

**REFLEXÕES ACERCA DO DIÁLOGO ENTRE TEXTO E IMAGEM NA
CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA EM QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DO
CAPÍTULO “SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO”, DE *SANDMAN***

Maiara Alvim de Almeida¹

RESUMO: O presente artigo visa tecer considerações acerca do diálogo entre imagem e texto na construção de narrativas em quadrinhos, partindo do entendimento de que ambos interseccionam-se de maneira idissociável nesse hiper-gênero. Trataremos do diálogo entre quadrinhos e literatura, em especial nos chamados romances gráficos. Para ilustrar as reflexões, apresentamos uma breve análise do capítulo “Sonho de uma noite de verão”, de *Sandman*, roteirizada por Neil Gaiman.

Palavras-chave: Romance gráfico; Sandman; Neil Gaiman.

ABSTRACT: This paper aims at making some points regarding the dialogue between pictures and written text in the construction of narratives in comics, considering that both elements are intertwined in a inseparable way in this hyper genre. It is also presented a reflection on the dialogue between comics and literature, especially in graphic novels. So as to provide examples, we shall analyze the chapter “Midsummer night’s dream”, from Neil Gaiman’s *Sandman*.

Key-words: Graphic novel; Sandman; Neil Gaiman.

A relação das histórias em quadrinhos com a literatura é digna de pauta de discussões dentro e fora da academia já a algum tempo. Embora tal questão ainda gere indagações e dúvidas da parte de alguns (tanto pesquisadores quanto produtores do gênero ou de áreas adjacentes), muitos encaram essa relação como algo já certa e, até mesmo, óbvia.

Muitos apontam a existência dos *graphic novels* (ou romances gráficos, em português) como sendo um dos pontos de diálogo entre as artes. Esse subgênero dos quadrinhos, cujas primeiras menções aparecem em publicações da década de 1960 e 1970, têm na década de 1980 alguns de seus principais títulos. Essa década é marcada pela publicação de três romances gráficos de imenso impacto cultural: *Maus*, de Art Spiegelman, *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller, e *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons.

¹ Doutoranda em Letras – Estudos Literários pela Universidade Federal de Juiz de Fora; Professora do Instituto Federal do Rio de Janeiro – Campus Avançado Resende.

Antes da publicação desses títulos, já havia a circulação de obras de temática considerada mais adulta e maior acabamento formal, tanto no que se refere aos *comix* estadunidenses, quanto a publicações de origem franco-belga, italianas ou argentinas, como aponta Federico Zanettin em seu texto “Comic in Translation: an overview” (2009). Um exemplo desses quadrinhos de origem não-estadunidense seria *Valentina*, série italiana criada por Guido Crepax. A protagonista, Valentina, é uma fotógrafa que, grande parte do tempo, aparece em situações, trajes e posições insinuantes, o que confere à história alto teor erótico.

Atualmente, há um grande número de publicações sob o título de romances gráficos, vendidas em livrarias, com seções unicamente dedicadas às mesmas. Segundo o quadrinista Gonçalo Jr, em matéria para a revista *Cult*, em 2010, existe um crescimento das vendas de quadrinhos em livrarias e uma queda das mesmas em bancas². É ressaltado o fato de as publicações de livraria receberem um tratamento especial, além da temática diferenciada: contam com capa dura, material extra e são impressas em papel especial. Para ele, uma das justificativas seria a pouca criatividade dos roteiristas das histórias tradicionalmente vendidas em bancas, para o crescimento do público consumidor de quadrinhos. Para ele, não se criam novos leitores de quadrinhos depois desses chegarem à fase adulta, pois o hábito viria da infância.

Nesse ponto, pode-se apresentar um contra-argumento na questão do público-alvo: assim como existem leitores que crescem, mas continuam apegados aos quadrinhos, há também aqueles que se interessam pelo gênero posteriormente. Um exemplo conhecido, citado por Julia Round em seu capítulo para o livro *The Rise of the American Comic Artist*, chamado “Is This a Book? – DC Vertigo and the Redefinition of Comics in the 1990” (“Isso é um livro? – DC Vertigo e a Redefinição dos Quadrinhos nos anos 1990”, em português) (2010), é o caso de *Sandman*: a série teria sido uma das responsáveis por atrair públicos diversos daquele considerado o padrão para histórias em quadrinhos: adolescentes do sexo masculino. Esse novo público seria formado por mulheres na faixa dos vinte anos³. Essa ocorrência demonstra que houve, de fato, uma reconfiguração do público-alvo.

² GONÇALO JUNIOR., “Livrarias em alta, bancas em baixa”. Disponível em: <<http://revistacult.uol.com.br/home/2010/03/livrarias-em-alta-bancas-em-baixa/>>. Acesso em 01 de abril de 2012.

³ BONETTI, Fabio. “The Dream Hunter”. Disponível em: <<http://www.fucinemute.it/2001/10/the-dream-hunter/>>. Acesso em 06 de agosto de 2012.

Outro ponto relevante refere-se aos prêmios: *Maus* foi vencedor de um prêmio Pulitzer, em 1992; *Watchmen* apareceu na lista da revista *Times* dos cem romances mais importantes de todos os tempos, junto de obras como *To the Lighthouse* (“Rumo ao Farol”, em português), de Virginia Woolf, e *Ulysses*, de James Joyce⁴. Um dos capítulos de *Sandman*, “A Midsummer Night’s Dream”, foi premiado com um *World Fantasy Award* em 1991 como melhor obra de ficção curta (Best Short Fiction). Depois disso, as regras do prêmio foram mudadas para que quadrinhos não fossem mais incluídos.

Segundo Willians e Lyons (2010), na introdução do livro *The Rise of the American Comic Artist*, os quadrinhos realmente experimentaram uma alteração de *status* nos últimos anos. Para eles, as publicações desse tipo sofreram por uma mudança de hierarquia, passando a serem vistos não somente como um produto de mero entretenimento para massas, mas também como algo que pode ser consumido como alta cultura. No entanto, o fato de uma obra, ou um gênero todo, ter suas origens como produção de massa não exclui a possibilidade de haver valor artístico, estético ou qualidade literária no mesmo – tal reflexão só se tornou possível com o advento dos Estudos Culturais, nas últimas décadas do século XX, ainda recente, por isso não amplamente aceita ainda. Umberto Eco, em *Apocalípticos e Integrados* (2008 [1965]), já aponta para uma tendência “separatista” em relação a como as pessoas encaram obras oriundas da massa. Existiriam os entusiastas, os integrados e os que veem tais produtos como um sinal iminente da decadência da cultura ocidental (ou mundial), os apocalípticos. Eco coloca, por outro lado, que “entre o consumidor da poesia de Pound e o consumidor de um romance policial, de direito, não existe diferença de classe social ou de nível intelectual” (ECO, 2008 [1965], p. 58). Mesmo assim, é comum iniciar-se trabalhos sobre esses tipos de mídias, principalmente quadrinhos, com uma justificativa. Na realidade, qualquer produção cultural pode apresentar um conteúdo mais sofisticado em termos formais e temáticos, assim como aqueles produzidos meramente para consumo imediato e entretenimento; no caso das histórias em quadrinhos, a forma “cult”⁵ seria os romances gráficos. A validade do termo é questionada até mesmo por autores do gênero, pois não seriam nada mais que um “gibi mais grosso”; todavia, sua utilização seria necessária

⁴ TIMES. “All Time 100 Novels”. Disponível em: <<http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/watchmen-1986-by-alan-moore-dave-gibbons/#berlin-city-of-stones-2000-by-jason-lutes>>. Acesso em 12 fev. 2011.

⁵ Colocamos o termo entre aspas justamente por questionar a diferenciação entre alta e baixa cultura.

justamente por ser uma justificativa dos próprios produtores para a seriedade de suas obras. Outra explicação encontrada para o desprezo pelo gênero quadrinhos, ou para o fato de ser normalmente considerado algo voltado para um público infanto-juvenil – logo, com uma preocupação mais didática do que artística, como já pontuamos nas seções anteriores – seria justamente a presença da imagem. O teórico francês Pascal Lefèvre afirma que:

(...) no campo da ‘alta literatura’, a desconfiança dos puristas em relação à imagem parece sempre pairar, pois imagens tirariam a atenção do que é realmente importante, o texto (...) No passado, as imagens eram vistas como perigosas para crianças (...) e até mesmo atualmente são associadas com diversos males – tais como limitar a imaginação do leitor. (LEFÈVRE, 2010, p. 36)⁶

A crítica é rebatida por Lefèvre, afirmando que palavras também limitam; logo, a única alternativa seria um livro com páginas inteiramente em branco (LEFÈVRE, 2010, p. 36). De qualquer maneira, críticas aos males das imagens – e dos quadrinhos – datam desde os anos 1950, talvez até de antes, o que acabou levando à censura aos mesmos em um dos países em que a mídia possui maior destaque – no caso, os Estados Unidos. Logo, tais críticas “apocalípticas” não são exclusividade da contemporaneidade.

Algumas das primeiras considerações sobre a produção cultural voltada para o consumo das massas, o que inclui quadrinhos, filmes e até mesmo romances, foi alvo, por exemplo, das considerações dos teóricos da Escola de Frankfurt, a exemplo de Theodor W. Adorno. Em “A indústria cultural: o Iluminismo como mistificação das massas”(2008 [1947]), com tom de pessimismo, o teórico alemão coloca a indústria cultural como algo cuja função seria “civilizatória” – ou seja, de acostumar o povo a certas práticas que lhe seriam prejudiciais – e que transformaria o homem em um “ser genérico”. Existe, nas considerações de Adorno, uma oposição entre esse tipo de produto cultural e a arte; o que é produzido para as massas não pode ter o *status* da arte. Como coloca outro teórico que teceu comentários sobre o assunto (esses, porém, mais favoráveis), Néstor Garcia Canclini:

⁶ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “in the Field of ‘high literature’ a purist’s distrust of images seem to linger on, because images are seen as diverting attention away from the essential, namely the text itself. (...) In the past, pictures were sometimes considered dangerous for children (...) and even in present times are often associated with many evils – such as limiting the imagination of the reader.

Aos falar dos setores populares (...) se guiam por uma ‘estética pragmática e funcionalista’, imposta ‘por uma necessidade’ econômica que condensa as pessoas ‘simples’ e ‘modestas’ a gostos ‘simples’ e modestos; o gosto popular se oporia ao burguês e moderno por ser incapaz de dissociar certas atividades de seu sentido prático e dar-lhes outro sentido estético autônomo. **Por isso, as práticas populares são definidas, e desvalorizadas, mesmo por esses setores subalternos, tendo como referência, o tempo todo, a estética dominante, a dos que saberiam de fato qual é a verdadeira arte, a que pode ser admirada de acordo com a liberdade e o desinteresse dos ‘gostos subliminares’.** (CANCLINI, 1998, p. 42, grifo nosso)

Assim, o que for produzido para a massa, ou pela massa, seria algo de mau gosto, não merecedor de um olhar e uma apreciação mais sofisticada. Apesar das mudanças na forma como a cultura de massa é tratada desde os anos 1970, quando houve a chamada “virada cultural” nos estudos de humanidades, percebe-se ainda haver receios e preconceitos a lidar com produtos advindos da indústria cultural. De qualquer maneira, essa mudança de hierarquia, de fato, aconteceu. Em *Narrativas Migrantes: Literatura, Roteiro e Cinema* (2010), Vera Lúcia Figueiredo tece considerações sobre o estreitamento de fronteiras entre as artes e alterações nas hierarquias culturais, tratando do que chama de narrativas transmidiáticas⁷ para se referir às novas obras que combinam elementos escritos e imagéticos – o que incluiria os romances gráficos, além de narrativas em jogos, televisão e cinema. Histórias em quadrinho, independentemente de serem somente entretenimento ou obras com qualidades artísticas, são narrativas gráficas que empregam recursos de várias outras mídias em sua composição. Essa tendência é apontada por Figueiredo, ao colocar que as narrativas transitam por diversos meios e suportes, e que isso não seria exatamente atual, apesar de ter se tornado mais evidente agora por conta das tecnologias digitais. Para a pesquisadora, estaríamos vivendo uma “revolução dos suportes”, que envolve diretamente o uso de (novas) tecnologias além do livro, suporte ao qual a literatura esteve sempre ligada e em torno do qual haveria uma aura, segundo a autora.

Essas mudanças implicariam diferentes formas não só de leitura, mas de escrita, uma vez que os autores estão, também, inseridos no novo contexto de produção e recepção dos textos, numa rede “não hierárquica de circulação” (FIGUEIREDO, 2010, p.18). Considerando que textos seriam não somente cadeias de palavras, mas de qualquer tipo de signo, como

⁷ Termo que será adotado por nós, cunhado por Henry Jenkins em seu livro *Convergence Cultures*.

colocam Onega e Garcia Landa (1997), podemos incluir nessa categoria também as imagens, o som, movimentos corporais, desde que possam ser reconhecidos – ou lidos – por outros seres humanos e decodificados, e ser, assim, utilizados para relatar sequências de eventos – ou narrativas. Segundo Figueiredo:

(...) alterações na hierarquia cultural provocadas pela intensificação desse movimento de intercâmbio [entre áreas distintas], tanto no que diz respeito à literatura, cujo prestígio esteve sempre estreitamente relacionado à aura do suporte livro, quanto no que se refere ao cinema, em decorrência da expansão de narrativas audiovisuais transmidiáticas, cujo conteúdo se desdobra em filmes veiculados nas salas de cinema, em videogame, histórias em quadrinhos, seriados televisivos. (FIGUEIREDO, 2010, p. 11- 12)

As narrativas estariam em trânsito entre diversos meios e suportes, o que, apesar de estar em evidência devido ao emprego recente de novas tecnologias ao texto, não é novo. Para exemplificar, tomemos como exemplo o capítulo 19 de *Sandman*, o já mencionado “A Midsummer Night’s Dream”⁸.

Nesse capítulo, é feita uma releitura da peça homônima de Shakespeare. Porém, não é feita somente uma transposição da história original para os quadrinhos: o enredo gira em torno da própria trupe de Shakespeare, que está se organizando para apresentar pela primeira vez a peça escrita pelo dramaturgo. Entretanto, a peça é encenada em uma colina, a céu aberto, e o público é toda corte de fadas de Titânia e Auberon, personagens da peça original. Na versão de Gaiman, o próprio senhor dos sonhos, Morfeus (o *Sandman* do título) foi o “mecenas” que encomendou a peça a Shakespeare, como parte do pagamento de um pacto firmado entre os dois: Shakespeare teria toda criatividade e material para escrever suas peças, mas, em troca, faria duas peças para Morfeus com a temática relacionada a sonhos.

Durante o capítulo em questão, os personagens fantásticos assistem à montagem da peça feita pelos humanos, que são mostrados tanto encenando as falas originais do texto shakespeariano quanto nas coxias do teatro a céu aberto, nos bastidores, se arrumando para as encenações ou fazendo comentários sobre a natureza estranha da apresentação que fazem. Temos, dessa forma, em um capítulo somente, o uso de diversos suportes e referências a formas de arte diferentes além dos quadrinhos: temos o teatro, cujas linguagem e

⁸ Será aqui utilizada a versão presente na edição norte americana *Absolute Sandman* – volume 1 (2006).

especificidades são reproduzidas ao longo do capítulo, como na reprodução dessa cena, em que Titânia está, por conta de um feitiço de Auberon, apaixonada por um homem com cabeça de burro.

As falas reproduzidas nesse trecho são as mesmas encontradas no roteiro da peça original; logo, está presente a parte literária (considerando aqui a literatura estritamente escrita). Tanto no que se refere ao roteiro de peças de teatro quanto ao de filmes, pode-se argumentar que, ao transformar roteiro em filme ou ao encená-lo, pretenderia “salvar o roteiro do esquecimento, negando o seu caráter de texto provisório” (FIGUEIREDO, 2010, p. 31).

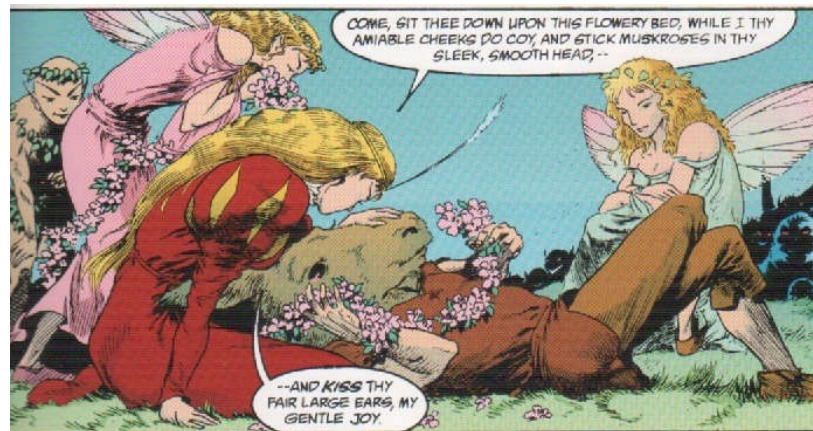


Imagem 1: Titânia e o cabeça de burro⁹

As histórias em quadrinho também têm seu roteiro. No caso de *Sandman*, percebe-se que todo crédito da série recai justamente sob seu roteirista, Neil Gaiman – que, aliás, publica livros de contos e romances atualmente. Porém, o mesmo não acontece com os roteiros das HQs, que raramente são acessíveis após serem transformados em história em quadrinhos. No caso de “A Midsummer Night’s Dream”, o roteiro foi publicado junto aos rascunhos do capítulo integralmente na coletânea de luxo *Absolute Sandman*. O roteiro e o *sketch* são vistos como um *bônus*, um agrado a fãs que decidirem adquirir a coleção de luxo da série. Essa tendência, segundo Paul Williams e James Lyons, seria um reflexo do que se verifica no mercado de DVDs. As edições de luxo dos quadrinhos, geralmente, contam com materiais

⁹ Todas as imagens de Sandman utilizadas nesse trabalho foram retiradas do volume *Absolute Sandman* (GAIMAN, 2006).

extras, relativos à pré-produção (no caso dos rascunhos dos roteiros e desenhos de histórias em quadrinhos), ou galerias de capas (WILLIAMS, LYONS, 2010, loc.513).

O cinema, enquanto arte, é aludido através dos usos de enquadramento (qual seria o posicionamento de quem vê a cena em relação a mesma, o que altera o que aparecerá e de que ângulo será visto) e plano (as proporções dos personagens e objetos no quadro) utilizado em cada quadro.¹⁰ Na cena da peça mostrada acima, por exemplo, temos um plano geral, como se o “espectador” posicionado de frente para o “palco”. Vejamos outro exemplo:



Imagem 2: Hamnet triste

Esse quadro faz um *close* de Hamnet, filho de Shakespeare. Temos um primeiro plano – utilizado quando se quer focar nos personagens, ressaltando seus sentimentos através das expressões faciais. Nessa cena, que será retomada mais adiante, a ênfase recai sobre a tristeza do personagem; logo, um plano que valorize suas expressões faciais é o mais conveniente a ser empregado. Como os quadrinhos também fazem uso da imagem na construção da narrativa, nada mais natural do que fazer uso dos planos e dos enquadramentos cinematográficos. Dependendo do tipo de abordagem que o roteirista e os desenhistas querem dar à cena, opta-se por um enquadramento ou um plano diferentes – se a intenção é mostrar o

¹⁰ CINEMA NO CJA. *Enquadramento, Plano, Tipos de Plano e Montagem*. Disponível em: <<http://cinemanocja.wordpress.com/aulasconteudos/enquadramento-plano-tipos-de-plano-e-montagem/>>. Acesso em 17 de setembro de 2012.

cenário, escolhe-se um plano geral; quando a se quer focarnos personagens e em suas emoções, utiliza-se um primeiro plano.¹¹ Nesse ponto, ambas as formas de arte – e de narrativa – se encontram tão próximas que seria impossível, praticamente, conceber como lidar com as cenas em histórias em quadrinhos sem recorrer a tais técnicas do cinema.

Essas formas aparecem, dentro da história em quadrinhos, integradas; não há uma parte mais importante ou menos importante, estando todas, assim, hierarquicamente iguais – formando a rede não hierárquica de circulação mencionada por Figueiredo (2010). Forma-se, assim, um texto que se liga a outros – o “texto como intertexto – contrapondo-se à obra como objeto finito, cujo sentido estaria fechado após sua conclusão” (FIGUEIREDO, 2010, p. 15).

Além das relações com outras mídias, formas de arte e suportes, o quadrinho possui, independentemente de tudo isso, sua própria sintaxe – apropriando-se da denominação empregada por Will Eisner (1989). Qualquer relação intertextual, metáfora, simbolismos e outros recursos estilísticos, dentro dos quadrinhos, estarão apresentados de duas formas: como imagem ou como texto, ou como uma mescla dos dois, formando um elemento totalmente novo e de difícil dissociação das partes. Assim, vejamos como se dão tais interações na seção a seguir.

Will Eisner, já citado aqui como autor de histórias em quadrinhos, também fez suas considerações teóricas sobre o tema. Uma de suas mais notórias obras é justamente *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1989). Nela, o autor coloca que os quadrinhos teriam sua própria sintaxe, combinando imagens e texto. Segundo Eisner:

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) sobrepõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 1989, p. 8)

¹¹ Os tipos de painéis – os enquadramentos nos quadrinhos – mudam, bem como a preferência por um tipo ou outro, quando se compara quadrinhos ocidentais e orientais. Nos mangás, percebe-se que há quadros polimórficos, mostrando múltiplas ações sendo feitas pelo mesmo personagem ao mesmo tempo, representados por uma figura em várias posições diferentes; há o macro, com mais de uma entidade ativa; o mono, que se aproxima do plano geral, com ênfase em um personagem; e o micro, que seria com um close em um elemento somente. No caso dos mangás, costuma ser nos olhos do personagem, geralmente carregados de emoção. Haveria equivalências com os planos cinematográficos, como coloca Neil Cohn (2011), mas essa não seria exata.

A leitura de uma história em quadrinhos não exige somente a decodificação do código escrito, mas a leitura das imagens. Ambos os processos de leitura se relacionam à decodificação de signos e interpretações. Se na parte escrita há metáforas formadas por palavras, também há metáforas imagéticas a serem compreendidas; a sobreposição da leitura de ambas resultaria na compreensão da mensagem geral. As imagens podem ser usadas, por exemplo, para transmitir os sentimentos dos personagens, bastando desenhar sua expressão visual. Para ilustrar como se dão tais processos de construção do sentido nos quadrinhos, fazemos um pequeno estudo de um quadro da história “A Midsummer Night’s Dream”, retirado do *Absolute Sandman – Volume 1* (2006), página 497. Nela, temos a imagem de Hamnet, já mostrada anteriormente.

Nesse quadro, pode-se perceber que Hamnet está triste; ao fundo, seu pai se afasta do menino. Contando somente com essa imagem, podemos deduzir apenas essas informações; entretanto, o motivo da tristeza não está explícito no quadrinho, pois ele se encontra excluído de seu contexto – a narrativa. E, por ser uma narrativa, há uma continuidade, um fio condutor. As imagens, assim como os textos presentes, não estão aí por acaso, e criam uma rede de significados com o resto da história. Essa cena se dá depois de o menino pedir a atenção do pai e esse ignorá-lo, indo cuidar dos detalhes da peça que sua trupe apresentará naquele dia. A distância entre os dois personagens é simbolizada por um Shakespeare que se afasta do filho, que é mostrado chateado por conta da distância entre os dois, como é confirmado depois através de uma fala do personagem.

A pesquisadora italiana Nadine Celotti, em seu artigo “The Translator of Comics as a Semiotic Investigator” (2009), lida com a questão das imagens e textos nos quadrinhos. Embora seja um artigo que se volte para aqueles que trabalhem ou pesquisem a tradução de histórias em quadrinhos, o artigo se prova interessante para pesquisadores de outras áreas que se interessem pelo assunto. Ela propõe uma abordagem que separaria seu conteúdo em dois tipos de mensagens: a mensagem visual e a mensagem verbal.

A mensagem visual diz respeito não somente às ilustrações, como se pensaria em um primeiro momento – afinal, são o que compõe a maior parte dessa mensagem – mas também a “uma variedade de elementos, cada um dos quais transmite significado e empresta ritmo a narrativa: *layout*, tamanho e forma dos painéis, tiras e páginas, balões e canaletas, cores, fonte

das letras etc” (CELOTTI, 2009, p.36-37)¹². A primeira leitura de uma revista em quadrinhos é visual. Eles são uma sequência de imagens, contando com capa, contra-capas e demais elementos da revista.

Esse todo forma o que Celotti chama de “narrativa sequencial de imagens fixas”, e essa narrativa sequencial transmite suas próprias mensagens ao leitor. O grau de sofisticação da mensagem de tais quadrinhos dependerá das intenções do roteirista e de seu desenhista. Um quadrinho cujo único objetivo é o entretenimento contará com expressões e gestos a serem decodificados pelo leitor a partir de seu conhecimento de mundo, uma vez que seriam gestos e expressões universais para demonstrar ações ou sentimentos. Porém, é possível acrescentar mais do que isso a uma figura, a exemplo do quadro que mostra Hamnet e seu pai: o garoto é mostrado triste, mas há mais uma mensagem na figura, que seria a pista sobre a natureza de seu relacionamento com seu pai – distante – e como ele se sente em relação a isso, que resultaria em suas feições cabisbaixas. Trata-se de um bom exemplo de como os elementos da imagem formam um todo, transmitindo uma mensagem a ser codificada. Claro, nem todos os leitores irão captar tal metáfora sobre a situação dos dois personagens, ou qualquer outra metáfora visual, em sua primeira leitura, ou em qualquer leitura sequer, mas não por questões de limitações intelectuais. Seria uma questão de hábito e familiaridade com a leitura de imagens. Além disso, na imagem tomada como exemplo, percebemos que não há nada além da ilustração – o que mostra que, dependendo do que se pretende passar em um texto, não são necessárias falas ou legendas explicando a cena, e esse é um recurso comum em histórias em quadrinhos. Cenas de ação, geralmente, dispensam palavras; alguns quadrinhos com temática mais romântica, como as encontradas em mangás *shoujo*¹³, dispensam palavras em cenas em que seus personagens demonstram seus sentimentos amorosos em relação uns aos outros, se valendo de códigos universalmente conhecidos para tal, tais como um olhar ou rubor dos personagens envolvidos na cena.

¹² Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “[...] a variety of elements, each of which conveys meaning and lends rhythm to the narration: layout, size and shape of panels, strips and pages, balloons and gutters, colours, lettering, etc”.

¹³ Mangás *shoujo* são um gênero de mangá, ou quadrinhos japoneses, voltados especificamente para meninas, desde crianças a jovens adultas. Um exemplo de título famoso desse gênero seria *Bishoujo Senshi Sailor Moon*, cuja versão animada foi transmitida no Brasil, com grande sucesso, na década de 1990.

Assim, os elementos da imagem precisam ser lidos, uma vez que interagem para formar um todo. Em uma sequência de quadros em linha reta, por exemplo, é possível encontrar um ou mais quadros com linhas onduladas, indicando que a história iniciará um *flash-back*; nesse flashback, é possível que as cores estejam mais fracas, como que com um filtro, ou envelhecidas, como ocorre com fotos antigas que se deterioram com o tempo. O contorno do balão, aliado à fonte utilizada na parte escrita, indica a natureza da fala do personagem – se é um sussurro, um grito, ou se fala em voz normal. Até mesmo o espaço entre os quadrinhos, chamado de *gutter* em inglês, é relevante; como coloca Scott McCloud, “o coração dos quadrinhos está no espaço entre os painéis, onde a imaginação do leitor faz a figura imóvel vir à vida” (MCCLOUD *apud* CELOTTI, 2009, p. 37)¹⁴.

Já a mensagem textual é dividida em quatro grupos por Celotti. Para a pesquisadora, seria a mensagem textual o *locus* da tradução. As mensagens textuais se encontrariam nos balões, nas legendas, nos títulos e em paratextos linguísticos – ou seja, elementos escritos na imagem, como em um jornal, um letreiro ou um cartaz. Seria essa a parte do quadrinho em que temos a regência da palavra, apontada por Eisner. Nela, percebemos as figuras de linguagem encontradas em qualquer outro texto escrito, como metáforas, ou aliterações. Referências a outros textos ou narrativas (escritas ou visuais) estariam tanto dentro da mensagem escrita quanto na mensagem visual, apesar de se darem de maneiras diferentes. O uso de figuras retóricas, como a criação de simbologias ou até mesmo de metáforas, como vimos no exemplo de Hamnet, não são exclusividade da mensagem visual.

Como lembram Vanum e Gibbons (2001), imagens e texto possuem muito em comum: ambos seriam artefatos humanos, utilizados para representar a realidade de um observador de acordo com seu entendimento e mediam sua experiência com o mundo. Além disso, ambos moldam nossas percepções, e tanto imagens quanto letras podem ser classificados como signos gráficos, decodificados visualmente e produzidos manualmente (VANUM, GIBBONS, 2001, p. x). Nos quadrinhos, as imagens tomariam características do texto, e o texto assumiria propriedades das imagens. De um ponto de vista semiótico, lembram ainda os autores, imagens e palavras são entidades equivalentes, e seriam, então, os quadrinhos um sistema de significação no qual palavras e imagens são percebidos da mesma maneira – o que nos remete

¹⁴ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “the heart of comics lies in the space between the panels where the reader’s imagination makes still pictures come alive!”

novamente à citação de Eisner sobre como esses elementos se sobrepõem para a criação da narrativa. Vanum e Gibbons estão de acordo com Eisner ao afirmarem que: “[as imagens] transmitem ideias e valores, e lê-las requer sofisticação e habilidade” (VANUM, GIBBONS, 2001, loc. xii)¹⁵. Cabe ao leitor decodificar as informações em cada painel e inferir o que se segue – se valendo, assim, do espaço entre os painéis, baseando-se na suposição de que a relação entre duas imagens consecutivas não é arbitrária (GOGGIN, HASSLER-FOREST, 2010).

Imagens e palavras são abstrações e servem como símbolos – o que nos remete à leitura feita acima dos painéis de *Sandman* em que aparece Hamnet, numa expressão universalmente reconhecida como tristeza. Reitera-se assim que imagens e texto de justapõem, podendo também criar o contexto e subtextos para a mensagem escrita, o que a tornaria mais complexa – sendo, no fim, ambas necessárias para que se complete o significado.

O pesquisador francês Thierry Groensteen, um dos mais proeminentes na área atualmente, e em quem Celotti se baseia para criar os conceitos de mensagem visual e mensagem verbal aqui utilizados, trata dos quadrinhos como uma linguagem, propondo um estudo em direção a uma semiologia dos quadrinhos para os tempos atuais – afinal, segundo o pesquisador francês, nas décadas passadas, os estudos sobre a mídia eram dominados por uma academia míope, nostalgia e idolatria (GROENSTEEN, 2009) Citando Pierre Fresnault-Derruele, Groensteen diz que a tendência atual dos estudos sobre o tema é de uma “crítica neo-semiótica, onde a tônica cairá sobre a dimensão poética dos quadrinhos” (GROENSTEEN, 2009, loc. 58)¹⁶. De qualquer forma, enquanto linguagem, os quadrinhos trabalham com a conjunção dos dois elementos acima mencionados – imagem e texto – para a construção de sua significação.

Vanun e Gibbons acrescentam ainda que, enquanto leitores, teríamos respostas às imagens de uma maneira que os artistas podem prever e manipular – exemplo que se aplica ao caso dos vilões, representados com trejeitos (físicos ou psíquicos, visto que nem todos são desenhados como monstros desfigurados) que já nos fariam criar preconceitos e aversão a

¹⁵ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “they convey ideas and values, and reading them requires sophistication and skill.”

¹⁶ Tradução da autora desse trabalho para o original em inglês: “(...) a ‘neo-semiotic’ criticism where the accent will be placed on the poetic dimension of comics”

suas figuras. Segundo William Brown, as imagens, por si só, já transmitem narrativas, sem a necessidade de um texto, e já o faziam antes de o cinema desenvolver a sintaxe da edição de continuidade (BROWN, 2011)

Assim, vimos que os quadrinhos combinam elementos tanto escritos quanto visuais em sua composição. Técnicas e características provenientes de outras mídias e formas de arte também se verificam nos quadrinhos – e, mais recentemente, o contrário também vem ocorrendo. Constroem-se, assim, relações intertextuais com outras obras, e, também, outras artes.

Referências:

ALVIM DE ALMEIDA, Maiara. *Contos, sonhos e quadrinhos: analisando as questões de mercado e literatura no romance gráfico Sandman*, de Neil Gaiman, 2013. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2013.

BONETTI, Fabio. “The Dream Hunter”. Disponível em: <<http://www.fucinemute.it/2001/10/the-dream-hunter/>>. Acesso em 06 de agosto de 2012.

CANCLINI, Néstor García. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloisa Pezza Cintrão. São Paulo. USP, 1998.

CELOTTI, Nadine. “The translator of comics as a semiotic investigator”. In: ZANETTIN, Federico (org.). *Comics in Translation*. Manchester: St Jerome, 2009. p. 33-49.

CINEMA NO CJA. *Enquadramento, Plano, Tipos de Plano e Montagem*. Disponível em: <<http://cinemanocja.wordpress.com/aulasconteudos/enquadramento-plano-tipos-de-plano-e-montagem/>>. Acesso em 17 de setembro de 2012.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Trad. Luiz Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 6ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2008 [1965].

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. *Narrativas migrantes: literatura, roteiro e cinema*. Rio: Editora PUC-Rio/7 Letras, 2010.

GAIMAN, Neil. *Absolute Sandman* vol. 1. New York: DC Comics, 2006.

GONÇALO JUNIOR. “Livrarias em alta, bancas em baixa”. Disponível em: <<http://revistacult.uol.com.br/home/2010/03/livrarias-em-alta-bancas-em-baixa/>>. Acesso em 01 de abril de 2012.

GROENSTEEN, Thiery. “Why are comics still in search of cultural legitimation”. In: HEER, Jeet. WORCESTER, Kent. *A Comics Studies Reader*. Kindle Edition. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. loc.196-436.

HORKHEIMEIR, Max; ADORNO, Theodor W. “A indústria cultural – o iluminismo como mistificação de massas”. In.: COSTA LIMA, Luiz (org.). *Teoria da cultura de massa*. 7ª Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005 [1947].

LEFÈVRE, Pascal. “Intertwining verbal and visual elements in printed narratives for adults”. In: MURRAY, Chris. ROUND, Julia. (org.). *Studies in comics*. v. 1, n. 1., p. 18-36. Jan/jun 2010.

MURRAY, Chris. “Signals from airstrip one: the British invasion of mainstream American comics”. In: WILLIAMS, Paul; LYONS, James. *The Rise of the American Comic Artist: Creators and Context*. Kindle Edition. Jackson: University Press of Mississippi, 2010. Loc.580- 780.

ROUND, Julia. “Is this a book? – DC Vertigo and the redefinition of comics in the 1990”. In: WILLIAMS, Paul, LYONS, James. *The Rise of the American Comics Book Artist: Creators and Context*. Kindle Edition. Jackson: University Press of Mississippi, 2010. Loc. 354-579.

TIMES. “All Time 100 Novels”. Disponível em: <<http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/watchmen-1986-by-alan-moore-dave-gibbons/#berlin-city-of-stones-2000-by-jason-lutes>>. Acesso em 12 fev. 2011.

WILLIAN, Paul; LYONS, James. “Introduction: in the year 3794”. In :WILLIAMS, Paul. LYONS, James. (org.) *The Rise Of The American Comic Artist: Creators And Context*. Kindle Edition. Jackson: University Press of Mississippi, 2010. loc. 22-204.

ZANETTIN, Federico. “Comics in translation: an overview”. In: ZANETTIN, Federico (org.): *Comics In Translation*. Manchester: Saint Jerome, 2009. p. 1-32.