



## Ecos de signos: reverberações da semiótica de Eco e de Peirce em histórias em quadrinhos

*Echoes of signs: reverberations of the semiotics of Eco and Peirce in comics*

*Ecos de los signos: reverberaciones de la semiótica de Eco y Peirce en las historietas*

**Lya Brasil Calvet**

Centro Universitário Christus (Unichristus), Fortaleza, Ceará, Brasil

[lyabcalvet@gmail.com](mailto:lyabcalvet@gmail.com) | <https://orcid.org/0009-0009-7330-8018>

**Thiago Henrique Gonçalves Alves**

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

[thiagohgalves@alu.ufc.br](mailto:thiagohgalves@alu.ufc.br) | <https://orcid.org/0000-0002-6406-8392>

### Resumo

Há um viés cocriativo na interpretação: o signo cresce na interação com quem interpreta. Nos estudos de Umberto Eco, a liberdade interpretativa de quem lê alimenta a definição de leitor-modelo, um agente fruidor que coopera ativamente para completar as elipses da mensagem estética. Além de preencher criativamente as lacunas do texto, o leitor-modelo analisa a obra nas presentes condições sociais, culturais e históricas. Diante dos diálogos que Eco estabelece com Peirce, o artigo propõe evidenciar essa relação dentro do contexto das histórias em quadrinhos. Eco reconhece a importância dos estudos semióticos das obras de arte e apresenta uma análise triádica com base no código, texto e leitor. Objetivamos elencar aproximações entre os autores e aplicar esses conhecimentos à produção de uma história em quadrinhos, com enfoque no conceito peirceano de abdução. A estrutura dos quadrinhos resultantes guiará a construção de múltiplas hipóteses imaginativas.

**Palavras-chave:** Semiótica. Interpretação. Leitor-modelo. Abdução. Histórias em quadrinhos.

### Abstract

*There is a co-creative bias in interpretation: the sign grows in interaction with whoever interprets it. In Umberto Eco's studies, the interpretative freedom of the reader feeds the definition of a model reader, a fruitful agent who actively cooperates to complete the ellipses of the aesthetic message. In addition to creatively filling in the gaps in the text, the model reader analyzes the work in current social, cultural and historical conditions. Given the dialogues that Eco establishes with Peirce, the article proposes to highlight this relationship within the context of comics. Eco recognizes the importance of semiotic studies of works of art and presents a triadic analysis based on code, text and reader. We aim to list similarities between the authors and apply this knowledge to the production of a comics page, focusing on the Peircean concept of abduction. The structure of the resulting comics will guide the construction of multiple imaginative hypotheses.*

**Keywords:** Semiotics. Interpretation. Model reader. Abduction. Comics.

### Resumen

*Hay un sesgo cocreativo en la interpretación: el signo crece en interacción con quien lo interpreta. En los estudios de Umberto Eco, la libertad interpretativa del lector alimenta la definición de un lector modelo, un agente fructífero que coopera activamente para completar las elipses del mensaje estético. Además de llenar*

Artigo recebido em: 01/01/2024 | Aprovado em: 20/01/2024 | Publicado em: 20/01/2024

### Como citar:

CALVET, Lya Brasil; ALVES, Thiago Henrique Gonçalves. Ecos de signos: reverberações da semiótica de Eco e de Peirce em histórias em quadrinhos. **Tríades em Revista**: Transversalidades, Design e Linguagens, Juiz de Fora: UFJF, v. 14, p. 1-15, e44787, 2024. e-ISSN 1984-0071. DOI: <https://doi.org/10.34019/1984-0071.2024.v13.44787>.





*creativamente los vacíos del texto, el lector modelo analiza la obra en las condiciones sociales, culturales e históricas actuales. Dados los diálogos que Eco establece con Peirce, el artículo propone resaltar esta relación en el contexto del cómic. Eco reconoce la importancia de los estudios semióticos de las obras de arte y presenta un análisis triádico basado en código, texto y lector. Nuestro objetivo es enumerar similitudes entre los autores y aplicar este conocimiento a la producción de un cómic, centrándonos en el concepto peirceano de abducción. La estructura de los cómics resultantes guiará la construcción de múltiples hipótesis imaginativas.*

**Palabras clave:** Semiótica. Interpretación. Lector modelo. Abducción. Historietas.

## 1 Introdução

A interpretação prevê continuidade. Para a semiótica peirceana, o destino natural do signo é se tornar um novo signo em uma mente intérprete. Há um viés cocriativo na interpretação: o signo cresce na interação com quem interpreta. Nos estudos de Umberto Eco, a liberdade interpretativa de quem lê alimenta a definição de leitor-modelo, um agente fruidor que coopera ativamente para completar as *elipses* da mensagem estética – aquilo que se escolhe não mostrar ou contar. Os sentidos a serem descobertos ou construídos caracterizam o texto como uma máquina preguiçosa, que se completa a partir da interação com o leitor (Eco, 1979). Além de prever o preenchimento das lacunas do texto, o leitor-modelo também vivencia e analisa a obra nas presentes condições sociais, culturais e históricas, “produz usos, exercícios imaginativos que conduzem a semiose para além do universo do discurso” (Lopes, 2010, p. 13).

Na reflexão sobre o campo interpretativo, o estudo de Lopes (2010) nos auxilia ao destacar a importância, para Eco, do conceito peirceano de abdução. Tipo de raciocínio que gera conjecturas, este é compreendido por Eco como o mecanismo que media a interação do indivíduo com o mundo (Lopes, 2010). Como em uma história de detetive, a relação da pessoa leitora com o texto se dá por meio de uma investigação: quem lê procura pistas, no conjunto de signos postos diante de si, que validem suas interpretações como corretas ou coerentes. Para conduzir essa investigação, o texto artístico pode inserir pistas deliberadamente aptas a gerar diversas hipóteses. Dentre tais exercícios criativos, nos chama a atenção aqueles desempenhados nas Histórias em Quadrinhos (HQs).

A relação entre semiótica e quadrinhos tem sido objeto de estudo e prática de diversos pesquisadores e quadrinistas. O quadrinista e artista multimídia Dave McKean, ao discorrer sobre o pensamento semiótico no processo criativo dos quadrinhos, pontua: “Toda escolha vem carregada de interpretações e significados implícitos. Eu acho que isso força você a pensar cuidadosamente sobre suas escolhas, e a ser responsável por elas”<sup>1</sup> (McKean, 2005, p. 83, tradução nossa). Umberto Eco (1979), por sua vez, reconhece a importância dos estudos semióticos para as obras de arte de modo geral, incluindo as HQs, e defende uma análise triádica com base no código, no texto e no leitor. Com base nesse material teórico, Lucas (2017) utiliza a supracitada expressão do autor italiano para definir os quadrinhos como uma “máquina triplamente preguiçosa” (p. 288), possuindo três tipos de elipse: narrativa, compositiva e quadrinística. Com frequência, essas elipses são instrumentalizadas criativamente por quadrinistas, que se utilizam da



justaposição de imagens nos quadrinhos para criar composições significativas, para além da progressão da narrativa. Na fruição de quadrinhos sugestivos e ambíguos, o leitor-modelo de Eco é acionado para cooperar na produção de sentido das mensagens estéticas.

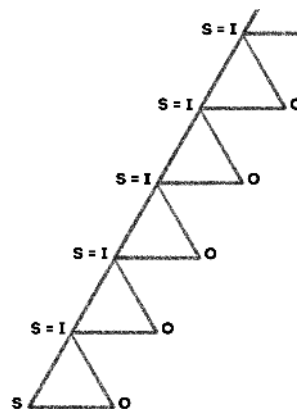
Ao reconhecer o potencial de conceitos de leitor-modelo e de abdução como fundamentos estruturais para uma fruição contínua, este trabalho objetiva aplicar, no contexto das histórias em quadrinhos, as discussões teóricas de Eco e os conceitos da semiótica peirceana. Com base nos diálogos que Eco estabelece com Peirce, como no livro *Os Limites da Interpretação* (2015), o percurso desta pesquisa consiste em uma discussão acerca da teoria e uma posterior aplicação prática por meio da criação de um quadrinho autoral. Na estrutura flexível dos quadrinhos, se inserem pistas produtivas, que direcionam a pessoa leitora na construção de múltiplas hipóteses imaginativas. O resultado é uma narrativa curta, povoada por signos sugestivos, que promovem a continuidade do texto para além de si mesmo

## 2 Discussão Teórica

Quando Umberto Eco nos apresenta o conceito de leitor-modelo, trata principalmente do campo literário. Contudo, a ideia não se restringe a este meio de expressão – podemos aplicá-lo às mais diversas formas artísticas. Segundo o autor, o leitor-modelo é um agente ativo no processo interpretativo da obra (Eco, 1979). É um dos elementos que compõem uma análise triádica, composta por código, texto e leitor. Isso se torna mais evidente quando pensamos e aplicamos o conceito nas histórias em quadrinhos, cuja narrativa acontece por quadros segmentados que, dispostos em uma página, sugerem uma ordem de leitura. Essa ação é entrecortada pelas calhas, intervalos que separam os quadros, evidenciando graficamente a elipse narrativa e o caráter de atividade do leitor na hora de complementar ações e deduzir acontecimentos e efeitos entre os recortes espaciais e temporais. Tais códigos são amplamente utilizados por quadrinistas em busca de sentidos de modo a amplificar o campo interpretativo para além da decodificação de um sentido único. O esquema triádico se retroalimenta: à medida que novos códigos e novos textos vão surgindo, o leitor gera as múltiplas interpretações possíveis.



Figura 1: Semiose.



Fonte: dos autores, 2024, adaptado de Bense (1971).

Compreendendo que a continuidade dos sentidos perpassa a criação de novos signos, nossa pesquisa encontra aporte na semiótica peirceana. Na relação entre semiótica e leitor-modelo, o fio condutor é o movimento do signo – a semiose. Ao representar um objeto, o destino de um signo é se tornar um novo signo (interpretante) em uma mente ou canal intérprete (figura 1). Há um viés cocriativo na interpretação: o signo cresce na interação com quem interpreta, de forma sucessiva.

Na construção de suas ideias, Eco dialoga abertamente com Peirce. Em livros como *Os Limites da Interpretação*, o autor italiano evidencia o fundamento peirceano que assenta, junto a outros referenciais, seus estudos sobre a contínua produção de sentido na confecção e leitura de uma obra. Nesse diálogo, o conceito mais relevante para nosso trabalho é a abdução. Tipo de raciocínio que gera hipóteses imaginativas (ou seja, permite a conjectura sobre aquilo que pode vir a ser), a abdução é compreendida por Eco como o mecanismo que media a interação do indivíduo com o mundo (Lopes, 2010). Para Eco, a relação da pessoa leitora com o texto se dá por meio de uma investigação e, portanto, de abduções: em uma postura detetivesca, quem lê cria hipóteses e procura pistas, no conjunto de signos postos diante de si, que validem ou não suas interpretações. A definição de leitor-modelo é ativada: além de prever o preenchimento das lacunas do texto, o leitor-modelo também vivencia e analisa a obra nas presentes condições sociais, culturais e históricas, “produz usos, exercícios imaginativos que conduzem a semiose para além do universo do discurso” (Lopes, 2010, p. 13).

As contribuições e o legado de Umberto Eco para o campo dos quadrinhos são analisadas por Ricardo Jorge de Lucena Lucas, que traça histórica e teoricamente o percurso dessa relação a partir do livro *Apocalípticos e Integrados* (1964). O livro dedica dois textos à reflexão sobre os quadrinhos: *Leitura de Steve Canyon* e *O Mito do Superman*. No primeiro, além da análise cultural, Eco observa aspectos intermediários, de transposição dos elementos de uma linguagem para outra, como “as tradicionais linhas cinéticas, transmigradas de obras futuristas, ou a técnica quadrinística como devedora de aspectos da linguagem cinematográfica”



(Lucas, 2017, p. 275). Já no segundo, Eco atenta para a caracterização do personagem Super-Homem e seus mecanismos de identificação com o público a partir da aparência e da ocupação profissional de seu alter-ego, Clark Kent. Há também o caráter de adequação ao veículo de publicação seriada, que envolve a necessidade de perdurar no tempo e resulta, frequentemente, em uma narrativa redundante ou repetitiva: “personagens não envelhecem ou envelhecem lentamente; variações das histórias surgem, em universos paralelos ou sonhos, surgem personagens até então desconhecidos, retomadas de velhas narrativas” (Lucas, 2017, p. 278). Também são discutidos os estudos de Eco sobre a liberdade interpretativa de quem lê e a já mencionada definição de leitor-modelo. A literalização das elipses nas HQs, na forma das calhas e do enquadramento, é ressaltada:

(...) temos nos quadrinhos três tipos distintos de elipse. Uma elipse narrativa, a história não mostra tudo; uma elipse compositiva, uma vinheta não pode enquadrar tudo; e uma elipse quadrinística, uma HQ precisa ser dividida em quadros, ela não pode ser graficamente ininterrupta. Sob essa ótica, podemos dizer que as histórias em quadrinhos são “máquinas triplamente preguiçosas”, pois nos oferecem elipses narrativas, compositivas e quadrinísticas e nos solicitam competências enciclopédicas e cognitivas que permitam que preenchamos seus espaços em branco. (Lucas, 2017, p. 288)

Percebemos, aqui, o modo com que os elementos de linguagem dos quadrinhos podem chamar atenção para os efeitos significantes de sua construção gráfica particular. O caráter autorreflexivo, como parte do estímulo estético, é especialmente relevante para a obra aberta: sua forma aponta para seu conteúdo e os sentidos que deseja desencadear. Dessa forma, verificamos a função metalinguística, já devidamente valorada por alguns quadrinhos e estudos destes, como uma potência a ser investigada, compreendida e explorada no processo analítico e criativo que esta pesquisa prevê.

O sistema dos quadrinhos se baseia na “solidariedade icônica” (Groensteen, 2015, p. 27), na coexistência de imagens interligadas. O enquadramento e o movimento quadro-a-quadro sugerem uma história fragmentada, permeada por *lacunas de sentido*, expressão que o pesquisador Groensteen utiliza para se referir às calhas. Diante dessa questão, dentre as vertentes teóricas e práticas que organizam reflexões em torno da forma dos quadrinhos e possíveis maneiras de tencioná-la, podemos citar o OuBaPo (Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle), grupo fundado na França em 1992. O grupo nasce visando a experimentação estilística da linguagem dos quadrinhos a partir de restrições, promovendo um fazer autoconsciente do meio (Carneiro, 2015). O OuBaPo possui como herança as práticas deixadas pelo OuLiPo, movimento literário inspirado pelo livro *Exercices de Style*, de Raymond Queneau, que propõe a criação de peças literárias a partir de restrições formais. Assim se comporta o OuBaPo, que adapta as técnicas restritivas do OuLiPo ao meio dos quadrinhos, como na proposição de uma página palindrômica (que pode ser lida de trás para frente), com reversibilidade (que revela outra história ao ser virada de cabeça para



baixo) ou com pluri-leiturabilidade (múltiplas possibilidades de leitura, com quadros sequenciados pelos lados, por cima e por baixo).

Chamamos aqui a atenção para um importante elemento do jogo interpretativo: os limites da interpretação. A respeito da fruição de textos artísticos, Eco (2015) destaca que muitas interpretações são válidas, mas não todas. Há algo na materialidade do texto, em seu arranjo de signos, que coordena e direciona as interpretações para que não se tornem absurdas ou desonestas ao conteúdo do texto. Eis a diferença entre *uso* e *interpretação* (Eco, 2004), que previne que leitores manipulem um texto a seu bel-prazer e o moldem em uma visão de mundo que não condiz com o que ele, de fato, oferece. O uso consiste na leitura indiscriminada e completamente livre de uma obra, enquanto a interpretação considera “a existência de limites determinadas (sic) pelas estratégias textuais postas em jogo pela dialética autor, texto e leitor-modelo” (Santos, 2007, p. 100). De uma perspectiva semiótica, interpretar envolve, antes, abduzir, formular hipóteses imaginativas e, portanto, criativas; por outro lado, toda abdução precede um processo racional de verificação dessas hipóteses por meio dos fatos. Embora a categoria possua uma natureza subjetiva, os fatos são aquilo externo à nossa decodificação; colocam-se diante de nós independente de qualquer desejo ou juízo interno. Em diálogo com filósofos e cientistas que assinalaram a experiência sistemática como caminho para a verdade, o objetivo do raciocínio, para Peirce, “é descobrir, a partir da consideração daquilo que já conhecemos, algo outro que ainda não conhecemos” (1977, p. 61). A experiência adquirida se entrelaça com a nova experiência e, no longo curso do tempo, essa união é capaz de confirmar ou não nossas premissas.

Quanto aos efeitos interpretativos, destacamos o conceito peirceano de rema, um signo de “possibilidade qualitativa” (Peirce, 2005, p. 53) para seu interpretante, como uma ideia genérica que pode assumir diversas formas na mente de alguém. Trata-se de uma “imprecisão de sentido, uma sensação, uma indeterminação, que se dá no instante inicial de contato com o novo – um certo espanto, uma surpresa, uma indefinição. O que é? Para que serve? O que é para mim?” (Niemeyer, 2007, p. 38). Em um cenário abduativo, essas perguntas podem comportar várias respostas, gerando um rema na mente intérprete: determinada interpretação constitui uma proposição dentre várias, e não uma constatação final. No contexto das mensagens estéticas, cabe o termo proposto por Garcia e Freitas: a *lei remática*, “uma lei em virtude da qual proliferam remas no interior de um texto ou obra especialmente ricos, (...) sendo o leitor aquele que, a partir dos remas, essas meras possibilidades de interpretação, dá origem a interpretações concretas e singulares da obra” (2017, p. 135).

Por fim, trazemos à tona o pensamento de Genette (2015), com o intuito de complementar os conceitos expostos. O autor trata no livro *Figuras II* o conceito de verossimilhança, que se relaciona com as possibilidades interpretativas atreladas ao leitor-modelo e à abdução. Para Genette (2015, p. 101) a verossimilhança pode ser dividida em três categorias narrativas: 1) a narrativa verossimilhante; 2) a narrativa motivada e 3) a narrativa arbitrária. O primeiro é relacionado à capacidade de criação de sentido dentro da história contada; o segundo também se relaciona à criação de sentido, mas apresenta motivação; e o terceiro é uma forma arbitrária de continuar a narrativa, ainda que os sentidos



ainda se mantenham. Essas três categorias serão exploradas no relato da aplicação prática.

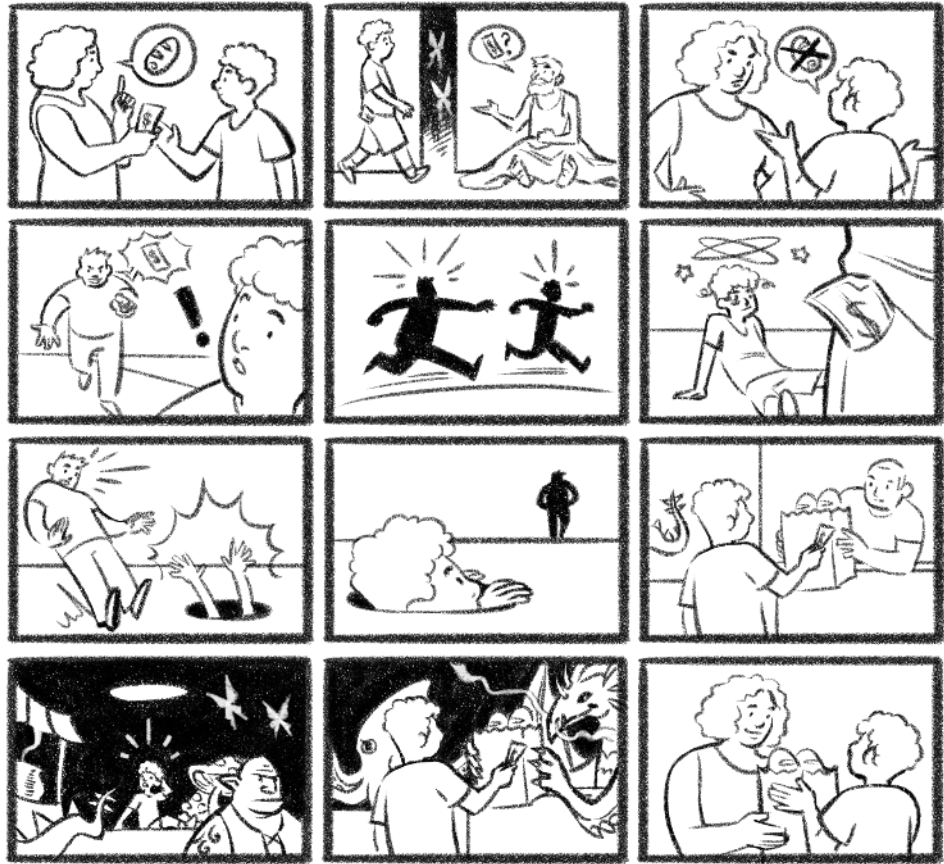
### 3 Aplicação prática: *Pãossibilidades*

Na reflexão sobre como aplicar o aporte teórico em uma história em quadrinhos, estabelecemos dois principais critérios quanto ao processo criativo. O primeiro diz respeito ao campo de possibilidades interpretativas – à potencialidade do texto em suscitar abduções. A partir das observações acerca da elipse gráfica nos quadrinhos, o enquadramento se mostra como um elemento de linguagem potente para comportar essas proposições. Objetivando a criação de remas na mente do leitor, tomamos como atributo formal a característica de quadros intercambiáveis, que podem se ramificar em várias direções. Determinamos que todas as narrativas advindas dessas combinações devem produzir sentido, de modo que não há um sentido único a ser decodificado na história. Assim, adotamos a restrição de pluri-leiturabilidade proposta pelo movimento OuBaPo.

O segundo critério trata do conteúdo da narrativa. Optamos por um enredo simples, que relata uma situação cotidiana – uma criança recebe dinheiro de sua mãe para comprar pão. As ramificações propõem caminhos ora corriqueiros, ora fantásticos. Com a decisão de criar uma alternância temática, mesmo uma linha narrativa cotidiana passa a apresentar pistas abduativas de cunho fantástico, como criaturas mágicas e monstros, que levam o leitor a inferir sobre o que está a ser descoberto no universo da história. Assim, o roteiro perpassa a criação de todas essas linhas narrativas e seus desdobramentos em quadros, que serão mostrados a seguir.

Em um primeiro momento, os quadrinhos serão apresentados sem nenhuma explicação ou indicação na página, para que o leitor deste artigo possa fazer seus próprios exercícios abduativos; no segundo momento, vamos explicitar os percursos de leitura e atrelar a estrutura criada aos conceitos discutidos no tópico anterior.

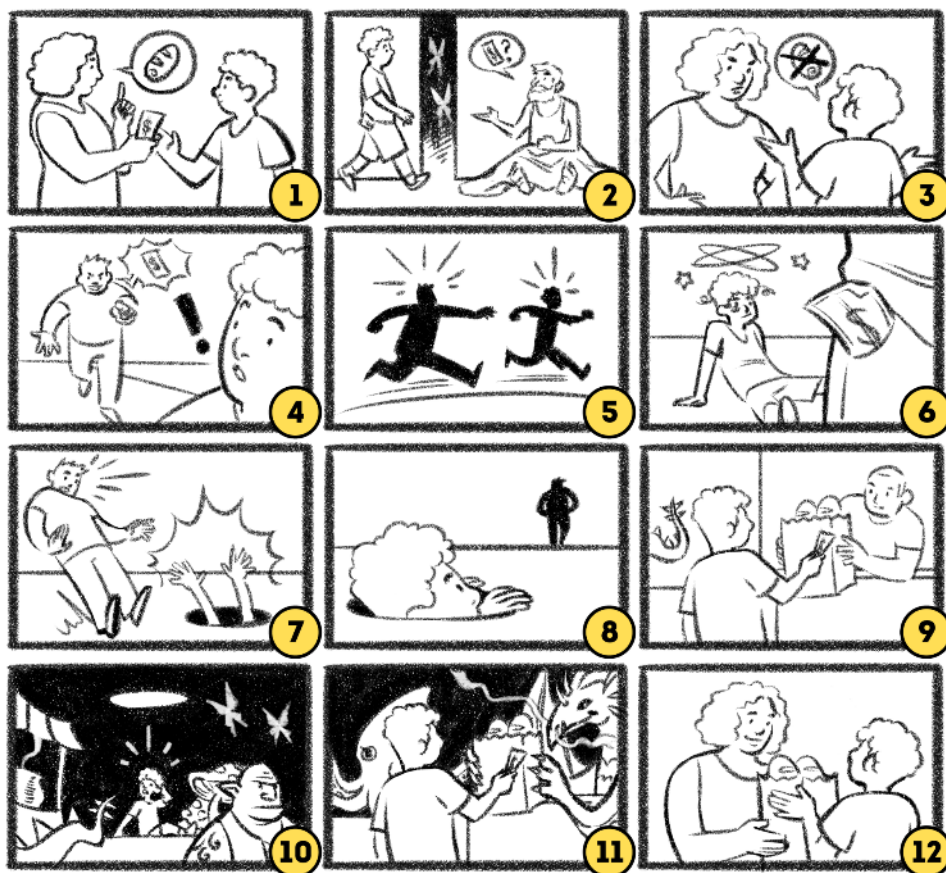
**Figura 2:** História em quadrinhos *Pãossibilidades*, sem indicação de leitura.



Fonte: dos autores, 2024.



Figura 3: História em quadrinhos *Pãossibilidades*, com identificação numerada.



Fonte: dos autores, 2024.

A figura 2 é a apresentação de nossa história em quadrinhos, chamada *Pãossibilidades* e dividida em 12 quadros. A ordem de leitura é livre, construída pelo leitor e seu poder interpretativo. Para recolhimento de dados e verificação da eficiência dessa estrutura, criamos um formulário anônimo para que os leitores possam enviar sua(s) ordem(ns) de leitura. Para isso, inserimos nos quadros os números de 1 a 12 (figura 3), que não representam a ordem ideal – simplesmente identificam os quadros por numerais. Assim, esse quebra-cabeça ou jogo de detetive pode ser resolvido. No preenchimento do formulário, deve-se enviar uma ou mais séries de números para o formulário, identificando a ordem de leitura encontrada (ex.: 1-6-3-4-2-5-7-12-10-11-8-9). Recomendamos aos leitores que façam o preenchimento do formulário antes de prosseguir com o artigo, para que não sejam influenciados pela análise e interpretação dos autores. O formulário se encontra disponível neste link: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfw3ne423oi5MY9N\\_JICT9S4wUsecwuaY1LJ8wlBdGe\\_O1Ug/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfw3ne423oi5MY9N_JICT9S4wUsecwuaY1LJ8wlBdGe_O1Ug/viewform).

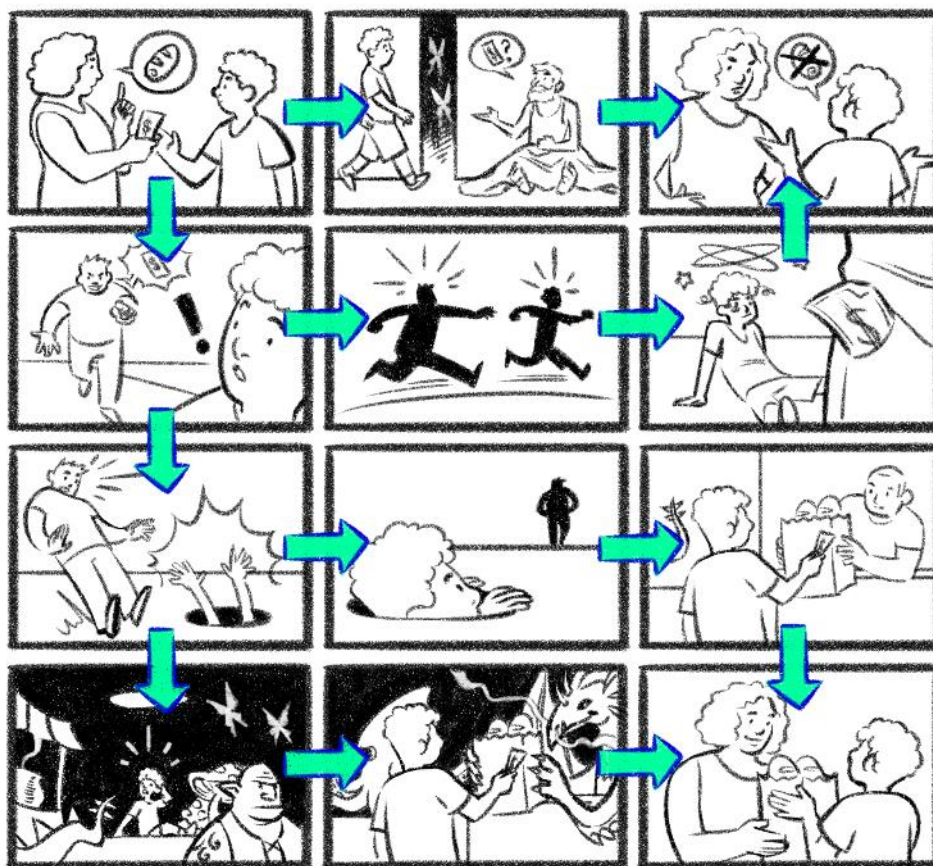
Adotando o conceito triádico no qual se insere o leitor-modelo, contamos com a ação de preenchimento de lacunas por parte do leitor. Adotamos como código principal a representação mais essencial dos quadrinhos: a divisão pelas



calhas e vinhetas, as ações intercaladas por elipses e os deslocamentos espaciais. O texto é totalmente imagético. Os balões de fala, geralmente utilizados para a exploração da linguagem verbal e da fala nos quadrinhos, foram aqui dispensados em prol de imagens autossuficientes. Por fim, o leitor tem papel fundamental na criação da ordem de leitura e da produção de sentido dentro do panorama de signos ofertado a ele. Estas possibilidades estão diretamente relacionadas com os conceitos de abdução e de semiose, já que o primeiro é a capacidade de gerar hipóteses imaginativas e o segundo consiste na criação de novos signos.

Com a introdução do quadrinho e o preenchimento do formulário, revelamos as ordens de leitura projetadas pelos autores (figura 4). Seguindo como exemplo a primeira ordem de setas (da esquerda para a direita), a mãe pede ao filho para comprar pão, o garoto ajuda um pedinte e volta para casa sem o pedido da mãe (quadro 2). Esta seria uma ordem de leitura direta, típicas das tirinhas de jornal. Já em uma segunda interpretação – outro caminho de leitura, desta vez em um movimento de L –, a mãe pede ao filho para comprar pão, ele é perseguido e assaltado e volta sem o dinheiro. O fato da história ter a capacidade de se repetir e de criar mecanismos visuais de repetição representa graficamente a semiose ramificada que ocorre na mente do leitor. Já o fato de o leitor precisar exercer um raciocínio de criação de narrativas, que se apresentam de forma não-linear, se aproxima do conceito de abdução.

**Figura 4:** História em quadrinhos *Pãossibilidades*, com ordens de leitura reveladas.



Fonte: dos autores, 2024.

Outro ponto que merece destaque são os limites da interpretação. O leitor-modelo exerce uma função ativa ao interpretar a história, mas sempre encontra um limite – muitas interpretações são válidas, não todas. Na figura 4, caso o leitor opte em seguir uma ordem qualquer, desconectada do campo sugestivo criado pelos autores, pode encontrar um entrave na decodificação da narrativa. A partir do quadro 1, por exemplo, se a leitura seguisse em diagonal, não seria possível atribuir um sentido lógico a ela: o garoto recebe o dinheiro da mãe, em seguida é perseguido, e por fim compra o pão. Por mais que o leitor tenha a capacidade de preencher lacunas de forma autônoma, esse exemplo mostra uma falha em tal preenchimento, gerando uma interpretação que não é mimética ou não apresenta verossimilhança com o mundo apresentado na história. Aplicando os conceitos genettianos apresentados no tópico anterior, temos um exemplo de narrativa verossímil nos três primeiros quadros (1, 2 e 3), onde a mãe pede ao filho para comprar pão, ele prefere dar o dinheiro ao pedinte e volta para casa sem o que sua mãe pediu. Uma narrativa motivada seria a segunda leitura possível dos quadros (1, 4, 5, 6 e 3), em que o garoto recebe o dinheiro da mãe, é perseguido e tem seu dinheiro tomado e volta sem o pão. Por fim, a narrativa arbitrária é exemplificada com os quadros 1, 4, 7, 10, 11, 12, que contam a história da seguinte forma: a mãe



dá o dinheiro ao menino para comprar pão; a criança é perseguida e cai em um buraco, onde encontra um mundo fantástico no qual pode comprar o pão de um dragão e voltar para casa. Todas estas leituras e interpretações são possíveis e verossímeis dentro dos quadros e do universo apresentados. Entretanto, se a leitura se valesse da sequência de quadros 1, 3 e 9, ela estaria incompleta, a história não faria sentido e nem seria verossímil.

Por fim, destacamos as pistas e os detalhes que levam o leitor a hipotetizar e expandir o universo cotidiano-fantástico no qual a história se desenvolve. No quadro 2, é possível visualizar, entre o garoto e o pedinte, um beco escuro no qual algumas borboletas voam. Ainda que se possa inferir que se trata simplesmente do inseto comum, a continuidade da leitura viabiliza a hipótese de que as borboletas fazem parte do panteão de criaturas que vivem no bueiro. Diante desse quadro, algumas perguntas podem surgir: essas criaturas andam pelas ruas? Seu habitat natural é apenas o bueiro, ou as demais “sobras” urbanas, como os becos em si? De maneira similar, novas abduções surgem no quadro 9, em que o garoto compra pão de um padeiro humano. Ao fundo, a cauda de um dragão aparece. Trata-se do dragão padeiro, ou de outro integrante da espécie? Se este quadro é lido antes do quadro que introduz o dragão padeiro, o que pensa o leitor? Em uma narrativa de maior complexidade, acreditamos que um maior número de pistas como essas pode ser incluído.

#### 4 Considerações finais

Ao longo do artigo, trabalhamos com conceitos presentes nos estudos semióticos aplicados diretamente nas histórias em quadrinhos. A relação triádica da semiose, entre signo, objeto e interpretante, é fundamental para estabelecermos a relação entre código, texto e leitor, que por sua vez embasa aquilo que Eco chama de leitor-modelo. Esse conceito é considerado a partir do viés cocriativo que a história em quadrinhos possui a partir da intenção do autor, das potencialidades do texto construído pelo código e da ação colaborativa do leitor na interpretação da obra.

Os sentidos possíveis de leitura foram projetados com os três elementos em mente: o código (a própria linguagem dos quadrinhos e seus artifícios); o texto (as personagens, suas ações e os demais elementos cotidiano-fantásticos da história); e por fim o leitor (que preencherá as lacunas e dará uma interpretação para os quadros, muitas vezes ampliando as ordens de leitura previstas pelos autores). O jogo investigativo é a base da abdução, utilizada como elemento estruturante da história em quadrinhos. A confecção do quadrinho *Pãossibilidades* verifica as potências próprias do código para uma fruição produtiva e contribui com o cenário experimental e autorreflexivo desta linguagem artística. O uso da pluri-leiturabilidade para criar uma navegação multilinear na página não é uma inovação, mas reforça a importância de rememorar e utilizar recursos criados anteriormente por outros quadrinistas, além de encorajar a criação de novas técnicas de composição.

Ressaltamos a constatação de que nem toda a interpretação é válida. Há casos em que não é possível gerar sentido a partir de uma leitura equivocada, o que implica em outro provável problema que seria a verossimilhança entre os quadros e a história proposta. Mesmo assim, a narrativa parte do pressuposto de



continuidade da semiose e se retroalimenta, sendo possível a criação de uma nova linha interpretativa tão logo a anterior se encerre ou seja inviável a interpretação. Mesmo trazendo uma história em quadrinhos autoral, pensada pelo viés da cocriação e do estímulo a múltiplas interpretações a partir dos 12 quadros que apresentamos, esses conceitos estão presentes em maior ou menor grau em todas as histórias em quadrinhos. Os conceitos de leitor-modelo e de abdução estão sempre presentes, em maior ou menor grau, na fragmentação inerente à paisagem de quadros justapostos, possibilitada pela elipse gráfica, bem como os demais signos imagéticos e imagético-verbais, que evocam memórias e vivências de outros tempos, lugares, histórias e linguagens, estimulando a leitura criativa e ativa do fruidor de quadrinhos.

## Referências

- BENSE, Max. **Pequena Estética**. Tradução de Haroldo de Campos et al. São Paulo: EDUSP, 1971.
- CARNEIRO, Maria Clara da S. R. **A metalinguagem em quadrinhos**: estudo de Contre la band dessinée de Jochen Gerner. Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de Letras, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Literatura, Rio de Janeiro, 2015.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- ECO, Umberto. **Lector in fabula**. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- ECO, Umberto. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- GARCIA, André Luiz M.; FREITAS, Érica S. S. Implicações de primeiridade na fruição da arte literária e de outras artes: degraus da possibilidade. Uma abordagem fenomenológica e semiótica. **Intersecções**. Revista de Estudos sobre Práticas Discursivas e Textuais, v. 24, p. 112-123, 2017.
- GENETTE, Gérard. **Figuras II**. São Paulo: Estação Liberdade, 2015.
- GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.
- LOPES, Marcos Carvalho. Umberto Eco: da “Obra Aberta” para “Os Limites da Interpretação”. **Redescrições** – Revista on line do GT de Pragmatismo e Filosofia Norte-Americana. Rio de Janeiro, v. 1, n. 4, 2010.
- LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. As contribuições e o legado de Umberto Eco ao campo dos quadrinhos. In SILVA et al (Org.). **Umberto Eco e Narrativas**. Votorantim: Provocare, 2017.
- MCKEAN, Dave. The Need to Do Something Different. In DOOLEY, Michael; HELLER, Steven. **Education of a Comics Artist**. Nova Iorque: Allworth, 2005, p. 83-85.
- NIEMEYER, Lucy. **Elementos de Semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2007
- PEIRCE, Charles Sanders in HARDWICK, C. S. (Ed.). **Semiotic and signifiés**: the correspondence between Charles S. Peirce and Victoria Lady Welby. Bloomington: Indiana University, 1977. p. 161-166.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 3a ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- SANTOS, Gerson Tenório. O leitor-modelo de Umberto Eco e o debate sobre os limites da interpretação. In **Kalíope**, São Paulo, ano 3, n. 2, p. jul./dez., 2007.



## Notas

---

<sup>1</sup> Every choice comes loaded with implicit meanings and interpretations. I think this force you to think carefully about your choices, and to be responsible for them.

## Informações complementares

### Financiamento

Uma parte desse artigo foi financiado a partir da bolsa Capes de doutorado do autor Thiago Henrique Gonçalves Alves.

### Contribuição de autoria

**Concepção e elaboração do manuscrito:** Lya Brasil Calvet; Thiago Henrique Gonçalves Alves.

**Coleta de dados:** Lya Brasil Calvet; Thiago Henrique Gonçalves Alves.

**Análise de dados:** Lya Brasil Calvet; Thiago Henrique Gonçalves Alves.

**Discussão dos resultados:** Lya Brasil Calvet; Thiago Henrique Gonçalves Alves.

**Revisão e aprovação:** Lya Brasil Calvet; Thiago Henrique Gonçalves Alves.

### Preprint, originalidade e ineditismo

O artigo é original, inédito e não foi depositado como *preprint* (Caso o artigo não tenha disso publicado anteriormente).

### Verificação de similaridades

O artigo foi submetido ao iThenticate e obteve um índice de similaridade compatível com a política antiplágio da Tríades em Revista.

### Consentimento de uso de imagem

Não se aplica.

### Aprovação de Comitê de Ética em Pesquisa

Não se aplica.

### Conflito de interesse

Não há conflitos de interesse.

### Conjunto de dados de pesquisa

Não há dados disponibilizados.

### Utilização de ferramentas de inteligência artificial (IA)

Este artigo não contou com auxílio de ferramentas de inteligência artificial (IA) para redação de nenhuma das seções.

### Licença de uso

Os autores cedem à Tríades em Revista: Transversalidades, Design e Linguagens os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution \(CC BY\) 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). Esta licença permite que terceiros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico. Os autores têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site



peçoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico.

#### **Publisher**

Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (FAU). Publicação no Portal de Periódicos da UFJF. As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

#### **Editores**

Frederico Braidá; Vera Lúcia Nojima.

#### **Formato de avaliação por pares**

Revisão duplamente cega (*Double blind peer review*).

#### **Sobre os autores**

##### **Lya Brasil Calvet**

Graduada em Design (UFC). Especialista em Arte-Educação (SENAC). Mestra em Comunicação (UFC). Professora dos cursos de Graduação em Arquitetura e Urbanismo (Unichristus) e Graduação Tecnológica em Produção Multimídia (UFCA). Integra o Varal - Laboratório de Design Social e o grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos, ambos vinculados à UFC. Fez parte da equipe de pesquisa Metadisciplina (2017-2019), que resultou na criação de uma abordagem didática. Em paralelo às atividades de pesquisa e de ensino-aprendizagem, realiza trabalhos no campo do design, da ilustração e dos quadrinhos.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5428350723885031>

##### **Thiago Henrique Gonçalves Alves**

Licenciado em Letras (UFC), Bacharel em Cinema e Audiovisual (UFC). Mestre em Comunicação pela (UFC). Doutorando em Comunicação (UFC). Bolsista Capes (2024).

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4859655986973624>