bum – Onomatopéias ou algo mais? 23
A recomposição do alfabeto – a questão visual do som 26
O ritmo narrativo – os elementos em interação 29
Linguagem literária e quadrinizada: o confronto 38
Autoria e controle de personagens – literatura x quadrinhos, segundo round . 47
Lendo quadrinhos 49

Capítulo 2 - **Elementos da estética dos quadrinhos de super-heróis** 51

A fundação pelo humor 52
O realismo e o não-realismo 64
O sublime mundo dos super-heróis e o grotesco horror 79
A invasão cotidiana (americanos e europeus) 102
A inserção dos mangás, ou a década de 1990 109
Conclusão ou por um estudo estético das histórias em quadrinhos 115

Capítulo 3 - **Os universos das histórias em quadrinhos de super-heróis: mito e ficção** 119

Iniciando uma polêmica discussão 120
Os arquétipos literários – os estudos de Meletínski 122
Os motivos arquetípicos e os quadrinhos – pontos de confluência 139
O arquétipo heróico 147
O trickster arquetípico 152
Cosmos versus caos – a situação arquetípica do herói 159
Encerrando a teoria 162

Capítulo 4 - **Breve história arquetípica das histórias em quadrinhos** 164

E, um dia, inicia-se a história... Será? 166
A lupa e a capa – a aventura invade as histórias em quadrinhos 173
A era de ouro dos super-heróis 176

Eisner – criador de *The Spirit* 179
Dr. Fredric Wertham... ou seria Mefisto? 181
O código de censura – arquétipos castrados 190
Enquanto isso, na Europa tudo é diferente... 193
Japão, o sol se chama mangá 199
E essa história no Brasil, como fica? 203
Maurício de Sousa – herói nacional 211
Os últimos 20 anos — quanta confusão, Batman?! 213
Um sopro de esperança 222

Capítulo 5 - **Electras, Elektra: um caso de permanência** 224

O mito em diferentes lugares – Teatro e quadrinhos 232
Considerações comparativas sobre o tempo 234
Verdades e estilo 236
As Electras na roda 238
Tampando o nanquim 257

Conclusão - **Mais uma saída pelas noites de Gotham...** 260

Bibliografia 265

Gibigrafia 272

Filmes 277

Internet 279

INTRODUÇÃO

E UM GAROTO SAI, COM SEUS PAIS, DE UMA CERTA SESSÃO DE CINEMA...

"A grande mágoa da minha vida é nunca ter feito quadrinhos"

Pablo Picasso

As histórias em quadrinhos — no Brasil também conhecidas como gibis — não são estudadas com freqüência nos meios acadêmicos.[1] Entretanto, vários nomes importantes, como Marshall Macluhan, Umberto Eco, Herbert Marcuse, por exemplo, escreveram sobre o assunto. Comumente estudada nas áreas de Comunicação e Pedagogia, essa forma de narrativa é lida como um simples meio comunicativo em que os potenciais ideológicos e educacionais são colocados em primeiro plano. Assim, grande parte dos conteúdos imanentes, que são problematizados por diversos autores que utilizam a narrativa gráfica, perde-se numa espécie de limbo intelectual, ou em frases absolutamente gerais que, sem uma análise sistemática, de nada bastam para a produção de conhecimento sobre o assunto.

Além disso, os estudos dos primórdios parecem ter condenado os quadrinhos a extensas repetições de análises que buscam completar os temas já relacionados nos anos de 1950 e 1960: o caráter panfletário, ideológico e capitalista dessa espécie de arte. O que muitos dos comentaristas não percebem é o simples fato de que os *comics* não são mais particularmente voltados aos problemas de implementação da lógica de capital na sociedade ocidental, ou à glorificação do esforço militar. Afinal, os quadrinhos são um objeto cultural que goza de certos privilégios: extensa liberdade de abordagens em seus primórdios; liberdade artística inequivocamente suplantada nos anos de 1950; e um retorno à liberdade dos primórdios em diversas partes do planeta.

O presente trabalho pretende analisar os gibis como uma forma de arte narrativa. Para tanto, começaremos por analisar sua linguagem. Ela se elabora pela junção de imagem e texto, provocando um todo semiótico. Isto traz para o leitor a sensação de uma narrativa mais dinâmica, que aborda novas questões sobre leitura, as quais serão analisadas no primeiro capítulo deste trabalho. Sendo assim, veremos uma

[1] Podemos citar como os mais recentes estudos sobre os quadrinhos PATATI e BRAGA: 2006; XAVIER: 2004; JÚNIOR: 2004.

linguagem própria nas histórias em quadrinhos, produto híbrido de duas outras linguagens que acaba por apresentar seus próprios problemas.

Veremos, ainda no primeiro capítulo, as várias unidades lingüísticas de uma página de quadrinhos: balão; onomatopéia; a relação entre o som e o alfabeto; a disposição dos planos na página; e a questão do movimento. Nesta última, nos deteremos um pouco mais, ou seja, veremos a relação entre o movimento e a disposição dos planos, como também a função do movimento enquanto unidade constitutiva do tempo da narrativa quadrinhística.

Em oposição aos estudos dos anos de 1970, preferimos analisar os quadrinhos sob o ponto de vista semiótico e não mais pela estrutura significante/significado — que, por exemplo, Moacy Cirne cunhou como base de suas análises. Os estudos semióticos em que nos baseamos (Peirce e Santaella) possibilitam uma abordagem mais ampla do fenômeno de criação dessa linguagem híbrida, além de permitir que suas constituintes sejam analisadas como partes de um todo composicional de comunicação narrativa.

O segundo capítulo concentrará esforços para delinear os principais elementos da estética dos quadrinhos. Nossa análise dar-se-á seguindo o percurso historiográfico, com atenção especial a todas as mudanças acerca da recepção desse gênero narrativo. Assim, procuraremos, dentro da história das histórias em quadrinhos, elementos que estabeleçam uma relação mais própria com o humor e com a gradativa mudança de foco para temáticas mais voltadas ao realismo. Como a presente Tese tem sua hipótese ligada à confabulação mítica dos quadrinhos de super-heróis, o fenômeno da recepção nesse campo dos gibis será mais atentamente analisado.

O terceiro capítulo se concentra na questão dos arquétipos literários presentes nas histórias em quadrinhos. Arquétipos literários são, segundo o autor utilizado como

fonte teórica, temas e motivos atuantes na literatura universal[2]. Os principais arquétipos seriam aqueles relacionados à figura do herói, desde seu nascimento fantástico até sua morte honrosa. É claro que a maior fonte de motivos arquetípicos são os mitos da Antigüidade. O mito deverá ser considerado primeiramente em seu ambiente ficcional, pois é aqui que encontramos o conteúdo mais relevante das diferentes acepções dos mitos de origem.

Segundo Mircea Eliade, a palavra *mito* sofreu, com o passar dos anos, uma reveladora mudança semântica: *mito* passou a significar "ficção", "ilusão", enquanto, na Antigüidade, significava "tradição sagrada, revelação, conhecimento primordial, modelo exemplar".[3] Hoje, os dois significados são encontrados, não havendo predomínio de um sobre o outro. Porém, a presente Tese se reserva ao segundo uso do termo, à acepção clássica, portanto.

Os conteúdos mitológicos da Antigüidade continuam a influenciar a ficção atual — seja no cinema, seja na literatura —. O *mythos* continua a interessar se relacionar com a mente de autores e diretores. Com isso, chega-se à hipótese básica da presente Tese: como o *mythos* se relaciona com um tipo de histórias em quadrinhos, cuja personagem principal é sempre um herói?

Em 2000, o filme *Corpo Fechado* propôs uma discussão interessante sobre o tema. Samuel L. Jackson, no papel do Sr. Vidro — um homem atormentado por uma doença óssea degenerativa —, oferece uma importante lição sobre as temáticas que envolvem a produção de quadrinhos como objeto de cultura:

> Tenho estudado a fundo a forma dos Quadrinhos. Passei um terço da minha vida em um leito de hospital com nada mais a fazer a não ser ler. Os quadrinhos são o último elo com o modo antigo de transmitir histórias. Os egípcios desenhavam nas paredes. Vários países ainda transmitem o conhecimento com pictografias. Acredito que os quadrinhos sejam um tipo de história que alguém, em algum lugar,

[2] MELETÍNSKI: 1998, 19.
[3] ELIADE: 1963; 7-10.

> sentiu ou viveu. E essas experiências, a história se encarregou de engasgar na máquina comercial — foram aprumadas, mais sedutoras, caricaturadas para venda.
>
> *Corpo Fechado*: 2000, 28’44’’ – 29’15’’.

Eis precisamente um argumento que favorece nossa pesquisa e que informa a presente Tese. Tais motivos universais são facilmente perceptíveis nos quadrinhos, principalmente a partir de 1938, ano da criação de *Superman*. Esse personagem — depois dele muitas outras surgiram — desempenha uma função próxima das categorias abordadas por Meletínski em *Arquétipos Literários*. A presente abordagem tem como base a hipótese de que as histórias em quadrinhos, principalmente aquelas ligadas ao gênero super-herói, mantêm um *tópos* mítico como cerne de suas questões temáticas. Assim, a manutenção do pensamento mítico é um dos principais resultados deste meio ficcional.

O quarto capítulo apresenta um histórico da produção de gibis, centrado na questão arquetípica do capítulo anterior, sem deixar de abranger o máximo possível de autores, bem como a importância dos autores brasileiros e a problemática da importação de material para o mercado nacional. Ainda nesse capítulo, veremos como a produção de histórias em quadrinhos é um importante dado cultural de nosso tempo, renovando e reformulando o pensamento ficcional contemporâneo. Não deixamos, é claro, de referir a questões relativas à censura nos quadrinhos, a partir, sobretudo, do trabalho de Fredric Wertham, o principal defensor da condenação, e mesmo abolição, dos *comic books*. A análise do referido psiquiatra, apesar de todas as incongruências, tem a notável capacidade de reconhecer uma potência nas histórias em quadrinhos que, sem a definir, abre margem para a nossa hipótese.

O quinto e último capítulo trata da questão própria de um desses arquétipos. Trabalhando o mito de Electra, vemos nas histórias em quadrinhos uma nova abordagem para o problema já encontrado nos mitos trágicos do personagem: o

matricídio. Esse motivo é encontrado nos *comic books* por um dos maiores nomes do gênero: Frank Miller. A história da personagem criada por Miller — a ninja Elektra — é uma das mais interessantes dos gibis de super-heróis, chegando ao Brasil pela primeira vez em 1987 e sendo reeditada três vezes. O presente trabalho, além de analisar a personagem de Miller, presta homenagem ao autor que, há 20 anos, criou uma das mais premiadas histórias de todos os tempos: *Batman – O Cavaleiro das Trevas*.

A hipótese principal, que permanece presente em todo trabalho, é o fato de as histórias em quadrinhos serem uma das muitas formas de arte, com linguagem própria, problemas estéticos particulares, em que existem temas presentes nas fabulações humanas desde o início dos tempos. Com a reelaboração desse material universal, os *comics* — ou gibis, ou qualquer terminologia que eles assumam ao redor do planeta — criam formas novas e extremamente instigantes de mitos, ou seja, uma espécie de mitologia contemporânea, intimamente relacionada ao imaginário universal.

CAPÍTULO 1:

A LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

"Os quadrinhos! Não li quase outra coisa. Conservo ainda com minha mãe uma coleção de 1927 de *Corrieri dei Piccoli*... Se pudesse filmar Flash Gordon ou o Fantasma, seria o mais feliz dos homens"

Fellini

As histórias em quadrinhos são um gênero narrativo que se constitui através da conexão entre imagem e texto. Elas parecem formar, em conjunto com a pintura e outras representações baseadas na imagem, uma tradição que estabelece um tipo próprio de comunicação imagética. No caso das histórias em quadrinhos, porém, o coeficiente textual passa a formar, mesclado às imagens, um novo tipo de linguagem. O que pode parecer claro a princípio é, na verdade, um processo bastante complexo de leitura. Diferente do cinema — outra forma narrativa que utiliza imagens —, os quadrinhos fundamentam-se na inexistência da ilusão de movimento. Com isso, a linguagem quadrinizada utiliza-se de recursos próprios para que o movimento possa ser "lido" através da sucessão de imagens e texto.

Além das imagens, o coeficiente lingüístico, as legendas e os textos inseridos nos balões formam o que aqui chamamos de texto dos quadrinhos. Todavia, vale notar que o texto não assume um papel secundário de leitura, ele é, também, essencial para o entendimento da narrativa. Assim, texto e imagem representam o repertório de signos convencionais, arbitrários e intransferíveis que compõem o que podemos chamar de linguagem dos quadrinhos. É claro que a grande maioria desses signos estão ligados (direta ou indiretamente) às questões próprias da imagem — mais adiante analisaremos cada um dos casos.

Segundo Moacy Cirne, a primeira especificidade dos quadrinhos relaciona-se com a articulação de leitura dos seus planos — diferentes quadros inseridos em uma página. A forma como os planos estão distribuídos em uma página, em analogia com a forma de leitura específica de cada língua, gera uma gama de possibilidade de conexões que poderia ser limitada, mas que não é. As diferentes composições de uma página de

quadrinhos podem gerar inúmeros caminhos de leitura, desenvolvendo ainda mais uma história[1]. Ainda sobre a especificidade dos quadrinhos, escreve Anchieta Fernandes:

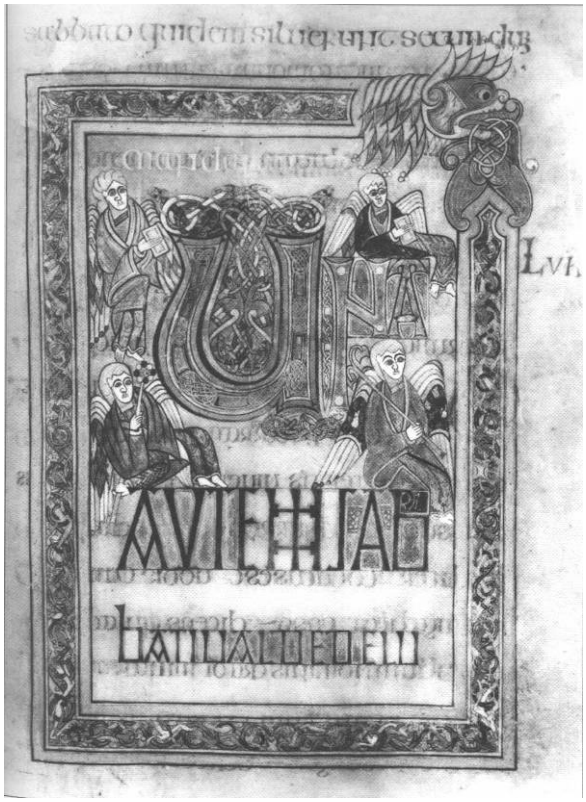
> Nos quadrinhos a presentificação das ações, pessoas e objetos se dá através do próprio desenho que as representa e não através simplesmente da sugestão simbólica das palavras. A união palavra-imagem cria um novo ritmo narrativo e uma cadeia sintagmática mais dinâmica.
>
> FERNANDES: 1976, 34

Os quadrinhos têm, nas imagens, sua forma de sugestão de um dado que somente pode existir na leitura: o movimento. Diferente da literatura que, a partir dos signos, sugere imagens que são montadas no ato de leitura, os quadrinhos utilizam dos signos lingüísticos como suporte de comunicação, como uma espécie de guia para a leitura das imagens. Assim, há uma adaptação das regras próprias da língua para a distribuição das imagens, gerando uma espécie de gramática dos planos. Essa orientação de leitura, obviamente, contamina não somente a dinâmica dos planos na página, mas a ordem de leitura dos balões, a distribuição das onomatopéias, entre outros elementos.

Conforme já afirmamos, os quadrinhos fazem parte de uma tradição iniciada com a intenção de estabelecer comunicação de fatos e eventos através de imagens. Desde as pinturas rupestres, a humanidade procura, utilizando desenhos, registrar momentos e estabelecer uma espécie de comunicação. Essa tradição encontrou seu auge na Idade Média, tempo em que a comunicação por meio de imagens era a forma mais rápida e precisa para o estabelecimento de conexões entre as diferentes classes, em virtude dos altos índices de analfabetismo. Por isso mesmo, vale ressaltar que os quadrinhos não são a primeira tentativa de relacionar texto e imagem. Vejamos, por exemplo, um dos mais célebres manuscritos de todos os tempos:

---

[1] CIRNE: 1972, 14.



Apud. FARR: 1997, 151.

Essa é uma página do *Livro de Kells*, feito no Mosteiro de S. Columba no século VII. Trata-se de um compêndio de evangelhos, ricamente ilustrados, escritos em latim. Para o presente estudo, devemos reconhecer a tentativa de dinamização da relação imagem-texto expressa na página. Sua função é tornar clara determinada passagem bíblica[2], ou seja, busca-se, através das imagens, realçar a importância do texto. Entretanto, vale notar que há um esforço em tornar o texto algo além de um código que viabilize a leitura. Posteriormente, veremos como os quadrinhos também trabalham a questão das letras.

Aqui, pretendemos demonstrar que, por trás dos quadrinhos, há uma tradição em que esse gênero narrativo se insere. Porém, nossa hipótese vai além: tentamos, em diversos campos, demonstrar que as histórias em quadrinhos, em especial aquelas que

[2] SENAC: 2005, 2.

trabalham com a temática heróica, inscrevem-se na tradição da narrativa mítica, reconfigurando-a e revalorizando os mitos de origem nos quais se baseiam.

Este capítulo, porém, trabalha com a questão da linguagem propriamente dita. Assim, para que possamos falar de uma "gramática dos quadrinhos", faz-se necessário uma análise de seus elementos mínimos. Analisaremos seu funcionamento dentro da linguagem dos quadrinhos, bem como sua interação com os outros componentes.

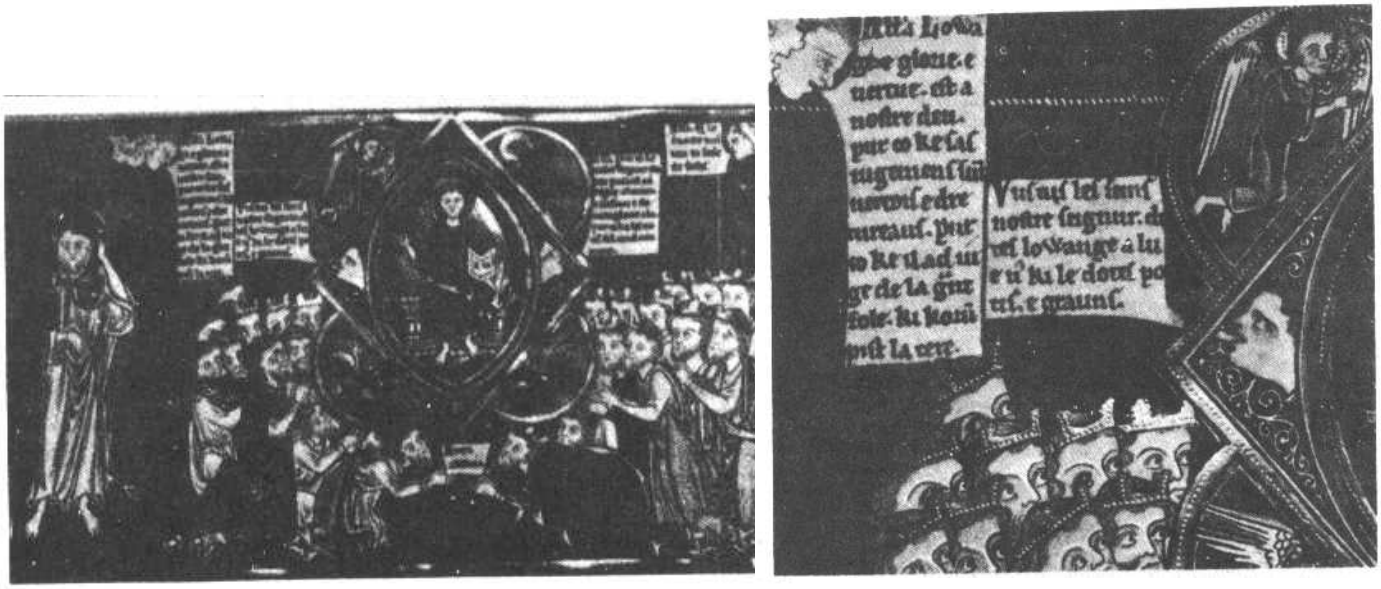
O balão – índice máximo dos quadrinhos

O balão é o elemento gráfico que mais se associa com a linguagem da história em quadrinhos. Ele encerra, em si, toda a relação imagem-texto que configura sua linguagem. Apesar de ser o último elemento formal que surgiu nas tiras de jornal — em 1900, com o Yellow Kid[3] —, a importância do balão é inquestionável. Antes de seu aparecimento, os textos eram situados em legendas que pouco contribuíam para a dinâmica dos planos, realçando, pelo contrário, a distância entre texto e imagem. O leitor deveria ver a imagem, para depois ler o texto a fim de estabelecer as conexões, aproximando-se, assim, do conceito de história ilustrada. Com a entrada dos textos na diagramação dos planos, a leitura torna-se imediata: texto e imagem são lidos ao mesmo tempo, ao correr dos olhos, tornando a experiência de leitura dos quadrinhos extremamente ágil.

Todavia, o aparecimento do elemento gráfico balão é anterior a sua utilização nas histórias em quadrinhos. Por exemplo, o recurso já era empregado por volta de 1230, em uma ilustração da Bíblia em que vemos um modesto desenho que pode ser considerado um balão. Trata-se de uma caixa de texto, atribuindo uma fala a

[3] MOYA: 1977, 38-9

determinado personagem da cena — exatamente o conceito básico do que é o balão atualmente. Pode-se perceber, no detalhe da representação, que os olhos dos personagens em cena delimitam não somente a ordem de leitura desses balões, mas também a interação dialógica entre eles.



Página da Bíblia ilustrada e detalhe do canto superior esquerdo
apud. MOYA: 1977, 27

Como já podemos perceber, nessa imagem do século XIII, a função do balão é a representação visual do som. Trata-se do campo semiótico onde a especificidade enquanto imagem está relacionada com a função fônica e com a função emotiva da personagem que emite o discurso. Jacques Marny esclarece:

> "Matéria eminentemente plástica, o 'balão' se presta às menores nuances". Em estreita relação com a feitura tipográfica do texto, expressa fúria, ódio, medo (...), passando — às vezes — de uma realidade lingüística (abstrata) para uma realidade física (concreta).
> *apud.* CIRNE: 1970, 26

Desse modo, o balão assume formas específicas para representar alguma emoção, ou realçar o caráter emotivo já expresso pelo artista em seu desenho. A forma gráfica do balão é uma analogia visual de representações fônicas. Assim, um momento

agressivo de fala terá como representação um balão que tenha uma forma agressiva — normalmente, utiliza-se um desenho pontiagudo. Um sussurro será transposto visualmente com um balão tracejado, relembrando o caráter falho da voz. Para representar medo, é regularmente usado o balão com linhas trêmulas. Enfim, cada estilo de traço corresponde a um dado próprio da vocalização.

Alguns exemplos de balão

MCCLOUD: 1995, 134

Recentemente, vemos a utilização de cores no campo visual interno dos balões. Ora, se pensarmos simplesmente na relação entre o balão e seu referencial (a personagem que fala), o todo parecerá pouco significativo. A utilização das cores, porém, cria uma plástica no conteúdo textual do balão. As cores inseridas no balão auxiliam o leitor a dar corpo à voz dos personagens, tornando mais estreita a correlação visual/auditivo. Vale notar que o recurso das cores no interior dos balões ainda não é amplamente usado nos quadrinhos, mas a pouca utilização traz em si essa potencialidade de leitura.

Marvel Milennium – Homem-Aranha #37, 69

Ao observar o exemplo acima pode-se ver como a utilização ainda modesta das cores adiciona um nível à leitura do balão. O personagem retratado no quadro é um monstro, facilmente identificado pelo delineamento da boca, pela cor da pele e pelas chamas dos olhos. Ora, em tese, um personagem que pode expelir fogo pelos olhos deve ter uma voz assustadora, gutural, que reflita medo e espanto. A forma como o problema é parcialmente resolvido, já que nos quadrinhos não há som, é a utilização da cor verde, em contraste com o fundo, somada ao aumento do tamanho e estilo das letras no balão. Somente o aumento das letras, porém, não é um índice confiável, pois o leitor pode interpretá-lo como um grito. Por isso, as cores, no caso a cor verde em conformidade com a cor do próprio monstro, evidencia que a sua fala é diferente da dos demais — expressa pelo balão comum, cor branca e letras em caixa-alta. Assim, de maneira plástica, a sugestão do som consegue ser compreendida por qualquer leitor.

Conforme já dissemos, o balão é um dos últimos recursos utilizados na linguagem dos quadrinhos, mas sua importância para a definição dessa linguagem é ímpar. Passemos agora a um dos elementos que comportam as mesmas características históricas do balão: as onomatopéias.

Trim, bang, bum – Onomatopéias ou algo mais?

Por definição, as onomatopéias são palavras cuja pronúncia procura imitar o som natural da coisa significada[4]. Quando inseridas em meio ao discurso, as onomatopéias têm caráter meramente de exemplificação. Interrompe-se uma dada descrição, e, para realçar a dinâmica da ação, as onomatopéias aparecem no discurso.[5]

De maneira diversa, os quadrinhos utilizam a onomatopéia. Elas não se inserem nos campos destinados ao texto — balões e legendas —, mas na dinâmica própria da página, junto ao campo imagético dos desenhos. Ou seja, as onomatopéias são parte constitutiva da cena mostrada. Seu aspecto visual é relacionado ao aspecto sonoro, gerando uma maior proximidade à própria função sígnica da onomatopéia. Assim, sua função não é meramente ilustrativa, pelo contrário, destaca-se o aspecto do tempo e da plástica da onomatopéia, pois se torna um híbrido entre a linguagem escrita e o desenho.

Ao receber essa potencial carga gráfica, as onomatopéias auxiliam a função básica da leitura dos quadrinhos. O movimento que sugerem, pelo fato de estarem inseridas no campo visual dos desenhos e, ao mesmo tempo, representarem o próprio movimento em seu dado sonoro, contribuem para a sensação de temporalidade de cada quadro, gerando, pois, um intervalo de movimentação.

> (...) o efeito onomatopaico das histórias em quadrinhos supera as onomatopéias da literatura comum por intensificar suas potencialidades visuais.
>
> FERNANDES: 1976, 35

[4] CINTRA: 1985, 113.
[5] CAMARA JR: 1986, 182.

LJA – Liga da Justiça # 27, 53

Nesta história da Sociedade da Justiça[6], vemos a exploração do recurso da onomatopéia. Nesta página, ela integra a movimentação da luta, interagindo com as personagens mostradas. Percebe-se, por exemplo, no penúltimo quadro da página como a proximidade entre as onomatopéias, aliada às linhas de movimento de Joel Ciclone,

[6] Grupo de super-heróis da editora DC Comics que é considerado o primeiro criado em sua atual continuidade. É formado pelos membros mais antigos da editora. Atualmente, novos membros integram a sociedade além dos membros clássicos (Lanterna Verde — Alan Scott —, Joel Ciclone, Dr. Meia-Noite, Pantera, Gavião Negro e Mulher-Gavião).

aumentam a impressão de velocidade. Seja como impacto nas paredes (primeiro e terceiro quadros), seja para intensificar a cena de nocaute (último quadro), as onomatopéias funcionam como um recurso que gera a ilusão de movimento, realçando o caráter sonoro da cena descrita.

Ao analisarmos isoladamente o papel da onomatopéia em cada quadro da narrativa, veremos que ela dispõe o tempo de movimentação do quadro, concentrando em si a temporalidade da leitura. Ao mesmo tempo, ela se relaciona com os quadros antecedentes e posteriores em que o som se encontra, dando a impressão de maior ou menor velocidade à cena. Assim, a onomatopéia redimensiona sua própria função, pois se insere na dinâmica dos quadros, bem como na leitura de um quadro específico.

> A história em quadrinhos — "falante desde o início", muito antes do cinema já possuía "trilha sonora", com os balões (diálogos) — vai buscar na trilha sonora cinematográfica mais um elemento que possa dar uma maior movimentação, exprimindo sons e ruídos que não podiam figurar nos diálogos (balões): o bater de uma porta, o tiro de uma arma de fogo, etc. São as onomatopéias, "uma variante do código sonoro", que "confere às histórias em quadrinhos o caráter de mensagens audiovisuais, porque permitem uma continuação mais densa, mais direta".
>
> AIZEM: 1977, 291-2

Apesar de entusiasta em relação às histórias em quadrinhos frente ao cinema num primeiro momento, Naumin Aizem está correto ao relacionar a referencialidade das onomatopéias dos quadrinhos. Elas são uma espécie de trilha sonora no sentido de dar corpo à movimentação representada pela progressão dos quadros em uma página. Ao mesmo tempo, as onomatopéias, ao aparecerem fora dos campos arbitrários de texto, tornam-se parte da relação implícita entre som e imagem. Assim, de maneira análoga aos balões, as onomatopéias são um elemento ativo da fluência narrativa dos quadrinhos.

A recomposição do alfabeto – a questão visual do som

Ao lermos uma história em quadrinhos, o primeiro fato que se observa no campo textual é a ausência de letras minúsculas. No Brasil, as traduções somente adotaram a grafia em maiúsculas a partir da década de 1970. Desde o início, porém, os quadrinhos utilizam letras maiúsculas na sua composição[7]. Anchieta Fernandes buscou explicar o recurso:

> Quanto às palavras, um tópico interessante a observar como estilema de quadrinização: o teor distintivo com que os caracteres tipográficos dos quadrinhos assumem uma de suas particularidades, pelo emprego normal de maiúsculas, distinguindo-se assim da generalidade dos outros discursos tipográficos (romance e novelas, inclusive); a maiúscula não serve mais somente à função gramatical de iniciar um período, e sim à função semiótica de marcar a estética da linguagem/quadrinhos em uma matéria de expressão (o alfabeto) recodificada.
>
> FERNANDES: 1976, 36

Além de trabalhar como marca representativa do texto nos quadrinhos, a "recodificação do alfabeto" tem uma função específica. De maneira distinta das onomatopéias, que se utilizam da imagem para aproximar-se de maneira visual à função lingüística, a utilização do alfabeto em maiúsculas procura aproximar a escrita à fala. Assim como não há uma diferenciação, em termos de língua oral, entre maiúsculas e minúsculas, os quadrinhos utilizam uma única forma tipográfica para realçar esse aspecto. A utilização das maiúsculas, portanto, torna-se um meio eficaz para a aproximação entre som, texto e imagens, pois a fala não prevê as distinções próprias da linguagem escrita.

Nas traduções, a utilização das maiúsculas deu-se a partir dos anos de 1970 com as primeiras publicações da Editora Abril. Antes disso, as revistas brasileiras, em

---

[7] GUEDES: 2005, 11. Algumas revistas na década de 1960 e 1970 já usavam como recurso a utilização somente de maiúsculas em suas traduções, mas esse procedimento só se tornou padrão a partir da segunda metade da década de 1970.

sua maioria, utilizavam o padrão tipográfico comum aos jornais — início de período com maiúscula e demais regras ortográficas comuns aos textos escritos. Mesmo assim, ressaltamos que os originais americanos e europeus já apresentavam as maiúsculas como marca exclusiva nos textos de balões e legendas.

Cabe notar também que, graças à aproximação entre texto escrito e fala, determinadas marcas textuais ganham expressividade sonora: negrito significa, comumente, ênfase; itálico, ironia; tamanhos diferentes de letras, alteamento ou abafamento da voz.

Versão original e traduzida – alfabeto recodificado

The Amazing Spider-Man #245; 14 / *A Teia do Aranha* #60, 72

As marcas textuais que encontramos nas duas versões da mesma página mostram como a expressividade sonora é transposta para elementos gráficos. Nota-se, no terceiro quadro das duas versões, que o espanto do personagem Sargento Snider com o aparecimento do herói aracnídeo é expresso simplesmente pela palavra *you/você*. Porém, a palavra em si não adquire na situação de fala a expressividade necessária de um susto. A solução encontrada é o simples destaque dessa palavra com o recurso do negrito. O leitor imediatamente percebe, pela soma da marca textual e da composição da cena, que o personagem se surpreende com a chegada do Homem-Aranha, garantindo assim o efeito desejado na economia dramática.

É claro que esse não é o único recurso a ser explorado pelos autores de quadrinhos. O sussurro, por exemplo, pode ser registrado por um balão pontilhado ou mesmo a utilização de letras em fonte menor que o comum, ou ainda com as letras em minúsculas — o que é mais raro. Outro recurso amplamente usado é o realce das bordas do balão para indicar tons mais graves na fala de um personagem. Às vezes, o negrito assume uma nova função: um grito irado, por exemplo. Como se vê, a intenção desses efeitos é a aproximação entre expressão visual e auditiva para que o leitor tenha a sensação de estar presenciando um fenômeno acústico na leitura.

Vimos que os recursos tipográficos dos quadrinhos tentam simular a sensação sonora por meio de imagens, o que, no caso da literatura, é feito através da pontuação. Vimos também que os quadrinhos se inscrevem na tradição da comunicação (entendida aqui como transmissão de conteúdos) através de imagens, mas, no seu caso, estabelece um novo código. Nosso trabalho não pretende estabelecer estreitas relações com um estudo aprofundado da história da imagem. Afinal, nosso objetivo principal é a análise dos quadrinhos enquanto uma forma de atualização do mito no mundo contemporâneo.

Por isso, apresentaremos a análise do mito de Electra em diversas reconfigurações, incluindo sua adaptação por um dos maiores criadores dos quadrinhos.

As onomatopéias aparecem nos diferentes planos da página para realçar, além de sua própria função sonora, a temporalidade da leitura de cada plano. Além disso, o alfabeto reconfigura-se com o fim de explorar o aspecto fônico da fala dos personagens, pois não há diferença entre maiúsculas e minúsculas, o que gera maior aproximação entre dimensão ortográfica e dimensão sonora. Assim, os elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos têm como principal preocupação o dinamismo da leitura.

Vejamos, agora, como esses elementos interagem ao gerar o ritmo narrativo próprio dos quadrinhos.

O ritmo narrativo – os elementos em interação

a) A página-título:

Talvez o elemento mais tardio incorporado a uma história em quadrinhos seja a página-título. Ao surgirem, as histórias em quadrinhos já possuíam um campo editorial exclusivo.[8] A página-título encerra a apresentação e o início da história a ser contada.

Na verdade, a página-título constitui uma entrada na narrativa, quando se trata da primeira página da história. Obviamente, estamos a tratar aqui somente das histórias mais longas, reunidas em revistas ou livros.[9]

[8] MOYA: 1977, 41-9. CIRNE: 1970, 35-7.

[9] Em realidade, uma espécie de plano-título é um elemento comum desde a década de 1980 nas tiras diárias, simbolizando o início de uma nova série (história completa) que se desenvolverá durante um determinado período nos jornais. Nesse caso, os comentários sobre a página-título também se aplicam ao plano-título das tiras de jornal.

Por ser a primeira página de impacto em uma história, alguns elementos convencionais e arbitrários deverão existir: o título da história, uma imagem que estabeleça o primeiro plano da narrativa, a primeira cena de impacto dramático.

O título, portanto, da mesma forma que as onomatopéias, assume carga visual somente vista em cartazes promocionais de filmes e nos títulos dos recentes desenhos animados. Engana-se quem pensa que a utilização de estilos diferentes para o título é um efeito que foi gerado a partir do advento do cinema. Na verdade, desde as primeiras histórias do *Menino Amarelo* (*Yellow Kid*, 1895), os títulos já apareciam de maneira estilizada como índice textual.

A exploração tipográfica dos títulos, vistos agora como formas visuais por excelência, resgata a questão do redimensionamento das letras sob seu aspecto fônico por concentrarem informações visuais sobre os elementos funcionais envolvidos na narrativa. Entretanto, o título de uma história, nos quadrinhos, é o dado mais voltado à textualidade. Trata-se, pois, de um elemento que, ao integrar a história, lembra o leitor que ele está no campo do textual e do imagético. O título compreende a primeira interrupção da narrativa — ele tem de ser realmente “lido”, não faz parte do hibridismo próprio dos quadrinhos —, mas, de maneira inversa, apresenta o jogo (emulação de movimento e som; ilusão – ilusionismo – estetismo do desenho) que está para iniciar.

Dessa forma, ao mesmo tempo em que resgata de outras mídias alguns recursos de interação com o leitor, a página-título serve como porta de entrada para a dinâmica narrativa dos quadrinhos. Mostrando um instante específico no tempo da narrativa, ela pode, exemplarmente, colocar-se como abertura de uma história, apresentando dados que não podem ser alocados em nenhum outro espaço da narração. Assim, a página-

título não é somente um espaço privilegiado para a ação narrativa, mas é também um espaço para que determinadas informações possam ser veiculadas ao leitor.

LJA – Liga da Justiça #25, 26

No exemplo acima, publicado originalmente em *The Flash* #200, vemos o título da história em destaque, trata-se do capítulo final de uma série. As letras são usadas de maneira estilizada, sugerindo uma história em que a velocidade ocupa o primeiro plano. Notemos como o sombreamento das letras em dois tipos de espectros de cores resgata a mesma idéia, dando a impressão de imagens residuais do próprio título.

Passemos ao desenho. Nele, vemos o momento de tensão máxima da série narrativa e o primeiro momento de tensão da história a ser contada. Trata-se do início da batalha final entre Flash e o segundo Flash Reverso. Este último, na edição anterior, ferira gravemente a esposa do herói. Note-se que, na página-título, encontramos no canto superior esquerdo e no canto inferior direito a apresentação dos dois personagens, espécie de pequeno histórico que não acrescenta, nem subtrai elementos à economia da história. Normalmente, esses pequenos textos servem como explicação dos personagens (ou de grupos de personagens) centrais da história. Além disso, vemos também a indicação dos autores da história, numa legenda clássica (quadrada, de fundo branco), informações que sempre são dadas na página-título.

Paradoxalmente, a página-título apresenta, ao mesmo tempo, uma entrada radical na narrativa (com a primeira cena clímax) e os elementos profundamente ligados à textualidade que não se relacionam com a dinâmica dos quadrinhos — título, créditos. Ou seja, a página-título apresenta duas tensões — a tensão narrativa, por um lado, e a tensão dos limites da linguagem dos quadrinhos, por outro, pois, apesar de apresentar textos e imagens, é nela que se evidencia a independência dos recursos.

Outro dado de extrema importância no caso da página-título é a virtual ausência de diálogos. No exemplo, temos apenas dois balões que servem ao propósito da cena — o desafio ao herói. Assim, a imagem toma o primeiro plano, dando ao leitor a exata apresentação da história. Nos quadrinhos, a página-título introduz o momento principal da ação. Os elementos textuais não atingem o centro, pois apresentam um problema: são elementos textuais que não apresentam o caráter híbrido próprio dos quadrinhos. Com isso, a imagem necessariamente toma o primeiro plano, desviando o olhar do leitor de tudo que não possa contribuir à narrativa.

Voltemos ao título. Claramente, ele segue a estilização de logotipos proposta por Mcluhan[10]. O título busca expressar a idéia de velocidade. Tal referência esclarece que se trata de um personagem cujo trunfo maior é a rapidez. Portanto, o título torna-se também uma espécie de ícone da própria história a ser narrada, tanto no aspecto textual quanto no visual. Segundo McLuhan, a revista em quadrinhos que extrapolou o conceito de logotipo foi a *MAD* nos anos de 1970:

> A revista *MAD* simplesmente transferiu o mundo dos anúncios para o mundo do livro em quadrinhos, e o fez justamente quando a imagem da televisão já começava a eliminar, por emulação direta, as histórias em quadrinhos.
>
> MCLUHAN: 1964, 191

Engana-se quem pensa que a página-título será sempre a página de abertura de uma história. Nem sempre isso ocorre. Quando a história é precedida de um prólogo, a página-título torna-se parte da narrativa, constituindo-se na primeira cena de ação dramática. As mesmas características são apresentadas: título estilizado, cena que ocupa a página inteira, créditos. Assim, a página-título pode ser entendida não somente como uma apresentação da narrativa a ser contada, mas como uma espécie de resumo dos principais caracteres da história. Isso acontece pela mediação entre o título e o aparecimento dos personagens centrais da história. A partir de então, o leitor é forçado a se concentrar nos personagens que aparecem logo de início, pois eles exprimem a própria a história.

[10] MCLUHAN:1964, 191. Os logotipos em Mcluhan são entendidos como imagens de fácil recepção por parte do espectador, tanto que, ao vê-las, remete-se logo ao produto que buscam representar.

b) O ritmo narrativo:

Moacy Cirne, em suas pesquisas sobre o desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos, definiu cinco categorias de histórias em quadrinhos que evidenciam a relação entre o tipo de produção e o veículo (mídia) na qual ela está inserida.

> 1) A tira diária de jornal cuja situação temática define-se em três ou quatro planos;
> 2) A tira diária de jornal cuja situação temática exige uma continuidade serial;
> 3) A página semanária de jornal cuja situação temática define-se nos planos que a formam;
> 4) A página semanária de jornal cuja situação temática exige uma continuidade serial;
> 5) A história completa publicada em revista ou álbum: a – como simples aproveitamento das tiras diárias ou páginas semanárias que têm continuidade; b – como aventura exclusiva para a revista.
>
> CIRNE: 1972; 37-8

Somamos a estas categorias mais uma: as aventuras feitas para revistas que são seriadas. Trata-se de séries contínuas de histórias que contam o dia-a-dia dos personagens, demonstrando, devido à situação temática em que se encontram, várias cenas do cotidiano unidas ao fantástico ou fabuloso. Além do evidente apelo comercial dessas histórias, há a aproximação óbvia com a estrutura em capítulos das telenovelas, pois o gancho narrativo ao final de cada edição deve levar o leitor a adquirir o próximo número. Como na telenovela, o leitor é levado à próxima edição pelo clima de tensão deixado na edição anterior, pois, apesar de tratar-se do cotidiano dos personagens, a história é montada para que o clima de tensão apareça e alcance sua maior intensidade ao final de cada edição.

Para cada categoria de história em quadrinhos, temos um ritmo próprio. Na tira de jornal, devido ao número restrito de quadros (ou planos) a serem usados, a síntese deve ser máxima, mesmo que tratemos de parte de uma história a ser contada. Assim, o último quadro deve apresentar o momento de clímax ou de tensão narrativa, para que o

leitor aguarde a seqüência. Muitas vezes, os autores de tiras têm de utilizar de recursos radicais para que seja possível atingir tal objetivo. No caso da tiras, especificamente, o recurso mais usado é a elipse, um corte preciso no desenvolvimento da cena para que haja um momento em que o leitor seja surpreendido por um acontecimento estranho ao desenrolar da história. Nos quadrinhos, esse fenômeno pode ser chamado de *corte*, uma mudança espacial ou temporal que ocorre na passagem dos quadros.

Stripmania – A revista de tiras de aventuras #2; 11

Percebe-se aqui a exata dimensão do fenômeno chamado elipse ou corte. Trata-se de uma série de histórias chamada “O Terrorista”, publicada no Brasil, diferentemente do original americano, de maneira conjunta. Porém, manteve-se a forma de tiras para que a continuidade da história não fosse alterada. Neste exemplo, vemos uma cena cotidiana: Peter Parker conversa com uma colega de Universidade sobre um boato publicado em jornal. Logo após, Peter continua a conversa, porém tratando de outro assunto, um encontro. O último quadro apresenta a elipse: Peter aparece abruptamente em outro local (pois estava no corredor da Universidade), trocando de roupa e assumindo sua identidade de herói. Nota-se que o corte é espacial, mas também estabelece um corte de tempo, pois a personagem, no mínimo, atravessou algumas salas até encontrar uma que estivesse vazia. A última cena em nada se relaciona com os

quadros anteriores, mas conduz o leitor ao momento futuro de tensão — a investigação do herói.

No caso das histórias longas, nas revistas, a relação entre os quadros é mais estreita. Os cortes espaciais e temporais são feitos de maneira menos abrupta. Nas tiras, o corte ou elipse é feito de maneira a provocar um pequeno choque de tensão no leitor, gerando a expectativa necessária para que ele possa continuar a história, no dia seguinte. Podemos entender, portanto, que nas tiras de jornal, de maneira análoga ao texto escrito, encontra-se um período cortado por um novo início que, gradativamente, encaminhará o leitor ao todo narrativo da série. Já nas histórias veiculadas em revistas, por termos uma relação mais próxima entre os quadros, a analogia mais produtiva é relacionada ao parágrafo. Cada história contida numa história em quadrinhos trata apenas de um pequeno tema na vida do personagem central, produzindo um efeito temático reduzido, se comparado ao todo da série.

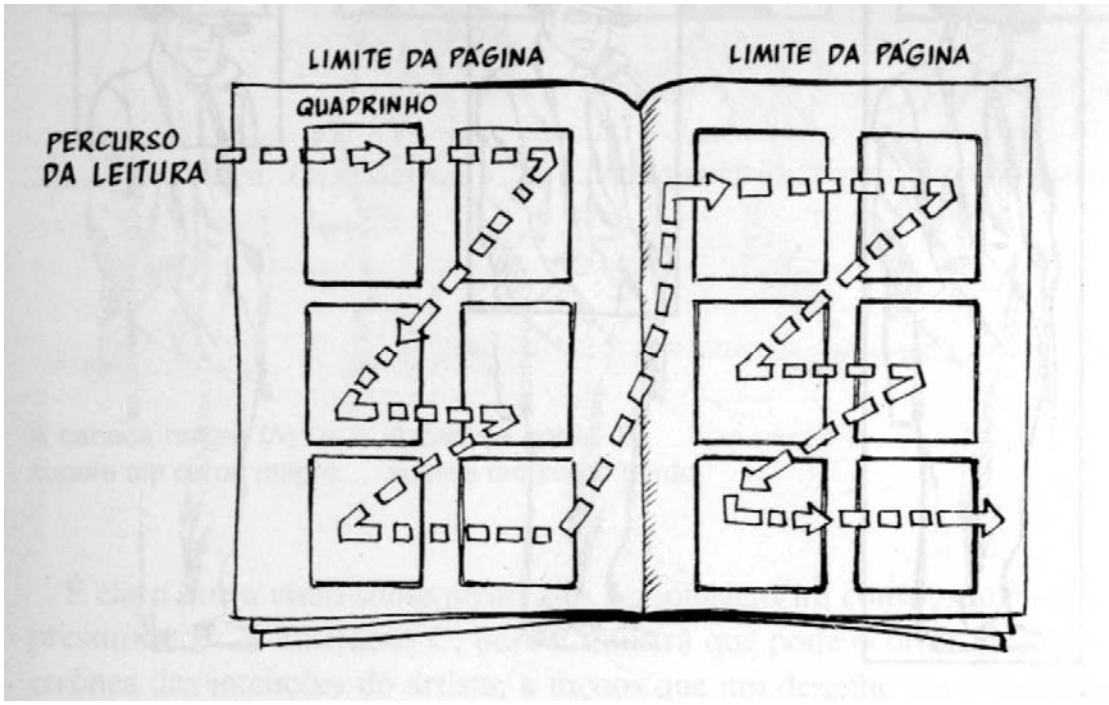
Nos dois casos, porém, vemos que a articulação entre os quadros obedece a um critério. Os diferentes planos formam uma espécie de sintagma de leitura. Eles obedecem a uma leitura análoga à do texto impresso. Ou seja, a leitur da página segue o mesmo padrão da página de um romance — os eixos vertical e horizontal são o mapa de leitura básico:

> Uma história quadrinizada só se realiza na articulação esquemática dos planos-quadros, fazendo com que cada quadro dependa do anterior para formar o conjunto, o todo semiótico do novo espaço de leitura.
>
> FERNANDES: 1976, 35

A relação entre os balões segue, da mesma forma, o esquema de dois eixos. Ou seja, o balão que estiver posicionado no local mais alto do quadro deve ser o primeiro a ser lido, da esquerda para a direita, e, assim sucessivamente. No caso das cultura

orientais, as regras horizontais se invertem pois obedecem as regras textuais de sua língua[11].

O eixo de leitura dos planos da página é, portanto, semelhante ao eixo de leitura da página de um texto escrito — da esquerda para direita (horizontal) e de cima para baixo (vertical). Porém, devido à liberdade formal da seqüência, a orientação pode inverter-se, fazendo com que a leitura se torne primeiramente vertical e depois horizontal. Segundo Eisner, a leitura ideal de uma página deve respeitar a leitura do público[12]. Assim, a leitura mais eficiente seria:



EISNER: 1999, 41

Vimos, portanto, que a leitura de uma página de quadrinhos respeita a leitura textual, reduplicando seus eixos e sua orientação. Isso garante, de certa forma, o dinamismo próprio da história, pois, ao utilizar um código já conhecido, o trabalho de

[11] LUYTEN: 2000, 15.
[12] EISNER: 1999, 41.

leitura torna-se mais veloz, garantindo que o movimento, cerne da linguagem dos quadrinhos, seja apreendido pelo leitor.

Linguagem literária e quadrinizada: o confronto

Todo texto apresenta duas variáveis. Eis a afirmação básica com a qual Bakhtin procura compreender os elementos fundamentais que tornam um texto um processo de comunicação eficaz. O texto apresenta-se como uma relação dinâmica de dois fatores que, ao colidirem, geram um enunciado:

> Dois fatores determinam um texto e o tornam um enunciado: seu projeto (a intenção) e a execução desse projeto. Interrelação dinâmica desses dois fatores, e a luta entre eles que imprime o caráter do texto.
>
> BAKHTIN: 2000, 330

Ou seja, para que haja enunciado, o autor precisa apresentar um aparato convencional que dará ao texto sua forma — a "Língua".[13] Assim, "se por trás do texto não há uma língua, já não se trata de um texto"[14]. A diferença básica entre arte textual e arte sensorial é, portanto, a língua, código arbitrário e convencional que serve de alicerce comunicativo para uma determinada sociedade. Ainda assim, os fatores que determinam o entendimento de um enunciado são extralingüísticos. Bakhtin chama-os de dialógicos:

> O autor está no todo da obra — e está no mais alto grau —, mas nunca poderia tornar-se parte integrante dela no plano das imagens (objetos).
>
> BAKHTIN: 2000, 337

[13] BAKHTIN: 2000, 331-333. Para o autor, a Língua é um sistema que está por trás de todo e qualquer texto. Trata-se, pois, do sistema de signos responsável pela reprodutibilidade textual, ou seja, seu entendimento por parte do ouvinte ou receptor.
[14] *Idem*, 331.

A chamada "presença do autor" é a relação dialógica enquanto atividade de leitura de um texto. É por isso que, ao lermos *Os Lusíadas*, por exemplo, sentimos a presença de Camões. Vemos algumas de suas aspirações em relação a Portugal e à monarquia, mas, ao mesmo tempo, não podemos afirmar que se trata das aspirações reais do autor, pois a linguagem literária, como todo texto, vincula-se ao plano das imagens, das sugestões. Ou seja, acabamos por encontrar Camões em certas imagens traçadas em seu texto, mas sabemos de antemão que se trata somente de um espectro de Camões, portanto, um símbolo.

A imagem literária é o suporte do texto, é aquilo que impulsiona o texto e é o exemplo inerente de cada texto[15]. Portanto, estamos tratando da imagem mental que traçamos com a sugestão que nos é dada pelo aparato lingüístico utilizado por determinada obra. Todavia, não devemos supor que a preocupação com a imagem na literatura é mera semantização dos objetos sob a forma de signos. Bakhtin assim entende o fenômeno literário:

> A imagem-objeto do homem não se reduz a uma pura coisificação. Pode esperar o amor, a piedade, etc. Mas o importante é que ela seja (e deve ser) compreendida. Na obra literária (como em todas as artes), tudo, até mesmo as coisas inertes (correlacionadas com o homem), é marcado de subjetividade.
> (...) O texto como reflexo subjetivo de um mundo objetivo. O texto é a expressão de uma consciência que reflete algo. Quando o texto se torna objeto de cognição, podemos falar do reflexo de um reflexo. A compreensão de um texto é precisamente o reflexo exato do reflexo.
> BAKHTIN: 2000, 340-1

Com isso, a imagem se torna não um objetivo do texto, mas o dado implícito de cada enunciado. O enunciado de qualquer obra literária é um aparato repleto de imagens que são utilizadas por cada autor, gerando e contendo vários outros enunciados

[15] "A imagem, embora se manifeste de um modo auto-revelador, é, não obstante, apresentada como *ele* (terceira pessoa) e não como *tu*. Ela é o objeto e exemplo. A relação com essa imagem ainda não é realmente dialógica." *Idem*, 339.

heterogêneos. Este é o chamado "dizer indireto", forma que relaciona dizeres de outras fontes ao dizer do próprio autor[16].

Sobre a relação entre as imagens e sua própria relação dialógica, Bakhtin esclarece:

> O problema é que essas imagens (linguagem-estilo) não aparecem numa obra colocadas uma ao lado da outra, enquanto dados lingüísticos. Entabula-se entre elas uma relação sutil e dinâmica, de um tipo especial. Esse tipo de relação pode ser definido como dialógico. A *relação dialógica* tem de específico o fato de não depender de um sistema relacional de ordem lógica (ainda que dialética) ou lingüística (sintático-composicional).
>
> BAKHTIN: 2000, 345

A imagem mental que fazemos ao ler uma obra, portanto, sofre dois processos. Em primeiro lugar, à relação própria com o texto cria uma dinâmica particular de sucessão e retorno, construindo-se na medida em que o leitor interage com a obra. Além disso, temos também a relação entre o leitor, a obra e as outras obras conhecidas por ele, traçando um diálogo em aberto com o repertório constituído por esse leitor, sejam obras ficcionais, sejam obras científicas.

Desejamos, a partir de agora, propor um problema: como essa relação se dá na obra quadrinizada? Analisamos os componentes básicos de uma história em quadrinhos, tanto nas diferentes mídias em que se encontra, como também em seu processo próprio de linguagem, mas a pergunta que fazemos agora é: como entender as histórias em quadrinhos sob a ótica do enunciado bakhtiniano? Para tanto, recorremos mais uma vez a Will Einser:

---

[16] "O autor de uma obra literária (de um romance) cria um produto verbal que é um todo único (um enunciado). Porém ele a cria com enunciados heterogêneos, com enunciados do outro, a bem dizer. E até o discurso direto do autor é, conscientemente, preenchido por palavras do outro. O *dizer* indireto, a relação com sua própria língua concebida como uma das línguas possíveis (e não como se sua língua fosse a única língua incondicionalmente possível)." *Idem*, 343.

> As imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certo refinamento por parte do leitor (ou espectador). A experiência comum e o histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor.
>
> EISNER: 1999, 24

Para Eisner, a imagem é o que chamamos até aqui de desenhos. Este desenho é usado como uma forma de narrativa nos quadrinhos, conforme já foi dito. Portanto, o desenho (imagem) pode ter ou não a presença de texto para elucidar alguma lacuna da progressão narrativa dos quadros de uma história. Mesmo assim, é necessário um certo aparato convencional para que seja entendido que um desenho de um homem representa um homem em determinada história, ou seja, para o entendimento de um desenho, como para o entendimento de um texto, é indispensável o conhecimento dialógico.

Além disso, a leitura dos gestos representados pela sucessão dos desenhos deve ser clara. Isso significa que o leitor deve estar atento em relação ao diálogo entre as imagens e gestos que são representados em cada quadro da narrativa. Os desenhos de posicionamentos humanos (gestos) nos quadrinhos assumem um caráter de universalidade, se contrastados com outras mídias, como a televisão ou o cinema, onde os gestos estão intimamente ligados ao potencial de cada ator. No caso dos quadrinhos, a relação dialógica ocorre através do plano imagético. Os recursos ultrapassam o campo da imagem, bem entendido. Porém, cabe notar que é através da imagem que grande parte do entendimento da narrativa se forma.

Tanto na linguagem literária, quanto na linguagem quadrinizada, a relação com a visão é de primeira importância. Na linguagem literária, é o jogo de imagens que leva o leitor ao mundo ficcional de determinada obra. No caso dos quadrinhos, essa relação é mais direta, pois as imagens já são um dado específico de sua textualidade. Mesmo

assim, a sugestão é um fator importante aos quadrinhos, devido à própria explicitude do apelo visual.

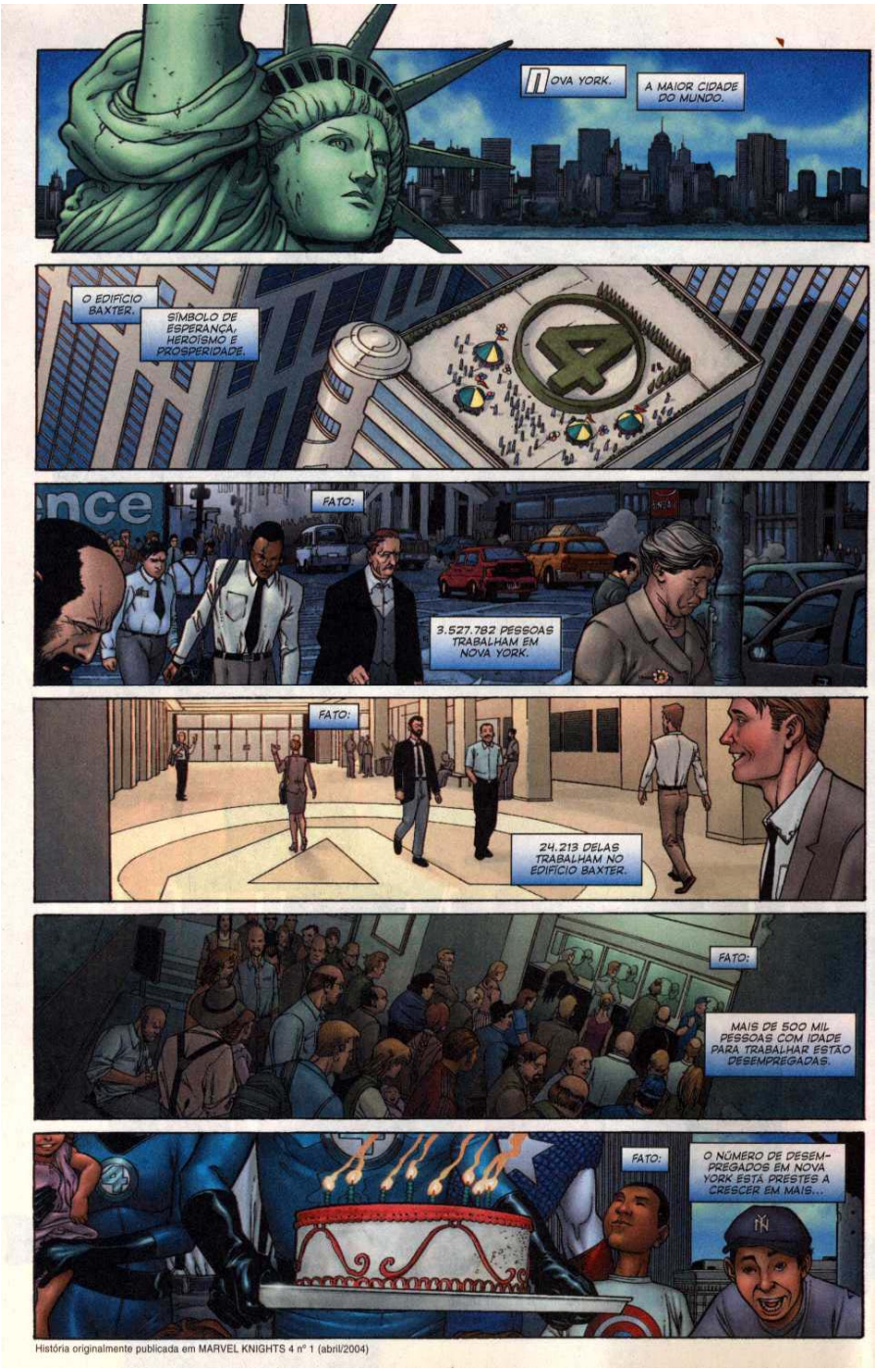
Devemos lembrar que, de maneira semelhante, os quadrinhos também utilizam o recurso textual. Contudo, o texto quadrinizado carrega em si a questão específica da oralidade, ou seja, o texto dos balões nada mais é que emulação da fala e, como vimos, trabalha também com certos recursos próprios da utilização da imagem. Assim, a questão da leitura do coeficiente textual dos quadrinhos se dá de maneira diversa à do texto literário. Fernandes esclarece:

> (...) o fato de uma história em quadrinhos ser mais rápida que uma história que usa simplesmente os signos da escrita, é que a história em quadrinhos sintetiza, faz corte elípticos precisos, serve-se do "dizer" da imagem, em seqüências onde, no caso da prosa escrita, a palavra tem que formular longos segmentos fraseológicos, longos trechos de discurso que o leitor tem de percorrer se quiser entender completamente os fatos narrados ou paisagens descritas pelo autor.
>
> FERNANDES: 1976, 37

Mesmo assim, conforme já dissemos, o elemento narrativo dos quadrinhos pode assumir uma função mais próxima da literária. Nas legendas, sua função é tão reduzida que passa imperceptível pelo leitor, pois se trata de um guia entre os cortes elípticos: locais e tempos que se transformam com o passar dos quadros. Assim, o elemento textual da legenda é o suporte de localização do leitor ao se deparar com os cortes elípticos mais bruscos.

Esses cortes apresentam-se, na maioria dos casos, como elipses locativas, ou seja: há uma mudança súbita de lugar para que o leitor possa, ou ver de maneira mais detalhada determinada cena, ou ver o que acontece simultaneamente a um evento em outro local importante para a história. Vejamos um exemplo mais recente do primeiro caso, extraído de uma publicação brasileira que se destina a apresentar uma história completa de determinado personagem ou de determinado grupo de personagens. O

exemplo abaixo trata de uma história sobre o grupo de personagens conhecido como Quarteto Fantástico (*The Fantastic Four*), trata-se do aniversário do filho de dois integrantes do grupo, Franklin Richards:



Marvel Apresenta #17, 4

Temos aqui uma visão panorâmica que serve de apresentação para a história. Trata-se, na verdade, de um pequeno prólogo com o intuito de situar o leitor tanto no

local da história, quanto no seu tema — o desemprego. Porém, há claramente um problema na seqüência das imagens. Os cortes elípticos, mesmo com o tempo congelado, são muito grandes: somos levados da Estátua da Liberdade ao Terraço do Edifício Baxter.[17] Então, vislumbramos uma rua qualquer em Nova York, novamente retornamos ao Edifício Baxter, mais uma vez à rua (especificamente estação de metrô) e, por fim, voltamos ao Terraço do Edifício Baxter. Os dois primeiros quadros apresentam a chave de comparação ao localizar o leitor no espaço da narrativa, mas só conseguem isso por meio das legendas "Nova York. A maior cidade do mundo" e "O Edifício Baxter. Símbolo de esperança, heroísmo e prosperidade". Os próximos quadros apresentam em suas legendas a narrativa do problema. Mesmo assim, nota-se a preocupação de ambientar o local "Nova York/Edifício Baxter". Ou seja, apesar de ser um elemento ligado à textualidade, as legendas também assumem um papel na interação texto e imagem, pois só apareceram para esclarecer ou compor uma cena com o auxílio dos desenhos da narrativa.

Uma vez que a imagem forma estruturalmente os quadrinhos, uma questão proposta por Bakhtin ainda não obteve um correlato nesse tipo de linguagem: que elemento desempenharia a mesma função, na narrativa em quadrinhos, que a imagem tem na literatura?

Nossa pesquisa aponta para a questão do movimento. Os quadrinhos sugerem uma movimentação que não existe numa página. É um dado que exige do leitor estabelecimento das conexões necessárias para gerá-las. Scott McCloud prefere chamar o movimento de tempo[18]. Discordamos de sua proposta, pois a temporalidade narrativa é um dado explicitado pela relação do que é mostrado com o que é narrado. Trata-se,

---

[17] Edifício ficcional que serve de sede e moradia do Quarteto Fantástico, situado na Ilha de Manhattan.
[18] Eisner prefere dar o nome de "timing" (1999, 25-37).

pois, de um efeito que é gerado pela própria narrativa quadrinizada e não por sua referencialidade. Vejamos o que diz o autor:

> Nos quadrinhos, cada painel[19] mostra um único momento no tempo e, entre esses momentos congelados — entre os quadros —, nossa mente preenche os momentos interpostos, criando a ilusão de tempo e movimento. Certo? É claro que não! O tempo nos quadrinhos é muito mais complexo que isso! (...)
> Assim como as figuras e os intervalos entre elas criam a ilusão de tempo através da conclusão, as palavras introduzem o tempo representando aquilo que só pode existir no tempo — som.
> MCCLOUD: 1995, 94-5

Contudo, ao afirmar que somente os intervalos tratam da relação de tempo e movimento, o autor esquece que sempre há algo a ser complementado entre os quadros. Em uma determinada cena, os quadros mostram especificamente um dado momento no espaço e no tempo (mesmo que se trate de um único local na seqüência), e, na relação entre os quadros, ou seja, na própria seqüência, a passagem de tempo é mostrada. Mesmo com isso, um dado mais sutil na interação da seqüência sugere ao leitor os movimentos que estão acontecendo.

Batman – O Cavaleiro das Trevas 2 #1, 16

[19] McCloud chama de "painel" a unidade interacional da página de quadrinhos. Ou seja, é a mesma categoria que Cirne denomina "plano" e que, nesta Tese, chamamos de quadro.

Nesta página, tempos dois movimentos: a brusca aparição das rodas de patim nos sapatos da Moça-Gato (quadro 3) e a queda de Ray Palmer até o pé esquerdo da heroína (quadros 1, 2 e 3). No primeiro movimento descrito, no terceiro quadro, sua ação é gerada por meio de uma onomatopéia — “Snakk!” —, unindo a situação som à situação movimento. O segundo movimento se dá pela transição dos diferentes quadros da página, todo o contexto estaria comprometido se não existisse essa gradação. Em cada quadro, Palmer ocupa um determinado ponto no espaço, mas, ao ocupar um determinado espaço na relação entre os quadros, ele remete a um determinado tempo. Nessa junção, a ilusão de movimento é gerada, formando o todo da cena.

Em cada seqüência de quadros de uma história em quadrinhos o movimento é gerado por referenciais específicos. Para que haja a ilusão de movimento, sempre será necessário que algo em cada cena ocupe lugares e tempos diferentes. Ao conceituar *timing*, Eisner propõe que o tempo nos quadrinhos é um dado relativo a algo na cena que deverá ser exposto, gerando ritmo[20]. Ou seja, o *timing* também é uma forma de iludir o leitor, sugerir movimento, pois se trata de algo relacionado às imagens — tempo e espaço mutáveis na interação dos planos na narrativa.

Na literatura, os índices de tempo e espaço têm de ser dados sob a forma dos signos lingüísticos. Afinal, a literatura é mediada pela língua. No caso dos quadrinhos, a base é a relação com a imagem. Assim, não importa a descrição temporal a ser dada — passado ou futuro, Idade Média ou II Guerra Mundial — ela estará exposta em cada quadro, possibilitando ao leitor a interpretação de tais imagens, delimitando a cadeia de eventos que colocará cada personagem em seu tempo.

[20] EISNER: 1999, 28-30.

Autoria e controle de personagens – literatura x quadrinhos: segundo round

Uma questão complexa no campo de quadrinhos é a questão da autoria. Em termos de literatura, normalmente cada autor é responsável por seus personagens, em determinada obra. Na maioria dos casos, o fim de um livro delimita o fim dos personagens. Claro que isso não exclui o fato de o autor ter liberdade total para retornar a personagens para contar uma nova história ou dar seqüência a uma narrativa anterior.[21]

Nas histórias em quadrinhos, há uma importante distinção. Os personagens dos quadrinhos de super-heróis, principalmente, são usados por vários autores. Equipes de criação são formadas para que, num período específico, trabalhem com determinado personagem, em um título específico. Por exemplo, *Superman* é um personagem que foi criado em 1938 e, atualmente, é o personagem principal de 4 títulos em sua editora (*Superman, Action Comics, Superman/Batman, Adventures of Superman*). Cada título pertence a uma equipe de criação específica, composta por argumentista, desenhista, arte-finalista.

O "autor" nos quadrinhos é, em realidade, um ser coletivo — um pouco como no cinema. Os personagens de quadrinhos, apesar de possuírem títulos específicos que contam suas histórias, costumam aparecer em edições de outros personagens. É claro que este dado torna uma pesquisa sobre a vida de um personagem de quadrinhos difícil, pois, devido à importância do personagem a ser estudado, o número de histórias pode se tornar imenso. Mesmo assim, as equipes de criação específicas dos personagens tentam adequá-las à continuidade[22] de todo o universo ficcional[23] da editora. Cada editora,

---

[21] É o que acontece, por exemplo, em *Esaú e Jacó* e *Memorial de Aires*, de Machado de Assis.

[22] Continuidade é um termo específico dos estudos sobre quadrinhos. Porém, pouco há sobre o tema especificamente. Aqui, refiro-me à continuidade como "uma espécie de tempo que se contorce: aumenta e

graças ao enorme número de personagens e de sua publicação contínua ao longo dos anos acaba por criar literalmente um universo ficcional, por isso, para os estudos de quadrinhos como objeto ficcional, principalmente no caso do gênero super-herói, deve-se deixar claro de que universo (editora) se trata.

Além disso, temos ainda a utilização desses personagens fora de seu contexto ficcional específico. Eles são retirados da continuidade e reinseridos em diferentes locais e épocas. Umberto Eco fez algumas considerações sobre esse tipo de abordagem, chamando-a de *Imaginary Tales*[24]. Um exemplo: Superman já foi deslocado, em sua origem, para Gotham City, tornando-se membro da família Wayne e participando dos eventos que culminariam na criação de Batman[25]. Claro que, para a manutenção da simbologia do Homem de Aço, o final da história mostra-nos que o personagem torna-se novamente um herói regido pelo conteúdo arquetípico da exemplaridade. Segundo Eco, uma boa parte dessas histórias visa atender um apelo dos fãs.[26]

Os personagens de quadrinhos, portanto, diferem dos personagens literários por conta da questão da autoria. O controle necessário para que um personagem de literatura, por exemplo, seja descrito ao longo de uma obra e de suas próprias análises, só é conseguido nos quadrinhos devido à contínua análise de suas histórias, pois esse personagem move-se por um tempo conhecido como continuidade cronológica — uma espécie de extra-tempo que somente existe por causa da longevidade da produção quadrinizada.

---

diminui na medida em que as histórias são inseridas como conteúdos cronológicos de cada personagem" (AMORIM NETO: 2004).

[23] Utilizo aqui o termo *universo ficcional* para indicar que cada editora "cria" uma planeta Terra, contendo, ao mesmo tempo, locais imaginários e representações de locais reais.

[24] ECO: 2000, 258-60.

[25] *Super-Homem — O morcego de aço*: 1994.

[26] ECO: 2000, 258-9.

Como vimos, o enunciado não pode ser entendido somente como uma correlação de signos lingüísticos. Uma narrativa pode se formar de várias maneiras e meios. Nosso trabalho pretende esclarecer que não há diferenças de importância entre um ou outro tipo de linguagem, mas sim que os modos de elaboração lingüístico-ficcionais de cada tipo de narrativa são diferentes e, graças a isso, as comparações podem ser feitas, gerando um estudo mais abrangente daquilo que chamamos de *narrativa*.[27] Privilegiamos aqui o trabalho com os quadrinhos por ser nosso foco de compreensão de um problema maior: como entender um gênero narrativo que, desde seus primórdios, utiliza as imagens como parte essencial de sua linguagem? Além disso, nossa hipótese aponta para outro problema: constatando a influência de uma determinada tradição (lingüística e ficcional), os quadrinhos podem ser vistos como uma renovação mitológica na chamada cultura de massas?[28]

Lendo quadrinhos

Imagem e texto são, definitivamente, os dados que constituem a narrativa das histórias em quadrinhos. Com a imagem, perde-se o caráter descritivo do texto. Não há mais espaço para que o texto envolva o leitor em descrições. Porém, ao trabalhar com a imagem, os quadrinhos relacionam-se com a longa tradição imagética das diferentes artes, ultrapassando o caráter meramente ilustrativo.

Mesmo com o respaldo da imagem, o texto ganha um importante papel, pois a própria imagem não consegue por si só abarcar todo o conteúdo narrativo a ser exposto — diálogos, cortes bruscos no tempo e espaço. Enquanto a imagem representa um

[27] Para uma definição de *narrativa*, ver STALONNI:2001, 83-90.
[28] No capítulo 3, discutiremos o entendimento atual do termo *mito*.

dinamismo narrativo, o texto torna-se a síntese desse mesmo eixo dinâmico, sendo contaminado por variados aspectos imagéticos.

Nas histórias em quadrinhos, cada aspecto de composição está relacionado com a questão central da representação por meio da imagem. Vários níveis são apresentados ao leitor para que a interpretação desses níveis possa gerar o fenômeno da leitura. Assim, um leitor de quadrinhos não lê somente o texto, mas lê as imagens que configuram a narrativa.

Com a conquista plena da imagem, os quadrinhos passam a outro dado implícito de representação — o movimento. Por meio da capacidade sígnica da relação imagem-texto, o movimento passa a ser o principal efeito gerado na leitura de uma obra quadrinizada. Trabalhando de maneira comparada, vimos que a linguagem dos quadrinhos e a linguagem literária desempenham papéis diferentes no fenômeno da leitura. A língua recodifica-se nas histórias em quadrinhos, tornando-se um correlato da sonoridade, da voz dos personagens. Além disso, as onomatopéias, que tomam o espaço próprio da imagem, tornam-se o maior exemplo da relação do campo sensorial, representando espacialmente todo o tipo de explosões e pequenos sons que enriquecem nosso cotidiano.

Trabalhamos, portanto, as histórias em quadrinhos como um todo. Não houve preocupações em destacar um de seus gêneros para a especificação do *corpus* desta Tese. No próximo capítulo, estudaremos as implicações que essa nova postura sensorial gera em termos do desenvolvimento de uma estética dos quadrinhos. Assim, analisaremos as questões relativas ao Risível e ao Belo nas histórias em quadrinhos, em especial, nos quadrinhos de super-heróis.

Livros Grátis

(http://www.livrosgratis.com.br)

Milhares de Livros para Download:

Baixar livros de Administração
Baixar livros de Agronomia
Baixar livros de Arquitetura
Baixar livros de Artes
Baixar livros de Astronomia
Baixar livros de Biologia Geral
Baixar livros de Ciência da Computação
Baixar livros de Ciência da Informação
Baixar livros de Ciência Política
Baixar livros de Ciências da Saúde
Baixar livros de Comunicação
Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE
Baixar livros de Defesa civil
Baixar livros de Direito
Baixar livros de Direitos humanos
Baixar livros de Economia
Baixar livros de Economia Doméstica
Baixar livros de Educação
Baixar livros de Educação - Trânsito
Baixar livros de Educação Física
Baixar livros de Engenharia Aeroespacial
Baixar livros de Farmácia
Baixar livros de Filosofia
Baixar livros de Física
Baixar livros de Geociências
Baixar livros de Geografia
Baixar livros de História
Baixar livros de Línguas

Baixar livros de Literatura
Baixar livros de Literatura de Cordel
Baixar livros de Literatura Infantil
Baixar livros de Matemática
Baixar livros de Medicina
Baixar livros de Medicina Veterinária
Baixar livros de Meio Ambiente
Baixar livros de Meteorologia
Baixar Monografias e TCC
Baixar livros Multidisciplinar
Baixar livros de Música
Baixar livros de Psicologia
Baixar livros de Química
Baixar livros de Saúde Coletiva
Baixar livros de Serviço Social
Baixar livros de Sociologia
Baixar livros de Teologia
Baixar livros de Trabalho
Baixar livros de Turismo