

KAFKA METAMORFOSEADO EM QUADRINHOS

Selma Martins Meireles
Área de Alemão – DLM/FFLCH - USP

RESUMO: Considerando linguagem como um sistema de signos que pode compreender mais que a comunicação verbal, pode-se afirmar que histórias em quadrinhos possuem uma semântica e uma sintaxe próprias (ECO 2004). A partir da versão quadrinística de *A metamorfose*, procura-se ilustrar como alguns elementos visuais desses dois eixos são utilizados concretamente e seus efeitos em relação à narrativa.

Palavras-chave: linguagem pictórica; quadrinhos; quadrinização; ritmo de leitura.

Introdução

Embora a língua seja claramente o pilar principal dos estudos da linguagem, a possibilidade de abranger mais do que a comunicação verbal abre novos campos de investigação na lingüística, possibilitando a exploração de meios de comunicação até então relegados a um limbo no que se refere à sua sistemática enquanto linguagem. Entre esses meios de comunicação estão as histórias em quadrinhos, que começam a conquistar a atenção dos lingüistas e não tão somente dos cientistas sociais.

Por muito tempo estigmatizadas, as histórias em quadrinhos têm-se revelado como uma linguagem complexa altamente convencionalizada e exigente para sua compreensão. Herdeiras diretas de tradições que combinam signos visuais com a narrativa, como as iluminuras, tapeçarias e histórias ilustradas, inserem-se no mundo contemporâneo como uma linguagem na qual texto e imagem se complementam mutuamente, do mesmo modo que no cinema, no vídeo e no hipertexto. No Japão, onde os quadrinhos ultrapassaram há muito tempo a barreira entre os textos considerados informativos e os de entretenimento, fala-se em uma “mutação antropológica”, uma geração de usuários de uma “nova informação”, baseada já não na palavra escrita, mas sim na imagem (SCOLARI 1999, p.117).

Assim, não é de admirar que as histórias em quadrinhos passem a constituir um novo campo de pesquisas acadêmicas. Embora os estudos mais numerosos sejam ainda os de cunho sociológico, cada vez mais se impõe a necessidade de estudar os quadrinhos como uma linguagem autônoma.

1. Linguagens da temporalidade: texto, cinema e quadrinhos

Ainda não há uma definição unânime e decisiva sobre o que sejam os quadrinhos (cf. GRÜNEWALD, 2000), mas, se entendemos linguagem como um sistema de signos e regras que serve a uma sociedade como meio de comunicar idéias ou sentimentos através de signos convencionais, sonoros, gráficos, gestuais etc. (cf. HOUAISS 2002), é indiscutível o fato de eles representarem uma linguagem própria. O italiano Daniele Barbieri, estudioso de quadrinhos,

vê neles uma interação entre estruturas gráficas, lingüísticas e narrativas. Segundo ele, os quadrinhos aglutinam características do que denomina *linguagens da imagem* (desenho, caricatura, pintura, fotografia e editoração), *linguagens da temporalidade* (música, poesia e prosa) e *linguagens da imagem e temporalidade*, como o cinema e o teatro (cf. BARBIERI 1998). Podemos dizer que os quadrinhos são uma linguagem que utiliza elementos pictóricos e textuais, em maior ou menor proporção, combinando-os de maneira harmoniosa e indissolúvel, e que, a semelhança da linguagem verbal, possui uma sintaxe e uma semântica próprias.

Barbieri não é o único autor a aproximar linguagens diferentes na análise dos quadrinhos. A união de texto e imagem freqüentemente leva à comparação com a linguagem do cinema, e é sabido que há influências mútuas. Como o autor ressalta, apesar de ser constituído basicamente de imagens, o traço característico do cinema é o fato de essas imagens se moverem no eixo temporal (ao contrário do que ocorre, por exemplo, na ilustração ou na pintura), apresentando-se em uma seqüência contínua, da mesma forma que acontece nos quadrinhos. Por esse motivo, Will Eisner, roteirista americano de histórias em quadrinhos, cunhou a denominação **arte seqüencial** para esta nova linguagem. Contudo, Humberto Eco ressalta que os quadrinhos não tendem a:

resolver uma série de enquadramentos imóveis num fluxo contínuo, como no cinema, mas realiza uma espécie de continuidade ideal através de uma descontinuidade factual. A estória em quadrinhos quebra o *continuum* em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses elementos na imaginação e os vê como *continuum* (ECO, 2004, p. 147).

Nesta característica de seqüencialidade reside a intersecção entre as linguagens verbal e quadrinística. A linguagem verbal é, necessariamente, linear, caracterizando-se pela disposição de seus segmentos em relação ao contínuo do tempo. Do mesmo modo, os quadrinhos dependem da segmentação dos elementos visuais para criar um contínuo na mente do leitor, ao mesmo tempo que incorporam também a linguagem verbal e sua linearidade.

Desse modo, é nosso objetivo neste artigo mostrar como os elementos visuais seguem uma sintaxe própria e os autores de histórias em quadrinhos utilizam diversos recursos para construir uma seqüência narrativa linear, a exemplo da linguagem verbal. Do mesmo modo que um escritor, o quadrinista utiliza estruturas que acrescentam ritmo à narrativa e o modulam, contribuindo de forma decisiva para a comunicação e os efeitos pretendidos.

2. Semântica e sintaxe dos quadrinhos

Em qualquer linguagem, muito do que se comunica ou apreende não está explícito. A linguagem dos quadrinhos, assim como a linguagem verbal, seleciona e apresenta símbolos concretos (seqüências de sons, letras ou imagens) que servem como indicativo para que o receptor complete as informações a partir de suas experiências prévias, do seu conhecimento do mundo e da linguagem em questão. Do mesmo modo que um escritor seleciona as palavras, construções sintáticas e estruturas narrativas que lhe pareçam mais apropriadas para

atingir os seus objetivos estéticos, o quadrinista precisa segmentar a história nos elementos que julga essenciais para serem apresentados ao leitor: os *quadros*, *painéis* ou *quadrinhos*.

Em seu livro *Desvendando os quadrinhos*, uma das mais completas reflexões sobre o tema, Scott McCloud ressalta que, tomadas individualmente, as figuras ou quadros das histórias em quadrinhos são apenas figuras estáticas; porém, apresentadas em seqüência, passam a ser interpretadas como uma narrativa, através de um processo mental que denomina *conclusão*:

Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada (McCLOUD, 2005, p.67).

Dentro dos quadros é possível apresentar apenas informações visuais, mesmo que elas representem informações sonoras (como balões de fala e onomatopéias). É no espaço entre os quadros que os outros sentidos são ativados a partir das informações visuais e o leitor compõe uma mensagem continuada e integrada.

Definidos os quadros, é preciso decidir como será organizada a seqüência, ou seja, como os quadros serão dispostos dentro de cada página ou segmento. É também necessário definir, dentro de cada quadro, a forma de apresentação dos elementos que o irão compor, de modo que o leitor possa construir o seu contínuo de uma maneira compatível com os objetivos do autor. Temos aqui os principais elementos do que Eco denomina *semântica* e *sintaxe* dos quadrinhos (cf. ECO, 2004, p. 144-147).

A semântica se revela através de diversos aspectos formais convencionais, válidos apenas dentro do universo dos quadrinhos e imprescindíveis para seu entendimento. Como exemplo, podemos citar as *linhas de movimento*, uma das primeiras soluções encontradas para representar movimentos: desenham-se linhas para marcar a trajetória de algum objeto ou parte do corpo, do ponto de início ao final do movimento. No entanto, tais linhas só podem ser entendidas como movimento através de uma convenção própria da linguagem dos quadrinhos, assim como acontece com os balões de fala, as onomatopéias ou mesmo a direção de leitura das seqüências de painéis. McCLOUD (2005, p. 128) ressalta que estes e muitos outros elementos similares já se tornaram signos próprios da linguagem dos quadrinhos, denominando-os *metáforas visuais*. Também ECO dedica-lhes grande atenção, afirmando que constituem uma iconografia própria (2004, p. 144s).

Contudo, o elemento mais característico e conhecido da linguagem dos quadrinhos é provavelmente o *balão de fala*. Considerados por Eco como elemento fundamental, os balões de fala certamente são o divisor de águas entre as narrativas ilustradas e as histórias em quadrinhos. Sua introdução constituiu o passo decisivo para tornar os quadros acusticamente vivos, ao relacionar visual e espacialmente as palavras àqueles que as proferem (cf. HAVLIK 1981, p. 8).

Os balões têm ainda outras funções além de ligar a personagem à sua fala. A forma das bordas do balão e das letras dentro dele podem ainda representar “discurso expresso ou pensado” (ECO, 2004, p.145), volume e tom da voz e sentimentos como medo ou raiva, entre outros. Por outro lado, textos fora de qualquer balão são entendidos como uma voz *em off* e freqüentemente identificados com um narrador.

A sintaxe dos quadinhos estaria nas relações entre os diversos quadros e na montagem dos elementos dentro deles. Conforme mencionado anteriormente, é no espaço *entre* os quadros que o leitor completa e relaciona mentalmente as informações através da *conclusão*. McCLOUD (2005, p. 70-74) apresenta e exemplifica seis categorias de transição quadro a quadro e suas conseqüências para a conclusão:

1. *Momento a momento*: exige pouquíssima conclusão do leitor, pois os quadros segmentam a ação em intervalos mínimos de tempo.

2. *Ação a ação*: transições que apresentam um único tema em progressão. O intervalo de tempo entre os quadros é maior, mas ainda apresentam o mesmo tema.

3. *Tema a tema*: o grau de envolvimento do leitor para dar sentido às transições se torna maior, já que os quadros trazem temas diferentes, embora ainda ligados entre si pela manutenção do tempo / espaço onde se desenrola a ação.

4. *Cena a cena*: os saltos no tempo e no espaço representados nos painéis exigem que o raciocínio dedutivo do leitor seja ativado para recuperar a narrativa.

5. *Aspecto a aspecto*: aqui há grandes saltos temporais e se estabelece um “olho migratório” (p.72) que enfoca diferentes aspectos de um lugar, idéia ou atmosfera.

6. *Non-sequitur*: neste caso, não há uma seqüência lógica aparente entre os quadros, a qual acaba sendo, porém, desenvolvida pelo leitor, que procura dar um sentido à junção de imagens.

Além da segmentação da ação e do estabelecimento do nível de conclusão exigido, o tamanho, forma e disposição dos painéis são elementos que exercem grande influência sobre a narrativa.

3. Quadrinização, ritmo de leitura e narrativa

O tamanho dos quadros tem efeitos sobre a forma como o leitor decodifica a mensagem. Barbieri aponta para o fato de que, assim como em um texto escrito, é necessário um certo tempo para *ler* uma imagem, ou seja, para compreender o que ela representa:

[...] Lo que sucede aquí es que [...] el tiempo empleado en la lectura se transforma en duración de la imagen: la imagen *representa* la duración (y no solo la *cuenta*), y podemos ver una duración en su interior, porque es la duración de nuestra lectura la que se transforma en la duración de la imagen. (BARBIERI 1998, p. 229).

Barbieri ressalta que o *tempo de leitura* não se refere ao tempo que cada leitor efetivamente leva para ler cada quadro, mas sim a um tempo médio, ideal, de leitura da obra (cf. 1998, p.243). O tamanho e a forma dos quadros influenciam o tempo médio de leitura e contribuem de forma decisiva para o ritmo da narrativa: quadros maiores e mais complexos criam a sensação de maior tempo decorrido, de uma ação mais pausada, já que demandam mais tempo para serem apreendidos, enquanto quadros menores parecem representar períodos de tempo mais breves e, em conseqüência, uma ação mais rápida (McCLOUD, 2005, p. 101s). Do mesmo modo, a presença de textos aumenta a complexidade do painel e, por conseguinte, desacelera a narrativa.

A seguir, ilustramos algumas considerações aqui expostas sobre a sintaxe e a semântica dos quadrinhos a partir da obra de Franz Kuper, com ênfase no uso da diagramação e montagem dos quadros e a manipulação do ritmo da narrativa.

4. A *Metamorfose* em quadrinhos

A surreal transformação de Gregor Samsa em um inseto certamente é um dos enredos mais conhecidos da literatura mundial, tendo sido traduzido não só para diversas línguas, mas também encontrado sua expressão em filmes, curtas de animação, histórias em quadrinhos e até mesmo na música pop. Peter Kuper é um ilustrador americano com trabalhos em diversas revistas e jornais e que já realizou outras quadrinizações de obras literárias, inclusive de Kafka.

A *Metamorfose* de Kuper é um *comic book* ou *graphic novel*, termo cunhado por Will Eisner para designar uma obra em quadrinhos em formato de livro, contendo uma só história (não serializada, como ocorre com grande parte das histórias em quadrinhos tradicionais), alta qualidade gráfica, estrutura similar ao romance e dirigido a um público adulto. A edição brasileira da Editora Conrad, de 2004, tem 88 páginas em preto e branco. A adaptação permanece bem próxima ao original de Kafka, mantendo os principais momentos da trama.

O texto original inicia-se da seguinte maneira: *Numa manhã, ao despertar de sonhos inquietantes, Gregório Samsa deu por si na cama transformado num gigantesco inseto.* O início da narrativa de Kuper acompanha o texto de Kafka, porém, com alguns recursos específicos dos quadrinhos: ao segurarmos o livro aberto, vemos, na página à direita (p.11), completamente negra, o seguinte texto em letras brancas: “*Ao acordar naquela manhã de sonhos perturbadores, Gregor Samsa viu-se transformado...*”

Em histórias em quadrinhos do estilo *comic book* ou *graphic novel*, a página é a unidade básica a ser considerada (diferentemente do que acontece, por exemplo, nas tiras de quadrinhos em jornais). A sintaxe, ou seja, a organização dos quadros, leva em conta a página simples ou a dupla, utilizando o virar das páginas para a criação de efeitos, sobretudo de expectativa e tensão. Neste caso, o uso de reticências cria um *gancho* (ou *cliffhanger*), um momento de grande interesse colocado antes de um intervalo, de modo a instigar a curiosidade do leitor e criar efeitos dramáticos. Além disso, a página negra e o texto em negativo reforçam a idéia de “noite”, “opressão”, gerando uma inquietação frente ao que pode acontecer em seguida.

Ao virar a folha, temos à esquerda um grande painel ocupando toda a página, no qual se vê um dormitório, com a janela ao centro e uma cama no canto inferior esquerdo (ilustração 1). A cama está de costas para o leitor, mas fica claro que a figura que lá está deitada é a mesma que domina um pequeno painel redondo ocupando o canto superior esquerdo da página e que mostra um enorme inseto deitado de costas em uma cama. Um balão de pensamento traz o texto “*O-o que aconteceu comigo?*”, enquanto fora do balão e no topo da página temos, novamente em negativo, as palavras “*não era um sonho*”¹.

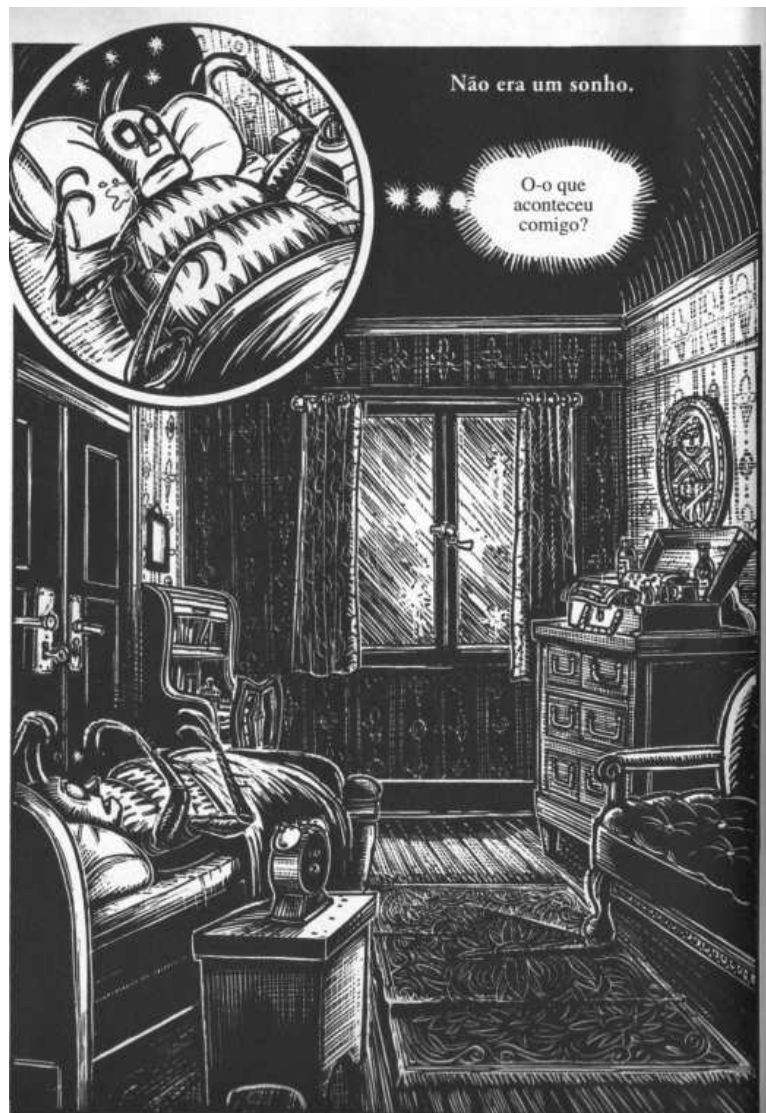


Ilustração 1 - A Metamorfose - página 12

Diferentemente do que acontece na obra de Kafka, aquilo no que Samsa se transformou não é narrado com palavras, mas apenas *mostrado* em destaque no canto superior esquerdo da página, o local do início convencional da leitura no ocidente (da esquerda para a direita e de cima para baixo). A convenção de direção da leitura é importantíssima para os quadrinhos, pois é ela que permite ao leitor estruturar mentalmente a seqüência dos quadros para decodificar a narrativa, interpretando a figura do inseto como aquilo no que Samsa se transformou.

Freqüentemente, utiliza-se a terminologia do enquadramento cinematográfico para a descrição dos painéis. Nesta página, temos primeiramente um *close up* (ou *primeiro plano* ou

plano de pormenor) no painel pequeno, usado principalmente para destacar um objeto ou ação, bem como emoções dos personagens. No quadro que domina a página, temos um *long shot*, ou plano geral, que abarca todo o cenário (o quarto de Samsa). A alternância entre planos abertos e *closes* é uma técnica cinematográfica bastante usada para intensificar a tensão e os sentimentos dos personagens.

A abertura do plano, ao apresentar a cama de costas e reproduzir o quarto de um ângulo de visão aproximado ao de Samsa, força a identificação do olhar do leitor com o do personagem e, por conseguinte, gera um certo grau de empatia. O quarto, seus móveis e a decoração fornecem indícios sobre a situação social e a personalidade de Samsa, ao retratar um dormitório pequeno-burguês do início do século passado.

Este início da história já nos permite levantar alguns aspectos fundamentais da obra de Kuper. Em primeiro lugar, a solução para a figura de Samsa: ele é retratado como um inseto, muito semelhante a uma barata, porém com um rosto humanizado. Na obra original de Kafka não há qualquer menção ao tipo de inseto e em nenhum momento se pode depreender do texto que esse inseto tenha algo de humano em sua aparência. No entanto, ao optar por atribuir um rosto ao personagem, Kuper conseguiu manter a humanidade de Samsa presente, mesmo que este tenha agora um corpo de inseto. Através deste expediente, o autor pode usar as expressões faciais como um importante elemento de identificação com o leitor, criando simpatia pelo personagem, ao mesmo tempo em que mantém o aspecto repugnante essencial para o desenvolvimento da trama.

Em segundo lugar, Kuper optou por manter a época e local originais da história, sem modernizá-la ou adaptá-la à América. Além disso, fugindo à regra das histórias em quadrinhos mais difundidas, impressas a cores e com o desenho das personagens bastante próximo da figura humana real, o desenhista optou por um trabalho em preto-e-branco, com um traço deliberadamente tosco, duro e anguloso, expressões exageradas e fortes contrastes de luz e sombra. Isto confere grande expressividade ao desenho e cria um clima opressivo, reproduzindo a atmosfera que permeia a obra original. Contrastes violentos de luz e sombra, claro e escuro são usados para definir espaços e emoções. O recurso da imagem e do texto em negativo, por exemplo, é freqüentemente usado para Samsa e seu quarto, contrastando com o resto da casa e o mundo exterior, sempre iluminados. O traço lembra a xilogravura, possivelmente influenciado pela figura que ilustrava a primeira edição da *Metamorfose* em alemão.

Neste momento da leitura, teríamos em nossas mãos o livro aberto, com as duas páginas à nossa frente. A terceira página (ilustração 2), novamente à direita, tem sua altura dividida em quatro faixas horizontais, nas quais os painéis apresentam a seguinte disposição:

- primeiramente, um único painel horizontal que ocupa toda a largura da página, sem margem, mostrando o inseto-Samsa na cama, visto de lado, mais ou menos à altura dos olhos do leitor, com um balão de pensamento;

- novamente uma faixa (ou *tira*) de mesmo formato e extensão que o primeiro quadro, mas agora dividida ao meio em dois painéis: o primeiro, sem balões, mostra Samsa tentando virar-se na cama (o que é indicado por linhas de movimento ao redor do corpo, terminando em flechas marcando a direção); o segundo, totalmente em negativo, traz um texto do narrador sobre o desconforto de Samsa;
- seguem-se, então, no espaço que corresponderia à terceira tira na qual foi dividida a página, oito pequenos painéis retangulares dispostos regularmente em duas filas, com margem e sem texto, representando uma seqüência quadro a quadro de nova tentativa de Samsa virar-se na cama, sem sucesso.
- na tira inferior, temos novamente um único painel sem margem, onde vemos Samsa praticamente na mesma posição do quadro inicial da página, com balões de pensamento, nos quais ele começa a refletir sobre sua profissão.

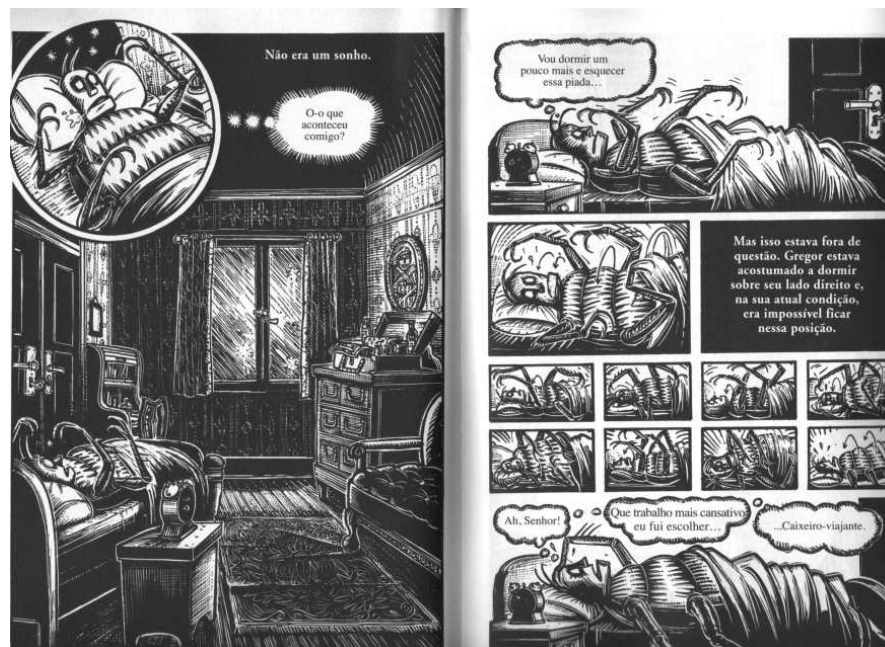


Ilustração 2 - A Metamorfose - páginas 12 e 13

No que se refere à *conclusão*, ou seja, a necessidade de o leitor complementar mentalmente as informações entre os quadrinhos, temos aqui um bom exemplo de transição de ação para ação, ou seja, de algo acontecendo diante de nossos olhos, com pouca variação entre o que é apresentado nos quadros (principalmente nos oito pequenos quadros que mostram o esforço de Samsa para virar-se na cama). O uso de planos médios (com a visão da personagem até a cintura) enfoca a ação, mas ainda possibilita ver bem as expressões e movimentos de Samsa, ainda bastante humanos (as patas parecem mãos, as antenas são como cabelos). Em toda a obra, Kuper utiliza também frequentemente transições de tema para tema,

cena a cena e aspecto a aspecto, exigindo um grau bem maior de envolvimento do leitor para dar sentido à seqüência de quadros.

Nesta terceira página, há bons exemplos de elementos da sintaxe e semântica dos quadrinhos. Dentro dos painéis, temos as metáforas visuais como, por exemplo, as linhas de movimento ou as pequenas gotas de suor próximas ao rosto de Samsa no último painel da terceira página, representando esforço / cansaço / medo. Os balões de fala estão também presentes – no caso, balões de pensamento, como se percebe pelas bordas arredondadas, lembrando uma nuvem, e pela série de bolinhas que liga o balão ao personagem. A ausência de balões no texto em negativo do terceiro quadrinho caracteriza uma intervenção do narrador e o texto verbal causa uma desaceleração na leitura, o que acaba por ampliar, psicologicamente, o tempo que Samsa fica deitado de costas, antes de reiniciar seus esforços para virar-se na cama.

No restante da obra, nota-se que os balões não apenas contêm os diálogos e pensamentos das personagens, mas exercem ainda a função de caracterizar as suas vozes e personalidades. Os balões de fala da mãe de Samsa têm formas curvas, suaves e letras em itálico, sugerindo delicadeza e uma certa melodia. Os balões de fala de seu pai, ao contrário, têm bordas dentadas, letras em negrito, sem serifa, sugerindo uma voz potente e um caráter rigoroso. Grete, a irmã mais nova de Samsa, sussurra, conforme sugerido pelas linhas pontilhadas de seus balões, enquanto a voz de Samsa mostra-se estranha e irregular como as letras e o contorno de seus balões de fala.

Não só as formas dos balões e das letras conferem ao texto um elemento gráfico carregado de significações. As onomatopéias são usadas freqüentemente para fazer a ligação entre uma cena e outra, inclusive interagindo com a paginação. Outras vezes, o texto é integrado ao desenho, como nesta seqüência na qual o inseto-Samsa caminha pelas paredes e pelo teto (ilustração 3). A esta altura da narrativa, ele já se movimenta bem como um inseto e o texto o segue, na horizontal, na vertical e até de cabeça para baixo, levando o leitor a movimentar-se junto com ele e apreciar a sua perspectiva do quarto, acentuando sua crescente perda de humanidade.



Ilustração 3 - A Metamorfose – página 46

Tamanho, forma e disposição dos painéis são usados por Kuper para manipular o ritmo de leitura, criando padrões que não só levam o leitor a identificar-se com as ações e sensações da personagem principal, com também o induzem a envolver-se com a história em um nível menos consciente. Kuper utiliza em sua maioria quadros bastante regulares, com a *calha* (espaço entre os painéis) bem definida, porém, em diferentes tamanhos e com grande variação do número de quadros por página.

As opções do quadrinista na escolha da forma, tamanho e complexidade dos quadros e de sua combinação criam uma variação do ritmo da narrativa. Isso pode ser claramente percebido na página 13 analisada anteriormente (ilustração 2), na qual a série de oito painéis pequenos parece acelerar a ação, voltando a uma calma no último quadro. Essa variação do ritmo da narrativa, gerada apenas através do tamanho dos painéis, reflete e reforça as sensações do personagem.

Em um artigo chamado *Zeit und Rhythmus in der Bildererzählung* [Tempo e ritmo na narrativa por imagens], partindo das considerações do lingüista alemão Harald Weinrich sobre o tempo na linguagem, Barbieri constata que obras que têm um pano de fundo mais complexo tendem a apresentar um ritmo narrativo menos intenso do que outras (como, por exemplo,

histórias de aventuras e lutas). Contudo, nas obras menos intensas pode-se frequentemente perceber a presença de dois ou mais padrões rítmicos básicos, cuja interação acaba por compensar a pouca intensidade em termos de apelo ao leitor (cf. BARBIERI 2002, p. 133). Este padrão rítmico duplo pode ser percebido ao longo da obra de Kuper: seqüências de quadros relativamente regulares alternam-se com quadros e diagramação irregulares, linhas diagonais e curvas, criando uma montanha russa visual que induz o leitor a envolver-se nas atribuições do personagem e a identificar-se com seu drama. A alternância destes dois ritmos básicos constrói um claro padrão narrativo: o autor utiliza quadros regulares e diagramação relativamente tradicional para trechos narrativos mais calmos, levando à criação de *expectativas*. Por outro lado, a introdução de quadros e diagramação irregulares coincide com momentos de *crise*, intensificando o ritmo da narração e o envolvimento do leitor. Nestes momentos, frequentemente desaparecem os quadros, sendo demarcados apenas por uma linha horizontal, por exemplo, ou eles se apresentam sobrepostos, ou ainda ultrapassam as margens das páginas, transmitindo ao leitor a sensação de caos e de um turbilhão de emoções e acontecimentos. A sintaxe da forma e disposição dos quadros anda a par com a história sendo narrada, complementando-a e fazendo com que o leitor se torne, inconscientemente, parte dela.

Considerações finais

Neste artigo, procurou-se demonstrar como as histórias em quadrinhos representam uma linguagem com signos, convenções e regras próprias, integrando elementos verbais, gráficos e visuais que se complementam para a composição de uma mensagem. A breve exemplificação através da obra de Peter Kuper teve por finalidade tematizar aspectos importantes dessa linguagem que, no entanto, são raramente explorados nos estudos sobre histórias em quadrinhos, os quais se atêm mais freqüentemente aos aspectos sociológicos. Para tanto, foram levantados temas como a escolha do estilo de desenho, a integração entre elementos gráficos e textuais nos balões e, sobretudo, as opções de paginação, de diagramação e da forma e tamanho dos painéis como meios de construção de um padrão rítmico da narrativa.

ABSTRACT: If one understands language as a system of signs that can comprise more than verbal communication, comics can be said to have semantics and syntax of their own (ECO 2004). Based on a comic book version of Kafka's *Metamorphosis*, this paper illustrates how some visual elements on those two axes were used in the adaptation, as well as their effect on the narrative.

Key-words: pictorial language; comics; comics adaptation; reading rhythm.

¹ Todas as ilustrações apresentadas neste artigo provêm da edição brasileira da *Editora Conrad* de 2004 e são utilizadas apenas para efeitos de resenha.

Referências bibliográficas

- BARBIERI, Daniele. Zeit und Rhythmus in der Bildererzählung. In: Hein, Michael; Müners, Michael; Michaelsen, Torsten (Ed.). *Ästhetik des Comic*. Berlin: Erich Schmidt, 2002.
- _____. *Los Lenguajes del Cómic*. Barcelona / Buenos Aires / México: Paidós, 1998 (original italiano de 1993).
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 6ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- GRÜNEWALD, Dietrich. *Comics*. Tübingen: Niemeyer, 2000.
- HAVLIK, E.J. (Ed.). *Lexikon der Onomatopöien*. Frankfurt a.M.: Fricke, 1981.
- HOUAISS, Antonio (Ed.). *Dicionário Eletrônico da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002. CD-ROM.
- KUPER, Peter. *A Metamorfose*. São Paulo: Conrad, 2004.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M.Books, 2005.
- SCOLARI, Carlos Alberto. *Historietas para sobrevivientes. Comic y cultura de masas en los años 80*. Buenos Aires: Colihue, 1999.