



A arte de sequenciar imagens: apontamentos sobre o processo de criação na Arte Sequencial¹

Suelaine Lima Lucena AGRA²

Paulo Matias de FIGUEIREDO JÚNIOR³

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, PB

RESUMO

A compreensão do termo “Arte sequencial” através da observação de suas principais características, pode ampliar as possibilidades de abordagem dessa forma de expressão artística na construção de narrativas (essencialmente) visuais. Considerando que para se contar uma história é necessária uma estrutura organizada coerentemente, serão discutidos aqui alguns dos recursos constituintes da arte sequencial; e também como estes elementos podem ser aplicados de forma a favorecer a elaboração e o sentido da narrativa e da ideia como um todo.

PALAVRAS-CHAVE: arte sequencial; comunicação visual; narrativa imagética; expressão visual.

1 – Imagens sequenciadas e narrativa

Segundo Eisner, arte sequencial é “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (1999, p. 5). Neste modo narrativo, as cenas são representadas por imagens combinadas e organizadas seguindo uma ordem e hierarquia predeterminadas pela trama, sendo também patente a utilização de mensagens verbais aliadas a essas imagens.

As revistas em quadrinhos (gibis), as tiras de jornal e mais recentemente a *internet*, são os principais veículos do gênero. Mas, pode-se observar a utilização de figuras justapostas para construir uma narrativa já nas histórias épicas contadas através de manuscritos pictóricos, como nos códices pré-colombianos, ou ainda na pintura egípcia. Contudo, é apenas com a invenção da imprensa que a arte sequencial é

¹ Trabalho apresentado no DT 06 – Interfaces Comunicacionais do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de maio de 2014.

² Bacharel em Arte e Mídia pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Mestranda no Curso de Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), email: suelainelima@gmail.com.

³ Professor do Curso de Arte e Mídia da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Doutorando no Curso de Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie - SP, email: paulomfjr@hotmail.com.



difundida e suas publicações atingem o grande público. Com a sua disseminação, o potencial desse meio enquanto expressão artística se tornou evidente e as produções passaram a ser aprimoradas, adquirindo cada vez mais qualidade técnica e espaço no mercado.

Convém ressaltar que o termo *arte sequencial* é normalmente relacionado às histórias em quadrinhos (HQs), que são uma forma de expressão que dispõe do desenho ou da ilustração como principal elemento da sua comunicação visual, tendo o texto verbal como componente para a descrição de ações e diálogos, bem como para comentários diversos.

As histórias em quadrinhos são um meio essencialmente visual, logo, as suas partes integrantes podem ser trabalhadas com o intuito de tornar a construção da narrativa mais interessante para o leitor. Tendo conhecimento de cada um dos elementos constituintes do formato, pode-se articulá-los para que haja uma valorização do conteúdo por meio da expressão visual.

Desta maneira, é possível contar uma história fazendo uso unicamente de imagens, desde que elas sejam parte estrutural da obra, de forma que supram a necessidade do texto verbal, para que, assim, o sentido seja sugerido apenas visualmente. Neste caso, a narrativa é produzida por uma série de imagens que apresentam vínculos entre si e que através de uma ordem simultânea constroem uma história em um determinado tempo.

A narrativa é definida muito estritamente pela narratologia recente como conjunto organizado de significantes, cujos significados constituem uma história. Além disso, esse conjunto de significantes – que veicula um conteúdo, a história, que deve se desenrolar no tempo – tem, pelo menos na concepção tradicional, duração própria, uma vez que a narrativa também se desenrola no tempo (AUMONT, 1993, p. 244).

Para que se tenha uma compreensão de como uma imagem pode conter uma narrativa, faz-se importante considerar a existência de uma distinção relacionada ao modo de representação narrativo, que pode ser *verbal* ou *visual*. O primeiro tipo (independentemente do seu suporte) restringe-se ao “contar”, e o outro, ao “mostrar”. Para Bordwell (1985), essa diferença se impõe em duas teorias, a diegética (“contar”) e a mimética (“mostrar”). A partir dessa definição, nota-se que a imagem representativa



se aproxima do “mostrar”, enquanto a prosa literária, por exemplo, aproxima-se mais do “contar”.

Teorias Diegéticas concebem a narrativa como consistindo, tanto literalmente como analogicamente, de uma atividade verbal: contar. [...] Teorias Miméticas concebem a narrativa como a representação de um espetáculo: mostrar. Note que, uma vez que a diferença se aplica somente ao “modo” de imitação, as duas teorias podem ser aplicadas a qualquer meio⁴ (BORDWELL, 1985. p. 3).

É notório que uma imagem isolada pode “mostrar” várias passagens de um mesmo acontecimento, representando assim, uma história. Mas é através da justaposição de imagens que o nível narrativo é intensificado. Ou seja, é, acima de tudo, pela sucessão e ordenação de acontecimentos que as imagens narram.

Ainda sobre os aspectos da narrativa, é importante ressaltar algumas distinções que dizem respeito à definição de *fábula* e *trama*. De acordo com a teoria de Bordwell, a fábula é a história que é representada, é aquilo que é construído pelo imaginário. “Mais especificamente, a fábula incorpora a ação como uma cadeia de eventos cronológica, de causa e efeito, ocorrendo numa duração e num campo espacial estabelecidos”⁵ (1985, p.49). Já a trama é o modo de construção e de apresentação dessa história; a maneira como ela é representada e o tratamento que ela recebe.

Diante dessa distinção, é importante perceber que a trama (e também a fábula) independe do meio, podendo a mesma ser usada em narrativas verbais ou visuais. Como afirma Bordwell “Logicamente, o padrão da trama é independente do meio; os mesmos padrões da trama podem ser incorporados em um romance, em uma peça, ou em um filme”⁶ (1985, p. 50). Assim sendo, determinada fábula pode ser representada sob aspectos distintos, que são relativos à trama, o que implica apenas questões de adaptação nas suas formas de apresentação.

Em sua definição sobre *arte sequencial*, Eisner (1999) afirma que esta é uma forma artística que pode tanto contar uma história, tendo um forte teor narrativo, como também pode “dramatizar uma ideia”, com uma carga narrativa reduzida. Nota-se que,

⁴ *Diegetic* theories conceive of narration as consisting either literally or analogically of verbal activity: a telling. [...] *Mimetic* theories conceive of narration as the presentation of a spectacle: a showing. Note, incidentally, that since the difference applies only to “mode” of imitation, either theory may be applied to any medium. [Tradução da autora].

⁵ More specifically, the fabula embodies the action as a chronological, cause-and-effect chain of events occurring within a given duration and a spatial field. [Tradução da autora].

⁶ Logically, syuzhet patterning is independent of the medium; the same syuzhet patterns could be embodied in a novel, a play, or a film. [Tradução da autora].



neste último caso, a série de imagens pode não apresentar uma fábula da forma como foi tratada anteriormente. É possível fazer uso de imagens justapostas na representação de um conceito, que não tem necessariamente um enredo. Deste modo, a série de imagens é construída com a intenção de expressar, muito mais do que informar ou narrar. Ainda assim, os recursos narrativos podem estar presentes de forma a contribuir na construção da obra.

Para que as imagens sequenciadas não sejam apenas um conjunto de ideias dispostas deliberadamente, é necessário que haja uma estrutura que possa organizar e dar sentido a esses pensamentos. Ou seja, é importante que os acontecimentos sejam ordenados intencionalmente e seguindo uma lógica, assim como acontece nas narrativas orais ou verbais. A arte sequencial dispõe de seus próprios mecanismos para abordar conteúdos e construir uma narrativa, apresentando uma gama de possibilidades de modos de criação e aplicação dos seus subsídios.

2 – Recursos da narrativa visual

Existem elementos básicos que compõem o conteúdo de uma obra visual e que, após seu processo de produção, passam a ser percebidos como parte integrante de um todo. A estrutura da narrativa visual é composta a partir de seleções e combinações feitas diante das possibilidades oferecidas por cada um de seus recursos constitutivos.

Os significados e efeitos provocados pela obra procedem da maneira como cada parte interage com as outras e como elas são arranjadas de forma a influenciar o sentido da totalidade. Esses elementos, quando bem trabalhados individualmente, geram equilíbrio para todo o conjunto, o que favorece o entendimento das intenções da composição visual enquanto expressão artística.

São muitos os pontos de vistas a partir dos quais podemos analisar qualquer obra visual; um dos mais reveladores é decompô-la em seus elementos constitutivos, para melhor compreendermos o todo. Esse processo pode proporcionar uma profunda compreensão da natureza de qualquer meio visual, e também da obra individual e da pré-visualização e criação de uma manifestação visual, sem excluir a interpretação e a resposta que a ela se dê (DONDIS, 2007, p.52).

Diante disso, considera-se fundamental analisar os recursos principais da arte sequencial para a criação de uma narrativa essencialmente visual. Assim como



compreender as maneiras que esses elementos podem ser explorados, tendo em vista o efeito pretendido com a comunicação.

2.1 – Espaço e tempo

O espaço representado refere-se àquilo que é percebido visualmente e que é apresentado através da imagem. Na narrativa visual, cada imagem é disposta na ordem de leitura, ocupando um espaço e designando também o tempo da narrativa. Nota-se, então, que nas imagens sequenciadas *espaço* e *tempo* apresentam uma relação bem próxima, uma vez que o tempo passa a ser percebido espacialmente, sendo estas dimensões fundamentais para a construção de uma narrativa.

Na arte sequencial, as imagens podem demonstrar o fluxo temporal através do uso dos quadrinhos; desta forma, além de definir o espaço, as imagens e os intervalos entre elas criam a impressão de tempo.

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 (EISNER, 1999, p.28).

Através desse recurso, o leitor tem apenas uma noção de tempo, é através do conteúdo do quadro, e pelos próprios eventos que são sequenciados, que a duração de um período pode ser definida de forma mais precisa. Já que não existem normas de conversão que possam definir a duração de tempo em cada espaço delimitado pelo quadro, é importante analisar outros elementos apresentados na própria narrativa para que se possa ter uma compreensão mais exata da temporalidade.

A moldura que demarca uma ação, ou parte dela, dispõe cada imagem na sequência da narrativa, e, a partir da quantidade de quadrinhos e do espaço entre eles, o tempo pode ser delineado. Para demonstrar acontecimentos em um curto período, a ação pode ser disposta numa quantidade menor de quadros; já com um número maior de quadrinhos se gera a sensação de um evento mais segmentado e mais lento. Isso também afeta o sentido da história, que pode, por exemplo, evocar um tom de suspense através da impressão de uma passagem de tempo lenta. Portanto, além de conferir ritmo



à narrativa, a quantidade de quadros contribui no entendimento dos elementos emocionais do enredo.

Além da quantidade, o formato do quadro também influencia na percepção do tempo; um quadro longo sugere uma ação de maior duração, e um quadro curto sugere o inverso. De acordo com o que se pretende transmitir, é possível também conferir uma qualidade atemporal à cena: se o conteúdo da própria imagem não indica a noção de tempo, ou se há ausência de contorno do quadro.

Percebe-se, assim, que na leitura de imagens sequenciadas o tempo passa a ser percebido por meio de elementos visuais. Por causa dessa relação, o leitor tem a sensação de que através da passagem pelo espaço tem-se também uma percepção do tempo. Sobre isso, McCloud afirma que “Num meio onde tempo e espaço se fundem, a distinção, com frequência, desaparece!” (2005, p. 102). Desse modo, a experiência do leitor é uma orientação fundamental para que se possa compreender o tempo transcorrido. Através da utilização de ações comumente vivenciadas é possível reconhecer com mais exatidão quanto tempo leva para determinada sequência acontecer.

A atividade de justapor imagens, que são vinculadas por sua significação, apresenta relações temporais implícitas, nas quais cada imagem inclui o tempo de uma maneira indireta e codificada. O conteúdo narrativo e as relações estabelecidas mentalmente pelo leitor são formas de produzir um movimento aparente no espaço, e, conseqüentemente, uma passagem de tempo.

2.2 – Enquadramento

Diante da percepção visual, o enquadramento pode ser compreendido enquanto recorte que posiciona o olhar do observador em relação a uma imagem. De acordo com Aumont:

A palavra enquadramento e o verbo *enquadrar* aparecem [...] para designar o processo mental e material [...] pelo qual se chega a uma imagem que contém determinado campo visto sob determinado ângulo e com determinados limites exatos (1993, p.153).

As ações acontecem sob um fluxo contínuo na realidade, mas para que determinada situação possa ser representada através da arte sequencial, é preciso captar



os seus segmentos mais expressivos, preservando a essência da narrativa e os seus possíveis significados. O enquadramento é o recurso utilizado para que os momentos imprescindíveis de uma história sejam apreendidos e transmitidos para o leitor. Desse modo, retém-se cada uma das partes significantes do espaço (um momento específico), e, por meio dessa síntese, as imagens são justapostas. A sequência de imagens é, assim, construída por fragmentos que têm sua lógica espacial e também temporal.

A representação dos elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da sequência são a “gramática” básica a partir da qual se constrói a narrativa.

Na narração visual a tarefa do escritor/artista é registrar um fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo como pode ser visto a partir dos olhos do leitor. Isso é feito arbitrariamente, dividindo-se o fluxo ininterrupto em segmentos de cenas “congeladas”, encerradas num quadrinho (EISNER, 1999, p. 39).

A partir do enquadramento das ações, as imagens podem ser compostas de acordo com o andamento da narrativa. Mas, é fundamental que os elementos dentro do quadro sejam previamente pensados e dispostos de forma a contribuir com o significado da sequência como um todo. Esse recurso afetará a atmosfera da história, como também a perspectiva que o leitor pode ter sobre ela. A maneira como o quadro é exposto e o seu formato são aspectos que ajudam a moldar o ponto de vista do leitor a respeito das ações, como também a orientar o seu posicionamento em relação a uma intenção que se deseja transmitir.

A organização dos elementos dentro de uma imagem, a partir do enquadramento, determina a sua composição, e pode ressaltar certos valores expressivos do quadro. A forma como uma situação é apresentada visualmente para o leitor influencia suas reações diante da história. Isso é observado, por exemplo, através dos significados que podem ser sugeridos por ângulos de visão ocasionados pela posição em que a imagem é enquadrada.

Ao olhar uma cena de cima, o espectador tem uma sensação de pequenez, que estimula uma sensação de medo. O formato do quadrinho em combinação com a perspectiva provoca reações porque somos receptivos ao ambiente. Um quadrinho estreito evoca uma sensação de encurralamento, de confinamento, ao passo que um quadrinho largo sugere abundância de espaço para movimento – ou fuga. Trata-se de sentimentos primitivos profundamente arraigados e



que entram em jogo quando acionados adequadamente (EISNER, 1999, p. 89).

Portanto, o tratamento dado a este recurso deve, acima de tudo, ter uma utilidade na narrativa, seja com o intuito de enriquecer a obra esteticamente, através de um impacto visual, que sugere pontos de vista diferenciados, ou de apresentar uma função no sentido da história, já que sua composição pode provocar reações e emoções.

2.3 – Intervalos

Imagens fixas que pertencem a uma série narrativa apresentam intervalos espaciais entre si. Dessa forma, a distância existente entre dois momentos é preenchida mentalmente pelo leitor da história, através da sua experiência, o que permite que uma ideia fragmentada passe a ser percebida como uma cena completa. Esse fenômeno de observar as partes e perceber um todo é chamado por McCloud (2005) de “conclusão”.

Tal definição parte do princípio de que diante de situações incompletas, o ser humano desencadeia um processo mental para prolongar imaginariamente o que não é mostrado de forma concreta. Assim, na arte sequencial, o leitor atua como colaborador do processo criativo da narrativa, uma vez que os “vazios” da história são preenchidos por ele de acordo com o seu repertório intelectual e cultural. A conclusão atua como agente na produção de sentidos, sendo também responsável pela percepção de movimentos (dado que nesse tipo de narrativa trabalha-se com imagens estáticas) e também pela passagem de tempo.

A sequência de imagens distintas passa a fazer sentido e a transmitir uma única ideia a partir desse processo imaginário que é provocado pelo intervalo entre os quadros.

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 (MCCLLOUD, 2005, p. 67).

Percebe-se, assim, que, por meio dos intervalos entre as imagens, as ações da narrativa são orientadas não só pelo artista responsável por sua composição, mas também pelo leitor, que deduz os significados a partir do que lhe é dado. Este processo



pode acontecer em níveis diferenciados, visto que, com a fragmentação das ações, as passagens entre os quadrinhos acontecem de maneiras diferentes.

McCloud (2005) apresenta pelo menos seis tipos de transições quadro-a-quadro. A primeira categoria, denominada *momento-a-momento*, mostra uma passagem da ação de forma bem delineada, em um intervalo de tempo muito curto, o que possibilita um processo criativo menos intenso por parte do leitor. Na transição de *ação-para-ação* o tema é único e o que acontece entre duas ações correlacionadas fica no intervalo dos quadros. Já no tipo *tema-a-tema*, as ações permanecem dentro de uma mesma idéia ou cena e é necessário um envolvimento maior do leitor para que as ações façam sentido. Quando a transição apresenta um intervalo maior de espaço e tempo entre as ações, ela é designada como *cena-a-cena*. A transição *aspecto-para-aspecto* preocupa-se mais em mostrar as várias aparências de um mesmo lugar ou ideia, do que transmitir a passagem de tempo. A última categoria, definida como *non-sequitur*, apresenta imagens que não são sequenciadas logicamente, mas que, ainda assim, podem ter algum tipo de sentido.

Diante disso, nota-se que os elementos que são omitidos visualmente em uma sequência também são partes integrantes da obra. Assim, cada uma das categorias de transição entre os quadros proporciona maneiras distintas de apresentar as mudanças de ações e acontecimentos, além de influenciar, da sua maneira, o tipo de narrativa e suas formas de leitura.

3 – Explorando a arte sequencial

Tendo domínio sobre o meio que usa para veicular seu produto, o artista amplia as formas de criação e pode fazer aplicações diferenciadas da arte. Inovações na forma de exposição, por exemplo, são potencialidades que podem ser exploradas pelas tecnologias disponíveis, oferecendo uma vasta dimensão comunicacional e expressiva. O controle que o criador tem sobre o meio determina quão próxima a obra finalizada pode estar do que foi idealizado inicialmente. Conhecendo também as limitações do formato, as possibilidades de exploração e os seus aproveitamentos, enquanto expressão artística, podem ser aumentados.

Seja com uma finalidade mais prática de comunicar, ou diante de intenções de auto-expressão de sentimentos e ideias, cabe ao criador de uma narrativa visual procurar fazer uso adequado da forma para poder transmitir conteúdos significativos. É através



do equilíbrio de seus elementos que a arte sequencial pode sugerir interpretações e reflexões através de uma leitura dinâmica.

Cada uma das unidades da mensagem visual deve ser trabalhada sob pontos de vistas variados, considerando seu potencial expressivo e buscando métodos que possam facilitar interpretações e que não limitem a leitura.

[...] A consciência da substância visual é percebida não apenas através da visão, mas através de todos os sentidos, e não produz segmentos isolados e individuais de informação, mas sim unidades interativas integrais, totalidades que assimilamos diretamente [...] através da visão e da percepção. O processo leva ao conhecimento de como se dá a organização de uma imagem mental e a estruturação de uma composição, e de como isso funciona, uma vez tendo ocorrido (DONDIS, 2007, p.229).

O processo de utilização da imagem como ferramenta comunicadora foi intensificado nos últimos séculos. O fenômeno encontra na arte sequencial uma possibilidade de acentuar a importância da compreensão do universo visual, uma vez que é percebido enquanto veículo eficaz no que diz respeito à disseminação de pensamentos e ideias.

A quantidade de possibilidades estéticas e narrativas é inúmera. São vários os elementos estruturais que compõem a arte sequencial. Aqui, foram abordados apenas alguns desses aspectos com intuito de exemplificar, principalmente, o processo de construção de significados a partir do uso de imagens sequenciadas, mostrando como seus recursos podem criar uma linguagem própria.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas, SP: Papyrus, 1993.

BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Madison, USA: University of Wisconsin Press, 1985.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2005.