

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: PANORAMA HISTÓRICO, CARACTERÍSTICAS E VERBO-VISUALIDADE

Glacy Kelli Reis da Silva Xavier ¹

RESUMO: O presente trabalho tem por objetivo traçar um panorama geral das histórias em quadrinhos, abordar sobre sua inserção no meio acadêmico e no meio escolar, além de apresentar suas principais características, que emergem da verbo-visualidade presente em tais gêneros. Para isso, toma por base teórica variados autores que tratam do tema, dentre eles Eisner (1989; 2005), McCloud (1995; 2008), Cagnin (2014), Ramos (2010), Vergueiro (2012a; 2012b), Feijó (1997).

Palavras-chave: HQ; gêneros em quadrinhos; histórias dos quadrinhos; verbo-visualidade.

ABSTRACT: The aim of this work is to outline an overview of the comic books history, to talk about their insertion in the academic and in the school environments, and also to present their main characteristics, which emerge from the verb-visibility present in such texts. For this purpose, it takes as theoretical basis different authors that deal with this subject, among them Eisner (1989; 2005), McCloud (1995; 2008), Cagnin (2014), Ramos (2010), Vergueiro (2012a; 2012b), Feijó (1997).

Key-words: comics; types of comic strips; comics history; verb-visibility.

1. Construindo o roteiro

A imagem não é aquilo que representa, não tem a transparência da palavra nem a opacidade do objeto; o meio do caminho do real e do imaginário, do documento e da ficção, ela fascina e também amedronta. Com a palavra, ou antes dela, a imagem acompanhou o homem em todas as suas necessidades, para se comunicar, para ensinar, para criticar os erros, para elevar, para destruir (CAGNIN, 2014).

A imagem sempre fascinou o homem. Desde o tempo das cavernas, ela está presente em nossas vidas, seja em forma de fotografias, pinturas, desenhos ou simples rabiscos. As palavras podem ser lidas ou ouvidas; as imagens, por sua vez, são apreendidas de forma diferente da linguagem verbal, pois não são feitas do mesmo código, e são capazes de nos remeter diretamente à coisa representada por traços de semelhança. As imagens são portadoras de memórias, culturas e tradições. Elas podem transformar um instante em eternidade. Conjugando imagem à palavra, o potencial comunicativo de ambas é ainda ampliado, podendo uma reforçar o que diz a outra, dizer o que a outra não diz, ou mesmo desdizer o que é dito pela outra, criando diferentes efeitos de sentido.

¹ Doutora em Estudos de Linguagem pela Universidade Federal Fluminense e professora de Língua Portuguesa e Literatura do Colégio Pedro II/RJ.

As histórias em quadrinhos são textos em que a relação palavra-imagem – a verbo-visualidade – é explorada ao máximo. Além disso, são um meio de comunicação em massa e têm grande circulação popular no mundo inteiro. Quando a tecnologia digital ainda não fazia parte do cotidiano do ser humano, várias gerações cresceram lendo gibis. Heróis da DC Comics, Marvel e, notadamente no Brasil, as simpáticas personagens da Turma da Mônica encantavam e envolviam a imaginação de jovens e crianças que, muitas vezes, até mesmo aprendiam a ler neste tipo de material. Era uma leitura despreocupada, que dava prazer e trazia momentos de fruição. Antes uma leitura marginalizada pela escola, com o advento dos Parâmetros Curriculares Nacionais (MEC, 1997), sobretudo, as histórias em quadrinhos ganharam espaço também dentro na educação formal, já que tais diretrizes pedagógicas passaram a privilegiar um ensino de língua que trabalha com a mais variada gama de gêneros discursivos.

Por isso, não é possível negar a influência da leitura de tais textos na vida dos alunos. Consequentemente, na era da internet, dos aparatos tecnológicos e das redes sociais, em uma sociedade cada vez mais imediatista, a competência para interpretação de textos multimodais torna-se cada vez mais importante. Por essas razões, o presente estudo ganha relevância, já que o conhecimento acerca das histórias em quadrinhos pode ampliar a capacidade interpretativa dos alunos com relação a estes e também a outros textos verbo-visuais.

Sob essa perspectiva, o presente artigo tem por objetivo traçar um panorama geral das histórias em quadrinhos, abordar sobre sua inserção no meio acadêmico e no meio escolar, além de apresentar suas principais características, que emergem da verbo-visualidade presente em tais gêneros. Além disso, baseando-se em Ramos (2010) mostrará as histórias em quadrinhos como um “hipergênero”, e falará sobre os diferentes gêneros expressos em quadrinhos. Como base teórica, são utilizados os trabalhos de variados autores que tratam do tema, dentre eles Eisner (1989; 2005), McCloud (1995; 2008), Cagnin (2014), Ramos (2010), Vergueiro (2012a; 2012b), Feijó (1997).

2. A origem das Histórias em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos, também conhecidas como HQ, bandas desenhadas, comix ou simplesmente gibis, são “um dos mais difundidos e populares meios de fabulação visual do planeta” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 9). Feijó (1997, p. 7) afirma que não importa o nome e

sim o espírito da coisa; para o autor, os quadrinhos são uma “imaginação traduzida visualmente para encantar e apaixonar gerações”. Will Eisner (2005, p. 5), famoso desenhista norte-americano, por sua vez, define as histórias em quadrinhos como uma “arte sequencial”, ou seja, uma “forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”.

O desenho é uma das mais antigas formas de expressão do homem. Já na Pré-História, o homem primitivo “transformou a parede das cavernas em um grande mural, em que registrava elementos de comunicação para seus contemporâneos” (VERGUEIRO, 2012a, p. 8). Feijó (1997, p. 14) acrescenta que as narrações criadas por meio da arte sequencial apareciam desde a Antiguidade, em “tapeçarias, frisos, painéis pintados ou em alto-relevo, mosaicos, vitrais etc.”, e seu objetivo

não era apenas decorativo, mas também, e principalmente, registrar acontecimentos ou reforçar mitologias e crenças religiosas. Por quê? Porque a comunicação por meio de imagens reconhecíveis sempre permitiu que se atingisse um público muito mais amplo do que aquele capaz de ler no sentido tradicional (ler palavras e frases), ou seja, o público alfabetizado. [...] Na Idade Média, por exemplo, a Igreja abusava da arte sequencial para divulgar episódios da vida dos homens santos ou histórias religiosas junto a fiéis de pouca educação formal (op. cit., p. 14).

Apesar disso, a origem das histórias em quadrinhos está na civilização europeia, com o aparecimento de técnicas de reprodução gráfica, que proporcionaram a união do texto com a imagem; nessa época, havia os desenhos de humor (caricaturas) e os animais humanizados dos contos de fadas (CAMPOS; LOMBOGLIA, 1984, p. 10). A evolução deste tipo de ilustração derivou no que seriam as precursoras dos quadrinhos, como: “*as Histoires em Estampes* (1846), de Rodolphe Töpffer, na Suíça; *Max uns Moritz* (1865), de Wilhelm Busch, na Alemanha; e *As Cobranças* (1867), por Angelo Agostini, no Brasil”; todas tinham legendas escritas na parte inferior dos quadros (ROSA, 2014, p. 40).

Já as histórias em quadrinhos como conhecemos nos dias de hoje, de acordo com Goida (2011, p. 9), são frutos do jornalismo moderno. No final do século XIX, Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst, os “mais poderosos proprietários de cadeias de jornais nos Estados Unidos”, na disputa pela conquista de um público maior, criaram os suplementos dominicais com o intuito de atraírem os semianalfabetizados e os imigrantes, que tinham dificuldades com o inglês; grande parte deste material era formada por narrativas figuradas,

no estilo europeu. Os quadrinhos ganharam, então, autonomia, criando uma expressão própria; os comics – como eram chamados inicialmente por serem quadrinhos de humor – alavancaram a venda de jornais. Foi em um destes suplementos dominicais que surgiu, em 1895, o personagem *The Yellow Kid* (o garoto amarelo), desenhado por Richard Outcault, e que se tornou a principal atração do jornal *New York World*. No princípio, a figura fazia parte de um painel maior. O sucesso levou Outcault a produzir algum material semanal, no qual havia pequenas histórias distribuídas em quatro ou mais imagens. Em alguns momentos, o garoto amarelo falava em balões. Estava, assim, “lançada a moda” (GOIDA, 2011, p. 9). Por ter evoluído da imagem única (lâmina) para a sequência de imagens, ter sido produzida de forma contínua com personagem fixo e já como produto de comunicação de massa, atingindo um vasto público, além de ter introduzido o balão de diálogo na arte sequencial, a série de Outcault ganhou o status de primeira verdadeira história em quadrinhos (FEIJÓ, 1997, p. 17).

Com base em Campos e Lomboglia (1984), Goida (2011) e Rosa (2014), será delineado, a seguir, um breve panorama histórico dos quadrinhos, após o surgimento do “*Yellow Kid*”. Tal panorama, no entanto, não pretende esgotar o assunto, mas apenas traçar os principais acontecimentos.

3. A história dos Quadrinhos: breve panorama histórico

Nos primeiros anos da HQ (1900-1920), predominava o quadrinho estilizado e as histórias eram essencialmente humorísticas. Além disso, os cenários eram bem elaborados e havia uma preocupação ao retratar a natureza e os animais. Na época pós-guerra, havia duas correntes: os humoristas e os intelectuais. Os cenários passaram a ter uma grande elaboração na parte dos mobiliários, das vestimentas, das personagens, simbolizando os “novos ricos”. Nesse período, são criados os *Syndicates* norte-americanos, que, além de possuir direitos sobre os trabalhos dos desenhistas (sobre a venda e a distribuição), ficavam responsáveis por manter um código de ética: as histórias não deviam ofender nenhum leitor, não deviam conter palavrões explícitos (que poderiam ser substituídos por sinais convencionais), não deviam conter sugestões de imoralidade, deviam evitar cenas de violência com mulheres, crianças e animais etc. (FURLAN, 1984, p. 29).

Na década de 1930, considerada a “idade de ouro” dos quadrinhos, foi quando surgiram as histórias policiais, de ficção científica, de guerra de cavalaria, de faroeste, etc.; as

formas eram inspiradas no neoclassicismo e havia destaque para o desenho em preto e branco; surgiram “Tarzan”, de Harold Foster (baseado na obra de Edgar Rice Burroughs), “Flash Gordon”, de Alex Raymond e, no fim da década, o “Super-Homem” (1938), de Joe Shuster e Jerry Siegel, e o “Batman” (1939), de Bob Kane; no Brasil, apareceram as primeiras publicações dedicadas aos quadrinhos: o *Suplemento Infantil* (1934), o *Globo Juvenil e Mirim* (1937) e o *Gibi* (1939), cujo título se transformaria em sinônimo de revista em quadrinhos.

Na década de 1940, com a entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial, proliferaram os heróis de quadrinhos com superpoderes que, mesmo na ficção, também se engajavam nos combates. Jack Kirby e Joe Simon criaram o “Capitão América” e William Moulton Marston e H. G. Peter a “Mulher Maravilha”, símbolos do poder americano. Em 1940, surgiu o “Capitão Marvel”, de C. C. Beck, e Will Eisner criou seu revolucionário personagem “The Spirit”, que, em suas histórias completas, “deu uma dimensão nova em termos de linguagem a já quase cinquentenária forma de expressão” (GOIDA, 2011, p. 10).

Nos anos 50, os quadrinhos reencontraram sua inspiração e passaram a questionar a sociedade sobre aspectos filosóficos e sociopsicológicos. Foi nesse período que Charles Schultz criou os “Peanuts” (“Turma do Charlie Brown”), orientando-se pela filosofia existencialista, e que surgiu o movimento artístico “pop-art”, que se inspira nas HQs e na publicidade. As tiras cômicas de jornal, que haviam perdido o vigor dos anos iniciais, tiveram um renascimento nessa década. Já nas revistas em quadrinhos, imperava a violência e o terror, o que levou, devido aos excessos de algumas histórias e a um preconceito com relação ao gênero, ao estabelecimento de um código de autocensura pelas editoras americanas.

Os anos 60 ficaram conhecidos pelo movimento jovem da contracultura que contestava os valores tradicionais e promovia uma verdadeira revolução de costumes. Assim, os quadrinhos se liberaram com o movimento underground, explorando temas até então considerados “tabus”. Apareceram as heroínas, como reflexo dos movimentos feministas. No Brasil, Ziraldo lançou o personagem “Pererê” (outubro de 1960), o primeiro personagem nacional a ter um título próprio a alcançar grande sucesso. Na Argentina, Quino criou sua famosa personagem “Mafalda” (1964).

A década de 70, por sua vez, foi marcada pelo lançamento dos grandes álbuns, na Europa, de artistas de HQ. As histórias em quadrinhos começaram a ser julgadas sob o ponto

de vista estético e passaram a ser consideradas “a grande manifestação artística do nosso século” (CAMPOS; LOMBOGLIA, 1984, p. 13). No Brasil, Maurício de Sousa lançou a revista “Mônica” (1970), tornando-se, posteriormente, “o campeão em vendas e maior nome da indústria de quadrinhos nacionais” (ROSA, 2014, p. 47). Além disso, apesar da ditadura militar, sugeriram importantes quadrinistas, como Henfil, Luiz Gê, Laerte e os irmãos Caruso.

Os anos 80 representaram uma nova guinada nos quadrinhos de super-heróis, com subversão de papéis e explorando uma violência até então inédita: Frank Miller criou o “Cavaleiro das Trevas” (1985), uma nova versão para “Batman”, que colocou o personagem na “sarjeta”, e Alan Moore fez sua releitura do universo dos super-heróis com “V de Vingança” (1983) e *Watchmen* (1986); em 1985, Bill Watterson lançou “Calvin e Haroldo”, a primeira tira diária a ter repercussão mundial em muitos anos; no Brasil, a Editora Circo publicou revistas com trabalhos de grandes desenhistas de tiras nacionais: títulos como “Chiclete com Banana”, “Geraldão”, “Piratas do Tietê”, além de HQs de Angeli, Glauco e Laerte, apareceram em tais publicações.

A partir de 1990, com a maior aceitação dos quadrinhos no mercado, estes começaram a ganhar espaço nas livrarias, com produtos com melhor acabamento e voltados para o público adulto: as *graphic novels*. Essa década também foi marcada pela explosão mundial dos mangás: prestes a completar seu centenário, as HQs americanas, que em boa parte desse tempo tiveram hegemonia quase que absoluta, começaram a sofrer a concorrência maciça dos quadrinhos japoneses.

Depois dos anos 2000, apesar de a adaptação de personagens dos quadrinhos para o cinema sempre ter sido uma prática comum, com o advento das modernas tecnologias de computação gráfica, foi possível reproduzir, com algum grau de realismo, as façanhas dos super-heróis; Rosa (2014, p. 51) salienta que “desde a estreia do filme “Homem-Aranha”, em 2002, não há um ano sem que pelo menos um personagem de quadrinhos ganhe vida no cinema”; no Brasil, incentivadas por programas governamentais de apoio à leitura, várias editoras começaram a publicar grandes clássicos da Literatura para as HQs .

Enfim, nos dias de hoje, os quadrinhos representam, sem dúvida, em todo o mundo, um meio de comunicação de massa muito popular: nos quatro cantos do planeta, as publicações do gênero circulam com uma enorme variedade de títulos e tiragens de milhares,

até mesmo milhões, de exemplares, adquiridos e consumidos por um público fiel, sempre ávido por novidades (VERGUEIRO, 2012a, p. 7).

Contudo, essa notória popularidade dos quadrinhos talvez tenha acarretado um certo preconceito quanto aos efeitos que estes poderiam provocar em seus leitores:

Para muitos psicólogos americanos, era, junto com o tal de rock and roll, a causa da juventude transviada. Para os professores mais conservadores, uma preguiça mental, um meio de desestimular a leitura e empobrecer a cultura dos estudantes. Para os filósofos, uma forma de propaganda política ou de reforço de certos valores ideológicos. Para os leitores, porém sempre foi apenas uma maneira superlegal de se divertir e também de se informar (FEIJÓ, 1997, p. 7).

Por terem surgido em jornais populares, durante décadas, desde sua origem, tais publicações não eram bem vistas. Em 1954, foi publicado um livro, nos Estados Unidos, intitulado *A sedução dos inocentes*, que reforçou tal visão negativa; o autor, o psiquiatra Fredric Werthman, afirmava que os quadrinhos de aventura “emburreciam os leitores” e que o perfil intelectual de um leitor de gibis era o de uma criança de dez anos (FEIJÓ, 1997, p. 56).

Com o passar do tempo, os quadrinhos começaram a ser publicados em jornais de maior prestígio, atingindo um novo público. Num lento processo, os quadrinhos foram conquistando seu espaço e o preconceito foi diminuindo. Eles passaram a ser considerados, então, assim como a Literatura e o Cinema, uma forma de arte.

4. Os Quadrinhos chegam à Academia e à escola

Aqui no Brasil, os primeiros estudos acadêmicos direcionados às histórias em quadrinhos começaram ao final da década de 60. O professor José Marques de Melo enfrentou várias barreiras para incluir das histórias em quadrinhos nas pesquisas da universidade brasileira, consideradas na época um objeto de estudo desqualificado (MOURA, 2012, p. 29). Ele coordenou a primeira pesquisa acadêmica sobre quadrinhos no país, fundou a primeira Gibiteca e instituiu o primeiro núcleo de pesquisas sobre a matéria na Universidade de São Paulo (USP). Além dele, nomes como Álvaro de Moya, Antonio Luiz Cagnin, Moacyr Cirne, Sonia Luyten e Waldomiro Vergueiro enfrentaram o preconceito no meio acadêmico e se dedicaram ao estudo dos quadrinhos durante os anos 70. Hoje, estes são considerados precursores e importantes pesquisadores da área (VERGUEIRO; RAMOS; CHINEN, 2013).

Na década de 90, as pesquisas sobre quadrinhos começaram a ganhar força no país. Com o surgimento dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs – (MEC, 1997), começou a ser valorizado um ensino de língua que privilegia o trabalho com a mais variada gama de gêneros discursivos. Nesse cenário, as histórias em quadrinhos, antes uma leitura depreciada pela escola, ganharam espaço na sala de aula, além de serem incluídas em materiais didáticos, exames nacionais e vestibulares.

O trabalho com quadrinhos é, geralmente, muito motivador e traz bons resultados. Para os jovens estudantes, os quadrinhos sempre representaram, apesar das críticas, uma leitura não obrigatória, de fruição, simplesmente pelo prazer de “sentir”, despertando, assim, sua competência frutiva. Alguns pedagogos, como Soares (2003) criticam a “pedagogização” da leitura, dizendo que, ao levar a leitura de determinados textos para a escola, estes são retirados de seus suportes originais, o que se torna uma leitura “forçada”, ordenada pelo professor, perdendo, assim, seu sentido de fruição. No entanto, qualquer texto literário tem caráter formativo, caráter social. Por meio dos textos, é possível aprender como se comporta alguém de determinado meio social, mesmo que o leitor não se identifique com a personagem/história. Literatura, cinema e quadrinhos são diferentes formas de arte e toda arte educa, pois reflete o mundo das pessoas. Além disso, os artistas são observadores sensíveis do mundo e, por meio de sua ótica, o homem pode se tornar cada vez mais “humano”.

Alguns pesquisadores consideram os quadrinhos uma forma de literatura. No entanto, Ramos (2010, p. 17) discorda ao dizer que chamar quadrinhos de literatura nada mais é do que “uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados”, já que estes eram vistos historicamente de maneira pejorativa. Segundo o autor, “quadrinhos são quadrinhos”, pois estes possuem linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos.

5. Histórias em Quadrinhos: gênero ou hipergênero?

Outra questão com relação às histórias em quadrinhos é seu enquadramento dentro da teoria bakhtiniana dos gêneros discursivos. Conforme afirma Faraco (2003, p. 112), ao “dizer que os tipos são relativamente estáveis, Bakhtin está dando relevo, de um lado, à historicidade dos gêneros; e, de outro, à necessária imprecisão de suas características e fronteiras”. Desse modo, surge uma questão: as diferentes formas de histórias em quadrinhos podem ser

classificadas como diferentes gêneros ou são apenas “subgêneros” de um gênero maior, os quadrinhos?

Para resolver esta problemática, Ramos (2010, p. 20) recorre aos trabalhos de Maingueneau (2005; 2006), e afirma que o termo “histórias em quadrinhos” seria um grande rótulo que une diversas características utilizadas em maior ou menor grau por uma diversidade de gêneros, nomeados de diferentes maneiras. Portanto, “quadrinhos” seriam “um hipergênero que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades”. Maingueneau (2006, p. 244), define o termo “hipergênero”, dizendo que este

Não se trata, diferentemente do gênero do discurso, de um dispositivo de comunicação historicamente definido, mas um modo de organização com fracas coerções que encontramos nos mais diversos lugares e épocas e no âmbito do qual podem desenvolver-se as mais variadas encenações da fala. O diálogo, que no Ocidente tem estruturado uma multiplicidade de textos longos ao longo de uns 2.500 anos, é um bom exemplo de hipergênero. Basta fazer com que conversem ao menos dois locutores para se poder falar de “diálogo”.

Nesse sentido, conforme afirma Ramos (2010, p. 21), podem ser abrigados dentro desse grande guarda-chuva chamado quadrinhos vários modos de produção. Assim, tomando por base o conceito de hipergênero descrito anteriormente, destacam-se a seguir alguns dos principais gêneros de histórias em quadrinhos que circulam na mídia:

Charge – Histórias mais curtas (até quatro quadrinhos), de caráter sintético e geralmente humorístico, normalmente publicadas em jornais diários (MENDONÇA, 2002, p. 197). A charge costuma satirizar fatos atuais que normalmente saem nos noticiários. Ela recria o fato de forma ficcional, estabelecendo com a notícia uma relação intertextual (ROMUALDO, 2000).

Cartum – Relata, ao contrário da charge, um fato atemporal, universal que independe do contexto de uma época ou cultura. De acordo com Ramos (2010, p. 23), “não estar vinculado a um fato do noticiário é a principal diferença entre a charge e o cartum”; no mais, os dois são muito parecidos.

Graphic novel – Narrativas “mais longas e completas, publicadas em livros de capa dura ou cartonada, com 100 páginas em média”; são produtos “mais bem acabados e voltados para o público adulto” (ROSA, 2014, p. 50).

HQs (comics, nos EUA) – São sequências narrativas com personagens fixos (MENDONÇA, 2002, p. 197), publicadas em suportes (gibis, comic books) que permitem uma condução narrativa maior e mais detalhada que as tiras. No entanto, em relação às graphic novels, são narrativas mais breves, de curta duração.

Tiras cômicas (ou tirinhas) – Histórias mais curtas (até quatro quadrinhos), de caráter sintético e geralmente humorístico, normalmente publicadas em jornais diários (MENDONÇA, 2002, p. 197). Possuem formato retangular e com poucos quadrinhos, o que deu origem a seu nome. Suas principais características são: temática atrelada ao humor; texto de curta extensão (devido à restrição do formato, que é fixo), construído em um ou mais quadrinhos; presença de personagens fixos ou não; narrativa com desfecho inesperado no final (RAMOS, 2010, p. 24).

Tiras seriadas (ou tiras de aventuras) – As tiras seriadas estão ligadas a uma história maior, só que é narrada em partes, assim como ocorre com as telenovelas. Cada tira traz um capítulo diário interligado a uma trama maior; se as tiras forem acompanhadas em sequência, funcionam como uma história em quadrinhos mais longa (HQ). Por isso, é muito comum o material ser reunido posteriormente na forma de revistas ou livros (RAMOS, 2010, p. 26). Esse gênero quase não existe no Brasil, embora já tenha sido muito popular no país; ainda é produzido nos Estados Unidos e, até alguns anos atrás, na Argentina (op. cit., p. 27).

Tiras cômicas seriadas – “Fica na exata fronteira que separa a tira cômica da tira seriada”: trata-se de um texto que usa elementos próprios às tiras cômicas, como o desfecho inesperado da narrativa e o efeito de humor, mas, ao mesmo tempo, a história é produzida em capítulos, assim como ocorre com a tira de aventuras (op. cit., p. 27).

Literatura em quadrinhos – São adaptações de obras literárias em histórias em quadrinhos. Cirne (1990, p. 31) ressalta que a transposição da literatura para o mundo dos quadrinhos “implica uma série de questões ligadas à intersemiotividade das propostas semânticas, estéticas, informacionais”, ou seja, transpor uma obra literária para os quadrinhos significa assumir os códigos de uma outra linguagem.

Quadrinhos eletrônicos (webcomics ou HQtrônicas) – Quadrinhos publicados na internet, ricos em diferentes recursos de linguagem. São “trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia”, definição que exclui as HQs que são simplesmente digitalizadas (FRANCO, 2012, p. 233). De acordo com Franco (op. cit., p. 234-235), tais quadrinhos podem apresentar: animação, interatividade, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos sonoros, tela infinita, narrativa multilinear.

Mangá – Nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa, que são “caracterizadas por suas tiragens astronômicas e por um estilo peculiar de desenho e produção” (LUYTEN, 2012, p. 9). Nas últimas décadas, o mangá, de origem oriental, tem cada vez mais ganhado notoriedade no mundo ocidental. De acordo com Luyten (2003), foram os desenhos animados, os animês, que deram grande difusão ao conhecimento dos mangás, quando as editoras japonesas e os estúdios de cinema e animação começaram a fazer contratos em grande escala com vários países ocidentais.

6. Elementos verbo-visuais que compõem as Histórias em Quadrinhos

Os gêneros em quadrinhos apresentam uma modalidade própria de linguagem, já que dois tipos de signos gráficos se conjugam em sua construção: o visual e o linguístico (LINS, 2008, p. 39). Conforme afirma Lins (op. cit., p. 40), na conjunção entre o visual e o linguístico, “o código visual supre lacunas que, por acaso, possam ser deixadas pelo código linguístico e vice-versa e, na análise dos diálogos, a explicação dos fenômenos pode se basear em pistas buscadas em ambos os códigos que compõem os textos”.

Vergueiro (2012b, p. 32) aponta que a imagem desenhada (linguagem visual, icônica) é o elemento básico das histórias em quadrinhos, pois ela aparece como uma sequência de quadros que trazem uma mensagem ao leitor, normalmente narrativa. Nas histórias em quadrinhos, a imagem é fixa; o leitor é quem dará dinamismo à história. As palavras, nesse caso, são fragmentos de um sintagma mais geral, juntamente com as imagens, e a unidade da mensagem é feita em um nível superior; no caso dos quadrinhos, especificamente, o diálogo não tem a função de uma simples elucidação, mas faz progredir a ação (narrativa), colocando, na sequência das mensagens, os sentidos que a imagem não traz, enquanto as descrições são confiadas à imagem (BARTHES, 1990, p. 34).

Como foi mencionado no tópico anterior, Ramos (2010, p. 20), considera as histórias em quadrinhos um hipergênero, ou seja, um grande “guarda-chuva” que engloba outros gêneros, cada um com suas peculiaridades, como as charges, os cartuns, as tirinhas etc. Com base em seus estudos e na observação do corpus de análise, é possível identificar algumas características das histórias em quadrinhos em geral:

- As histórias em quadrinhos possuem linguagem autônoma e utilizam mecanismos próprios para representar os elementos narrativos;
- nos gêneros em quadrinhos predomina o modo de organização narrativo, mas os outros modos também podem ser encontrados, tanto no texto verbal quanto no visual;
- a fala e o pensamento das personagens geralmente aparecem em balões, que simulam o discurso direto e a língua oral;
- as histórias normalmente giram em torno de um personagem, que pode ser fixo ou não, e que conduz a ação;
- as histórias são recheadas de “metáforas visuais”.

Vergueiro (2012b, p. 32) afirma que a menor unidade narrativa de uma história em quadrinhos é a vinheta (ou quadrinho). O autor define vinheta como “a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento” (op. cit., p. 35); nesse último caso, em um mesmo quadrinho podem estar expressos vários momentos que, vistos em conjunto, dão a ideia de uma sensação específica.

Para formar a cena, vários elementos ajudam a compor a história dentro dos quadros. De acordo com Campos e Lomboglia (1984, p. 14), alguns dos principais elementos são: o *balão*, a *onomatopeia*, a *representação do movimento*, a *gestualidade* e a *legenda*.

No *balão*, são expressas as falas e pensamentos dos personagens, com forma semelhante a um círculo com um apêndice apontando para o personagem que está falando; equivale a um “eu digo que”. Fresnault-Deruelle (apud RAMOS, 2010, p. 34) aponta que são os balões que dão originalidade e ajudam a tornar as histórias em quadrinhos um gênero específico.

Para Acevedo (1990, p. 101), o balão possui dois elementos básicos: o continente (corpo e rabicho/apêndice) e o conteúdo (linguagem escrita ou imagens). O corpo do balão é linha que o contorna, ou seja, a “forma delimitada em que estão contidos o texto do diálogo ou os pensamentos do personagem” (op. cit., p. 100). Ele pode ter diferentes formatos, cada um com seu significado, efeito obtido de acordo com as variações na linha do contorno, o que forma um código de sentido próprio na linguagem dos quadrinhos:

A linha preta e contínua (reta ou curvilínea) do balão é tida como o modelo mais “neutro”, que serve de referência para os demais casos. Esse molde simula a fala, dita em tom de voz normal. Por isso, convencionou-se chamar de balão de fala ou balão-fala. [...] As linhas tracejadas sugerem voz baixa ou sussurro. A forma de nuvem revela o pensamento ou imaginação da figura representada. O sentido dos traços em zigue-zague varia conforme o contexto situacional. Podem indicar, por exemplo, voz alta, gritos, sons eletrônicos (RAMOS, 2010, p. 36).

Desse modo, o balão, utilizado para expressar as falas, tem suas peculiaridades. O balão normal tem linhas retas, mas ele pode mudar o formato para representar raiva, desespero, carinho, susto, etc. Conforme afirma Quella-Guyot (1994, p. 12), a forma dos balões por si só é uma mensagem icônica que não se pode ignorar. Além dos formatos

destacados, a autora salienta que também é possível observar o uso particular de contornos metafóricos: estalactites que exprimem frio ou florezinhas que sugerem uma linguagem florida e melosa, por exemplo.

Há ainda os balões duplos ou múltiplos, quando pertencem a um só personagem e são ligados por um estreito, indicando que a fala foi dividida por um breve silêncio e os balões intercalados, quando entre dois globos é intercalada a fala de outro personagem (CAGNIN, 2014, p.144).

O rabicho ou apêndice é o nome dado à cauda do balão que, normalmente, aponta para a boca do personagem que está falando. Cagnin (2014, p. 140) afirma que o apêndice do balão é um índice, pois indica a pessoa que fala. O autor acrescenta que alguns quadrinistas, como Henfil, não desenham o balão, apenas um pequeno traço que liga o texto da fala ao personagem que pronuncia (balão-zero). Esse recurso inibe (mas não impede) “a utilização de verbos dicendi, travessões ou aspas, próprios dos textos narrativos” (RAMOS, 2010, p. 44). O modelo tradicional tem apenas um apêndice, mas um balão pode ter mais de um apêndice – os balões uníssonos –, quando a fala é pronunciada simultaneamente por mais de um personagem. Fresnault-Deruelle (*apud* RAMOS, 2010, p. 46) identifica dois tipos principais de apêndice: o ordinário, que representa a fala e muitas vezes acompanha o formato do corpo do balão, e o em forma de bolha, que indica o pensamento; todavia, é preciso destacar que o uso do apêndice (e do balão em geral) está condicionado à criatividade de cada desenhista, que poderá utilizar outros formatos, sugerindo diferentes efeitos de sentido.

O conteúdo é a fala ou o pensamento do personagem, que pode ser representado tanto na linguagem verbal, por meio de palavras, quanto na não verbal, por meio de imagens e símbolos (ponto de interrogação, exclamação, reticências, figuras e outros sinais). Neste último caso, temos a evocação de imagens mentais (pensamentos visualizados) que podem combinar-se ao texto, como se formassem um enigma, como é o caso das falas ofensivas e dos xingamentos.

Quella-Guyot (1994, p. 12) destaca ainda que os diálogos, além de terem por certo a função de caracterizar os personagens ou fazer avançar a ação, apresentam um duplo papel: informar outro personagem e o leitor. Cabe também lembrar que há histórias em quadrinhos sem palavras, as *histórias mudas*. Conforme aponta Cagnin (2014, p. 35), isso mostra que o

texto verbal não é essencial à história em quadrinhos, assim como o romance escrito não exige forçosamente o acompanhamento de ilustrações. E, por falar em letras, nos quadrinhos, existem palavras carregadas de significado próprio, representando sons – as onomatopeias.

Nas histórias em quadrinhos, as *onomatopeias* não são simples representações sonoras, elas se transformam graficamente naquilo que descrevem. Cagnin (2014, p. 156) afirma que a onomatopeia tem duplo aspecto: o *analógico*, pelo formato e tamanho que tomam os desenhos, motivados pela qualidade, tipo e intensidade dos sons; e o *linguístico*, por empregar letras, palavras e criar outras. De acordo com McCloud (2008, p. 146-147), as onomatopeias dão a chance ao leitor de “ouvir com os olhos” e podem representar: o *volume*, por meio do tamanho, espessura, inclinação e pontos de exclamação; o *timbre*, a qualidade do som, sua aspereza, ondulação, agudeza, imprecisão; a *associação*, quando os estilos e formas designam ou imitam a fonte do som; a *interação gráfica*, quando a forma, linha ou cor mesclam-se com a imagem. Esta última, por sinal, é típica dos mangás japoneses, o que faz com que as onomatopeias não sejam na maioria das vezes traduzida.

A onomatopeia pode situar-se no interior de um balão; entretanto, é comum que elas normalmente apareçam independentemente dele, principalmente nos mangás. Nesse caso, segundo Acevedo (1990, p. 131), é comum que as onomatopeias se localizem exatamente no lugar de onde provém o ruído. Há, então, uma iconização do texto que faz que a palavra, a um só tempo, seja lida e vista, tendo seu sentido transmitido duplamente. Além disso, convém ressaltar que as onomatopeias são sempre uma aproximação do som, e nunca uma reprodução exata deste (SILVA *apud* RAMOS, 2010, p. 80).

Como faz notar Quella-Guyot (1994, p. 102), “a história em quadrinhos não é desenho animado, embora os autores se esforcem por animar seus desenhos inventando um conjunto de convenções gráficas totalmente original” e, assim, leva o leitor a recriar o movimento a partir de dados gráficos, algo que se tornou um elemento indispensável da HQ. Segundo a autora, a ilusão e a impressão de movimento passaram a ser necessárias aos quadrinhos na medida em que esse dinamismo do desenho depende em grande parte da representação do tempo. Dois elementos são responsáveis por esse efeito: a representação do movimento por meio de linhas ou figuras cinéticas e a gestualidade dos personagens.

A *representação do movimento* é um recurso utilizado para sugerir a velocidade (linhas retas, vestígios de estradas, colunas de pó), a trajetória dos objetos (linhas retas, curvas), tremor (imagem duplicada), espaço percorrido (pegadas) etc. Acevedo (1990, p. 151) denomina tal recurso como “linhas ou figuras cinéticas” e o define como “uma convenção gráfica que expressa a ilusão do movimento ou a trajetória dos objetos que se movem”. Para o autor, há dois tipos de figuras cinéticas: as *abstratas*, que indicam o espaço que o corpo em movimento percorreu (descrição sintética), e as *naturalistas*, que descrevem alguns movimentos significativos do percurso do corpo em seu movimento (descrição analítica).

A *gestualidade* é a representação das expressões faciais e corporais (modo de se comportar, de se vestir, de andar, de falar etc.) que podem definir o estado de espírito, os movimentos, a personalidade do personagem etc. Tal representação deve se espelhar nos próprios gestos humanos: “na arte dos quadrinhos, o artista deve desenhar com base nas suas observações pessoais e no inventário de gestos comuns e compreensíveis para o leitor” (EISNER, 1989, p. 104). As expressões do rosto são geralmente demonstradas com base no movimento da boca e das sobrancelhas.

A expressão corporal também pode ser utilizada para exprimir, além dos movimentos, um estado de ânimo ou personalidade. Com relação a esse aspecto, McCloud (2008, p. 102) afirma que a linguagem corporal pode dizer aos leitores quem os personagens são antes mesmo que eles falem. Tudo isso pode ainda ser reforçado por sinais gráficos utilizados para realçar as expressões; conforme afirma McCloud (1995, p. 124), nos quadrinhos, todas as linhas carregam consigo um potencial expressivo e podem caracterizar alguma coisa. Dessa forma, como foi destacado, a representação de movimentos (linhas ou figuras cinéticas) e os elementos gestuais e fisionômicos estão presente nas histórias em quadrinhos, exercendo papel essencial na dinamização de uma cena.

A *legenda* ou o recordatório (O’NEILL, 2005, p. 14) é constituída por frases (ou fragmentos de frases) em um quadro, usadas para indicar mudança de tempo ou local em que transcorre a ação, para dar resumo de uma cena anterior, ou veicular comentários oniscientes do narrador. Tal recurso normalmente aparece no canto superior do quadrinho, mas também pode ocupar uma faixa ou até o quadro inteiro (RAMOS, 2010, p. 50). A legenda pode ser não só utilizada pelo narrador onisciente, mas também, em alguns casos, pelo narrador-

personagem (personagem que se torna narrador em algum momento da trama), normalmente ao fazer menção a fatos passados (*flashback*), ao contar uma história.

Além dos aspectos citados por Campos e Lomboglia (1984), alguns autores destacam como importante elemento as *metáforas visuais* que aparecem nas histórias em quadrinhos. Acevedo (1990, p. 146) define a metáfora visual como “uma convenção gráfica que expressa o estado psíquico dos personagens mediante imagens de caráter metafórico”. Por serem convenções, as metáforas visuais podem ser consideradas símbolos que, por seu uso frequente, são reconhecíveis pelo leitor. De acordo com Cagnin (2014, p. 100), tal recurso pode ser motivado pela semelhança com o real (por exemplo, o signo icônico de uma poeirinha levantada no chão sugere corrida, uma imagem duplicada sugere tremor ou vibração etc.) ou motivado por expressões linguísticas (por exemplo, a imagem de estrelas na cabeça de um personagem vem da expressão “ver estrelas”, que pode significar dor causado por uma pancada violenta).

Outra característica interessante dos quadrinhos é a linguagem utilizada pelos personagens. De acordo com Lins (2008, p. 13-14),

o componente verbal neles contido caracteriza-se por se constituir num texto escrito com intenção de “reproduzir” a língua falada, atualizada nos diálogos construídos nas interações realizadas entre as personagens. [...] Os diálogos parecem estar no entremeio do oral com o escrito: constitui um texto que é planejado para parecer não planejado, ou seja, parece haver a preocupação de se construir uma espontaneidade verbal, como um “parecer ser”, que é minuciosamente planejado anteriormente. O texto de quadrinhos representa um gênero discursivo que não é oral, mas é oral, porém se atualiza na escrita e se completa com o visual. É um texto para ser lido, mas com o objetivo de se fazer escutar, o que inclui dentro dessa questão o *continuum* fala-escrita.

A reprodução da língua falada é um dos mecanismos utilizados pelos quadrinhos para aproximá-lo ao máximo da realidade, dando a sensação que os personagens são “vivos”. No entanto, conforme já foi mencionado, é nas imagens que se encontra a ação; é por meio delas que a história será contada ao leitor. Nas narrativas verbais, o narrador é quem conduz o leitor que, em contato com as sequências descritiva e narrativa, projetará em sua mente representações mentais daquilo que lê de acordo com a lembrança de experiências armazenadas na memória. Tal projeção mental refletirá, portanto, o conhecimento de mundo do leitor, seja acionada pela experiência empírica, por representações verbais ou por imagens visuais. Por outro lado, nas narrativas verbo-visuais, as imagens são fornecidas visualmente

pelo narrador, que parte de uma construção objetiva de mundo para realizar uma construção subjetiva de mundo. Espera-se daí que o leitor compreenda por meio das representações estáticas, muitas vezes estereotipadas, aspectos como tempo decorrido, espaço, movimento, som, emoções e situações implícitas. É no espaço entre os quadros que “a imaginação humana capta duas imagens distintas e transforma em uma única ideia”, dando “vida” e sequência à história (MCCLLOUD, 1995, p. 66).

7. Enfim, a arte-final

Com o avanço da tecnologia, a sociedade torna-se cada vez mais visual e, com isso, a compreensão da relação palavra-imagem adquire cada vez mais importância. Como os quadrinhos integram linguagem verbal e não verbal, seu estudo é uma ótima forma de encontrar meios de explorar as características dessa linguagem “mista” e, assim, instrumentalizam-se os educandos para conhecer e aplicar diferentes estratégias de leitura em seu dia a dia.

Conforme aponta Cagnin (2014, p. 28), “hoje nos vemos cercados de imagens por todos os lados, a todo o momento e em tal profusão que, nela engolfados, mais conhecemos a imagem das coisas do que as coisas da realidade”. Soma-se a isso o fato de a grande entrada dos quadrinhos em sala de aula exigir que a “alfabetização” na linguagem específica dos quadrinhos se torne necessária, a fim de que “o aluno decodifique as múltiplas mensagens neles presentes e, também, para que o professor obtenha melhores resultados em sua utilização” (VERGUEIRO, 2012b, p. 31).

Além do mais, a habilidade de ler textos em que palavra e imagem se integram na construção de sentido possibilita a ampliação da capacidade de compreender/interpretar o mundo ao seu redor e, conseqüentemente, a plena participação social do indivíduo, pois é por meio da linguagem que “o homem se comunica, tem acesso à informação, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimento” (MEC, 1997, p. 23).

Por isso, conforme foi dito na introdução deste trabalho, o estudo dos quadrinhos torna-se pertinente, não só para a área de estudos de linguagem, mas também para a formação de professores e alunos. Os alunos precisam vivenciar as diferentes modalidades de leitura e

produção, ampliando suas experiências. O professor, como mediador desse processo, deve buscar novos conhecimentos a cada dia, aprimorando sua prática, de modo a proporcionar-lhes diferentes oportunidades educativas, que os estimulem a refletir, a comparar, a criar, a discutir, a questionar, a rever, a aprender a aprender e, assim, a tornarem-se cidadãos pensantes e ativos, participantes de um mundo cada vez mais dinâmico e interativo. Esse é o nosso desafio como educadores.

Referências

ACEVEDO, Juan. *Como fazer histórias em quadrinhos*. Tradução de Sílvio Neves Ferreira. São Paulo: Global, 1990.

BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III*. Trad. Lea Novaes. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 1990.

CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos: linguagem e semiótica: um estudo abrangente da arte sequencial*. 1 ed. São Paulo: Criativo, 2014.

CAMPOS, Maria de Fátima Hanaque; LOMBOGLIA, Ruth. HQ: Uma manifestação de arte. In: LUYTEN, Sonia M. (org.). *Histórias em quadrinhos – leitura crítica*. São Paulo: Edições Paulinas, 1984.

CIRNE, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Funarte, 1990.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. 3ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

FARACO, Carlos Alberto. *Linguagem & diálogo: as ideias linguísticas do Círculo de Bakhtin*. Curitiba: Criar Edições, 2003.

FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em ação: um século de história*. São Paulo: Moderna, 1997.

FRANCO, Edgar. As HQtrônicas de terceira geração. In: GERALDO, S. C.; COSTA, L. C. (org.) *Anais do Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*. Rio de Janeiro: ANPAP, 2012. p. 232-246.

FURLAN, Cleide. HQ e os “Syndicates norte-americanos”. In: LUYTEN, Sonia M. (org.). *Histórias em quadrinhos – leitura crítica*. São Paulo: Edições Paulinas, 1984.

GOIDA, H. C. Pequena história das histórias em quadrinhos. In: GOIDA, H. C.; KLEINERT, A. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.

LUYTEN, Sônia Bide. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 3 ed. São Paulo: Hedra, 2012.

_____. Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção. In: *XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação*, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/168852646868454336879017132244134098721.pdf>. Acesso em: 23/05/2016.

LINS, M. P. P. *O tópico discursivo em textos de quadrinhos*. Vitória: EDUFES, 2008.

MAINGUENEAU, Dominique. Genre, hypergenre, dialogue. In: *Calidoscópico*. São Leopoldo: UNISINOS, maio/agosto de 2005. v 3. n 2. p. 131-137.

_____. *Discurso literário*. Trad. Adail Sobral. São Paulo: Contexto, 2006.

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

_____. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

MEC. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa*. Brasília, 1997.

MENDONÇA, Maria R. de Souza. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In:

DIONÍSIO, Â. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A.. *Gêneros textuais & Ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002, p. 194-207.

MOURA, Mariluce. A prima pobre das ciências sociais: entrevista com José Marques de Melo. In : *Pesquisa FAPESP*, n. 201. São Paulo, novembro de 2012.

O'NEILL, D. *Guia Oficial DC Comics: Roteiros*. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

PATATI, C.; BRAGA, F. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

QUELLA-GUYOT, D. *A história em quadrinhos*. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2010.

ROMUALDO, Edson Carlos. *Charge jornalística: intertextualidade e polifonia um estudo de charges da Folha de S.Paulo*. Maringá: Eduem, 2000.

ROSA, F. *Almanaque dos quadrinhos: 120 anos de história*. São Paulo: Discovery Publicações, 2014.

SOARES, M. Letramento e Escolarização. In: *Pedagogia Cidadã: Cadernos de Formação – alfabetização*. São Paulo: UNESP, 2003.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, A.; VEGUEIRO, W. (orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2012a. p. 7-29.

_____. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, A.;

VEGUEIRO, W. (orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2012b. p. 31-64

_____; RAMOS, P.; CHINEN, N. *Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil*. 1 ed. São Paulo: Criativo, 2013.