



HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DO SURGIMENTO À CONSTITUIÇÃO DO GÊNERO

Prof^a M^a Vanessa da Silva Alvesⁱ

RESUMO – Este artigo propõe uma análise dos recursos que caracterizam a linguagem das histórias em quadrinhos, isto é, os elementos gráficos presentes nas HQs que compõem o gênero. Para isso, será necessário remontar ao surgimento das narrativas sequenciais para, posteriormente, observar que muitos aspectos empregados nessas formas incipientes de comunicação, apesar de sofrerem modificações ao longo do tempo, colaboram, ainda, para preservar o caráter narrativo das imagens sequenciais quadrinizadas.

PALAVRAS-CHAVE: Linguagem dos quadrinhos; Elementos gráficos; Comunicação humana.

ABSTRACT - This article offers an analysis of the features that characterize the comics language, in other words, the graphic elements presents in the comics that make the genre. For this purpose, it will be necessary to remind the resource of sequential narratives to later observe what is affected by the incipient forms of communication, despite being modified over time, collaborating, still, to preserve the narrative character of the comics sequential images.

KEYWORDS: Comics language; Graphic elements; Human communication.

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

Introdução

Apesar de ser difícil precisar a origem das histórias em quadrinhos, sabe-se que seu princípio narrativo predominantemente imagético remonta às primeiras

manifestações de cunho artístico, religioso e/ou comunicativo da humanidade.

A força narrativa das imagens dispostas em sequência, portanto, é formada a partir de uma série de grafismos observáveis de modo recorrente nas histórias em quadrinhos e, que



portanto, são responsáveis pela caracterização do gênero. O emprego do balão, o uso do apêndice, a disposição dos quadros, sarjetas e linhas cinéticas, a escolha do traço, das onomatopeias e dos recursos que compõem o letreiro, por exemplo, são fatores que, muito além de caracterizar as histórias em quadrinhos, depreendem maior esforço interpretativo por parte do leitor, já que o emprego de cada um desses elementos - e suas variações - enriquecem a leitura, tornando-a mais significativa e desafiadora.

Nesse sentido, o presente artigo apresenta, inicialmente, a importância das narrativas gráficas para a comunicação, introduz a origem das HQs para, por fim, mencionar e exemplificar os recursos que definem o gênero.

As narrativas imagéticas e sua importância na comunicação humana

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

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

ler histórias, diante das mudanças sócio-temporais.

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

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

Uma breve introdução à origem das Histórias em Quadrinhos

Apesar de o pioneirismo na produção quadrinizada não ser um consenso entre os pesquisadores que atribuem a Töppfer e a Busch o título de precursores na criação do gênero, muitos consideram que o primeiro texto que reunia a maioria dos recursos da linguagem quadrinizada surgiu em formato de



tira semanal entre os anos de 1894 e 1895, com o personagem fixo que trajava um roupão amarelo, onde eram transcritas suas falas ou pensamentos, do americano Richard Outcault, **The Yellow Kid**.

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

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

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

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

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

Traços gráficos que compõem a linguagem quadrinizada

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

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



personagem, também sozinho) ou uma interação conversacional entre personagens.

O balão teve sua primeira aparição em **Ally Sloper's Half Holiday**, uma série de histórias produzida por Charles H. Ross e Emile de Tessier para um jornal inglês, em 1867. A figura 23 apresenta-nos Ally como um anti-herói cômico, retratado no primeiro requadro recusando uma proposta de um tratamento capilar que promete fazer seus

cabelos crescerem, ao qual rejeita com veemência. Na sequência, pensando que buscaria alguém, o personagem em primeiro plano cai na escada, provocando risos de crianças, ao fundo; e por último, em grande parte das noites calmas e silenciosas, quando ninguém está olhando, o personagem parece aliviado demais, ainda que resfriado.

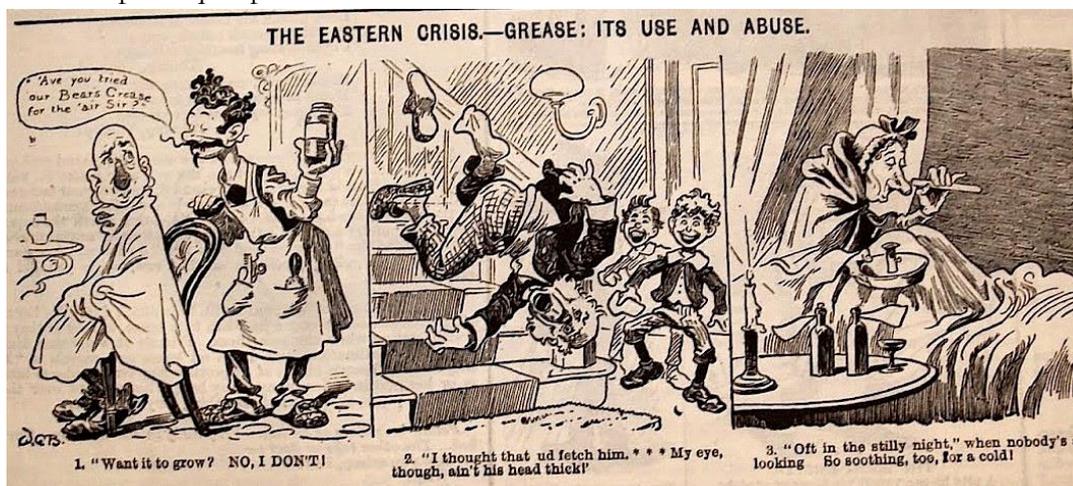


Figura 1

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

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

Outro marco na origem do balão é a história pioneira **The Yellow Kid**, na qual a

fala ou o pensamento do garoto amarelo era, costumeiramente, representada em sua roupa. Na história publicada em 1896, no entanto, já aparecem balões e a partir dela, várias outras produções incorporaram o recurso.



Figura 3
 Balão uníssono em *Mafalda*, Quino, 2012

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

Outro recurso que enfatiza a expressividade do balão é a possibilidade de atribuir-lhe cor, como podemos observar na

figura 4. O objetivo do autor é conferir autoria às falas dos personagens que interagem na história. Assim, de modo intencional, a mesma cor do uniforme do vendedor, a cor laranja, foi-lhe atribuída e empregada ao balão de sua fala. Dessa maneira, podemos entender que da mesma maneira que o uniforme laranja é um indício da companhia para a qual o homem trabalha, seu discurso também é configurado, como o de alguém que representa uma empresa.



Figura 4
 Balão diferenciado pela cor em *Os levados da breca*, Wesley Samp, 2015

A consumidora manteve a cor branca no seu balão, pois seu discurso é neutro e, de forma oposta ao que ocorre com o vendedor, desinteressado em representar algo. No último quadro, a sobreposição de balões

mostra o assalto ao turno da fala, isto é, a consumidora foi interrompida no meio de sua frase pela fala do vendedor.

As expressões faciais corroboram com o exposto, uma vez que o entusiasmo repentino



do vendedor é percebido pelo aumento do tamanho dos seus olhos e na expressão prolongada “aaaaahhhhhh”, quando, enfim, compreende o que a consumidora queria e ele atinge seu objetivo que é vender. Já a consumidora, cuja postura corporal pouco se modifica, com exceção da sobrancelha,

acentuada, tem um olhar de perplexidade diante de seu interlocutor.

O conteúdo do balão, geralmente representado com palavras, pode também abrigar imagens, sem que haja perda de sentido, conforme podemos verificar na figura 5, quando aquelas são substituídas por estas na fala.



Figura 5

Balão com imagens em Mafalda, Quino, 2012

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

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

A opção pela inversão das linguagens pode ser explicada, segundo Iser (1999), pelo fato de que “não somos capazes de apreender um texto [escrito] num só momento; o contrário ocorre na percepção de um objeto dado [imageticamente]” (p.11). O autor afirma ainda que tal figura (objeto) “talvez não seja

captado em sua totalidade, mas se encontra a princípio com um todo diante da percepção” (p. 12).

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

Outro fator de destaque e que se relaciona diretamente com o balão é o apêndice. Este não passa de um complemento daquele, sendo o indicador do autor da fala; revela, além disso, a direção de um som e enriquece a carga expressiva do balão. Há, na figura 6, na tira de Calvin e Haroldo, três diferentes tipos de apêndice.



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

Assim como balão e apêndice mostram-se recursos significativos na leitura dos quadrinhos, a divisão da história em quadros também consta como um elemento expressivo da linguagem quadrinizada. Conhecidos como **requadros**, a sequência representada por esses limites pode imprimir conotações diversas às cenas que são retratadas. Na tira a seguir (figura 8), o autor propõe uma reflexão ao leitor, com o recurso de duplo sentido empregado pela palavra “limites”.



Figura 8

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

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

A sequência de quadros não traz um enredo narrativo, pois a proposta do autor é incitar a reflexão no leitor acerca da fuga de limites, isto é, da importância da liberdade. O uso do pronome “me” pode direcionar nosso entendimento da tira como resultado de um desabafo do autor em seu processo criativo: utilizar uma sequência de poucos requadros para compor uma história pode parecer sufocante; o alívio, no entanto, se encontra quando não há linhas demarcatórias, ou seja,



quando no ato da produção o autor possui liberdade criativa para fugir de padrões.

Associado ao requadro está a **vinheta**, ou **sarjeta**, que corresponde ao espaço vazio entre as cenas. É um recurso gráfico explorado por alguns autores e que gera

efeitos interessantes para chamar a atenção para um recurso que passa despercebido por muitos leitores, conforme se pode observar na tira de Estevão Ribeiro, na figura 9.

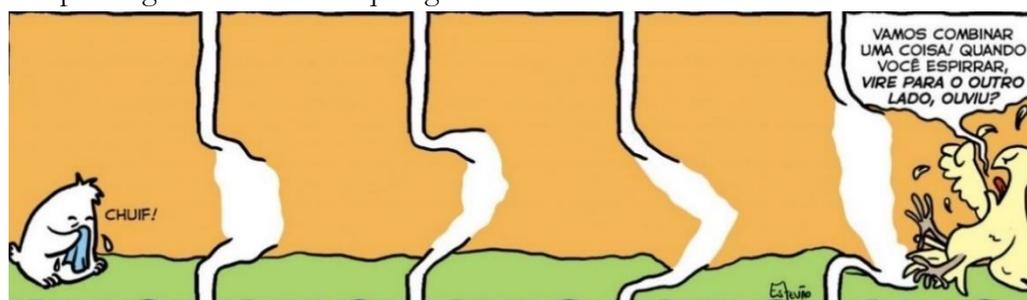


Figura 9

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

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

McCloud (1995) explica a função do recurso ao afirmar que a divisão das histórias em quadros faz surgir a sarjeta. Não há nada entre os dois quadros, mas a experiência de cada leitor indica que deve ter acontecido alguma coisa na passagem de um quadro ao outro. E, apesar de ter o tempo e o espaço fragmentados num ritmo recortado que

revela momentos dissociados, somos capazes de “**conectar** esses momentos e **concluir mentalmente** uma **realidade contínua e unificada** (grifos do autor)” (p.67).

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

Outros efeitos, porém, são possíveis e até mais frequentes nos quadrinhos, conforme retratado na figura 10, na história de Will Tirano.



Figura 10

Sarjeta em *Rifa*, de Will Leite, 2015

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

A ironia presente na história se contrói, à medida que o leitor relaciona a fala de Jesus e a retratação imagética da Santa Ceia, no exato

momento em que o Mestre, solenemente, revela aos discípulos que será traído. Surge, então, no meio deles um discípulo que assalta o turno de sua fala para oferecer uma rifa, cujo prêmio – chocolates – remete-nos ao fato de que, após a morte de Jesus, haveria sua posterior ressurreição, a Páscoa.

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



Figura 11

Linhas cinéticas em *Snoopy*, de Schulz, 2011



É possível perceber, na figura 11, que as linhas cinéticas aparecem em todos os quadros durante um treinamento de beisebol da turma do Snoopy. O time de Charlie Brown tem dificuldade em receber as bolas, que viajam por todos os quadros. O percurso é marcado por linhas tracejadas no primeiro e último quadros, ou seja, linhas descontínuas ou pequenos segmentos dela, convergindo numa mesma direção e múltiplas, quando observamos sua duplicidade no segundo e terceiro quadros.

O pessimismo e a fama de fracassado acompanham Charlie Brown nas histórias de

Peanuts. Como líder de um time de beisebol limitado, o personagem mantém seu discurso incrédulo com relação a progressos nos treinamentos.

Direcionando o foco à imagem dos quadrinhos, podemos observar diferentes modos de retratar os personagens. Ficando à escolha de cada autor, as figuras podem ser desenhadas seguindo uma linha mais realista, mais estilizada ou caricatural. Na figura 12, o personagem Homem Aranha é representado nos três traçados possíveis e usuais na produção de quadrinhos.



Figura 12a



Figura 12b



Figura 12c

Homem aranha: traço realista (12a), estilizado (12b) e caricato (12c)



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

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

Em Mafalda, Quino utiliza variações de tamanho e formatos da letra para imprimir diferentes significados ao conteúdo proferido por seus personagens. No exemplo a seguir (figura 13) a pequena contestadora nos revela um exemplo do que foi exposto anteriormente.



Figura 13

Expressividade da letra em Mafalda, Quino, 2012

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

com a expressão “bemmmm”, tendo a última letra prolongada, revela sua cautela para não entristecer a filha com a resposta contrária à esperada. Diante de tal situação, Mafalda se exalta, soltando um grito de protesto que assusta seu pai de tal



forma que ele chega a soltar a xícara que estava levando à boca, além de ser abafado pelo aumento das proporções do balão da menina.

As onomatopeias também são recursos fortemente associados aos quadrinhos,

mesclando elementos verbais e visuais em sua composição. A carga sonora está presente nelas por serem a forma visível de comunicar os sons, por meio da escrita.



Figura 14

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

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

A surpresa diante do final da vida é o tema retratado na tira. A morte,

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

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

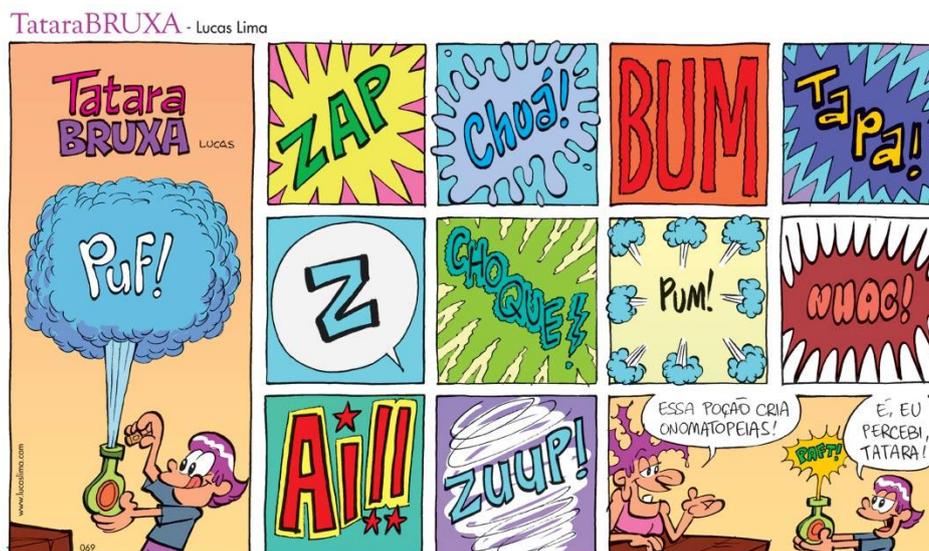


Figura 15
Onomatopeias em **TataraBruxa**, de Lucas Lima, 2014

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

Além dessa possibilidade, há também os símbolos convencionalmente aceitos empregados como representação de algo amplamente conhecido nos quadrinhos: as

metáforas visuais. Elas enriquecem o conteúdo das histórias por expressarem conotações conhecidas pelo público sem que precisem, necessariamente, explicitar sua intenção. Entre os mais comuns, corações indicam paixão; raios, caveiras e bombas indicam briga, raiva ou palavrão; carneirinhos significam sono, assim como a letra “z”.

No exemplo expresso na figura 16, Schroeder conversando com Charlie Brown apresenta-nos, em cifras musicais, o que está cantarolando. Ainda que grande parte dos leitores possa não compreender o código empregado na representação das cifras assim como Charlie Brown, o leitor percebe que tais sinais indicam a composição de uma música.



Figura 16

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

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

que acaba se tornando uma espécie de logotipo.

Nas revistas da Turma da Mônica, por exemplo, há o cuidado por parte de Maurício de Sousa, seu idealizador, que no título de cada revista – que leva o nome do personagem – haja uma identificação imediata com este, conforme se pode verificar nas figuras 17a, 17b e 17c.

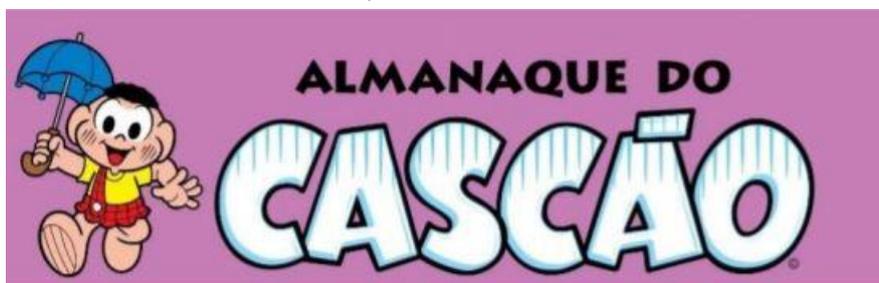


Figura 17a

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

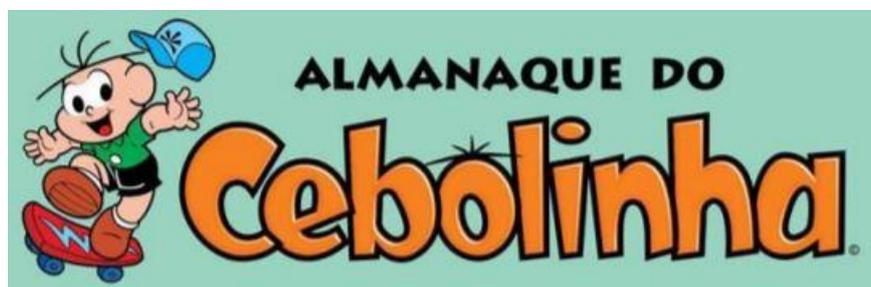


Figura 17b

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



Figura 17c

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

Na nomeação dos almanaques, isto é, na seleção das melhores histórias dos personagens acima, percebemos que as escolhas gráficas são pensadas para criar identidade, de modo que cada um deles seja associado à sua história. O primeiro letreiro (figura 17a) faz referência direta às manchas no rosto de Cascão, causadas pelo seu medo de tomar banho. No segundo, temos o característico cabelo de cinco fios espetados de Cebolinha no título de sua revista. O último integrante da turma representa uma turma de monstros e fantasmas, e, por esse motivo, o almanaque da Turma do Penadinho é representada por letras que remetem ao gênero terror, ainda que esse tema não seja abordado nas histórias.

Nos quadrinhos, as progressões temporal e espacial estão intimamente ligadas. Com relação ao tempo, as histórias

representam-no a partir de uma série de elementos gráficos, como linhas que indicam trajetória, o número de vinhetas ou a adição ou desaparecimento de elementos na troca das cenas, mas o principal elemento na compreensão do tempo percorrido na história depende da interpretação do leitor.

O tempo se torna perceptível a partir do número de quadros empregados na história, isto é, quanto mais quadros, maior é a passagem do tempo. O efeito, porém, pode, inversamente, acontecer a partir de um único quadro. A tira da série “Os passarinhos” apresenta uma única vinheta (figura 18). Nela, os personagens aparecem duplicados, como se refletidos por um espelho, de forma que à esquerda estão no tempo presente e são capazes de visualizar a si mesmos mais velhos, à direita.



Figura 18

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



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

A semelhança das imagens reproduzidas em diferentes quadros intenciona atrasar o fluxo temporal. Assim, o leitor infere que a cena aconteceu em um período curto de tempo, quase que instantaneamente. Do contrário, quando a sequência é representada com uma diversidade de figuras grandes entre os quadros, isto é, quando entre eles, o

cenário se modifica, bruscamente, o leitor tem maior dificuldade para estabelecer a coerência, ficando comprometida sua compreensão da história.

A tira de Thales Gaspari (figura 19) serve-nos de exemplo sobre a noção temporal nos quadrinhos. A presença de onze quadros faz com que a passagem de um segundo entre o primeiro e o penúltimo requadro pareça uma eternidade. A angústia revelada na expressão corporal da garota é enfatizada nos detalhes reproduzidos em cada quadro. O destaque em *close* aos sinais visíveis de nervosismo e impaciência descrevem o estado de ansiedade em que a personagem se encontra.



WWW.TIRASNAO.BLOGSPOT.COM

Figura 19

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

O cenário também pode dar ao leitor pistas acerca do tempo transcorrido. Assim, temos no (des)aparecimento ou

deslocamento de elementos entre as vinhetas na tira do personagem Armandinho, na figura 20.

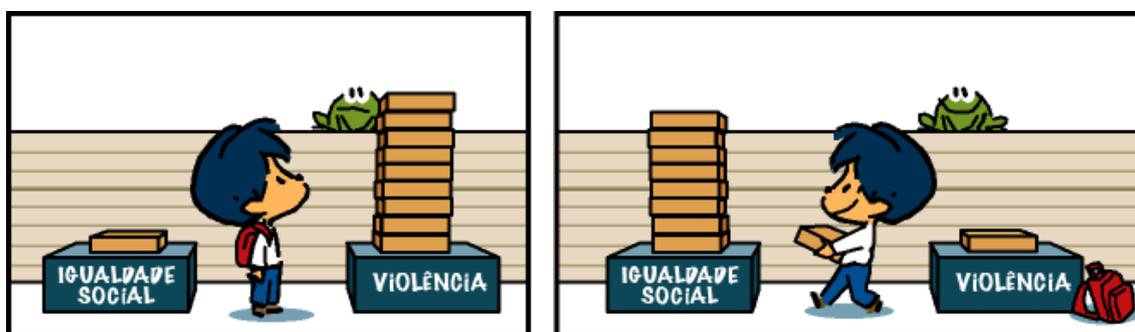


Figura 20

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

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

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

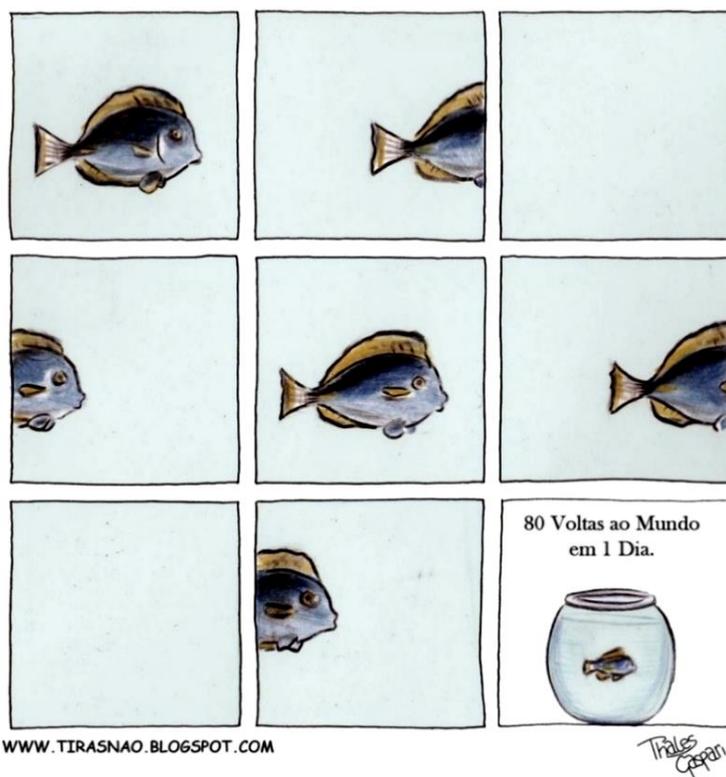


Figura 21
Passagem temporal em *Sentimento do mundo*, de Thales Gaspari, 2015

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

A passagem do tempo pode, ainda, se dar na representação do próprio personagem. A metalinguagem presente

na figura 22 dá um tom de proximidade entre autor e leitor. O recurso verbal utilizado dialoga perfeitamente com a imagem: a questão do tempo é relativa na fala e no envelhecimento do personagem, cuja cena aparentemente curta, envolvendo o tempo necessário para um gole de bebida causa a passagem de anos em sua vida.



Figura 22

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

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

Considerações finais

Refazendo a trajetória da produção de imagens narrativas, percebe-se que, apesar dos diferentes estilos e propósitos ao empregá-las, tem-se, desde os primórdios, até os dias atuais um grande volume de produção e de leitura de narrativas predominantemente imagéticas dispostas de modo sequencial.

Tais narrativas perduraram, não apenas devido ao seu alto poder comunicativo,

mas também por ter preservado certas características essenciais em sua composição, consideradas atrativas aos olhos do leitor. Aprimoradas nos quadrinhos, tais características angariam força e significação ao propósito comunicativo das narrativas.

Indo além, observa-se que o trajeto da produção e emprego da imagem narrativo-sequencial ao longo da história, de modo especial nos quadrinhos, atualmente, apontam para futuras mudanças em sua forma e conteúdo, devido ao atendimento de novas demandas leitoras e do surgimento de novas formas de contar histórias, ocasionadas pela constante evolução da tecnologia. Caberá ao leitor, portanto, adaptar-se à nova realidade do gênero que, influenciando as produções humanas, origina novas formas de leitura.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRANDÃO, J.; ALVES, V. As linguagens verbal e não verbal nas histórias em quadrinhos: a questão da coerência textual. In: BRANDÃO, J. (org). **Novas questões sobre a imagem:** de objeto de pesquisa a pesquisa do objeto. Embu-Guaçu, SP: Lumen et Virtus, 2015.
- ISER, W. **O ato da leitura:** uma teoria do efeito estético. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: Makron Books, 1995.
- RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos.** São Paulo: Contexto, 2009.

REFERÊNCIAS ICONOGRÁFICAS

- Figura 1:** Surgimento do balão nos quadrinhos em **Ally Sloper's Half Holiday**, de Charles H. Ross e Emile de Tessier, 1867, retirado de <http://1.bp.blogspot.com/-hd0eIn6KKV0/VV5F7qezf4I/AAAAAAAAAov4/ab79EH-DO48/s1600/YP07-Feb-6-1886-William-Baxter-strip-of-cartoons-ASHH.jpg>.
- Figura 2:** Surgimento do balão nos quadrinhos em **The Yellow Kid**, de Richard F. Outcault, 1896, retirado de http://x-aspirations.com/wp-content/uploads/2013/02/xmen86_yellowkid1stcomicstrip.jpg.
- Figura 3:** Balão uníssono em **Mafalda** (QUINO, 2012).
- Figura 4:** Balão diferenciado por cor em **Os levados da breca**, retirado de <http://www.oslevadosdabreca.com/>.
- Figura 5:** Balão com imagens em **Mafalda** (QUINO, 2012).
- Figura 6:** Apêndices em **Calvin e Haroldo**, retirado de <http://depositocalvin.blogspot.com.br/>.
- Figura 7:** Apêndice em **Piratas do Tietê**, retirado de <http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-piratas.html>.
- Figura 8:** Vinhetas em **Os levados da breca**, retirado de <http://www.oslevadosdabreca.com/>.
- Figura 9:** Sarjeta em **Os passarinhos**, retirado de <http://www.publishnews.com.br/editorias/colunas/estevaoribeiro>.
- Figura 10:** Apêndice em **Rifa**, retirado de <http://www.umsabadoqualquer.com/>.
- Figura 11:** Linhas cinéticas em **Snoopy**, retirado de <http://tiras-snoopy.blogspot.com.br/>.



Figura 12a: Homem-aranha: traço realista, retirado de <http://netoarts.blogspot.com.br/2011/03/homem-aranha-grafite.html>.

Figura 12b: Homem-aranha: traço estilizado, retirado de <http://www.novidadediaria.com.br/wp-content/gallery/desenho-animado-homem-aranha/desenho-animado-homem-aranha-10.jpg>.

Figura 12c: Homem-aranha: traço caricato, retirado de <http://2.bp.blogspot.com/-QLQTsthYRZk/T2P9PdkT79I/AAAAAAAAAwws/J3hlKmJeRd8/s400/DSC03439.JPG>.

Figura 13: Expressividade da letra em **Mafalda** (QUINO, 2012).

Figura 14: A expressividade da letra em **A entediante vida de Morte Crens**, retirado de <http://mortecrens.blogspot.com.br/>.

Figura 15: Onomatopeias em **Tatarabruxa**, retirado de <https://www.socialcomics.com.br/tatarabruxa/1>.

Figura 16: Visualidade das palavras em **Snoopy**, retirado de <http://tiras-snoopy.blogspot.com.br/>.

Figura 17a: Letreiro do almanaque do **Cascão**, retirado de http://arquivos.turma.damonica.blogspot.com.br/2015_01_01_archive.html.

Figura 17b: Letreiro do almanaque do **Cebolinha**, retirado de http://arquivosturmadamonica.blogspot.com.br/2015_01_01_archive.html.

Figura 17c: Letreiro do almanaque da **Turma do Penadinho**, retirado de http://arquivosturmadamonica.blogspot.com.br/2015_01_01_archive.html.

Figura 18: Retratação temporal em **Os Passarinhos**, retirado de <http://www.publishnews.com.br/editorias/colunas/estevaoribeiro>.

Figura 19: Passagem temporal em **À espera**, retirado de <http://tirasnao.blogspot.com.br/>.

Figura 20: Passagem temporal em **Armandinho**, retirado de <http://tirasarmandinho.tumblr.com/>.

Figura 21: Passagem temporal em **Sentimento do mundo**, retirado de <http://tirasnao.blogspot.com.br/>.

Figura 22: Passagem temporal em **Ainda sem título**, retirado de <https://andrehq.wordpress.com/>.

ⁱ Vanessa da Silva Alves é mestra em Ciências Humanas pela Universidade de Santo Amaro (UNISA/SP) e professora na rede pública de São Paulo. Contato: vnalves23@gmail.com.