
Marcos iniciais para uma análise semiótica da novela gráfica “O Galha – Tão Banal Quanto Original”: o primeiro super-herói curitibano.¹

Gustavo Schmid Queiroz²

Adriana Túlio Baggio³

Universidade Federal do Paraná.

Resumo

“O Galha” foi o primeiro super-herói curitibano. Inspirado no modelo das novelas gráficas norte-americanas, o personagem surgiu na capital paranaense na década de 1990, através de coletâneas de vários autores de Histórias em Quadrinhos (HQs). Uma edição de 2014 resgatou as histórias do herói em uma narrativa futurística, mas que mantém aspectos identitários de Curitiba. O objetivo deste trabalho é analisar o percurso gerativo de sentido promovido pela capa da publicação contemporânea, em especial sob a composição sincrética dos campos narrativo e de expressão e dos planos do conteúdo e discursivo. A análise semiótica se baseou nas percepções teóricas de Discini (2009) e Fiorin (2011). Em todos os planos foram identificados elementos característicos das HQs que, através de contratos de transformação, legitimam o herói em sua epicidade.

Palavras-chave

História em quadrinhos; semiótica; comunicação; O Galha.

1. Introdução

O objetivo deste trabalho é construir os marcos iniciais de uma análise semiótica da novela gráfica “O Galha – Tão Banal quanto Original”. A narrativa é uma produção em história em quadrinhos (HQ), ambientada em Curitiba, capital do Paraná. O super-humano que defende a cidade, em um espaço-tempo futurístico, é definido como “o Galha”, uma referência à espécie de ave da região. O objeto de estudo é a capa da Edição Especial de 2014. A obra foi produzida por diversos autores locais e promoveu o retorno do personagem às bancas.

¹ Trabalho apresentado na IJ08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 31 de maio a 2 de junho de 2018.

² Graduando em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Federal do Paraná e graduado em Relações Internacionais pelo Centro Universitário Curitiba. Email: gschqueiroz@gmail.com.

³ Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Email: atbaggio@gmail.com,

Esta análise busca compreender quais são – como se apresentam e o que podem representar – as pistas de sentido produzidas pelos enunciados sincréticos da capa, que permitem ao leitor compreender o espaço, o tempo, a formação do herói e como o Gralha se legitima no meio onde realiza sua performance (ancoragem actorial, temporal e espacial).

Composta por recursos estilísticos como discurso, vocabulário, imagem e expressão (ARAÚJO E MACEDO, 2007), as histórias em quadrinhos são enredos narrados quadro a quadro, que incluem recursos estilísticos através de elementos visuais e verbais (GOMES, 2011). É a composição destes elementos, ou o sincretismo, que constituem a narrativa semiótica. A análise da História em Quadrinhos, enquanto objeto de comunicação, parte da escolha de um objeto empírico, por exemplo, o personagem, conjugado por um objeto teórico (GOMES, 2015, p.90).

Metodologicamente, será apresentado o contexto que constrói o objeto analisado, a fim de se entender “de onde” se fala; seguido de explicação do gênero HQ, em especial sob a ótica do sincretismo nele manifestado. Na sequência, descrevemos o objeto detalhadamente, de modo a compreender as primeiras instâncias do plano da expressão; investigamos a performance gerativa do sentido para, no plano do conteúdo, buscar compreensões iniciais dos discursos encontrados. Para tanto, utilizamos as percepções teóricas de Discini (2009), e Fiorin (2011), que interpretam o sincretismo do objetivo, através de uma perspectiva semiótica.

2. A construção dos quadrinhos no Brasil e o surgimento do “Gralha”.

As HQs no Brasil acompanharam um movimento mundial de adaptação do estilo gráfico para corresponder às demandas pelo produto. Inicialmente vinculada a veículos jornalísticos, as “tiras” preconizaram uma “precoce participação do humor gráfico na discussão da realidade política e social brasileira, que tem uma história de artistas combativos, cujas obras tiveram um grande impacto social” (VERGUEIRO, 2007, p.3). É o exemplo de Angelo Agostini, pioneiro da linguagem sequencial gráfica no país e autor de “As aventuras de Nhô Quim” e “As aventuras de Zé Caipora” (VERGUEIRO, 2007).

Passando pelas bancas de revista e pela produção de material para o público infantil, o direcionamento da linguagem para públicos além do adulto foi diretamente influenciado pelas publicações norte-americanas e, como tal, trilhou caminho parecido. Bem aceita

pelos adolescentes, as HQs foram momentaneamente recusadas por educadores, entendidas como produtos de segunda classe. Apesar do quadro pouco favorável, a linguagem gráfica sequencial, a novela gráfica, passou a ser utilizada como veículo de crítica social e educação. Em especial durante a ditadura, jornais como O Pasquim, que publicavam tiras satíricas, acompanharam o surgimento de fanzines destinadas a um público mais adulto (VERGUEIRO, 2007).

Nas últimas duas décadas, verificou-se uma maior inserção de revistas especializadas de histórias em quadrinhos no Brasil, em especial seguindo o modelo da indústria europeia. Ainda que o sucesso das coletâneas (publicações que reúnem diversos autores) tenha sido inicialmente fraco no país, as dificuldades no mercado de HQs incentivaram autores a publicar seu material em conjunto, aumentando de maneira significativa o número de produções deste tipo a partir da década de 1990.

Neste período, o cenário curitibano dos quadrinhos estava aquecido. A presença da Gibiteca na cidade e os incentivos da Fundação Cultural de Curitiba permitiam que uma série de autores locais pudessem produzir seu material gráfico em HQ. Foi daí que um grupo de desenhistas da cidade resolveu, então, “criar um personagem de acordo com o modelo norte-americano de super-herói, isto é, um personagem com superpoderes que utiliza uma fantasia para ocultar sua verdadeira identidade” (PAZ, 2007, p.6). A obra lançada em 1997 contava a história de um homem-pássaro que fugiu do seu planeta e, ao encontrar refúgio na Terra, passou a combater o crime com seus poderes. Era uma mistura de “Flash Gordon” com “Superman”, cuja revista não passou da segunda edição (AGUIAR, 2006). O personagem foi ainda reeditado em 1998 e publicado até dezembro de 2000 no jornal Gazeta do Povo, quando ganhou repercussão nacional.

A edição analisada, publicada em 2014, é um resgate da história original, promovido pelo quadrinista José Aguiar. O Gralha retorna ao cenário curitibano com uma narrativa que mistura ação e humor, enquanto defende a capital paranaense (SMITH, 2014, p. 1). Por trás da fantasia de herói está o personagem Gustavo Gomes, um aluno de cursinho que mora sozinho. As histórias acompanham o modelo da DC Comics e da Marvel, conhecidas indústrias de quadrinhos americanas. Na ambientação proposta, Curitiba cresceu demasiadamente, mas não perdeu territórios e objetos que identificam a região, como o presídio do Ahú, o porto de Paranaguá, as formações de Vila Velha e as Araucárias.

A narrativa segue os elementos que se encontram nas HQs clássicas: um disfarce que pressupõe uma dupla identidade; o confronto constante com algum vilão; o elemento fantástico que permeia as situações (PAZ, 2007, p. 8).

3. Novelas gráficas: campo narrativo e composição sincrética

Segundo Norma Discini (2009, p.185), “a história em quadrinhos (...) supõe, como condição necessária, uma composição textual organizada segundo o sincretismo entre as linguagens verbal e visual”. As HQs, apesar de seguirem regras de formatação básicas, possuem múltiplas cenografias, o que não impede o efeito de reconhecimento. As novelas gráficas, tais quais as histórias do Gralha, podem desenvolver diversas âncoras espaciais, temporais ou actoriais, como os feitos de carácter heroico (DISCINI, 2009, p.185).

As novelas de super-herói ganharam tanta popularidade que quase se tornaram um sinônimo do veículo que a suportava (PAZ, 2007), mas, como visto, as HQs também compreendem as tiras de jornal e novelas gráficas de menor carácter épico, que tratam mais do cotidiano. Com características bastante próprias de produção de enunciado, são exploradas nas HQs “(...) os limites da linguagem, partindo do conteúdo, passando pelo layout da página, relação entre texto e imagem e possibilidades estéticas das próprias técnicas de reprodução.” (PAZ, 2007, p.4).

No campo narrativo,

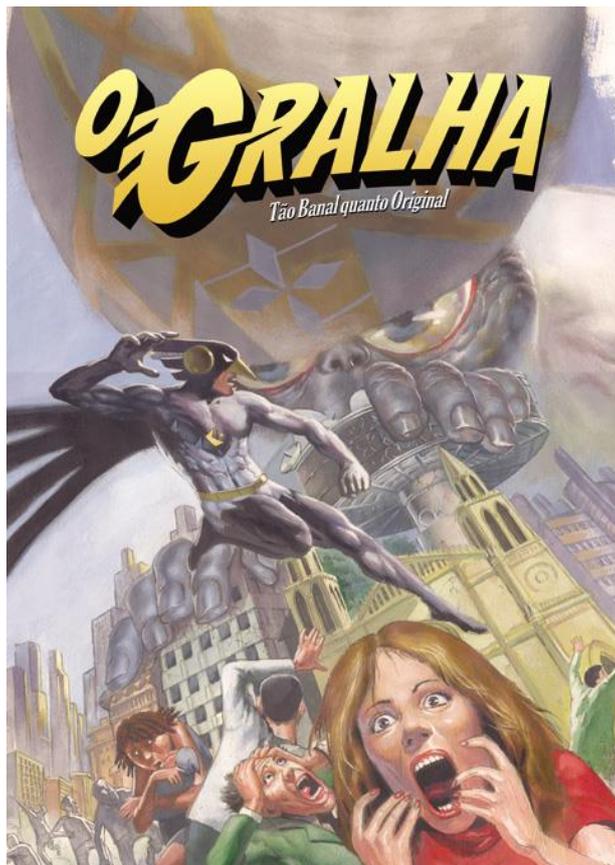
O enunciador se coloca na perspectiva do fazer acontecer inserido no tempo com o objetivo de dizer os fatos, os acontecimentos que constituem cada episódio encadeados entre si, caminhando para um fim, apontando um desfecho. Além disso, a organização global prevê uma sequência mínima significativa: o antes e o depois marcados no tempo, por partes essenciais denominadas complicação e resolução. (NEPOMUCENO, 2005, p. 47).

Discini (2009) observa elementos característicos às HQs que encontraremos posteriormente na análise, quais sejam, a glorificação do sujeito, a figura actorial de dedicação extrema – que o torna um protetor –, a espera para que o bem vença o mal, as figuras visuais, a construção temporal, o detalhamento tipológico, a performance de sanção positiva do sujeito, a saturação figurativa, o motivo épico e a ameaça à posse de um objeto de valor protegido pelo herói. Estes são elementos constitutivos da história, compilados no cenário, na complicação e no resultado (NEPOMUCENO, 2005) A construção do protótipo do herói e seu perfil psicológico se dá no verbo e na imagem. O

próprio traçado dos quadrinhos (linhas retas ou sinuosas) e a narrativa de revezamentos e permanências são importantes para o gênero.

Diante desta realidade, de expressões verbais e visuais conjuntas que formam um único retrato acabado como representação, é importante que toda análise dê conta de perpassar o percurso gerativo de sentido e de entender planos de expressão e conteúdo. Para Lúcia Teixeira (2009, p.59) “o que ocorre é que ambas as formas [verbo e imagem] não estão ali como unidade somadas, mas submetidas a uma enunciação que as sincretiza em uma unidade verbovisual, a capa”. Assim, a capa se torna espaço privilegiado de construção discursiva, uma vez que resume os enunciados que se pretende desenvolver na revista. No plano da expressão, procuramos metodologicamente encontrar temas e figuras, opções cromáticas, relação entre conteúdo e expressão, categorias tensivas e estratégias enunciativas (TEIXEIRA, 2009).

Figura 1 - Capa de "O Gralha Tão Banal quanto Original



(AGUIAR, 2014, capa)

4. O plano da expressão: descrição do objeto

No plano da expressão, é possível criar categorias metodológicas de aproximação do objeto. Para Teixeira (2009, p. 61) “a análise começa sempre pelo mais simples e aparente: a observação minuciosa, a descrição exaustiva. Em seguida, procura identificar a estratégia metodológica mais rendosa, definir categorias e examinar procedimentos”. É a descrição fiel do cenário. Para tanto, antes de se ir de encontro ao plano do conteúdo, vamos identificar os elementos que constituem a representação proposta. Em “O Galha – Tão Banal quanto Original”, diversos elementos constituem o sincretismo da capa. São eles:

A imagem (Figura 1) constitui 4 planos principais: no primeiro plano, há uma mulher em estado de choque, mãos à boca, boca aberta, olhos arregalados (em formato circular), de frente para a imagem, seguida por outras pessoas em mesmo estado de espírito olhando para diferentes direções (diagonal para cima para direita, de costas olhando para trás, de frente olhando para o lado). As cores são quentes, em especial na mulher em primeiro plano, cuja camiseta, batom, boca, unhas e rosto aparecem em tons de vermelho.

No segundo plano, ao centro da imagem e acima das pessoas está a figura do Galha, num movimento retilíneo descendente, diagonal em relação ao solo. A perna esquerda do herói se projeta como se se preparasse para pousar na mesma orientação do corpo, também o braço esquerdo demonstra um movimento “congelado” na cena. O personagem aparece em perfil, vindo da esquerda para a direita, olhando para algo a sua direita. Contornos bem definidos. A capa esvoaçante ao fundo tem o mesmo formato da parte de trás do capacete. O herói aparece em tons frios de azul e cinza, com elementos em amarelo no bico, capacete e escudo e elementos em preto, no capacete, capa e sombras.

No terceiro plano encontramos as construções da cidade, octogonais em relação ao solo (oculto), mas na mesma diagonalidade do herói, já que o ângulo da imagem se encontra oblíquo. Os contornos são compridos e fechados, ainda que pouco definidos. Observa-se a presença de uma igreja formada por prismas quadriláteros, retangulares e triangulares, em referência à Catedral de Curitiba; e de prédios mais antigos, retangulares, todos em cores claras – amarelo claro, verde claro, rosa claro. Ainda neste plano, é possível encontrar uma torre de linhas curvilíneas em referência à torre curitibana de comunicações. É possível encontrar uma similaridade entre a linha que forma o arco dos braços do herói e o contorno circular da parte superior da torre. Sobre estes prédios há duas grandes mãos, pertencentes ao vilão (na história identificado como doutor Craniano), que cobrem os prédios como se estivesse pegando impulso para frente. No

solo, estão figuras de pessoas em tons escuros, tomadas pela sombra projetada. As imagens dos corpos, a arqueação dos braços e a posição dos troncos mostram que estão em estado de susto e choque. Primeiro, segundo e terceiro planos apresentam uma intensidade de elementos maior que a do quarto plano, mais aberto.

No quarto plano, se encontram prédios mais escuros e mais altos que os de primeiro plano, em prismas retangulares, como paralelepípedos, que aparentam modernidade. Acima, está a figura do vilão, dilatada, vindo em movimento do quarto plano para o terceiro plano em aparente lentidão. Os contornos e cores do corpo se confundem com o céu. O rosto é construído em linhas curvilíneas, diferente das do herói, que são retas e pontudas. O vilão tem tons frios de azul, cinza e amarelo, que coincidem com os do herói. Diferente deste, Craniano apresenta olhos descobertos de máscara. Os olhos estão fixos no herói. Abaixo dos olhos se encontra um traçado vermelho que acompanha o contorno do globo ocular. A cabeça do vilão faz referência à uma pessanka, em formatos e desenhos. O nariz do personagem parece se assemelhar em formato ao nariz das pessoas em primeiro plano: é uma forma humana, mas desfigurada. O vilão também se encontra paralelo ao solo, mas representando diagonalmente devido à angulação proposta da imagem.

Também constitui a representação o texto verbal. Acima, em amarelo com sombras pretas, se vê a tipologia de “O Galha”, escrito em caixa alta e com grafia particular. O “G” acompanha, ao lado esquerdo, o mesmo formato da capa e capacete do herói; ao lado direito, o formato do bico do mesmo personagem. As demais letras possuem pequenos formas pontudas à esquerda na parte superior, representando um mesmo movimento que faz o herói, da esquerda para a direita. É quase possível observar as letras chegando em velocidade para o local onde se encontram. Abaixo, a frase “Tão Banal quanto Original” aparece em caixa baixa em cor azul clara e em formato itálico, acompanhando as letras superiores. Elementos de detalhamento figurativo aparecem em todos os planos.

Em comparação, o plano da expressão apresenta alguns elementos que se apoiam na oposição e formam o sincretismo: as cores quentes vs cores frias; a diagonalidade vs retilinearidade; a velocidade vs a lentidão, contornos nítidos vs contornos sinuosos. Estes contrários vão se associar a novos componentes do plano do conteúdo que formam o discurso. Antes de apresentarmos os passos iniciais da análise simbólica, passaremos pelas substâncias constitutivas do percurso gerativo de sentido.

5. O percurso gerativo de sentido e o plano do conteúdo

O percurso gerativo de sentido, proposto por Fiorin, divide etapas metodológicas de análise de conteúdo.

O percurso gerativo de sentido é uma sucessão de patamares, cada um dos quais suscetível de receber uma descrição adequada, que mostra como se produz e se interpreta o sentido, num processo que vai do mais simples ao mais complexo. (FIORIN, 2011 p. 17)

O autor divide o percurso em três etapas: o nível fundamental, o narrativo e o discursivo. No nível fundamental, “uma categoria semântica fundamenta-se numa diferença, numa oposição” (FIORIN, 2011, p. 18). As oposições identificadas no plano de expressão podem ter variáveis relacionadas no plano do conteúdo. A relação entre cores frias e cores quentes, pode representar no plano do conteúdo a oposição entre choque vs alívio, ou ainda medo vs coragem e caos vs ordem, onde o choque, o medo e o caos seriam disfóricos, negativos, e o alívio, a coragem e a ordem, eufóricos, ou positivos, em conjunção com a imagem.

5.1 O nível fundamental: oposições que geram discurso

No trabalho analisado, o movimento do herói e das pessoas parece rápido e veloz, mas por motivos diferentes. O primeiro pela posição de coragem, os segundos impulsionados pelo medo (como veremos adiante no plano narrativo). As cores quentes nos rostos, as mãos na cabeça, os olhares e boca arregalados em posições circulares confirmam a associação: as pessoas estão em posição conjunta ao medo, ao choque e ao caos. Por outro lado, as cores frias do herói e do vilão, o movimento de enfrentamento promovido pela diagonalidade do herói e o movimento de aproximação promovido pelo vilão demonstram que Galha e Craniano estão em posição disjunta ao medo e conjunta à coragem; ainda que não seja possível identificar nestes personagens a relação de alívio.

Outra oposição identificada recorrente nas novelas gráficas é o embate entre bem e mal. Em “O Galha” é possível perceber nas oposições de movimento e contorno. O herói é produzido em contornos nítidos, a luz o encontra de frente e seu movimento demonstra velocidade. O vilão, por sua vez, se confunde com o último plano e tem aproximação vagarosa. Ainda que cores mais escuras como o preto estejam identificados na roupa do

herói, é possível perceber sua posição conjunta ao bem, ao projetar o próprio corpo em defesa às pessoas, posicionando-se entre o vilão e os cidadãos.

5.2 O nível narrativo e a transformação contratual

No nível narrativo se pressupõe um estado inicial e uma transformação a um estado final, que gera a história. Início e fim da transformação podem não estar explícitos na obra, mas implícitos à ação dos personagens. Esta transformação depende de um sujeito transformador, que, a partir de um enunciado de fazer, gera transformação (FIORIN, 2011). Nas novelas gráficas, o máximo de tensão narrativa se identifica na máxima distância entre o sujeito e o objeto de valor (DISCINI, 2009), é o que identificamos anteriormente como a “complicação”, que gera um resultado no próximo nível de análise.

No material estudado, é possível identificar dois enunciadores, um que priva os enunciatários (aquele que sofre a ação) de sua relação com o objeto de valor (vilão) e o outro que procura liquidar esta privação (herói) – pode-se definir como objeto de valor, neste caso, a “ordem” e o “alívio”⁴. O cenário de uma Curitiba pacata e central e a projeção do corpo das pessoas deixa claro que, antes da presença do vilão, os cidadãos estavam em posição conjunta ao alívio e à ordem, a chamada cotidianidade.

Já a presença inesperada de “Craniano” promove um primeiro enunciado de fazer. As pessoas passam para um estado final disjunto ao alívio e conjunta ao choque. Como dito, o herói – legitimado pela população, como veremos no nível discursivo, busca em sua sina resolver a distância entre o enunciatário e o objeto de valor. Na cena, há o ápice da tensão, dada a distância máxima entre a população e o objeto de valor “alívio”. O protetor aparece, projetando seu corpo, indo em direção aos cidadãos – numa tentativa de proteger antes de enfrentar o opositor.

Pressupõe-se, daí, a intenção do herói de criar uma segunda transformação, onde os enunciatários deixariam o estado (agora inicial) conjunto ao choque e chegariam, então, a um estado final conjunto ao alívio. Em um terceiro e último enunciado de fazer, o próprio herói pode se tornar um enunciatário, uma vez que sua ação é motivada pelo vilão. Estas três transformações geram, cada uma, um contrato de transformação.

Primeiro contrato - Vilão vs População:

⁴ Esta relação de privação é identificada em outras HQs por Discini (2009).

Entre as diversas estratégias que os enunciadores podem lançar mão para promover a transformação desejada, observa-se, aqui, a manipulação (FIORIN, 2011). A manipulação é quando “um sujeito age sobre o outro para levá-lo a querer e/ou fazer alguma coisa” (FIORIN, 2011, p. 22). Na primeira transformação da cena, já consolidada, fica clara a estratégia de manipulação através da intimidação que promove o primeiro enunciatário (Craniano), isto porque transforma o estado inicial de alívio para o estado final de medo por meio de ameaça.

Cada enunciatário referente aos “três enunciados de fazer” apresentados possuem uma “saber ou um poder” fazer (competência) e um “querer ou dever”, como proposto por Fiorin (2011). Além disso, cada um dos encadeamentos se completa em uma sanção ou recusa da ação. Estes são os objetos modais, elementos necessários para obter um fim último da transformação: o retorno do objeto de valor. Na relação vilão vs população, a população não quer sair do estado inicial de alívio para o final de choque, mas deve – provocada pela intimidação. Ela sabe e pode fazer, por isso corre e se desespera. O contrato é aceito.

Segundo contrato – herói vs população:

A partir do momento em que o enunciatário (população) está conjunto a um elemento disfórico, ele perde seu objeto de valor “alívio”. Constrói-se o perfil do herói: aquele que surge em sua epicidade para proteger e promover nova transformação, o retorno ao estado de alívio. Este retorno pode ser resultante da intimidação ou da provocação; uma vez que o herói, em conjunção com a coragem, dá exemplo e esperança. Se o enunciatário não fizer como o herói, haverá sanções negativas.

Sabe-se que as pessoas querem deixar o estado de choque para assumir o de alívio, mas, diferente do contrato anterior, agora não sabem e não podem fazer, devido à sua fragilidade; por isso existe o herói. Pressupõe-se que o contrato apresentado pelo herói ainda não foi aceito, não houve sanção. O posicionamento corporal mostra que a população foge do vilão e não toma conhecimento do herói. A presença do herói, ainda que de forma épica, não provoca reação nos enunciatários, não há indicativo de mudança no enunciado de estado.

Terceiro contrato: vilão vs herói

Na terceira relação, a mudança de estado que Craniano promove no Galha pode estar relacionado à ameaça – através da intimidação, ou mesmo à provocação: o Galha se sente provocado a mostrar sua competência positiva. Se não houvesse o vilão, não haveria

ameaça, não existiria o herói. O herói não quer deixar o estado de alívio, mas deve, para proteger o objeto de valor da população. Seu surgimento no sincretismo verbovisual deixa claro: o Galha sabe e pode fazer. Aceita-se o contrato.

6. O que diz o plano discursivo

No nível discursivo, é importante perceber as relações sincréticas dos enunciados, a fim de compreender a obra como um todo. Para tanto, tentamos identificar as relações de espaço, tempo, e performance do ator.

Para o entendimento do espaço, existe um contrato de verossimilhança neste tipo de produção que produz a “ilusão de fidelidade à realidade retratada” (DISCINI, 2009, p.191). Assim, se entende o espaço-vivido como uma Curitiba central, não muito diferente daquela que conhecemos, já que estão ali presentes a Catedral da Praça Tiradentes e a Torre de companhia telefônica, característica da paisagem da cidade (ainda que no desenho elas estejam mais próximas que o usual popularmente conhecido: uma amostra de que o tempo mudou o espaço, mas não mudou a identidade da cidade). Por outro lado, os traços longos e de cores frias que constroem os prédios ao fundo reafirmam: existe, aqui, também, uma Curitiba do futuro – característica temporal do “então”. Na proposta visual, temos a relação intenso vs dissipado, que corresponde à imensa quantidade de pessoas e prédios ao centro em oposição ao céu dissipado onde se situa Craniano. É um enquadramento que contém (manifestado no pavor das pessoas e busca pela fuga, com o uso de linhas cheias) mas que também liberta (manifestado nas linhas sinuosas do céu e fato do vilão não parecer se preocupar com as pessoas, se não com o herói em si).

Como visto, os objetos centrais que compõe a cena estão octogonais em relação ao solo; caso dos prédios, da igreja, da posição do vilão e da posição do herói (em especial, a partir da projeção do tronco, do braço esquerdo e da perna esquerda do Galha). Contudo, a angulação de onde se observa a imagem dá a impressão de diagonalidade (octogonal inclinado desde a base), evidenciando a abrangência da ação do herói, ao mesmo tempo que firmada sob a certeza dos contornos definidos: o herói sabe o que está fazendo.

O Galha aparece aqui como figura de dedicação extrema, justificado pela existência daquele que necessita de proteção, já que se distancia de seu objeto de desejo pela

presença do vilão. Se garante a existência dessa figura, o surgimento do herói, a partir da projeção dada ao corpo do Galha e ao caráter gráfico das letras de “Galha”, que simulam o mesmo movimento do herói: da esquerda para a direita, como quem chega voando em velocidade. Esta é a história do herói, não do vilão. O Galha representa ainda uma figura diferente das demais, que não demonstra medo (dadas as expressões faciais e as cores utilizadas na representação). Além disso, o herói não foge, nem enfrenta o perigo. O posicionamento do corpo deixa claro o destino da trajetória: o herói segue em direção às pessoas. Isso legitima seu papel de protetor do objeto de valor: primeiro ele cuida para que os sujeitos retomem a mínima distância possível do seu objeto – a ordem e o alívio – e, depois, ele enfrenta o vilão. É o foco na performance. Seu surgimento propõe um novo contrato ao enunciatário. Deixar a conjunção ao choque, entrar em estado de alívio: o Galha chegou.

Segundo Discini (2009, p.191) “a ação do herói sobreleva-se definitivamente ao ‘mais do mais’, ou seja, à intensidade máxima da valoração positiva”. Na capa, observa-se esta relação em especial nos elementos presentes na roupa do herói e no título da revista. Tanto a capa, o capacete e a letra “G” de “Galha” possuem a mesma formação visual de três ou quatro linhas direcionadas ao lado esquerdo, numa clara emulação ao movimento de “surgimento” do herói, em semelhança visual às asas da galha azul: se reafirma a legitimidade e presença de seus poderes.

Também o subtítulo “Tão Banal quanto Original” compõe a quadro. Em “Banal” se entende, na figura, aquilo que é corriqueiro, que já se conhece e entende na cidade: o cenário urbano comum; as nuvens carregadas; a galha; a pêsanka. O original é o que compõe o centro e o último plano da imagem: a cidade está em caos; as nuvens não são mais rotina e assumem o tom disfórico trazido pelo vilão; a galha não é apenas um animal, mas uma figura humana e a pêsanka deixa de ser um objeto e assume correspondência ao vilão. A construção sincrética do quadro também ganha um novo elemento sinestésico. As bocas abertas das pessoas em choque pressupõem o grito de pavor. A boca aberta do herói pressupõe o grito da galha. Na figura do Craniano não aparece a boca, ele chega como chegam as nuvens.

A oposição entre bem e mal (em suas relações de contrariedade entre o não-bem e o não-mal) também chamam a atenção. Isso porque a opção cromática das figuras do herói e do vilão se assemelham. Ambos em tons frios de azul e cinza e, contraditoriamente, tendo o Galha a presença de cores mais escuras e sombrias, como o preto. As

semelhanças correspondem aos efeitos de sentido: como identificado, Craniano não possui contornos tão definidos em seu corpo, se confunde com as nuvens; mas olhos e mãos estão evidentes. A pêsanka na cabeça e sua relação com o céu constantemente cinza da cidade deixam claro: o vilão faz parte de Curitiba tanto quanto o Galha. O herói, por outro lado, tem contornos definidos em seu corpo, ainda que seus olhos não estejam definidos (já que se esconde sob uma máscara). O bico representa sua legitimidade enquanto personagem da mística local. O vilão, mais que o herói, parece calmo e sem pressa. O Galha já projeta a pressa em seu movimento.

O escuro da capa do Galha carrega outra relação: ele mesmo tem seu lado sombrio, correspondente ao eterno conflito entre bem e mal manifestado no arquétipo do herói. Como diferenciação, o vilão carrega um pequeno traço vermelho sob seus olhos, que encaram o herói: um demonstrativo de raiva e atenção, não é a primeira vez que encontra o herói, eles já se conhecem.

7. Conclusão

A análise, portanto, buscou encontrar as características de glorificação do sujeito, as relações do herói com sua performance, as oposições e sanções que se encontram sincreticamente manifestadas na cena. Se encontrou uma Curitiba do futuro, que não perde sua identidade, mas que convive cotidianamente com novos personagens. O herói é legítimo. As pessoas não percebem sua presença iminente, já estão acostumadas com o Galha. Além disso, o herói em si é projetado epicamente, aquele capaz de manter a coragem em meio ao caos.

A cena, como visto, congela o momento de maior tensão da narrativa: a maior distância dos enunciatários com seus respectivos objetos de valor. A intensidade de imagens, figuras e cores para o texto permitem a identificação do gênero HQ em sua variação de novela gráfica épica. A capa resume o que se encontrará na revista: um herói curitibano, uma cidade conhecida, uma mística conhecida, tudo isso sob elementos ficcionais. A relação verbal-visual é evidente. O texto acompanha a figura em cores e tipologia. Percebemos, nestes marcos iniciais para análise, a construção de um super-herói que reforça os clichês do gênero, num cenário novo para o mundo das histórias em quadrinhos. Além disso, um cenário de diversos enunciados de fazer e sanções positivas e negativas. A metodologia proposta pelos autores, dentro da análise semiótica, pareceu responder às necessidades de análise e resposta ao problema.

8. Referências bibliográficas

AGUIAR, José... [et.al.]. **O Galha Tão Banal quanto Original**. Curitiba, 2014. Krá Comics.

AGUIAR, José. **O Galha. Informações**. Quadrinhópole, 2006. Disponível em <<http://www.ogralha.com.br/p/informacoes.html?>>. Acesso em 8 de abril de 2018.

DISCINI, Norma. História em quadrinhos: um enunciado sincrético; in TEIXEIRA e OLIVEIRA: **Linguagens na comunicação**. 2009. São Paulo, Editora Estação das Letras e Cores.

FIORIN, José Luis. **Elementos de análise do discurso**. 2011. Editora Contexto.

GOMES, Andreia. **História em quadrinhos: a sua utilização como instrumento pedagógico**. Monografia. 24f. Pós Graduação Latu Sensu em Mídias Integradas na Educação Coordenação, de Integração de Políticas de Educação a Distância – CIPEAD, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2011. Disponível em: <<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/33277/ANDREIA%20DOS%20SANTOS%20GOMES.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 10 de abril de 2018.

GOMES, Marcelo. **Teoria narrativa e arte sequencial**. Metodologia de análise para Histórias em Quadrinhos. Revista Imaginário! N.8, junho de 2015. Paraíba.

NEPOMUCENO. Terezinha. **Sob a ótica dos quadrinhos: uma proposta textual-discursiva para o gênero tira**. Dissertação. 144f. Programa de Pós-graduação em linguística – Curso de Mestrado em Linguística Aplicada) do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, 2005. Disponível em <http://www.ileel.ufu.br/travaglia/sistema/uploads/arquivos/DISSERT_terezinha_nepomuceno.pdf> . Acesso em 05 de abril de 2018.

PAZ, Liber. **Curitiba e o Galha: reflexões sobre a identidade de uma cidade pela ótica de uma história em quadrinhos**. 2006-2007. Anais V. Fórum de pesquisa científica em arte. Escola de Música e Belas Artes do Paraná. Curitiba, 2006-2007. Disponível em: <http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/liber_paz.pdf>. Acesso em: 08 de abril de 2018.

SMITH, Abonico. **O Galha**. Quadrinhópole, 04 de setembro de 2014. Disponível em <<http://www.ogralha.com.br/p/na-midia.html>>. Acesso em 21 de dezembro de 2016.

TEIXEIRA, Lúcia. Para uma Metodologia de análise de textos verbovisuais; in TEIXEIRA e OLIVEIRA: **Linguagens na comunicação**. São Paulo, 2009. Editora Estação das Letras e Cores.

VERGUEIRO, Waldomiro. A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público. História, imagem e narrativas. No 5, ano 3, setembro/2007. Disponível em: <<https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/35511514/01-w-vergueiro.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=15238888>>

26&Signature=1KwnI3DIBzNPoi5UIpEDPWbG5Io%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DA_atualidade_das_historias_em_quadrinhos.pdf>. Acesso em 10 de abril de 2018.