

## A Linguagem das Histórias em Quadrinhos<sup>1</sup>

João Mateus CUNHA<sup>2</sup>

Francisco José Paoliello PIMENTA<sup>3</sup>

Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais, MG

### Resumo

Com este trabalho procuramos empreender uma revisão bibliográfica dos principais conceitos e elementos constituintes da linguagem das histórias em quadrinhos. Apresentamos, ainda, uma breve introdução sobre a importância do estudo desta mídia e uma discussão, recorrendo a alguns dos principais autores da área, sobre as semelhanças e diferenças que os quadrinhos estabelecem em relação a outros meios de comunicação.

**Palavras-chave:** histórias em quadrinhos; definições; principais conceitos; linguagem.

### O Estudo das Histórias em Quadrinhos

Uma leitura crítica dos quadrinhos, aqui entendidos como meio de comunicação, de expressão artística, e produto que se enquadra na lógica econômica da indústria cultural, é indispensável para que possamos compreender as suas potencialidades criativas e fazer uma análise consistente dos conteúdos veiculados.

Mesmo com o crescente interesse da academia pela linguagem e as relações sociais e políticas estabelecidas pelos quadrinhos nas últimas décadas, a área ainda oferece um vasto campo inexplorado, que permite o levantamento de novas questões e justifica a realização de trabalhos teóricos e práticos desse gênero. Segundo Ramos,

[o meio acadêmico] se confronta com a ainda pequena produção científica a respeito dos quadrinhos (consequência de um histórico preconceito sobre o tema, inclusive dentro da universidade). Há uma gama de professores, pesquisadores, estudantes de letras e de cursos de comunicação carente de respostas sobre a linguagem e as características dos quadrinhos. (RAMOS, 2010, p.14)

Álvaro de Moya, afirma que, em suma, os quadrinhos “são a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os homens

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior – XI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Graduado em Comunicação Social pela FACOM-UFJF, email: [joacunha13@hotmail.com](mailto:joacunha13@hotmail.com).

<sup>3</sup> Orientador do Projeto. Professor Associado da FACOM-UFJF, email: [paoliello@acessa.com](mailto:paoliello@acessa.com).

de nosso século” (1977, p.23). Vergueiro destaca a influência dos quadrinhos na cultura e na economia da comunicação de massa:

Os quadrinhos representam hoje, no mundo inteiro, um meio de comunicação de massa de grande penetração popular. Nos quatro cantos do planeta, as publicações do gênero circulam com uma enorme variedade de títulos e tiragens de milhares ou, às vezes, até mesmo milhões de exemplares. (2005, p.7)

Já Cirne (1974), atenta para o fato de que muitos estudos recentes na área, realizados tanto por polos educacionais e jornalísticos, quanto por meios comunicacionais e artísticos, exploram as amplas potencialidades dos quadrinhos em diversos segmentos metalinguísticos, políticos, sociais e econômicos. Segundo o autor, os quadrinhos apresentam “uma problematicidade expressional de profundo significado estético, tornando-se a literatura por excelência do século XX” (CIRNE, 1974. p.22 - 23).

Sendo uma prática significativa carregada de bens simbólicos e fruto direto da indústria cultural, os quadrinhos vão influenciar e ser influenciados em aspectos políticos, ideológicos e comunicacionais pelo ambiente em que estão inseridos, e o modo como vão se desenvolver está estritamente atrelado aos progressos tecnológicos e sociais.

Em um mundo de rápidas transformações, com o crescimento exponencial da utilização dos recursos oferecidos pela internet e pelos dispositivos móveis, compreender as novas potencialidades das histórias em quadrinhos é essencial para definir os rumos desse meio.

Scott McCloud (1995) aponta para a necessidade de se repensar a interação entre o leitor e os quadrinhos. As publicações impressas tendem a dividir espaço com os meios digitais e rever a linguagem básica das hq’s faz parte desse processo de migração.

Will Eisner (1989) acredita que o futuro dos quadrinhos está na capacidade de produzir conteúdos mais maduros, que busquem repostas para os dilemas da experiência humana.

Seja por sua importância comunicacional, seja pela importância política, econômica ou estética, o estudo dos quadrinhos é fundamental para que se entendam os motivos dessa mídia representar tão bem a produção cultural de massa, porque se constituiu por ela e através dela ao longo do século XX, e para que possamos buscar respostas e formular novas perguntas frente aos desafios do século que se inicia.

## Definições e Particularidades das Histórias em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos são um meio com características únicas que utiliza linguagem própria para estabelecer uma comunicação entre emissores e receptores. Essas características as distinguem dos demais meios comunicacionais de massa e pressupõem análises que levem em consideração elementos constituintes de um universo de significados particular.

É comum se referir as hq's como a “nona arte”, ampliando a classificação de 1912, proposta por Ricciotto Canudo, em seu *Manifesto das sete artes e estética da sétima arte*. Um exemplo de como os quadrinhos são uma forma de expressão artística independente, que, ao longo dos seus anos de amadurecimento, criou um conjunto de símbolos próprios que permitem sua identificação imediata.

Segundo Moya (1977), seja numa função alegremente digestiva ou seriamente crítica, os quadrinhos constituíram-se numa articulação imagística original e própria, por isso é possível afirmar sua tipicidade. Ramos (2010) aponta que essa emancipação, como linguagem própria que articula elementos únicos, já está solidamente constituída há mais de um século.

Quadrinho não é literatura, quadrinho não é cinema, e quadrinhos não são artes plásticas, apesar de utilizar signos comuns a todas essas manifestações artísticas. Eisner (1989), utiliza o termo “arte sequencial” para se referir as suas especificidades narrativas e estruturais. Com essa pequena definição, o autor destaca as principais particularidades desse meio: uma forma de criação artística que utiliza imagens e palavras estáticas em sequência para criar a ilusão de passagem do tempo e compor uma narrativa.

Em sua forma mais simples, os quadrinhos utilizam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis, que quando empregados diversas vezes, tornam-se uma linguagem. Segundo Eisner “é essa aplicação disciplinada que cria a ‘gramática’ da Arte Sequencial” (1989, p.8, grifo do autor).

Umberto Eco (1979) afirma que mesmo quando nos reporta a estereótipos já realizados em outros gêneros (o cinema, por exemplo), os quadrinhos utilizam elementos gráficos próprios, “o fato de que se possam salientar relações de parasitismo a certos níveis não exclui que, a outros, o gênero se encontre, ao contrário em relação de promoção e precedência” (1979, p. 150).

McClound (1995) utiliza uma definição abrangente para descrever os quadrinhos. Segundo o autor, histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em

sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCLOUD, 1995, p. 9).

Se tomarmos como ponto de partida essa definição, todo conteúdo produzido pela humanidade que utiliza imagens em sequência para transmitir informação é, basicamente, história em quadrinhos. Isso inclui desde pinturas egípcias de trinta e dois séculos atrás até manuais ilustrados encontrados nas poltronas de avião.

É interessante notar que a definição de McCloud (1995) pressupõe necessariamente uma interação entre o produtor e o espectador. Eisner também destaca a importância do papel do leitor na elaboração de sentidos nos quadrinhos, que envolve o reconhecimento de signos ligados tanto ao mundo das artes visuais quanto ao da literatura, pois,

[...] 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) superpõem-se mutualmente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço mental. (1989, p.8)

Nesse meio, o artista tem que se esforçar para que os signos apresentados sejam compartilhados pelo leitor. Caso contrário, a comunicação não acontece. Por isso o emissor deve “prever” quais os repertórios sógnicos do seu receptor. Claro que esse processo é uma aposta que nem sempre dá certo. Mas, em grande medida, o poder da comunicação só irá atingir seu potencial máximo quando esse objetivo for plenamente alcançado.

McCloud (1995) utiliza o termo “concretização” para definir a ação que “acontece” entre dois quadrinhos. Segundo o autor, apesar de existir em outros meios, essa característica é própria das histórias em quadrinhos. Para Moya (1977), a característica de demandar do leitor a concretização imaginária da ação que acontece entre o espaço vazio de dois quadros foi essencial para atribuir uma ação narrativa às imagens, distinguindo os quadrinhos de outras artes gráficas.

Esta característica é tão particular porque os quadrinhos dispõem apenas da dimensão espacial para reproduzir a sensação de passagem do tempo. As imagens estáticas dispostas no papel em branco (ou em qualquer outra mídia utilizada) têm que representar uma ação contínua. Eco afirma que a história em quadrinho,

(...) realiza uma espécie de continuidade ideal através de uma factual descontinuidade. 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*. (1979, p. 147, grifo do autor)

O espaço entre os quadros, onde a unificação do tempo e do espaço acontece, é chamado de sarjeta. É interessante notar que o principal elemento que confere autonomia à linguagem dos quadrinhos fica, justamente, onde não há informação pictórica ou escrita. “Dentro dos quadros, só dá para transmitir informação visualmente. Como entre eles nenhum dos sentidos é exigido...todos os sentidos acabam envolvidos” (MCCLOUD, 1995, p. 89).

### **Principais Elementos Constituintes da Linguagem dos Quadrinhos**

Além da sarjeta, os principais elementos que compõe a linguagem dos quadrinhos são: o balão, o quadro (ou requadro), o letramento, as onomatopeias, as linhas de movimento, as metáforas visuais e os sinais gráficos, além, é claro, das imagens em si.

De acordo com McCloud (1995), apesar dos três mil anos de história dos quadrinhos, foi só no século dezoito, com as histórias do ilustrador e escritor suíço Rodolph Töpffer, que os movimentos específicos foram mostrados na forma de quadro a quadro. Hoje, a ação de contar uma história utilizando uma sequencia de requadros é o que confere às hq's uma identidade única que as distingue dos demais meios. Para McCloud (1995), o requadro é o ícone mais importante dos quadrinhos.

As funções primordiais dos requadros são delimitar os elementos constituintes da gramática dos quadrinhos, marcar graficamente a área da narrativa, impor um ritmo à história, indicar as divisões de tempo e espaço, além de estabelecer as relações fundamentais entre o artista e o leitor das histórias em quadrinhos. Para Eisner, “o requadro do quadrinho em si pode ser usado como parte da linguagem ‘não verbal’ da arte sequencial” (1989, p. 44). Apesar dessa sistematização, McCloud (1995) aponta para a infinidade de significados e funções atribuídos ao requadro.

Apesar de ser, principalmente, expresso quadro a quadro, através do processo de conclusão já citado, há diversas formas diferentes de se representar o tempo por meio do requadro. Um requadro maior entre dois menores, por exemplo, sugere uma maior passagem de tempo. Várias ações também podem acontecer em tempos diferentes dentro de um mesmo requadro, individualizadas apenas pela posição dos personagens e pelo uso de

outros recursos da “gramática” dos quadrinhos, como o texto e os balões. De acordo com Eisner,

O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele “comunica” o tempo. A magnitude do tempo transcorrido não é expressa pelo quadrinho per se, como logo revela o exame de uma série de quadrinhos em branco. A imposição das imagens dentro do requadro dos quadrinhos atua como catalisador. A fusão de símbolos, imagens e balões faz o enunciado. (1989, p. 28)

A relação entre passado e futuro nos quadrinhos também pode ser dada pelos requadros. O requadro que lemos é (quase) sempre aquele que representa o que está acontecendo naquele momento, o requadro anterior representa o que acabou de acontecer e o próximo aquilo que ainda está por vir. Essa relação entre passagem de tempo e divisão em quadros é fundamental, pois, como já mencionado, nos quadrinhos tempo e espaço ocupam uma só dimensão.

A utilização dos balões é outro recurso característico dos quadrinhos e, como aponta Ramos (2010), sua popularização ocorreu através de tiras de jornal como *The yellow kid*, do americano Richard Felton Outcault, e a história inglesa *Ally sloper's half holiday*, ambos do final do século dezenove.

Para Moya, o surgimento do balão como linguagem expressiva ampliou a função das palavras nos quadrinhos que, a partir de então, foram tratadas como um recurso plástico, “passaram a ser desenhadas; o tamanho, a cor, a forma, a espessura, etc, tornaram-se elementos importantes para o texto” (1977, p. 112). Cirne também destaca a função visual desse recurso ao afirmar que “o balão nasce por uma necessidade linguística, mas também por uma necessidade ideogramática entre a imagem e a significação temática” (1972, p. 33).

McClound afirma que “o balão é de longe o ícone sinestésico mais usado, mais complexo e versátil dos quadrinhos” (1995, p. 189). Fresnault-Deruelle aponta que “são os balões que dão originalidade e ajudam a tornar as histórias em quadrinhos um gênero específico” (FRESNAULT-DERUELLE apud RAMOS, 2010, p. 34). Segundo Eco (1979), o elemento fundamental da semântica dos quadrinhos é o balão, a que o autor se refere como “nuvenzinha” ou *ballon*. Cirne (1974) também entende que o balão seja uma das principais características criativas dos quadrinhos.

Eisner (1989) ressalta a importância da utilização do balão para dar ritmo à história. Seu posicionamento, a distância em relação à personagem ou à ação, o seu tamanho e

forma, contribuem para relativizar o tempo e estabelecer um ponto de referência para o leitor.

Eco (1979) ressalta que o balão também teria a função de validar os termos da linguagem comum, transmutando seus significados que passam a se adaptar ao universo sígnico próprio dos quadrinhos.

*O ballon*, mais do que elemento convencional, pertence a um repertório de signos, seria um elemento de metalinguagem, ou melhor ainda, uma espécie de sinal preliminar, que impõe, para a decifração dos signos contidos em seu interior, a referência a um determinado código. (ECO, 1979, p. 145, grifo do autor)

As características do traçado do balão também servem para expressar sensações e desejos da personagem. A convenção criada em torno dos símbolos utilizados nos quadrinhos, fazem com que os leitores possam “escutar” a entonação pretendida pelo autor. De acordo com Ramos,

O efeito é obtido por meio de variações no contorno, que formam um código de sentido próprio na linguagem dos quadrinhos. As linhas tracejadas sugerem voz baixa ou sussurro. A forma de nuvem revela o pensamento ou imaginação da figura representada. O sentido dos traços em ziguezague varia conforme o contexto situacional. Podem indicar, por exemplo, voz alta, gritos, sons elétricos. (2010, p. 36)

As pontas que ligam os balões às personagens são chamadas de rabichos ou apêndices e também são utilizados como recurso da narrativa visual. Ainda segundo Ramos (2010), o traçado do apêndice pode adquirir sentidos distintos de acordo com o seu uso.

Quando o rabicho do balão não aparece, por exemplo, a personagem que está “falando” pode não estar sendo vista na cena; quando o autor quer expressar um tempo duplo, em que há uma pausa entre a fala da mesma personagem, ele pode desenhar dois balões conectados por um rabicho; também podem aparecer dois rabichos em um mesmo balão, indicando, assim, que duas personagens proferem um mesmo discurso, ao mesmo tempo. Outra forma bastante utilizada é a substituição do rabicho por pequenos círculos, que indicam um pensamento da personagem.

O letramento inserido dentro do balão também pode ser usado como recurso gráfico para destacar as intenções do autor, como afirma Ramos:

A utilização do letramento está sujeita a hibridização de *signos verbais escritos* e *signos visuais*. Estes agregam signos de três ordens: *icônica* (representação de seres



ou objetos reconhecíveis), *plástica* (caso da textura e da cor) e *de contorno* (a borda ou a linha que envolve as imagens [...])” (RAMOS, 2010, p.56, grifo do autor)

A letra escrita à mão, por exemplo, pode indicar uma maior aproximação psicológica com o personagem; as variações de tamanho podem informar diferentes intensidades de voz; letras onduladas sugerem suavidade enquanto letras que saem dos balões e invadem todo o requadro indicam que aquele som tomou conta do ambiente. “Assim como as figuras e os outros intervalos entre elas criam a ilusão de tempo através da conclusão, as palavras introduzem o tempo representando aquilo que só pode existir no tempo – o som” (MCCLOUD, 1995, p. 95).

As onomatopeias talvez sejam um dos símbolos mais reconhecidos das hq’s. Ramos (2010) aponta para a curiosidade das onomatopeias só terem ganhado força e se consolidado como recurso de linguagem dos quadrinhos a partir da invenção do cinema falado, em 1927, embora esse recurso já aparecesse isoladamente em algumas histórias. Segundo Cirne (1974), o registro mais antigo da utilização de onomatopeia em quadrinhos data de uma história de 1907 da hq americana *Little nemo in slumberland*, de Winsor McCay.

Segundo Cirne (1974) as onomatopeias atingem uma linguagem universal, embora sejam regidas por modelos fonológicos que diferem segundo as línguas. Como explicação desse fato, Eco (1979) destaca que, em muitos casos, as onomatopeias estão completamente desvinculadas de suas funções como signos linguísticos, que equivalem à grafia de um ruído sonoro, e se transformam em um signo novo, próprio das convenções semânticas dos quadrinhos. Como exemplo, encontramos as palavras em inglês *crash*, *bang*, *gulp*, *puff*, *splash*, *zap*, entre inúmeras outras, que adquirem sentido próprio no universo dos quadrinhos e são compreendidas mesmo pelos leitores que não compreendem a língua inglesa.

Cirne reforça a característica icônica desenvolvida pelas onomatopeias, com o recorrente uso, ao afirmar que “apesar da linguisticidade dos balões e onomatopeias, parece-nos evidente que existe um reforço icônico nestes dois elementos expressivos.” (1972, p. 34). Ullmann ressalta o teor puramente convencional deste recurso, pois,

(...) muitas das palavras que usamos são convencionais, enquanto que outras, termos onomatopaicos como **sniff** (sorver, fungar) ou **hiccup** (soluçar), são evidentemente icônicas (...) A própria onomatopeia é convencional. As imitações servem, não porque sejam boas, mas porque são convencionais. (...) Não há dúvida de que entra



uma forte dose de convencionalismo em muitas formações onomatopaicas, incluindo mesmo as interjeições. (apud MOYA, 1977, p. 274, grifo do autor).

Pelas suas características icônicas, as onomatopéias são uma valiosa contribuição para a linguagem direta e universal dos quadrinhos. São elas que conferem às histórias em quadrinhos “o caráter de mensagens audiovisuais, porque permitem uma comunicação mais densa, mais direta” (MOYA, 1977, p. 292).

Outro recurso icônico próprio dos quadrinhos são as linhas dinâmicas, ou linhas de movimento. A representação do movimento em imagens estáticas já era uma preocupação das vanguardas artísticas do começo do século vinte. Segundo McClound (1995), em algum lugar entre o movimento dinâmico dos futuristas e o conceito de movimento do artista Marcel Duchamp, está a linha do movimento dos quadrinhos. Também neste sentido, Eco afirma que:

Entre o dinamismo de *di foot-balleur*, de boccioni, e a típica representação de um super-herói de história em quadrinhos (cuja passagem supersônica e significada por uma espécie de traço horizontal, como imagem que tivesse passado a grande velocidade diante de uma objetiva fotográfica imóvel) a relação é evidente. (1979, p. 150, grifo do autor).

As linhas de movimento são essenciais para a composição da narrativa visual dos quadrinhos, pois permitem o desenvolvimento da ação dentro de um mesmo requadro. Como destaca McClound (1995), esse recurso é muito utilizado nos mangás, quadrinhos japoneses, que desenvolveram um estilo que prioriza a imagem sobre as formulações escritas. De acordo com Ramos (2010), em determinados casos, as onomatopeias também podem exercer a função das linhas de movimento ou linhas cinéticas.

Os elementos apresentados nessa breve introdução à linguagem dos quadrinhos estão longe de esgotar todos os recursos do meio. Temos ciência de que a gama de componentes formadores da linguagem dos quadrinhos é ilimitada e seu compilamento demandaria um trabalho à parte. A intenção o presente trabalho foi fazer apenas um rápido levantamento teórico, utilizando alguns dos principais autores do gênero, para elaborar um panorama geral sobre o estudo dos quadrinhos, suas definições mais recorrentes e um levantamento superficial dos elementos que constituem sua linguagem.

## REFERÊNCIAS

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

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

MOACY, Cirne. *Para ler os quadrinhos; Da narrativa gráfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1972.

\_\_\_\_\_. *BUM!; A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1974.

\_\_\_\_\_. *A linguagem dos quadrinhos; O universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza*. Petrópolis: Vozes, 1973.

MOYA, Álvaro. *SHAZAM!*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

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