

## Arquitetura da história em quadrinhos Vozes e linguagens

Fernando Afonso de Almeida  
Universidade Federal Fluminense

*ABSTRACT: This paper discusses the use of iconic and verbal language in comic strips. Firstly, I discuss the various discursive levels to which the voices that make up the narrative (author, narrator and characters) belong as well as the form such voices take at a superficial textual level. Secondly, I examine discursive procedures whose meaning effects are due to their deviant nature: the transgression of discursive levels, that is, attributing to a particular level characteristics which are inherent to another; partial code transfer where criterion in one language is productively transferred to another.*

*RESUMO: Este trabalho examina a utilização das linguagens icônica e verbal na construção da história em quadrinhos. Distinguem-se inicialmente os diferentes níveis discursivos a que pertencem as vozes que constroem a narrativa (autor, narrador e personagens) e a forma como elas aparecem na superfície do texto. Em seguida, serão apontados procedimentos discursivos cujos efeitos de sentido se devem sobretudo ao seu caráter transgressor: a transgressão das esferas discursivas, em que se atribui a uma instância características compatíveis com instâncias discursivas de outro nível; a transferência parcial de códigos, onde um critério pertinente numa linguagem é transferido produtivamente para outra.*

*Palavras-chave: história em quadrinhos, narração, linguagens.*

*Keywords: comic strips, narration, languages.*

## ARQUITETURA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

### HISTÓRIA EM QUADRINHOS, UMA NARRATIVA FIGURATIVA

A expressão *história em quadrinhos* (HQ) será usada para se referir a uma gama de produções de feições e formatos diversos, como a charge, a caricatura, o desenho humorístico, a história em quadrinhos propriamente dita, que Fresnault-Deruelle (1977, p. 12-13) identifica como *narrativas figurativas*. Nelas os recursos expressivos empregados possuem uma função prioritariamente narrativa. Seria o caso de uma charge, por exemplo. Distinguem-se, assim, *narração figurativa e figuração narrativa*. Nesta, ao contrário, a função principal dos recursos expressivos não seria narrar uma história. A narração seria um pretexto para a figuração e para a decoração, como a ilustração num tapete ou numa porcelana.

Para se situar o aparecimento da narrativa figurativa podem considerar-se, pelo menos, duas perspectivas diferentes.

A primeira procuraria localizá-la a partir do final do século XV. Com a invenção da tipografia com caracteres móveis, por Gutenberg, as imagens populares artesanais, produzidas e comercializadas já desde o final do século XIV, passaram a incorporar o texto escrito, como aconteceu mais tarde com as imagens d'Épinal, em que as ilustrações constituíam muitas vezes a própria base do texto narrativo. Já havia então a união das imagens com as palavras.

A segunda posição situaria o surgimento da narrativa figurativa no início deste século, como um fenômeno socio-cultural associado ao desenvolvimento da mídia e da imprensa escrita, em particular, sobretudo em certos países. A propósito de datas (FRESNAULT-DERUELLE, 1977, p. 10-23), enquanto a Europa manifestou, durante um período de algumas décadas, um claro desprezo em relação à HQ, considerada como uma arte menor destinada a crianças e pessoas de nível social baixo e sem cultura - a primeira HQ na França, "Zig et Pouce", surgiu em 1925, em *Le Dimanche illustré* - os Estados Unidos lhe reservaram uma melhor acolhida, tanto que os suplementos dominicais de vários jornais do início do século continham HQ destinadas não somente às crianças, mas também aos adultos. Em 1905, surgia nos Estados Unidos a série "Little Nemo in Slumberland", de W. MacCay, considerada como uma primeira obra-prima do gênero, então, recém-nascido.

Sem dúvida alguma, a HQ é um dos fenômenos culturais que melhor refletem a nossa época midiaticizada, em que se verifica uma interação muito direta e intensa entre dois fenômenos até certo ponto corresponsáveis pelos impulsos que movem e orientam boa parte da atividade econômica das nossas sociedades: a criação de um "exército" de consumidores e a produção de objetos de consumo por ele condicionada, os quais, ao mesmo tempo, condicionam os hábitos desses consumidores. O que é válido também para literatura: *o livro, criando um público, produz leitores que, por sua vez, o condicionarão*, lembra Umberto Eco (1993, p. 12).

Com efeito, uma das principais características das sociedades contemporâneas é o fato de grande parte do seu aparelho de produção estar voltado para o consumo das massas. Apesar do incômodo que a vizinhança dos seus dois termos pode provocar, a expressão *cultura de massa* engloba a maior parte dos fenômenos culturais da atualidade e (ECO, 1993, p. 11), *o universo das comunicações é - reconheçamo-lo ou não - o nosso universo [...] Ninguém foge a essas condições*.

Dentro deste panorama, começa a se aceitar a idéia de que a *qualidade* das narrativas, tenham elas um suporte verbal ou icônico, não depende do tipo de linguagem utilizada, do seu formato, da sua extensão, do número de horas necessárias à sua leitura, mas daquilo que ela é capaz de propor e suscitar enquanto objeto de leitura. Não são poucos os romances que são consagrados em virtude da facilidade de fruição que oferecem aos seus leitores através da referência a situações e conceitos extremamente gastos e vulgarizados (ECO, 1993, p. 55); ao passo que certas histórias em quadrinhos, pelo motivo inverso, são consumidas apenas por um público restrito e sofisticado.

A HQ é composta, via de regra, de uma ou de uma série de superfícies, de formato quase sempre quadrado ou retangular, exploradas graficamente, às quais se dá o nome de *vinhetas* ou *quadrinhos*. Delimitadas externamente por traços perpendiculares que recortam a página, as vinhetas são justapostas umas às outras. Essa justaposição funciona como fator de estruturação textual, pois indica a ordem de leitura, delineando o percurso do fluxo narrativo: a passagem de uma vinheta à seguinte deve ser feita, no nosso caso, no sentido horizontal, da esquerda para a direita, e, no sentido vertical, de cima para baixo. Em países de língua árabe, ao contrário, a leitura dos quadrinhos é feita da direita para a esquerda; o que revela uma tendência, por parte da HQ, em ab-

## ARQUITETURA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

solver códigos pertencentes a outras linguagens, incorporando-os às suas próprias regras. Com efeito, para linearizar o fluxo do seu texto, a narrativa figurativa estabelece o encadeamento dos seus enunciados de maneira semelhante àquele do discurso verbal escrito.

Com o intuito de facilitar a localização desta ou daquela vinheta dentro da narrativa, será usado o seguinte sistema de referência: as letras A, B, C, etc. indicam a seqüência horizontal a que pertence a vinheta. Assim, a letra A refere-se à seqüência situada no nível mais alto; a letra B, à seqüência situada logo abaixo, e assim por diante. Os números que se seguem à letra indicam, por sua vez, a posição da vinheta dentro da seqüência. A vinheta situada na extremidade esquerda da seqüência será identificada com o número 1, a seguinte com o número 2, e assim por diante. A referência C2, por exemplo, indicará a segunda vinheta da terceira seqüência horizontal de uma determinada página de HQ.

### A NARRATIVA E SUAS INSTÂNCIAS DISCURSIVAS

Todo *discurso* pressupõe a existência de duas *instâncias discursivas sociais*, o locutor e o destinatário. A *narrativa*, por sua vez, é um tipo de discurso específico em que, para relatar acontecimentos, o autor, instância discursiva *extratextual*, faz intervir o narrador, instância discursiva *textual*. Este assume supostamente a produção do relato que envolve os personagens. O narrador é a instância a quem cabe contar a história, assim o estabelece o jogo narrativo. O discurso que se lhe atribui relata os acontecimentos, descreve os ambientes, caracteriza os personagens, os aprecia, evidencia as suas atitudes. Hipoteticamente, o narrador conhece o personagem, o descreve, o critica, convive com ele se é o caso de um narrador-personagem; ao passo que o autor não, ele os inventa.

Na HQ, a função narrativa é exercida em grande parte através do desenho. Embora vez por outra o discurso do narrador se apresente sob a forma verbal, ele é materializado preferencialmente sob a forma icônica.

O narrador se situa no primeiro nível discursivo, ao qual Genette (1972, p. 238-239) dá o nome de *extradieético*. Este termo designa

uma situação ao mesmo tempo relativa à narrativa (*diegético*) e exterior a ela (*extra*). O narrador é extradiegético porque embora exista apenas em função da narrativa, não se inclui necessariamente dentro dela. O *personagem é diegético* pela razão inversa.

Os vestígios do autor não são observáveis diretamente na narrativa mas através dela, uma vez que ele se esconde por trás do narrador, encarregado da narração. O autor intervém apenas indiretamente, nos bastidores, ao determinar de que forma e através de que recursos fará intervir o narrador, que assumirá o relato da história. Os vestígios a ele atribuídos revelam-se essencialmente no estilo que singulariza o texto dentro do qual toma corpo a narrativa assumida pelo narrador, na maneira como se estrutura a história, no seu enfoque e na temática desenvolvida, quer ele use linguagem verbal ou icônica.

Os personagens, por sua vez, juntamente com seu comportamento e suas características, são o "conteúdo" com que se preenche a história, são objeto da narração. São também instâncias discursivas na medida em que a eles se atribui a produção de enunciados. Além de ilustrar o comportamento (enunciativo) dos personagens, esses enunciados podem dar origem a narrativas de segundo nível.

A presença, na superfície do texto, de sinais característicos da intervenção dessas três instâncias discursivas pode ser ressaltada na vinheta C2 da narrativa "Corinne" (BRETÉCHER, 1975, p. 61) reproduzida e traduzida adiante.

Em primeiro lugar, a *economia* obtida com a opção de se transcrever o enunciado atribuído ao personagem em C2 utilizando-se letras de tamanho reduzido é uma marca do *discurso do autor*, que optou por sugerir desta forma o tom de voz baixo do personagem com o qual o caracterizou o *narrador*. Um leitor mais sensível à produtividade das estratégias estilísticas adotadas certamente se deleitaria ao perceber a *superposição* de marcas pertencentes a diferentes níveis discursivos num mesmo enunciado. Em vez de fazer intervirem separadamente o narrador e o personagem através de enunciados distintos, o autor fez uma *condensação*, vinculando o *aspecto visual* do enunciado verbal à instância discursiva do narrador e o seu *aspecto semântico* à instância discursiva do personagem. Outros recursos poderiam ter sido usados para se obter mais ou menos o mesmo efeito, embora sem a mesma economia. A faculdade de tal escolha não está na esfera dos personagens ou do narrador, mas são sinais do estilo (econômico) do autor.

## ARQUITETURA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Fica assim estabelecido um distanciamento entre dois "textos" (ALMEIDA, 1999, p. 54): o *texto da narrativa* ou do conteúdo narrado e o *texto da narração*, que tem um caráter metadicursivo.

Em segundo lugar, o baixo volume "sonoro" com que a réplica teria sido articulada e o seu sentido caracterizam o comportamento do personagem da mãe e podem ser interpretados como indícios de uma atitude racista. São sinais vinculados à *instância discursiva do narrador*, que assim retrata a atitude do personagem.

Corinne

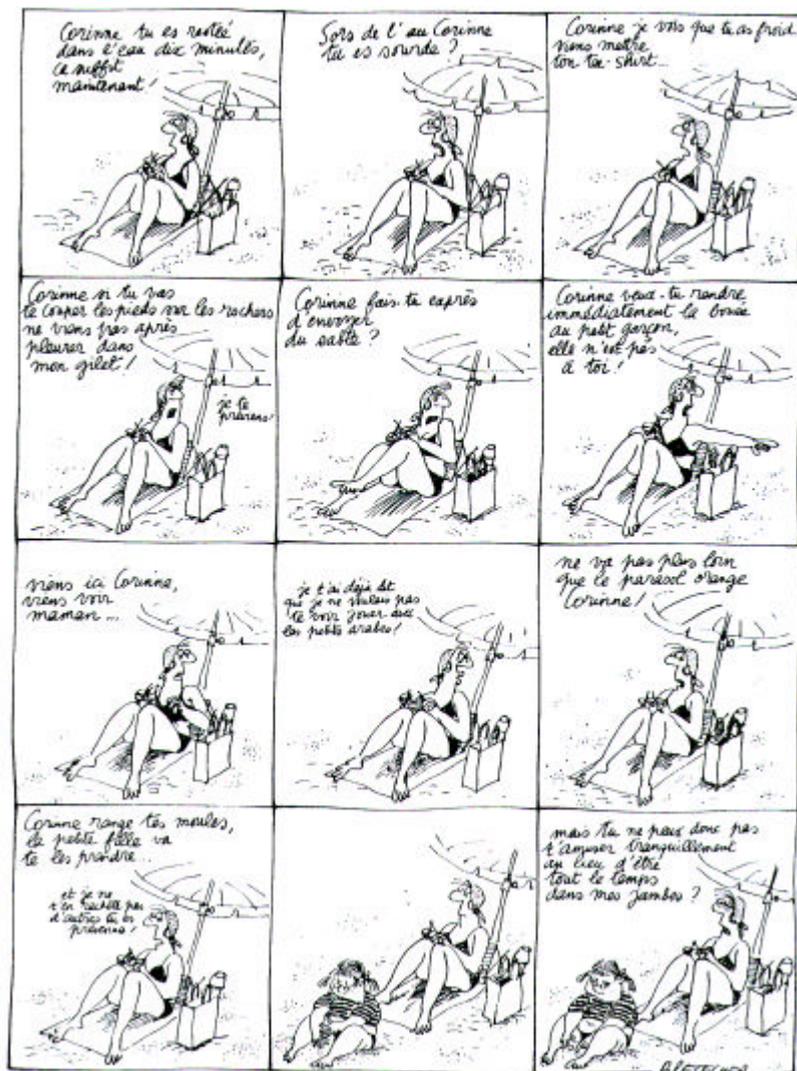


Figura 1 – CORINNE

## ARQUITETURA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Tradução da Figura 1 – Corinne

A1: Corinne, você já ficou na água dez minutos. Agora chega!

A2: Sai da água Corinne, tá surda?

A3: Corinne, você está com frio, não é? Vem botar a sua camis eta.

B1: Corinne, você vai cortar os pés nas pedras. Depois não vem chorar no meu ombro. Tô te avisando!

B2: Corinne, não está vendo que você está jogando areia em mim?

B3: Corinne, você quer devolver imediatamente a bóia do garotinho, ela não é sua!

C1: Vem cá, Corinne, vem cá com a mamãe...

C2: Já te disse que não queria ver você brincando com os meninos árabes!

C3: Não passe da barraca laranja Corinne!

D1: Corinne, guarda as suas fôrmas, a garotinha vai pegar elas...e depois não vou comprar outras, está avisada!

D3: Mas você não é capaz de brincar direito em vez de ficar o tempo todo grudada na barra da minha saia?

Em terceiro lugar, o caráter perlocutório<sup>1</sup> do enunciado é característico do discurso do personagem: sob o pretexto de estar lembrando à pequena algo que ela já lhe teria dito (*Eu já te disse...*), a mãe está, na verdade, recriminando a sua atitude e proibindo-lhe um certo comportamento. Diga-se de passagem, um exame baseado no aspecto estritamente formal desse enunciado certamente conduziria a um equívoco. Embora estruturalmente ele aponte para a introdução de uma narrativa de segundo nível ao relatar uma atitude enunciativa da própria mãe (*Já te disse*) e ilustrá-la com o enunciado que teria sido proferido na situação descrita (*não quero ver você brincando com os meninos árabes*), trata-se, na verdade, de uma atitude de repreensão à menina por parte da mãe e não de um relato.

---

<sup>1</sup> Um ato de fala é elocutório quando "a enunciação da frase constitui em si própria um certo ato (uma certa transformação das relações entre os interlocutores)". Por exemplo, o ato de perguntar em 'Quem chegou?', o de aconselhar em 'No seu lugar eu não sairia agora.' Um ato de fala é considerado perlocutório "na medida em que a enunciação serve para fins mais longínquos... Assim, ao interrogar alguém, podemos ter por fim ajudá-lo, embaracá-lo, fazer-lhe acreditar que consideramos a sua opinião, etc.". Ver Ducrot e Todorov, *Dicionário das Ciências da Linguagem*, p.401 e 402.

Observa-se sempre entre as diferentes instâncias discursivas uma *hierarquia* traduzida por uma relação de inclusão ou uma pressuposta consciência unívoca: atribui-se ao autor consciência da existência do narrador e dos personagens que ele próprio criou; o narrador, por sua vez, teria conhecimento da existência dos personagens, caso contrário como descrevê-los? Mas esse conhecimento não é recíproco. Qualquer ultrapassagem das fronteiras existentes entre os níveis discursivos constitui uma transgressão e tem como consequência um efeito burlesco ou fantástico, como ocorre por exemplo em *Jacques le fataliste*, de Diderot, onde, em algumas passagens, o narrador estaria supostamente dirigindo-se ao leitor. É o que se percebe também na charge de Jacovitti reproduzida adiante (Figura 2), com a qual Fresnault-Deruelle (1977, p. 173) ilustra os casos em que uma mesma réplica pode ser atribuída a diferentes personagens.

Ao tentar levantar uma pequena valise excessivamente pesada, o protagonista exclama, diante do fato de os oito personagens que o observam não fazerem nada para ajudá-lo: *Bando de imprestáveis! Como está pesada!* Vem então a réplica, que é proferida de maneira fragmentada pelos oito personagens, cada um deles articulando um segmento: 1) *Nós...* 2) *...só...* 3) *...estamos...* 4) *...aqui...* 5) *...para...* 6) *...preencher...* 7) *...este...* 8) *...desenho...*



Figura 2 – JACOVITTI

Os oito personagens justificam sua recusa em ajudar o outro personagem (plano diegético), com argumentos que manifestam uma consciência do plano extratextual: fazem explicitamente referência ao *deseenho* e à *função* a eles atribuída pelo autor, consciência esta que somente poderia existir no nível extratextual. Esta subversão da relação entre os

## ARQUITETURA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

dois universos se faz, evidentemente, em prejuízo do mundo extratextual, que se percebe desta forma como que à mercê do mundo diegético e a ele vulnerável. Há, por conseguinte, uma “desestabilização” da posição do leitor.

Uma narrativa organiza, portanto, um tecido de relações que se estabelecem entre as instâncias discursivas, que se articulam em diferentes níveis. E é a partir do texto narrativo enquanto espaço discursivo que é possível perscrutar e analisar a maneira como se estabelecem essas relações que dão a todo texto a sua singularidade (GENETTE, 1972, p. 73-74). A narrativa deve ser o ponto de partida para o estudo dessas relações, que podem ser investigadas num sentido ascendente, em direção ao *ato de narração* que a produz e, num sentido descendente, em direção à *história narrada*.

### A FUNÇÃO NARRATIVA DAS LINGUAGENS ICÔNICA E VERBAL

Do ponto de vista da precedência das vozes, ou da hierarquia narrativa, os discursos *verbal* e *icônico* vinculados ao *narrador* mantêm entre si uma relação de paridade, na medida em que uma e outra linguagem são a manifestação de uma mesma instância narrativa. Assim sendo, eles se complementam e se alternam; não há entre eles uma relação de dependência ou de inclusão, mas um revezamento. É outro, porém, o tipo de relação existente entre o *discurso icônico do narrador* e o *discurso verbal dos personagens*. Este inclui-se no primeiro, como seu desdobramento, pois ilustra o comportamento enunciativo dos personagens representados iconicamente pelo narrador. Quando o narrador é também um personagem, o autor mantém a diferenciação dos respectivos enunciados da seguinte forma. O *discurso verbal do narrador* é transcrito dentro de um *filete* de forma retangular, e o *do personagem*, dentro de um *balão*, geralmente ligado ao personagem enunciativo por um apêndice. O *discurso icônico do narrador* transcreve-se diretamente sobre a *superfície da vinheta*, ao passo que o *do personagem* é transcrito dentro de *balões*. Esses procedimentos são ilustrados pelos quadrinhos reproduzidos a seguir (Figura 3), extraídos de *Les chemins de la gloire, T.2: Un jeune homme ambitieux* (BUCQUOY &

FERNANDO AFONSO DE ALMEIDA

HULET, 1986, p. 19) e de *Les inhibés* (BRETÉCHER, 1975, p. 20), respectivamente.

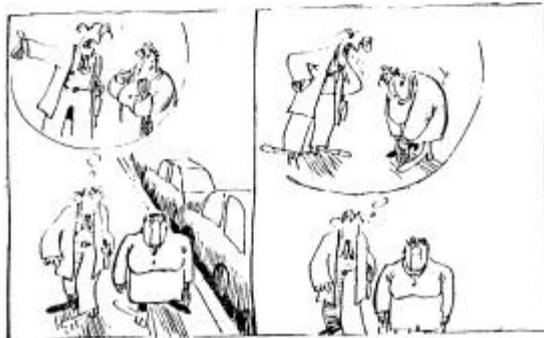


Figura 3 – Narrador/personagem

## ARQUITETURA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Muitas vezes, o discurso icônico do narrador é complementado por enunciados verbais do tipo:

- a) "Naquela manhã ele sentiu que algo de muito importante estava para lhe acontecer"
- b) "Enquanto isto, numa pequena cidade a poucos quilômetros dali"
- c) "Voltou então à sua memória a cena que presenciara semanas antes"
- d) "Quatro anos depois".

A frequência com que um autor de HQ faz uso de *enunciados verbais* para materializar o discurso do narrador é uma característica do seu estilo. O principal objetivo e a principal vantagem desses enunciados é balizar o desenrolar do enredo para o leitor, explicitando verbalmente conteúdos cuja representação visual poderia ser *problemática*. Expressam-se desta forma fenômenos subjetivos e vagos como o conhecimento intuitivo de um acontecimento (a), assim como deslocamentos espaciais e temporais do foco narrativo (b). Torna-se possível, por outro lado, além da simples relação de sucessividade, o estabelecimento de outros tipos de relação cronológica entre os momentos representados em duas vinhetas consecutivas, como, por exemplo, a simultaneidade (b), a anterioridade (c), a descontinuidade (d). Assim utilizados, o verbal e o icônico são cooperantes na narrativa, contribuindo cada um a seu modo na tarefa de representação. As lacunas deixadas pelo icônico podem ser preenchidas pelo verbal e vice-versa.

Entretanto, uma das principais características da HQ é o fato de ela se deixar interpretar de modo mais rápido do que a narrativa verbal. Com efeito, a linguagem icônica (ALMEIDA, 1997a, p. 100) possui um grau de codificação específica relativamente *baixo*, pois é interpretada através de *códigos perceptivos* e *códigos de reconhecimento*. São códigos de que estamos acostumados a fazer uso para a interpretação do mundo empírico. Assim sendo, o uso do verbal na narração de primeiro nível tenderia a reduzir a fluidez da narrativa; o que faz com que certos autores explorem intensamente o icônico, para poderem assim prescindir do verbal.

Os enunciados em situação de *solilóquio* - aqueles que são ligados ao personagem enunciador por pequenos balões e que corresponderiam a "réplicas silenciosas" - podem, por sua vez, ser vistos de duas formas. Por um lado, são enunciados vinculados ao personagem, pois a ele estão formalmente ligados. Por outro lado, constituem recursos de que pode lançar mão o autor que preferir *não sobrecarregar* o discurso verbal do narrador. De fato, sendo, por definição, constituído ao mesmo tempo de enunciados não formulados efetivamente e portanto inacessíveis aos outros personagens, o discurso em solilóquio comunica ao leitor informações supostamente conhecidas do personagem enunciador. Assim sendo, a sua principal função pode ser a de camuflar uma narração, dissimulando-a: *na maioria das vezes, a reflexão em voz alta é uma convenção sempre capaz de tornar o personagem compreensível* (FRESNAULT-DERUELLE, 1977, p. 174). Frequentemente o solilóquio é um procedimento através do qual o autor como que transfere a função narrativa do narrador para o próprio personagem que seria objeto da narração, como ilustram as três primeiras vinhetas de "Fabliottes", de Anne-Marie Simond (apud MONDIN e al., 1981, p. 38-39) reproduzidas e traduzidas a seguir (Figura 4). Trata-se de uma cena em que a personagem toma o trem em viagem de férias, deixando para trás o marido que deverá ficar sozinho em Paris por quinze dias.

## ARQUITETURA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS



Figura 4 – FABLIIOTTES

Tradução de Fabliottes:

A1: *...Quinze dias sem mim. Benoît vai paquerar feito um louco. Deve estar achando ótimo eu estar viajando antes dele...*

A2: *... A chegada do verão é mais um ano que passou. Estou com quarenta anos. Rugas nos olhos. Que horror. Estou envelhecendo...*

A3: *...Se conseguir descolar um homem antes da chegada do Benoît, é que ainda sou jovem...*

### PREDOMINÂNCIA DO ICÔNICO SOBRE O VERBAL

Embora eles se revezem durante o exercício narrativo, há alguns motivos para se acreditar na *predominância* do icônico sobre o verbal nas HQ.

Primeiramente, o enunciado icônico necessita de uma superfície suficientemente *ampla* que permita sua articulação e sua interpretação. É ele que determina a divisão da página da HQ em vinhetas, contenham elas uma parte verbal ou não. A vinheta é a unidade narrativa mínima da HQ, assim como a frase é a unidade narrativa mínima do texto ver-

bal. O tamanho dos quadrinhos é sempre compatível com a sua exploração gráfica. Sua justaposição estabelece uma seqüencialidade narrativa.

Em segundo lugar, observa-se na HQ que a quantidade de *informações* obtidas através da interpretação da camada icônica é, na maioria das vezes, nitidamente superior àquela fornecida pela camada verbal. Isto porque, ao representar o conceito “casa” por exemplo (ALMEIDA, 1997b), o icônico evidencia características perceptivas do objeto representado (quantidade de portas, janelas e andares, tipo de telhado, posição em relação ao observador, tamanho, cor, etc.), ao passo que o verbal fornece uma representação abstrata do conceito.

Uma terceira razão é que boa parte dos enunciados verbais, pelo fato de estarem caracterizando um comportamento enunciativo dos personagens *representados pela camada icônica*, a esta encontram-se subordinados.

Por último, verifica-se na HQ uma tendência a se *iconicizarem* enunciados verbais. Por exemplo, as orações incisivas utilizadas para destacar as réplicas dos personagens (...*disse ele...*; ...*pensaram elas...*) são substituídas por balões acompanhados de apêndices (discurso proferido) ou de balõezinhos (solilóquio). O contorno desses balões equivale a enunciados verbais vinculados ao narrador, cuja representação foi iconicizada.

Em suma, pode ser atribuído ao icônico um maior peso na determinação do *formato* das narrativas figurativas, uma participação quantitativamente maior na comunicação das *informações*, uma função *contextualizadora*, na medida em que os enunciados verbais freqüentemente ilustram o comportamento (enunciativo) dos personagens representados visualmente e uma tendência a assumir o *lugar* de enunciados verbais.

#### TRANSFERÊNCIAS ENTRE O ICÔNICO E O VERBAL:

Quando um certo *modo de articulação* de recursos expressivos característico de uma determinada linguagem é *transferido* produtivamente para outra linguagem dizemos que há uma *transferência parcial de códigos*.

## ARQUITETURA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Um fator importante para que essa transferência ocorra é o fato de o enunciado verbal adquirir *materialidade* e *plasticidade* quando transcrito. Ele passa a apresentar também uma organização plástica, visual, que é explorada de maneira intensa e produtiva por certos autores, dando origem às transferências. Via de regra as transferências salientam para o leitor a *presença indireta do autor* no texto, aproximando-os. Ao mesmo tempo elas ofuscam a figura do narrador e o processo de narração propriamente dito.

Trata-se de casos onde, por exemplo, o verbal é explorado iconicamente; ou onde os recursos icônicos são utilizados para representar atritos (estrelas), enunciados verbais como xingamentos (cobras e lagartos) etc; ou onde a representação dos ruídos é transcrita foneticamente (ex.: *splash, buuum, crac, toc-toc*, etc.). Daí resulta evidentemente uma *economia*, pois, o icônico “toma o lugar” de enunciados verbais (ou ruídos) que, sem essas transferências, precisariam ser formulados, como ilustram as vinhetas extraídas respectivamente de Bretécher (1979, p. 64), Bretécher (1978, p. 39) e Reiser (1980, p. 43) e reproduzidas a seguir (Figura 5):



Figura 5 –MÃE E FILHA

As duas primeiras vinhetas, retiradas da narrativa intitulada “Interiores”, representam a situação em que, logo após tomar conhecimento da gravidez da mãe, o personagem da filha reage dizendo-lhe: *Você vai ter a criança? -E daí?*, retruca a mãe. *-Na sua idade?* insiste a filha. *-Não estou pedindo a sua opinião*, conclui a mãe. *Estou apenas te informando*. A transcrição do enunciado verbal *À ton âge?* (*Na sua idade?*) em caracteres de tamanho avantajado sugere ao leitor a idéia de que o enunciado foi proferido em voz alta, realçando por conseguinte a surpresa e a indignação da filha diante da atitude da mãe que manifesta a intenção de ter a criança. A articulação própria ao código icônico, em que o volume dos objetos é sugerido através, entre outras coisas, da

## ARQUITETURA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

dimensão dos traços que os representam, é *transferida produtivamente* para o código verbal como uma indicação de *volume sonoro*. Evita-se, assim, o uso de um enunciado verbal vinculado ao narrador que explicitasse a atitude da filha, como por exemplo: “bradou a filha com surpresa, indignada”.

Na terceira vinheta, extraída da narrativa “História sensacionalista”, está representada uma mulher parcialmente deitada de costas sobre uma mesa. Entre as suas pernas abertas e suspensas no ar está encaixado um homem cuja cabeça está à altura da sua. O nariz dele, oculto atrás do dela, e as bocas juntas, na mesma altura, indicam que eles estão se beijando. As letras MMMOOUHH, realçadas pelo seu grande formato e por alguns traços mais ou menos verticais, representam *foneticamente* o indiscreto ruído provocado pelo beijo que eles trocam.

Na quarta vinheta, retirada da narrativa “À la vie et à la mort”, dois grandes balões delimitam o território reservado à transcrição dos *enunciados verbais* produzidos pelos personagens. O enunciado verbal à esquerda se traduz por *Vou lhe pedir um favor*. O conteúdo do outro balão não teria sido proferido, como indicam os balõezinhos que o vinculam ao personagem enunciadador. Nele estão representadas cédulas de dinheiro. Interpretando-se seqüencialmente, da esquerda para a direita, os sinais observados na vinheta, entende-se que o desenho contido no segundo balão representa o resultado das inferências obtidas pelo segundo personagem a partir da interpretação do enunciado verbal do primeiro, que anunciou a intenção de lhe fazer um pedido, sem no entanto revelar de que se tratava. O autor obteve desta forma uma *produtividade* expressiva importante. Por meio de um processo metonímico, o conceito “dinheiro” representado iconicamente dentro do balão reservado ao verbal traz à tona uma estrutura proposicional (verbal) do tipo: *Já entendi, ele vai me pedir dinheiro*.

### A ENUNCIÇÃO DO TÍTULO

Convém inicialmente definir a situação do título do ponto de vista enunciativo. Em se tratando de um enunciado, a que instância discursiva estaria ele *vinculado*?

O título faz parte de um conjunto de dados periféricos ao texto, o *paratexto*, que Compagnon (1979, p. 328) compara a uma vitrine, que permite um certo julgamento do volume sem que se tenha feito a sua leitura. Retomando-se a distinção entre os três níveis de instâncias discursivas - extratextual, extradiegético e diegético - verifica-se que um certo número de elementos ou enunciados situam-se exclusivamente no *nível extratextual*, pois participam apenas do universo do leitor e do autor. Os principais deles são o título da obra e o nome do autor.

Enquanto enunciado, via de regra, o título é *produzido* pelo autor, podendo esta autoria ser de certa forma compartilhada pelo editor. Por outro lado, o público a que se destina é formado por um conjunto mais vasto do que o conjunto dos leitores (GENETTE, 1987, p. 72) *pois ele engloba, às vezes a título muito ativo, pessoas que não lêem necessariamente, ou inteiramente, mas que participam da sua divulgação, e, logo, da sua "recepção"*.

O título encontra-se numa zona de fronteira entre a ficção e a realidade. Ele se liga ao mesmo tempo à instância do comunicante (autor) que concebeu e construiu a narrativa a partir da organização de recursos expressivos, à obra enquanto material publicado, de existência concreta, verificável, consumível, e ao universo ficcional criado cuja comunicação é o objetivo da narrativa. Não há entre o narrador e o título a mesma relação que se verifica entre o narrador e a narrativa. Ao contrário, o título tem *precedência* sobre o narrador e reforça a hierarquia da relação autor/narrador, hierarquia esta que está na base da delimitação dos mundos extratextual e extradiegético. Reconhece-se inicialmente o título da obra e, através deste e do nome do autor, a instância autoral. Título e nome do autor estão numa zona paratextual, em torno da narrativa.

O título não é parte da narrativa propriamente dita, mas um recurso de que se serve o autor para batizar o seu texto e torná-lo facilmente referenciável. A sua principal função é, certamente, permitir a identificação da obra:

[...] a nossa época "midiática" multiplica em torno dos textos um tipo de discurso que o mundo clássico ignorava, e a fortiori a Antiguidade e a Idade Média, tempos em que os textos circulavam freqüentemente

## ARQUITETURA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

quase em estado bruto, sob a forma de manuscritos desprovidos de qualquer fórmula de apresentação (GENETTE, 1987, p. 9).

Situando-se na periferia do texto propriamente dito, o título tem também uma função por assim dizer introdutória, por constituir-se um "posto de fronteira" que dá acesso ao território textual. Ademais, a instância discursiva do autor, à qual se encontra vinculado, pode, através dele, indicar, salientar, sugerir aspectos do texto, apreciá-lo, classificá-lo, como, por exemplo, em *Zadig ou la Destinée, histoire orientale*, de Voltaire, ou em *Madame Bovary, moeurs de province*, de Flaubert, ou em *Ulysses*, de Joyce. São vários os tipos de relação que o leitor é levado a estabelecer entre o título e a obra (*La cantatrice chauve*, de Eugène Ionesco, *La disparition*, de Georges Perec, *O Nome da Rosa*, de Umberto Eco).

Na HQ igualmente, o título reveste-se muitas vezes de um caráter de *menção*, constituindo-se, por um lado, um indício de distanciamento por parte do autor em relação aos comportamentos e situações representados, por outro, um fator que revigora a sua relação e o seu contrato com o leitor. Esse piscar de olhos contribui de modo decisivo para o estabelecimento de uma *cumplicidade* entre os dois termos da relação autor/leitor. Em vez de simplesmente denominar uma narrativa, o título pode estar expressando uma visão sobre ela.

O fato de alguns títulos serem à primeira vista impertinentes semanticamente suscita uma interpretação que restabeleça a *pertinência* que eles, como qualquer enunciado, a princípio possuem. E é dentro de um contexto mais amplo que esse contraste ou desvio pode adquirir sentido. A menção, enquanto procedimento distanciador que sinaliza em direção à *não adesão* ao sentido literal, surge como parâmetro para a interpretação desses enunciados e revela que a natureza do sentido é dependente do contexto e da situação que rodeia a interlocução. Ao interpretante caberá encontrar a pertinência do título, explorando-o produtivamente a fim de verificar as relações existentes entre os conteúdos enunciados e outros discursos produzidos anteriormente. E ao fazê-lo, certamente estará aproximando-se do ponto de vista do comunicante, reforçando a cumplicidade existente entre eles.

A ICONICIZAÇÃO DOS TÍTULOS

Se é verdade que o título de uma obra, seja ela musical, pictórica ou literária, é, via de regra, um enunciado verbal, observa-se, no entanto, que na HQ muitas vezes ele se apresenta com uma configuração que o provê de iconicidade, de espessura, de plasticidade. Essa *invasão da escrita pelo desenho*, essa sobreposição de características icônicas àquilo que seria estritamente verbal, tende a reforçar a pertinência do título na produção de sentidos. Ao participar ao mesmo tempo da articulação icônica, o título contribui também com indícios de outra ordem que não a verbal. A sua interpretação passa a ser alimentada também por sinais de natureza icônica. Observe-se a narrativa “L’homme à principes” (BRETÉCHER, 1975, p. 57), reproduzida acima e traduzida a seguir (Figura 6).

# ARQUITETURA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

## L'HOMME À PRINCIPES

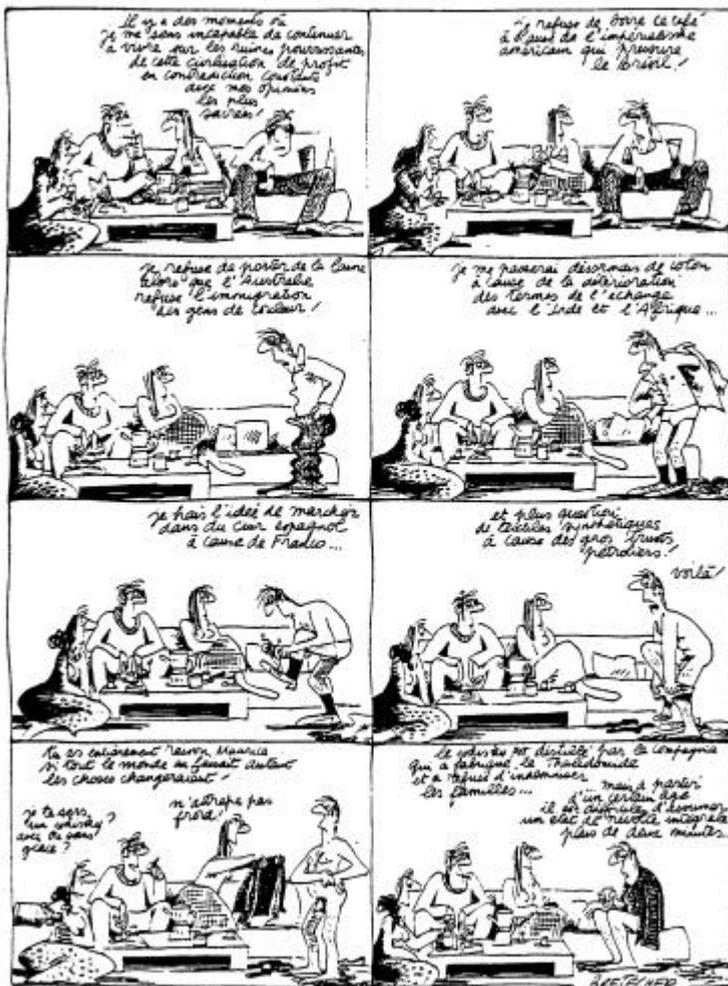


Figura 6 – HOMEM DE PRINCÍPIOS

## FERNANDO AFONSO DE ALMEIDA

Tradução de O homem de princípios

A1: *-Há momentos em que me sinto incapaz de continuar vivendo na podridão decadente desta civilização do lucro em constante contradição com as minhas mais sagradas opiniões.*

A2: *- Eu me recuso a beber esse café por causa do imperialismo americano que sufoca o Brasil!*

B1: *-Me recuso a usar lã enquanto a Austrália recusa a imigração das pessoas de cor!*

B2: *-Doravante, não consumirei mais algodão por causa da deterioração dos termos do acordo com a Índia e a África...*

C1: *-Odeio a idéia de pisar em couro espanhol por causa do Franco...*

C2: *-e não quero mais saber de têxteis sintéticos por causa dos gigantescos trustes do petróleo! Pronto!*

D1: *- Você tem toda razão Maurice... se todo o mundo fizesse como você as coisas mudariam!*

*-Cuidado para não se resfriar!*

*-Eu te sirvo um uísque com ou sem gelo?*

D2: *-O uísque é destilado pela companhia que fabricava a talidomida e que se recusou a indenizar as famílias...mas a partir de uma certa idade é difícil de assumir um estado de revolta integral por mais de dois minutos...*

A representação das letras do título não se faz através de traços simples e contínuos mais ou menos grossos, mas através de traços duplos que se seguem paralelamente a uma certa distância e que são ligados nas extremidades. As superfícies assim delimitadas, cujas formas correspondem às das letras, são recortadas internamente por traços horizontais e verticais, estes mais curtos do que aqueles e em posições alternadas, procedimento este usado geralmente para se caracterizar a representação de uma edificação feita com tijolos.

Uma vez identificadas as principais características do conteúdo representado pela camada icônica do título, a etapa seguinte consiste em se buscar a pertinência das informações que elas podem fornecer para a interpretação do título como um todo e da narrativa sobre a qual este se reflete.

A construção de tijolos salienta, entre outras, as noções de solidez, resistência, trabalho e edificação. Algumas dessas informações vão

## ARQUITETURA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

participar do contexto (ou conjunto de hipóteses) global que será utilizado para a interpretação da camada verbal do título e da narrativa como um todo, alimentando-a, como que por osmose. Constituem indícios importantes para o reconhecimento, por parte do leitor, de um olhar distanciado e irônico do autor sobre o personagem designado pela camada verbal do título.

De fato, após a leitura da narrativa, apesar de ser visto como um indivíduo:

a) se não de um nível cultural elevado, pelo menos bastante informado, a julgar pelos problemas internacionais mencionados;

b) supostamente de esquerda, ou pelo menos com posicionamento anti-imperialista, devido à sua crítica às relações de exploração e de dominação entre as nações, e à discriminação racial em certas sociedades;

o "homem de princípios" é definido como um indivíduo incoerente. Se num dado momento manifesta com clareza e convicção o firme propósito de não compactuar com tipos de relação e práticas que diz abominar, ele demonstra logo em seguida a sua volubilidade e a inconsistência do seu posicionamento pretensamente esclarecido e engajado numa reação transformadora. A revolta radical transforma-se rapidamente numa inconsequente constatação de impotência e numa leviana resignação, como se se tratasse de uma breve performance ou encenação imprevista. E os seus princípios, que pareciam possuir a *solidez* de uma construção de tijolos, revelam-se extremamente *frágeis*.

# LES CRITIQUES

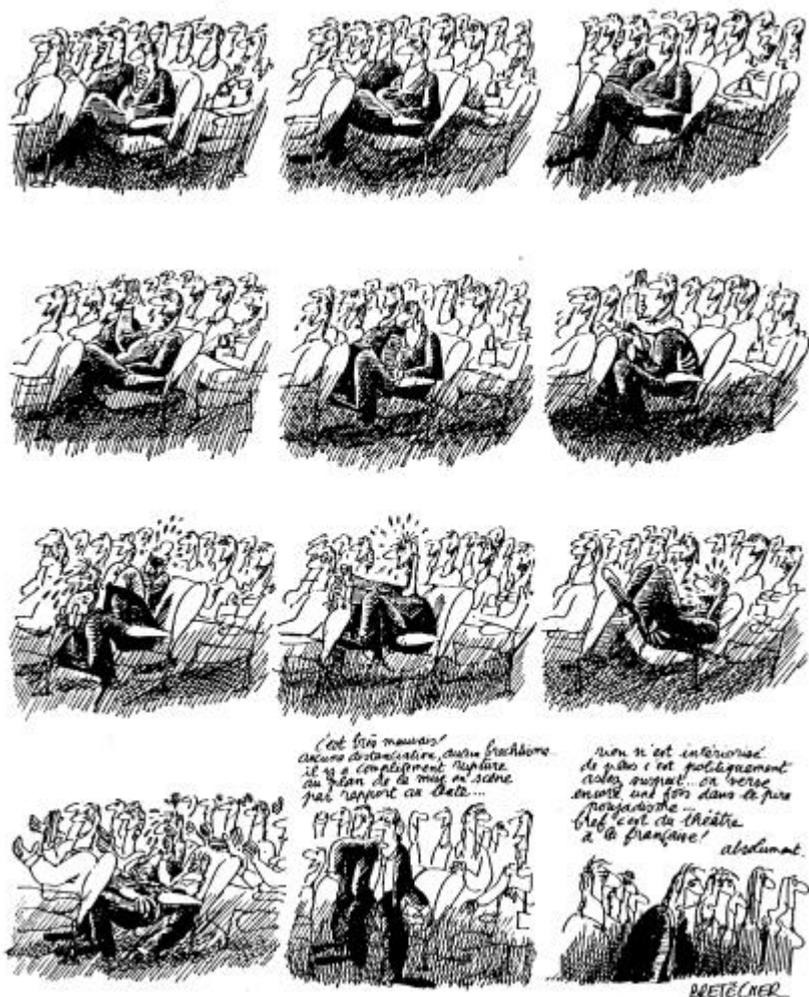


Figura 7 – OS CRÍTICOS

## ARQUITETURA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Tradução de Os críticos

D2: *-Muito ruim! Nenhum distanciamento, nenhum brechtismo... no nível da "mise-en-scène" há um total desencontro em relação ao texto...*

D3: *-Nada foi interiorizado...ainda por cima, politicamente, é bastante duvidoso...é mais um que cai no mais reacionário poujadismo...em suma é um teatro à francesa!*

*-Completamente.*

O conteúdo verbal do título fica como que iluminado pelo seu aspecto icônico. Reforça-se, assim, o seu caráter de menção, que é não apenas um dizer, mas um certo olhar (irônico) sobre esse dizer. De fato, a leitura da narrativa revela que a atitude do "homem de princípios", característica daquilo que se costumava chamar de "esquerda festiva", está em desacordo com os princípios que ele acaba de pregar, o que ele próprio teria reconhecido quando, sob o olhar complacente dos outros personagens, conclui na última vinheta que *a partir de uma certa idade é difícil assumir um estado de revolta integral por mais de dois minutos.*

Em "Les critiques" (BRETÉCHER, 1975, p. 38), reproduzida e traduzida acima, o contorno superior da base das letras do título apresenta saliências pontiagudas voltadas para cima. Três tipos de relação parecem orientar a interpretação desse aspecto icônico, evidenciando a sua pertinência: uma relação analógica motivada visualmente pelas *saliências pontiagudas* que se associam a *dentes*, uma relação metonímica ligando *dentes* a *lobo* e *lobo* a *agressividade*, e uma relação metafórica fazendo a identificação de *críticos* a *lobos*. Uma vez feitas estas associações, as proeminências estariam representando dentes de animais carnívoros que se expõem em situação de ataque, o que poderia ser entendido como uma alusão à ferocidade dos críticos de arte a quem se confia a avaliação de obras e espetáculos inéditos, e cuja reputação, generalizando-se, é de uma severidade injustificada. Com efeito, a narrativa mostra o comportamento de dois personagens, os críticos a que se refere o título certamente, que, apesar de "chorarem de rir" durante

um espetáculo, manifestam à sua saída uma apreciação radicalmente negativa a propósito daquilo que viram.

A iconização dos títulos em *Les Frustrés* parece constituir uma transgressão, na medida em que perturba ou reorganiza a distribuição dos recursos expressivos entre as instâncias discursivas. De fato, conforme afirmamos anteriormente, o icônico nas HQ é, por excelência, a linguagem do narrador: é o veículo da narração extradiegética (exceto quando utilizado em balões ligados a personagens). O seu uso na articulação do título confere a este enunciado do autor, mas sem sobrecarregá-lo verbalmente, um certo caráter narrativo semelhante àquele observado em *Tudo o que Você Sempre Quis Saber Sobre o Sexo e Tinha Medo de Perguntar*, de Woody Allen, ou *Moi, Pierre Rivière, ayant égorgé ma mère, ma soeur et mon frère*, de Foucault.

São três as principais conseqüências da articulação icônica dos títulos. A primeira é o enriquecimento do título no tocante à sua capacidade de sugerir informações. A segunda é a confirmação da prioridade da linguagem icônica em relação à verbal, enquanto recurso expressivo. A terceira é que o título, enquanto elemento do paratexto, intensifica a aproximação entre o comunicante e o interpretante, ambos de caráter extratextual. A relação entre eles estabelecida através da narrativa estará, neste caso, reforçada pelo aspecto icônico do título, que tende a realçar a visão distanciada do autor em relação aos comportamentos representados. À maneira de um foco de luz, o título sugere um prisma particular a partir do qual a narrativa pode ser apreciada.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Fernando A. de. Linguagem e humor: comicidade em *Les Frustrés*, de Claire Bretécher. Niterói: EdUFF, 1999

\_\_\_\_\_. "A linguagem icônica e os manuais de ensino do francês" in Gragoatá, nº2. Niterói: EDUFF, 1997a.

\_\_\_\_\_. "História em Quadrinhos: analogia e codificação na linguagem icônica" in Anais do VI Congresso da ASSEL-Rio. Rio de Janeiro:1997b.

BRETÉCHER, Claire. *Les Frustrés 1*. Paris: Bretécher, 1975.

\_\_\_\_\_. *Les Frustrés 2*. Paris: Bretécher, 1978.

\_\_\_\_\_. *Les Frustrés 5*. Paris: Bretécher, 1979.

## ARQUITETURA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

- BUCQUOY, Jan & HULET, Daniel. Les Chemins de la Gloire, T.2: Un jeune homme ambitieux. Grenoble: Éditions Glénat, 1986.
- COMPAGNON, Antoine. La seconde main, ou le travail de la citation. Paris: Seuil, 1979.
- ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- FRESNAULT-DERUELLE, P. Récits et Discours par la Bande: Essais sur les Comics. Paris: Hachette, 1977.
- GENETTE, G. Figures III. Paris: Seuil, 1972.
- \_\_\_\_\_. Seuil. Paris: Seuil, 1987.
- MONDIN, Maria Cristina e al. Diplôme Supérieur de Langue Française, dossier 3: Le rêve. Rio de Janeiro, Alliance Française, 1981.
- REISER, J.-M. On vit une époque formidable. Paris: Albin Michel, 1980.