



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA
FILHO”

Faculdade de Ciências e Letras
Campus de Araraquara - SP

JOHANNES KENNIS FONTES DE MORAES E CASTRO

UM ESTUDO DA ARTE-SEQUENCIAL – OS COMPONENTES IMAGÉTICOS E
TEXTUAIS EM *HOMEM-ARANHA: AZUL*



ARARAQUARA – SP

2015

JOHANNES KENNIS FONTES DE MORAES E CASTRO

UM ESTUDO DA ARTE-SEQUENCIAL – OS COMPONENTES IMAGÉTICOS E
TEXTUAIS EM *HOMEM-ARANHA: AZUL*

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado
ao Conselho de Curso de Letras, da Faculdade de
Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como
requisito para obtenção do título de Bacharel em
Letras.

**Orientador: Prof.^a Dr.^a Maria do Rosário de
Fátima Valencise Gregolin**

ARARAQUARA – SP

2015

**UM ESTUDO DA ARTE-SEQUECIAL: Os
COMPONENTES IMAGÉTICOS E TEXTUAIS EM HOMEM-
ARANHA: AZUL**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado
ao Conselho de Curso de Letras, da Faculdade de
Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como
requisito para obtenção do título de Bacharel em
Letras.

**Orientador: Prof.^a Dr.^a Maria do Rosário de
Fátima Valencise Gregolin**

Data da defesa/entrega: ____/____/____

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Profa. Dra. Maria do Rosário de Fátima Valencise Gregolin
UNESP - ARARAQUARA

Membro Titular: Thiago Silva
UNESP - ARARAQUARA

Membro Titular: Gabriela Guimarães Jerônimo
UNESP - ARARAQUARA

Local: Universidade Estadual Paulista
Faculdade de Ciências e Letras
UNESP – Campus de Araraquara

*A todos aqueles, que como eu, são
apaixonados por histórias em
quadrinhos.*

AGRADECIMENTOS

À minha família, por estar sempre comigo, me apoiando em todas as decisões;

Aos meus amigos, por me completarem como pessoa.

À minha orientadora e admirável professora, Rosário.

“História em quadrinhos é um grande ato de equilíbrio” (Scott Lodbelt, 1995, p. 206)

RESUMO

As histórias em quadrinhos, narrativas gráficas ou arte sequencial, tiveram origem nas páginas de jornais, no período da Revolução Industrial. Publicadas semanalmente no formato de tirinhas, com o passar do tempo, a nova forma de literatura ganhou mais e mais público e as tirinhas tornaram-se histórias em quadrinhos completas e posteriormente *graphic novels*. Esse Trabalho de Conclusão de Curso visa expor os principais componentes das histórias em quadrinhos: a imagem e o texto; bem como analisar a maneira com a qual esses dois elementos se sobrepõem e se complementam na configuração dos quadrinhos como um todo. Como objeto de análise, foi escolhida a *graphic novel* Spider-Man: Blue, publicada pela primeira vez em 2002, como parte de um projeto de três outros títulos da dupla de quadrinistas vencedora do Prêmio Eisner, Jeph Loeb e Tim Sale. Para embasamento teórico, foi escolhida a obra *Os Quadrinhos – Linguagem e Semiótica: Um Estudo Abrangente da Arte Sequencial* (2014) do autor e pesquisador Antonio Luiz Cagnin, que apresenta um estudo de todos os componentes encontrados na arte sequencial e tratados nesse trabalho: o tempo narrativo, os planos visuais, os balões, a legenda e as onomatopeias.

Palavras-chave: História em Quadrinhos. Arte Sequencial. Narrativa Gráfica.

ABSTRACT

Comic books, graphic narrative and sequential art, had their origin in newspapers, in the period of the Industrial Revolution. First published weekly in the comic strip format, with the passage of time, the new form of literature has gained more and more public and comic strips became complete stories in the format of comic books and later, graphic novels. This course's final paper aims to present the main components of comics: the picture and the text; and to examine the way in which these two elements overlap and complement each other in the configuration of comics as a whole. As the object of analysis, it was chosen the graphic novel *Spider-Man: Blue*, first published in 2002 as part of a project composed by three other titles from the double winning cartoonists of the Eisner Award, Jeph Loeb and Tim Sale. For theoretical background, was chosen the book *Os Quadrinhos – Linguagem e Semiótica: Um Estudo Abrangente da Arte Sequencial* written by the researcher Antonio Luiz Cagnin, which presents a study of all components found in the sequential art and treated in this work: the narrative time, visual plans, balloons, caption, and onomatopoeia

Keywords: Comics. Sequential Art. Graphic narrative.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Capa de Spider-Man: Blue 2	15
Figura 2	Capa de Spider-Man: Blue 3	15
Figura 3	O tempo enquanto sequência	23
Figura 4	O tempo enquanto astronômico	23
Figura 5	O tempo enquanto astronômico (2)	24
Figura 6	O tempo meteorológico	24
Figura 7	O plano em grande detalhe ou pormenor	25
Figura 8	O primeiro plano	26
Figura 9	O primeiro plano (2)	26
Figura 10	O plano médio ou aproximado	27
Figura 11	O plano médio ou aproximado (2)	27
Figura 12	O plano americano	28
Figura 13	O plano americano (2)	28
Figura 14	O plano de conjunto	29
Figura 15	O plano geral ou panorâmico	30
Figura 16	O plano geral ou panorâmico (2)	30
Figura 17	O plano plongé	31
Figura 18	O plano contre-plongué	31
Figura 19	O balão-fala	34
Figura 20	O balão-fala (2)	34
Figura 21	O narrador inserido nas legendas	37
Figura 22	O balão-berro	39

Figura 23	O balão-berro (2)	39
Figura 24	Os balões intercalados	40
Figura 25	Os balões intercalados (2)	41
Figura 26	Os balões-duplos	42
Figura 27	Os balões-duplos (2)	43
Figura 28	O balão-de-linhas-quebradas	43
Figura 29	O balão-cochicho	44
Figura 30	O balão-cochicho (2)	45
Figura 31	O balão-trêmulo	45
Figura 32	Onomatopeias	47
Figura 33	Onomatopeias (2)	47
Figura 34	Onomatopeias (3)	47
Figura 35	Onomatopeias (4)	47
Figura 36	Onomatopeias (5)	48
Figura 37	Onomatopeias (6)	48
Figura 38	Onomatopeias (7)	48
Figura 39	O texto-figura	48
Figura 40	O texto-figura (2)	50

SUMÁRIO

1. Introdução.....	11
2. A obra.....	14
3. O roteirista.....	16
5. O artista.....	18
6. A análise do corpus.	20
6.1 A imagem.	21
6.1.1 O tempo narrativo.....	22
6.1.2 Os planos visuais dos quadrinhos.	24
6.2 O texto.	32
6.2.1 Os balões.	32
6.2.2 A onomatopeia.....	46
6.2.3 O texto-figura.....	49
7. Considerações Finais.....	51
REFERÊNCIAS	52
BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.....	53

1. Introdução.

Esse trabalho de conclusão de curso visa a exposição e análise de dois dos principais elementos apresentados nas histórias em quadrinhos: imagem e texto. Partindo dessa divisão, propomos uma viagem entre esses componentes e significados, bem como suas subdivisões e seu uso aplicado na *graphic novel* de Jeph Loeb e Tim Sale, *Spider-Man: Blue*, considerada pelos fãs do autor/artista como uma das mais aclamadas histórias em quadrinhos do herói aracnídeo.

Não há uma criança em nosso país que não saiba hoje o significado de “gibi”. O termo ficou tão popular após o lançamento, em meados de 1939, da revista intitulada *Gibi*. Com trinta e duas páginas, ela trazia em seu interior histórias originalmente publicadas nas tiras diárias de jornal, que passaram a ser publicadas no formato que conhecemos hoje, com histórias completas, em 1940 no Brasil, mensalmente, assim como os *comic books* nos Estados Unidos. Para as crianças e adolescentes da época, pouco importava se o nome correto das tirinhas era **história em quadrinhos** ou *comic books*. Após o lançamento da revista *Gibi*, toda e qualquer história em quadrinhos no Brasil passou a ser popularmente conhecida como gibi.

A Revolução Industrial foi um período marcado por suas importantes e radicais transformações na sociedade moderna e pode ser considerada como marco inicial na história das histórias em quadrinhos. Mesmo que outros tipos de historietas tenham sido, antes, produzidas, é durante esse período que elas passaram a ser lançadas a fim de se tornarem o que nós conhecemos hoje.

Foram nas páginas do jornal nova iorquino, *World*, em 5 de maio de 1895 que surgiu o primeiro personagem fixo das tiras em quadrinhos, *The Yellow Kid*, de Richard F. Outcault (*O Menino Amarelo*, como ficou conhecido no Brasil). Semana a semana, o personagem seguido de sua turma passou a entreter os consumidores do jornal, que de domingo em domingo, dava às caras em um pequeno espaço da página do jornal.

Primeiramente, os jornais traziam pequenos blocos de textos organizados de maneira esquematizada sobre a folha. Política, esporte, economia, moda. No jornal, todos os assuntos eram abordados numa mesma página, lado a lado, separados apenas por subtítulos que segregavam cada texto ao seu devido tema. Com o surgimento da comunicação de massas, a palavra passa a ser usada de outra maneira, enquanto na Literatura o texto era tratado de maneira extensa, em uma proporção de um único texto para muitas páginas, o jornal quebrava com esse paradigma, trazendo uma extensão maior de textos para um limite menor de páginas. A palavra

então, passa a ser utilizada como meio de comunicação rápida, eficiente, buscando atingir o máximo de pessoas e consumidores possível, tornando-se além de transmissor de ideias, uma mercadoria.

Seguida da palavra, a imagem passa a ser incluída aos poucos nas páginas dos jornais como mecanismo de preenchimento de conteúdo, apenas para completar as lacunas de espaço que sobravam nas páginas. Porém com o passar do tempo e devido à necessidade cada vez maior de se transmitirem informações rapidamente, a imagem passa a ser usada não apenas como preenchimento de espaços, mas com a finalidade de que o consumidor pudesse saber do que se tratava cada manchete com uma passada rápida de olhos e fizesse um reconhecimento rápido daquilo que futuramente ele leria. Esse conjunto entre texto e imagem aproximavam o leitor da notícia, fazendo com que o mesmo participasse de maneira subjetiva dos fatos noticiados, dando-lhe uma noção mais completa daquilo que estava sendo noticiado e criando uma falsa sensação de intimidade com o mundo contido naquelas páginas.

Os quadrinhos então, surgiram como produto típico da cultura de massas jornalística e mudaram definitivamente a definição do que é literatura. Mesclando imagens e texto, as histórias em quadrinhos revolucionaram o mundo como uma nova forma de leitura, sendo considerada, em conjunto com o cinema, como um dos principais contadores de histórias através de imagens. Will Eisner, em seu livro *Narrativas Gráficas*, define genericamente como narrativa gráfica, toda e qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias, incluindo os filmes e as histórias em quadrinhos nessa definição.

Inicialmente associadas a uma parcela da população de baixo nível cultural e capacidade intelectual limitada, devido à sua fácil leitura e por durante muitas décadas ter sido utilizada apenas como forma de entretenimento descartável, por volta de 1965, os quadrinistas passaram a se preocupar cada vez mais com seu conteúdo literário, procurando tratar de assuntos que até tal momento, apenas a literatura, teatro ou cinema haviam se preocupado em fazê-lo. Inicialmente publicadas em formatos de tiras semanais em jornais, os quadrinhos sofreram uma grande transformação quando passaram a ser publicados com histórias completas e posteriormente, deram origem às chamadas *graphic novels*, que segundo Eisner (1989) colocou em foco, mais que qualquer outra coisa, os parâmetros da sua estrutura.

Os quadrinhos então, quando examinados como um todo, transformam os elementos que o compõem, em uma nova linguagem, que necessita de aproximação entre seus criadores e o público a que é destinado, pedindo também do leitor uma experiência visual que o auxilia na interpretação da mistura que se dá nos quadrinhos, entre imagem e palavra.

Para Eisner, “[...] a configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma

sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais [...]” (EISNER, 1989, p. 08), ou seja, ambas as habilidades interpretativas devem trabalhar em conjunto, tanto verbais, como visuais. Se o leitor não lê palavra e imagem em concordância, não está lendo os quadrinhos da maneira certa, ou ao menos não está apreciando todo o seu potencial. O texto nos quadrinhos também deve ser lido como uma imagem, uma vez que textos são feitos de palavras, palavras de letras e as letras, nada mais são do que símbolos elaborados a partir de imagens.

2. A obra.

Das mãos dos aclamados vencedores do Prêmio Eisner, Jeph Loeb e Tim Sale, veio *Spider-Man: Blue*. A *graphic novel* se trata de uma das três obras que englobam o projeto da dupla, denominado *Colors*, uma série composta de três *graphic novels* em seis edições, cada, que tratava cada um dos heróis escolhidos para o projeto com um tema monocromático. *Daredevil: Yellow* e *Hulk: Gray* completam a coleção.

O enredo apresentado em *Spider-Man: Blue* teve sua origem em meados de 1973, quando ainda as histórias em quadrinhos tratavam de temas considerados infantis ou livre de muitas complicações, a fim de que pudesse alcançar uma maior parte de consumidores. Conforme o público se tornava mais sagaz por enredos mais complexos, as histórias em quadrinhos também precisaram se desenvolver e evoluir acompanhando seus consumidores.

Os enredos de Homem-Aranha sempre foram conhecidos devido ao seu grande conteúdo humorístico, no qual o personagem torna-se um grande piadista, mesmo quando vivencia grandes batalhas contra seus mais poderosos vilões. Em junho de 1973, mais precisamente na edição *Amazing Spider-Man* 121, os leitores vivenciaram ao lado do herói, um dos, se não o mais trágico de seus momentos: a morte da namorada de Peter Parker, Gwen Stacy. Essa edição foi um divisor de águas para os fãs dos quadrinhos e é considerada o ponto inicial de quando as histórias em quadrinhos perderam parte de sua inocência para tratarem de temas considerados mais adultos, pois antes esposas ou namoradas dos heróis nunca haviam morrido pelas mãos de um vilão.

Spider-Man: Blue, publicado pela primeira vez em 2002, revisita a história de como Peter Parker e Gwen Stacy se conheceram e se apaixonaram, ou melhor, de como os dois quase não se apaixonaram. Além disso, para conquistar a garota de seus sonhos, o herói terá de enfrentar seus mais aclamados vilões: Duende Verde, Rino, os Abutres, além de uma figura misteriosa, que oculto nas sombras, a tudo controla.

Figuras 1 e 2 – Capas de *Spider-Man: Blue 2* e *Spider-Man: Blue 3*.



3. O roteirista

Nascido em Stamford, Connecticut, em 29 de janeiro de 1958, Joseph ‘Jeph’ Loeb III é atualmente vice-presidente-executivo e diretor de televisão da Marvel Entertainment. Possui bacharelado em Artes e mestrado em Cinema, na Universidade de Columbia.

Loeb teve sua estreia nos quadrinhos na editora DC Comics, uma das mais populares editoras de histórias em quadrinhos atualmente, com o título *Challengers of the Unknown*, uma série de seis edições em 1992. *Challengers of the Unknown* foi também sua primeira de muitas parcerias ao lado do artista de *Spider-Man: Blue*, Tim Sale. Parceria essa que perdura até hoje.

Setes anos antes, já vinha escrevendo profissionalmente, em especial para o cinema e alguns trabalhos para a TV.

Seu próximo trabalho, em 1994, o primeiro para a Marvel Comics, outra das mais populares editoras de histórias em quadrinhos, foi *Cable*. Loeb ficou na revista ao longo de três anos, roteirizando 24 edições nesse período. Ainda na Marvel Comics, escreveu *X-Man* e um spin-off da série em 1995.

Apesar de possuir grandes títulos na editora DC Comics, foi na Marvel Comics que Loeb construiu seu caminho entre a arte sequencial. Foram 18 edições de *X-Force*, publicadas ao longo de 1995 e 1996; uma minissérie em quatro edições intitulada *Wolverine / Gambit: Vítimas* também ilustrada por Sale; *Aventuras do Jovem Cable*, outra minissérie também em quatro edições, em 1997; *Heróis Renascem*, uma iniciativa da Marvel para atrair os consumidores e dar uma nova roupagem ao Universo Marvel.

Em 1999, Loeb aventurou-se novamente pela DC Comics, coescrevendo *The Darkness / Batman*, roteirizando também uma série em três edições intitulada *A Hora da Magia* e finalizando 1999 como escritor regular de *Superman*, produzindo ao todo 32 edições para esse, que era um dos principais títulos da editora, na época.

Em 2002, ano de publicação da primeira edição de *Spider-Man: Blue*, Loeb e Sale participam juntos novamente de um de seus mais aclamados trabalhos, que ganhou grande visibilidade no mundo dos quadrinhos, *Batman: Hush*, um arco composto de 12 edições, sendo publicado ao longo de um ano. Com o fim do arco, foi entregue a Loeb a responsabilidade de criar um título que trouxesse dois dos maiores títulos da DC Comics, Batman e Superman, em uma única revista. Ao todo, Loeb escreveu 26 edições de *Superman / Batman*.

Em 2005, Sam Loeb, filho do autor faleceu em uma árdua batalha de três anos contra o câncer. A edição final de *Superman / Batman* seria o primeiro trabalho de Sam Loeb como roteirista, porém após seu falecimento, Jeph Loeb, acompanhado de 25 outros profissionais da indústria da arte sequencial finalizou o projeto, doando todos os seus caches para a criação da fundação Sam Loeb College Sponsorship Fund.

Com o fim de *Superman / Batman*, Loeb escreveu seu último título para a DC Comics, cinco edições do relançamento da revista *Supergirl*.

Dois anos após o falecimento de seu filho e de suas últimas publicações, Loeb filiou-se novamente à *Marvel Comics*, e ainda lá permanece, porém na área televisiva da empresa. Seus últimos trabalhos nos quadrinhos foram diversos títulos da revista *Wolverine*, *Morre Uma Lenda*, minissérie que ganhou grande repercussão após mostrar os fatos ocorridos após a morte de um grande personagem da editora, o Capitão América, 24 edições de *Hulk*, bem como algumas associações com a linha Ultimate da Marvel, ficando na mesma até 2010.

Em 2012, escreveu *Sanção X*, uma minissérie prelúdio para uma das maiores sagas da *Marvel Comics* naquele ano, a série em 12 edições *Vingadores Vs. X-Men*. Posteriormente, Loeb voltou à roteirização do título *Wolverine*, um dos principais da Marvel Comics desde seus primórdios.

Atualmente, reside em Los Angeles, trabalhando como produtor e roteirista. Seus créditos na TV incluem as séries televisivas *Smallville*, *Heroes*, *Lost* e *Teen Wolf*.

5. O artista.

Nascido em Ithaca, New York, em 1 de maio de 1956, Tim Sale considera-se um artista autodidata, mesmo tendo passado dois anos na Universidade de Washington e, depois, frequentado a Escola de Artes Visuais de Manhattan, além de ter participado das oficinas feitas por um dos principais artistas da Marvel Comics, John Buscema.

Em 1980, junto com sua irmã, criou um pequeno selo para que pudesse vender seus desenhos, o *Grey Archer Press*. Primeiramente, o selo publicou cartões natalinos desenhados por Sale, em preto e branco, porém segundo o próprio Sale, “ninguém queria cards em preto e branco e definitivamente ninguém queria cartões de Natal em preto e branco”, então, Sale passou a desenhar cavalos alados, seres fantásticos, unicórnios, inúmeras ilustrações de fantasia, porque na década de 80, era aquilo que vendia.

Inspirado pelos artistas John Byrne e Frank Miller, Sale passou então a desenhar quadrinhos. Seu primeiro trabalho profissional foi em conjunto com o escritor e desenhista Phil Foglio, na revista *Myth Adventures*, em 1984. Naquela época também, ilustrou as oito primeiras edições de *WaRP Graphics*, bem como todos os seis volumes de *Thieves World*, da editora Starblaze Graphics.

Seu primeiro trabalho como artista solo deu-se entre 1985 e 1987, quando ilustrou a adaptação das histórias em prosa do editor Robert Asprin. Ao longo dos próximos anos, trabalhou para a editora Comico e fez sua estreia ilustrando a série em quatro edições *The Amazon*, de outra das mais populares editoras de histórias em quadrinhos, a Dark Horse.

Em 1991, Sale fez seu primeiro trabalho para a DC Comics, finalizando a arte de uma das edições de *Batman*. No ano seguinte, Sale participou de sua primeira colaboração com Jeph Loeb, que estava fazendo uma estreia nos quadrinhos, no título *Challengers of the Unknown*. Essa, foi a primeira parceria entre o artista e o roteirista, resultando em uma longa parceria altamente bem-sucedida.

Antes de juntar-se novamente a Loeb, em 1992, no título *Batman: Dia das Bruxas*, trabalhou em *Billi 99*, da editora Dark Horse.

Posteriormente, produziu 11 edições de *Deathblow* para seu próprio selo na editora Image / Wildstorm e também seu primeiro trabalho para a Marvel Comics, uma edição do título *Excalibur*, além de voltar para a DC Comics, publicando com Sale o segundo volume de

Batman: Dia das Bruxas e uma história em *Batman 0*.

Em 1995, na Marvel Comics, auxiliou no trabalho de uma das edições de *Cable* e juntamente com Sale, publicou a minissérie em quatro edições *Wolverine / Gambit: Vitimas*. No ano seguinte, Loeb e Sale trabalham juntos também no especial da Marvel Comics, *Savage Hulk*, bem como no terceiro volume de *Batman: Dia das Bruxas*. O enorme sucesso dos três volumes de *Batman: Dia das Bruxas* originou a maxissérie em 13 edições de *O Longo Dia das Bruxas*, que colocou a dupla sob os grandes holofotes e foi a última colaboração da dupla para a DC Comics durante um tempo. Ainda em 1998, trabalharam juntos em *Superman: As Quatro Estações*, minissérie em quatro edições. E em 1999, em *Batman: Vitória Sombria*.

De volta à Marvel, em 2001, lançaram o primeiro projeto da série *Colors*, que originou três minisséries centradas em cores, nos personagens Demolidor, Hulk e Homem-Aranha. *Demolidor: Amarelo*, *Homem-Aranha: Azul* e finalizando a série, *Hulk: Cinza*.

Após o lançamento da série *Colors*, artista e escritor voltaram à DC Comics, para uma finalização em seis edições de *Batman: O Longo Dia das Bruxas*, a finalização também de *Batman: Vitória Sombria* e sua última colaboração até o momento, *Mulher-Gato: Cidade Eterna*.

Sale trabalhou também com Loeb na série televisiva *Heroes*, no período de 2006 a 2010, enquanto Loeb era produtor-executivo da mesma, Sale fez a arte de um personagem da série, que também era quadrinista.

6. A análise do corpus.

Após uma breve introdução contextual ao mundo dos quadrinhos, bem como uma passada rápida pelos trabalhos do autor e artista da obra, passamos à uma análise da mesma tomando como base o autor Antonio Luiz Cagnin e os estudos publicados no livro *Os Quadrinhos – Linguagem e Semiótica: Um Estudo Abrangente da Arte Sequencial*.

Em seu livro, Cagnin (2014), discorre à cerca dos principais constituintes da história em quadrinhos, sendo eles:

- As imagens ou figuras;
- O texto, apresentados nas formas de: balão, legenda e onomatopeias

As imagens ou figuras, segundo Cagnin (2014) são tradicionalmente desenhadas, limitadas pelas linhas ou moldura dos quadrinhos.

O texto, que pode aparecer incluído em uma das três categorias apresentadas acima, que são: 1) O balão, aquele que comporta a transcrição dos sons emitidos pelos personagens, bem como suas falas, diálogos ou pensamento das personagens; 2) a legenda, que com o auxílio das imagens, apresenta o narrador que conta o enredo das narrativas gráficas; 3) as onomatopeias, que nada mais são do que a imitação do som por meio de palavras.

Veremos como esses constituintes definidos por Cagnin se encontram inseridos na obra de Loeb e Sale, *Spider-Man: Blue*.

6.1 A imagem.

A imagem dos quadrinhos tem sua origem nas mãos do artista que desenha a obra. Atualmente, com o desenvolvimento das tecnologias gráficas, bem como dos computadores, somos apresentados a diversas outras formas de narrativa através de imagens, sejam elas fotos, pinturas ou colagens, porém segundo Cagnin (2014) os quadrinistas e leitores de quadrinhos não aceitam essas novas formas de narrativa gráfica como história em quadrinhos, uma vez que para isso, exista a fotonovela, não muito presente nos dias de hoje.

Na verdade, o desenho supera a foto em diversos aspectos. A elaboração manual (agora, em computadores), sempre revela a intencionalidade do desenhista na emissão de um ato sêmico e transforma o desenho em mensagem icônica plena de significados e intenções. Não há imagem inocente. (CAGNIN, 2014, p. 46)

Esse ato sêmico tratado por Cagnin (2014), nada mais é do que aquele ato que possui um significado. Ou seja, nos quadrinhos, todo quadrinho possui um significado, mesmo aquele que apresenta figuras mescladas, um caos de imagens e conteúdo, seja ele de bagunça ou perturbação ou outro possivelmente pensado pela cabeça do artista que o cria.

Nas histórias em quadrinhos, ou arte sequencial, o leitor que é apresentado à história em quadrinhos, realiza um reconhecimento visual quando passa os olhos na página que está a sua frente e acessa seu repertório de conhecimentos a fim de que possa fazer a interpretação do significado inserido em cada um dos quadrinhos.

Dentro dos quadrinhos, o leitor é apresentado a diversos contextos propostos na obra de Anne-Marie Thibault-Laulan, necessários para a interpretação do quadrinho como um todo. Primeiramente, ao contexto intraicônico, ou seja, aquele que necessita das relações entre os elementos que formam a imagem, por exemplo, os traços, as figuras geométricas, as hachuras, que quando analisados como um todo, adquirem outros significados e passam a ter o status de signo. Posteriormente, ao contexto intericônico, ou seja, aquele que busca uma relação entre duas ou mais imagens justapostas em linha nas sequências ou nas séries. Por fim, ao contexto extraicônico, que são aqueles que considerados como elementos externos, possibilitam ao leitor a compreensão do enredo, baseando-se naqueles conhecimentos de mundo ou repertórios previamente adquiridos por cada um. Esse último, segundo Cagnin (2014, p. 64) além do entendimento das personagens e das ações da história, pode fornecer dados sobre a cultura, o comportamento, qualidades e defeitos das personagens.

Os pontos, linhas e massas não seriam outra coisa que rabiscos e borrões, como de fato são, pois de princípio são indiferentes e nada indicam, não fosse a possibilidade que cada um tem de relacionar estes elementos com o seu repertório de conhecimentos, de capacidade perceptiva dos objetos, pessoas, fatos, do meio social, da cultura, a fim de lhes dar um sentido e um significado. (CAGNIN, 2014, p. 67)

Partindo desse princípio, pensamos na necessidade que o leitor possui de aprender a ler uma imagem ou desenho, que exige um grande trabalho de elaboração por parte do artista a fim de que seu trabalho possa produzir um respectivo significado. Conforme Cagnin (2014, p. 67), essa relação é seletiva, ou seja, orientada por dois polos: a intenção do desenhista e as limitações de repertório do receptor.

6.1.1 O tempo narrativo.

Pensando nessas deduções derivadas da leitura dos quadrinhos pelos diversos contextos, trazemos o exemplo de uma que segundo Cagnin (2014), merece grande destaque: a ideia de tempo, ou seja, o tempo na narrativa.

O tempo nas histórias em quadrinhos é basicamente criado pelas sequências das imagens, justapostas entre um quadrinho antes e outro depois, o tempo enquanto sequencia nos quadrinhos não se dá em apenas um quadrinho, pois a representados dos seres dotados de vida nos quadrinhos, se dá com o movimento dos mesmos e sempre fixa um momento realizado da ação.

Na figura 3, esse tempo enquanto sequencia fica mais explícito. No primeiro quadrinho, vemos Peter Parker e Harry Osborn conversando enquanto adentram um novo ambiente; no segundo quadrinho, vemos os mesmos personagens já localizados no ambiente, ainda conversando e mais ao fundo, já percebemos a presença de novos indivíduos que adentraram ao ambiente; no terceiro quadrinho, Peter Parker e Harry Osborn já não estão mais conversando, Peter está deixando o ambiente, enquanto já é possível notar mais claramente a presença dos indivíduos que num primeiro momento estavam adentrando ao ambiente, um deles até mesmo se direciona com um balão-fala a Harry Osborn. No quarto e último quadrinho, Peter já não está mais presente nele e um diálogo já é apresentando entre Harry e os novos personagens, enquanto parecem adentrar ao outro ambiente do qual Peter e Harry saíram no primeiro quadrinho.

Figura 3 – O tempo enquanto sequência.

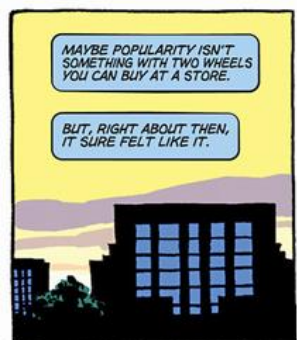


Fonte: Loeb; Sale. (2011, Spider-Man: Blue 1, p. 18)

O tempo enquanto tempo astronômico, ou seja, aquele que reproduz a divisão do dia, segundo Cagnin (2014, p. 73), é facilmente sugerido pelos tons e contrastes de tons, jogo de massas, ou pela utilização de uma figura que no quadro tem a função de indicar metonimicamente a noite ou o dia.

Nas figuras abaixo, apesar de não estares dispostas em sequência paralela na obra, são dispostas em ordem sequencial, a figura 4, foi publicada na página 21 e a figura 5, na página 23, ambas na edição *Spider-Man: Blue 1*. Fica claro que, na Figura 2, pelos tons escolhidos e utilizados pelo artista, aquele momento se passa durante a tarde. Já na Figura 3, os contrastes de tons alaranjados indicam um fim de tarde.

Figura 4 – O tempo enquanto astronômico.



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 1, p. 21)

Figura 5 - O tempo enquanto astronômico (2).



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 1, p. 23)

O tempo meteorológico é facilmente traduzido através diretamente através das figuras. Chuva, neve, sol, são indicadores diretos do tempo meteorológico, já as roupas das personagens, agasalhos no frio, bermudas no calor, são indicadores indiretos desse tempo.

Na figura 6, somos expostos a ambos indicadores, tanto direto, como indireto do tempo meteorológico, pois além percebermos facilmente o cair da neve na figura, percebemos também o personagem agasalhado ao caminhar.

Figura 6 – O tempo meteorológico.



Fonte: Loeb; Sale. (2011, Spider-Man: Blue 5, p. 14)

Já o tempo da narração nas histórias em quadrinhos se dá através da leitura, Cagnin (2014, p.74) frisa que o tempo é reproduzido pela sucessão dos quadros, à medida que se vai lendo. Ou seja, essa passagem do tempo da narração, filia-se também ao tempo da leitura. Um mesmo quadrinho, conforme a leitura corre, passa pelo presente, passado e futuro. Presente do momento em que é lido; passado, depois que foi lido; e futuro, enquanto ainda não foi lido.

6.1.2 Os planos visuais dos quadrinhos.

Planos visuais nada mais são do que o ponto de vista, inseridos pelo artista, nas

narrativas gráficas. Segundo Cagnin (2014), eles funcionam basicamente como uma câmera hipotética que se posiciona e “fotografa” o quadrinho. Os planos visuais, nos quadrinhos, são usados para ressaltar cenas e detalhes da história, focando nos pormenores do cenário ou dos personagens. Indo além Cagnin (2014) atesta que seu uso bem dosado dinamiza a história.

Passamos por alguns desses pontos de vista estabelecidos por Cagnin, bem como suas devidas descrições e exemplos retirados de *Spider-Man: Blue*.

O plano em grande detalhe ou pormenor (close).

Conforme Cagnin (2014), o plano em grande detalhe ou pormenor envolve parte do rosto de um personagem ou um objeto em detalhe. Esse tipo de plano é utilizado para intensificar a narrativa, permitindo que o leitor entre em contato íntimo com a personagem, de maneira repulsiva ou atraente pelo aspecto de seu rosto.

A figura 7 traz um claro exemplo do plano em grande detalhe ou pormenor a fim de que o leitor sinta o efeito que os olhos e a boca de Mary Jane causam em Peter Parker quando os dois se encontram pela primeira vez.

Figura 7 – O plano em grande detalhe ou pormenor.



FONTE: Fonte: Loeb; Sale. (2011, *Spider-Man: Blue* 2, p. 20)

permitir a percepção das expressões faciais das personagens.

Na figura 10, Peter Parker e Mary Jane são dispostos no quadrinho de maneira que apenas sejam vistos do peito para cima.

Já na figura 11, ambos os personagens são retratados no quadrinho de maneira que sejam vistos até à cintura.

Figura 10 - O plano médio ou aproximado.



Fonte: Loeb; Sale. (2011, Spider-Man: Blue 3, p.5)

Figura 11 – O plano médio ou aproximado (2).



Fonte: Loeb; Sale. (2011, Spider-Man: Blue 3, p.7)

O plano americano.

O plano americano mostra as personagens até os joelhos. A figura 12 e a figura 13 trazem o plano americano em seu plano visual, os personagens são apresentados, em ambas as figuras, até os joelhos.

Figura 12 – O plano americano.



Fonte: Loeb; Sale. (2011, Spider-Man: Blue 2, p. 21)

Figura 13 – O plano americano (2).



Fonte: Loeb; Sale. (2011, Spider-Man: Blue 3, p. 3)

O plano de conjunto.

O plano de conjunto é inserido no plano visual dos quadrinhos quando o artista possui o desejo de exibir as figuras das personagens de corpo inteiro, de maneira que não sobrem no quadrinho muitos outros espaços acima das cabeças ou abaixo dos pés. No plano de conjunto,

o cenário é mínimo. Esse tipo de plano dá destaque ao personagem inserido no quadrinho que o utiliza. Em *Spider-Man: Blue*, a figura 14 foi o único exemplo de plano de conjunto que pudemos encontrar ao longo de todas as seis edições que compõem a *graphic novel*.

Figura 14 – O plano de conjunto.



Fonte: Loeb; Sale. (2011, *Spider-Man: Blue* 5, p.8)

O plano geral ou panorâmico.

O plano geral ou panorâmico é utilizado quando o artista deseja mostrar a localização geográfica, segundo Cagnin (2014), da cena onde vai se passar a ação dos quadrinhos, englobando não apenas as personagens, como também o cenário.

Na figura 15 somos apresentados a um quadrinho que traz a ilustração do exterior da casa na qual Peter Parker reside com sua tia May.

Já na figura 16, o plano geral ou panorâmico insere o leitor dentro do apartamento de Harry Osborn e Peter Parker, diferente da 15, que não trazia nenhum personagem inserido, aqui, ambos os personagens são inseridos em conjunto com o apartamento.

Figura 15 – O plano geral ou panorâmico.



Fonte: Loeb; Sale. (2011, Spider-Man: Blue 4, p. 1)

Figura 16 – O plano geral ou panorâmico (2).



Fonte: Loeb; Sale. (2011, Spider-Man: Blue 5, p. 2)

O plano plongé.

O plano plongé, conforme aponta Cagnin (2014), é a visão do alto para baixo, para, numa visão geográfica, conhecer e localizar os pontos do espaço mostrados na cena desenhada. Esse plano também é utilizado, às vezes, para mostrar as personagens em tamanho inferior, observadas por aquelas que se encontram em posição superior de observação. Na figura 17, fica muito bem exemplificada a utilização desse plano.

Figura 17 – O plano plongé.



Fonte: Loeb; Sale. (2011, Spider-Man: Blue 5, p. 16)

O plano contre-plongué.

O plano contre-plongué é o inverso do plongé, ele focaliza as personagens ou objetos do quadrinho, de baixo para cima, a fim de expressar o medo que uma personagem sente, quando ameaçada por outra. Segundo Cagnin (2014), esse plano pode ser utilizado também quando se deseja mostrar a grandiosidade de arranha-céus, como ocorre frequentemente nos filmes.

Figura 18 – O plano contre-plongué.



Fonte: Loeb; Sale. (2011, Spider-Man: Blue 4, p. 7)

6.2 O texto.

Os quadrinhos, mais do que tudo, são uma união muito bem articulada entre texto e imagem. Se a imagem, por um lado pode ter diversos sentidos, dependendo de que modo o receptor a interpreta, o texto vem inserido nos quadrinhos, na maioria dos casos com a função de desvendar os diversos sentidos que a imagem pode trazer, atribuindo-lhe um sentido denotativo a fim de auxiliar numa interpretação o máximo possível livre de segundas intenções.

Eisner (1989) em seu livro *Quadrinhos e Arte Sequencial* trata texto e imagem como duas funções entrelaçadas, comparando a arte sequencial ao ato de urdir um tecido. Além disso, trata cada componente dos quadrinhos como subordinados a um todo, no qual o escritor deve se preocupar com a interpretação de seu enredo pelo artista, e o artista deve aceitar se submeter ao enredo do escritor ou a sua ideia.

Essa interdependência existe entre o texto e as imagens, pois nos quadrinhos, por diversas vezes, a imagem sem o texto não produziria sentido algum. Apesar de as histórias em quadrinhos possuírem um público em sua maior parte orientado para o visual, é importante que seja dada a escrita a sua devida importância.

Vejamos como os componentes textuais nos quadrinhos vêm inseridos.

Conforme os estudos de Cagnin (2014), os componentes textuais dividem-se em: balões, legendas, onomatopeias e textos-figura.

6.2.1 Os balões.

Conforme Cagnin (2014),

Cabe também à palavra escrita a função de fixar os significados que a imagem possa ter na sua ambiguidade e polivalência. Os diálogos nos balões não são meras representações da fala, acrescentam ao significado da fala a função de fazer andar a narração na sequência das imagens. Juntas são os motores da história, ambas constroem a narração, passo a passo, à medida que a leitura caminha de um quadrinho ao outro ao final da história. (CAGNIN, 2014, p. 139)

Presentes nos quadrinhos desde os seus primórdios, os balões são apresentados em diversas formas geométricas, e seus traçados, muito mais do que apenas traçados, têm grande influência no decorrer da narrativa e na leitura dos diálogos neles inseridos.

Primeiramente, todo balão traz um apêndice, em forma de flecha, que sempre voltado para corpo das personagens, indica a pessoa que está produzindo o discurso lá escrito. Outro

ponto muito importante sobre os balões, são a sua disposição, pois são eles que conduzem o leitor à ordem temporal da realização das falas no diálogo entre as personagens. Essa disposição, também deve ser feita na mesma ordem de leitura convencionalmente estabelecida em nosso sistema ocidental (com exceção das histórias em quadrinhos japonesas, os mangás, que seguem a ordem estabelecida no sistema ocidental, de trás para frente), ou seja, da esquerda para a direita e de cima para baixo. Essa disposição tem uma consequência importante e deve ser muito bem articulada e trabalhada, tanto em seu momento de criação, como em seu momento de leitura, uma vez que os balões indicam o tempo narrativo do enredo e conduzem a narrativa.

O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala - a sua posição em relação um ao outro, ou em relação à ação, ou a sua posição em relação ao emissor - contribui para a mediação do tempo. Eles são disciplinares, na medida que requerem a cooperação do leitor. Uma exigência fundamental é que sejam lidos numa sequência determinada para que se saiba quem fala primeiro. Eles se dirigem à nossa compreensão subliminar da duração da fala. Os balões são lidos segundo as mesmas convenções do texto (isto é, da esquerda para a direita e de cima para baixo nos países ocidentais) e em relação à posição do emissor. (EISNER, 1989, p. 26)

Apresentaremos então alguns desses balões, desde seu formato, até sua significação semântica e outros elementos tão importantes quanto este, que se encontram presentes nas histórias em quadrinhos.

O balão-fala.

O balão-fala, segundo Cagnin (2014), é o mais comum e o que se encontra mais presente nas histórias em quadrinhos, não importa o estilo que o autor/artista utilize, toda história em quadrinhos que apresenta um diálogo, traz em seu núcleo o balão-fala. Em formato de círculo, achatado para que o texto a ser inserido caiba em seu interior, possui um contorno bem nítido e contínuo e representa o texto escrito que a personagem fala, como também o diálogo mantido entre as personagens. Nos exemplos abaixo, na figura 19, a personagem Mary Jane, pede ao personagem Peter Parker que ele a compre uma xícara de chá, ele afirma que sim. Na figura 20, a personagem Gwen Stacy pergunta ao personagem Peter Parker se a motocicleta que o mesmo acabara de comprar andava rápido, ele responde que nem tanto.

Figura 19 – O balão-fala



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 3, p. 06)

Figura 20 – O balão-fala (2).



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 1, p. 21)

O balão-pensamento.

Conforme Cagnin (2014), o balão-pensamento, apresenta uma linha de contorno irregular, diferente daquela apresentada no balão-fala. No balão-pensamento, a linha de contorno é ondulada, quebrada ou composta por pequenos arcos ligados. Seu apêndice também é diferente do balão-fala, sendo formado por pequenas bolhas ou nuvenzinhas que saem do alto da cabeça do personagem.

Enquanto o balão-fala representa o texto escrito do que a personagem fala, como também o diálogo mantido entre as personagens, o balão-pensamento é uma informação exclusiva para o leitor e pode ser considerado como uma intromissão do narrador onisciente [...] que sabe o que pensa a personagem, que lê até o pensamento delas. Aí é que aparece uma função figurativa da linguagem ou uma função linguística da imagem. (CAGNIN, 2014, p. 141)

Apesar de na maioria dos enredos das histórias em quadrinhos, ser mais comum a presença de um narrador que através de uma focalização onisciente. Por focalização onisciente, entendemos, segundo Carlos Reis, “aquela em que o narrador faz uso de uma capacidade de conhecimento praticamente ilimitada, podendo, por isso facultar as informações que entender pertinentes para o conhecimento minudente da história. ” (REIS, 1988, p. 255).

Em *Spider-Man: Blue*, somos apresentados a um tipo de focalização não muito comum às histórias em quadrinhos, a focalização interna, que conforme Carlos Reis,

“Corresponde a instituição do ponto de vista de uma personagem inserida na ficção, o que normalmente resulta na restrição dos elementos informativos a relatar, em função da capacidade de conhecimento dessa personagem” (REIS, 1988, p. 251)

A personagem desempenha uma função de focalizador; não é estritamente aquilo que a personagem vê, mas aquilo que cabe dentro do alcance do seu campo de consciência, alcançado por outros sentidos, além da visão.

A focalização interna, tende a uma considerável valorização da corrente de consciência das personagens, podendo chegar à representação do seu monólogo interior. Exatamente como acontece no enredo de *Spider-Man: Blue*, Peter Parker do presente, narra os fatos que se sucederam em seu tempo passado, no qual conheceu Gwen Stacy e ambos se apaixonaram. Todo o fluxo de consciência apresentado no objeto de pesquisa, é composto apenas pelos pensamentos de Peter Parker do presente, aproximando-se por diversas vezes a um monólogo. É apenas no final da narrativa, em sua última parte, que somos apresentados imageticamente ao narrador de toda a história. Durante toda a narrativa dos quadrinhos, acompanhamos o Peter Parker do passado, sendo narrado pelo Peter Parker do presente, exatamente como acontece na obra de Machado de Assis, *Dom Casmurro*.

O narrador inserido nas legendas.

Apesar de em *Spider-Man: Blue*, não termos a presença do balão-pensamento, que, conforme dito, traz as funções de um narrador que utiliza de focalização onisciente, que sabe

tudo o que se passa na narrativa, inclusive os pensamentos de seus personagens, temos a presença do narrador autodiegético – que segundo Carlos Reis (1988) é a entidade responsável por uma situação ou atitude específica; aquela em que o narrador da história relata as suas próprias experiências como personagem central dessa história; muitas vezes colocado num tempo ulterior em relação a história que relata, apresentando também uma distância temporal entre o passado da história e presente da narração.

É de conhecimento popular e universal que o narrador é aquele que conta as histórias.

Raramente, porém, o narrador aparece numa história contada por imagens, porque não se trata efetivamente de uma narração, mas da representação de um fato que se torna presente, de novo, diante leitor através das imagens que vê. Enquanto as personagens dialogam entre si pelo texto escrito nos balões, o narrador se dirige ao leitor, que lhe “ouve” a voz no título das histórias e nas legendas. O título, texto que está em todas as histórias, é onde o narrador marca sua indefectível presença. (...) O narrador ainda se mostra, ao pé da página, depois do último quadrinho dos capítulos periódicos, para anunciar: “Continua no próximo número”, ou para incitar o leitor a comprar o próximo capítulo da história com frases como esta: “Como o herói vai se safar dessa enrascada? ”. (CAGNIN, 2014, p. 157)

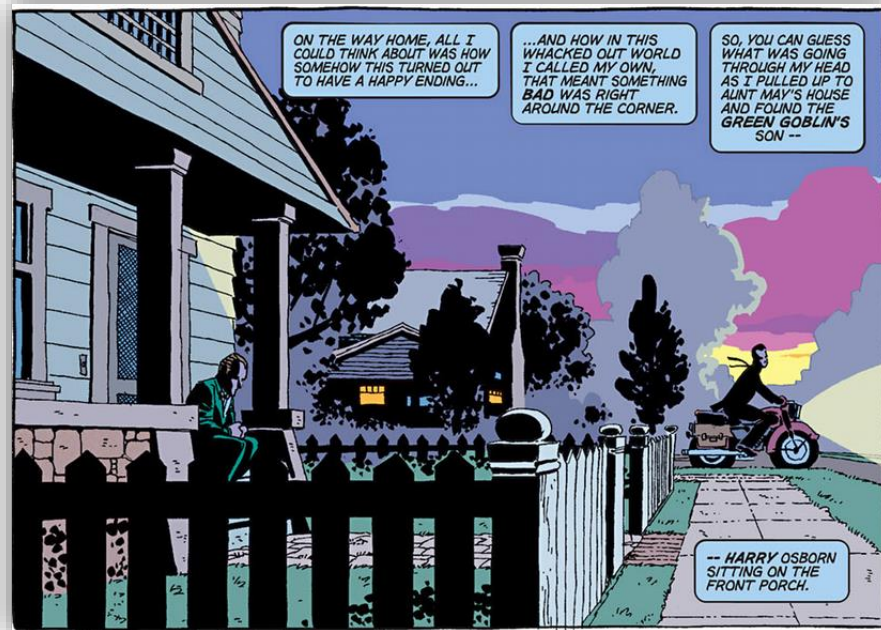
É interessante que o objeto de análise em questão seja justamente o de uma história em quadrinhos que traz em seu núcleo a presença de um narrador, pois dessa maneira nós podemos enxergar como ele fica bem colocado no enredo de Jeph Loeb. Esse narrador, é inserido nas legendas, que conforme Cagnin,

“(...) antes do modelo americano, vinham nos pés das vinhetas para narrar o que acontecia nas imagens (...), como também apresentar a fala das personagens e fazer alguns comentários. (...) Normalmente, é um pequeno fragmento do discurso, sem outro objetivo senão o de fixação de um significado que não ficou claro na imagem ou no texto dos balões. Serve também de ligação com os diversos contextos que levam ao entendimento do texto e da imagem.” (CAGNIN, 2014, p. 157)

Na figura 21, o narrador, inserido nas legendas, narra acerca dos fatos que haviam se sucedido naquele dia e em como eles influenciaram a maneira de pensar do Peter Parker do passado, que está vivendo os fatos narrados. O narrador atesta que “a caminho de casa, tudo em que eu pude pensar era como, de alguma maneira, a situação teve um final feliz...”, utilizando o verbo “poder”, no pretérito perfeito, fica claro que a pessoa que está falando, fala de um momento já passado na história. Se tivéssemos a presença do balão-pensamento nessa história, o texto provavelmente viria inserido de maneira diferente, de maneira que o leitor pudesse

enxergar os pensamentos que a personagem estava tendo exatamente naquele momento.

Figura 21 - O narrador inserido nas legendas.



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 3, p. 22)

Outros tipos de balões.

Além dos balões de fala e pensamento, utilizados mais convencionalmente, existem diversos outros tipos de balões que complementam o universo imagético e textual das histórias em quadrinhos. Os exemplos a seguir, trazem alguns balões que podem exprimir um determinado sentimento, como também, conduzir na maneira que o leitor deve interpretar o texto em conjunto com as imagens. Alguns exemplos, carregam significado especial ou reforçam as informações contextuais das imagens. Segundo Eisner (1989), “o letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala. Na maioria das vezes, ele é resultado da personalidade (estilo) do artista e da personagem que fala” (EISNER, 1989, p. 27).

O balão-berro.

O balão-berro também é bastante popular e utilizado demasiadamente nas histórias em quadrinhos de super-heróis. Os balões-berro exprimem raiva, ódio, desespero, representando um grito, berro ou fala em elevado volume produzida pelas personagens. Seu traçado é diferente

dos balões de fala e pensamento, o balão-berro tem as extremidades dos arcos voltadas para fora, como uma explosão.

Nas figuras 22 e 23, podemos ver claramente em que contexto o balão-berro pode ser muito bem utilizado. Ambas as imagens retratam um embate que está ocorrendo entre os personagens Homem-Aranha e Duende Verde.

Na figura 22, Homem-Aranha se prepara para finalizar seu oponente de uma vez por todas e partindo para um ataque, grita “Vamos terminar isso de uma vez por todas”. Nesta mesma figura, é interessante também notarmos a presença das legendas, em azul, que conforme já discutido, tratam-se da intromissão do narrador, em especial nessa história, autodiegético ou narrador-personagem. Os pensamentos do narrador, que narra os fatos do passado, se situando no presente, utiliza sempre do tempo verbal no pretérito para opinar acerca dos fatos vividos e ações cometidas por ele, “Àquela altura, eu não tinha muita certeza do que estava dizendo, mas sabia que só um de nós sairia andando daquele armazém...” “... E que, no caso, seria eu. ”

Na figura 23, Duende Verde, prestes à atacar Homem-Aranha com uma de suas famosas bombas em formato de abóbora de Halloween, no imperativo, grita, ordenando que Homem-Aranha deixe seu filho fora da discussão que ambos estavam tendo.

Figura 22 – O balão-berro.



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 1, p. 10)

Figura 23 – O balão-berro (2).



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 1, p. 11)

Os balões intercalados.

Os balões intercalados são interessantes, pois tratam-se de um diálogo intenso e dado numa velocidade um pouco maior daquela dada aos diálogos escritos por dois balões de fala dispostos separadamente. Por exemplo, nas figuras 18 e 19, quando lemos os diálogos entre Parker Parker e as duas personagens, o fazemos numa velocidade natural, como faríamos se estivéssemos conversando calmamente com uma outra pessoa ou da mesma maneira que leríamos um diálogo transcrito em uma narrativa literária.

No caso dos balões intercalados, fica mais evidente a visualização de um diálogo intenso e rápido em que as réplicas intercaladas são quase simultâneas, “a simultaneidade propriamente dita não seria possível representar, por se embaralharem as letras das diversas falas, o que daria um diálogo em que ninguém se entende.” (CAGNIN, 2014, p. 145).

Na figura 24, isso fica mais evidente quando no texto escrito, J. Jonah Jameson interrompe seu funcionário, Joe Robertson, deixando a fala escrita do personagem por diversas vezes sem uma finalização sintática. Nas traduções oficiais lançadas pelas editoras Myhtos e Salvat do Brasil, as palavras em português “página” e “ótimo” vêm transcritas de maneira que estejam faltando sua última sílaba.

Na figura 25, apesar de não haver nenhuma interrupção, o diálogo entre o Homem-Aranha, escondido nas sombras, e o vilão Lagarto, dá-se também de maneira intensa e rápida. Nesse diálogo, Homem-Aranha tenta enganar seu inimigo, que ingenuamente, se deixa levar pelo herói encoberto pelas sombras do túnel em que ambos se encontram. A fala de uma personagem, se intercala na fala da outra.

Figura 24 - Os balões intercalados.



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 1, p. 16)

Figura 25 - Os balões intercalados (2).



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 3, p. 15)

Os balões-duplos.

Os balões-duplos, em termos de aparência, são um tanto semelhantes aos balões-intercalados, porém possuem uma finalidade diferente daquela dada aos intercalados. Se os balões intercalados pressupunham uma leitura intensa e rápida, os balões-duplos, de certa maneira pedem que a leitura seja feita numa velocidade inferior à normal.

Além disso, os balões-duplos, são sempre pertencentes a uma só personagem que fala no diálogo. Segundo Cagnin (2014), eles são ligados por dois traços, justapostos de maneira estreita, que ligam um balão ao outro com a finalidade de informar que a fala foi dividida por um breve silêncio, em duas partes.

Na figura 26, a tia de Peter Parker, May Parker conta ao sobrinho que seu falecido tio, como ele, também havia dirigido uma motocicleta na adolescência quando ambos se conheceram. O uso do balão-duplo aqui é interessante, pois entre um balão e outro, a fala de May se torna em partes arrastada, dando ao discurso uma carga emocional que a personagem carrega em relação ao falecido marido. Em tradução oficial para o português, esse breve silêncio fica mais evidente, pois os tradutores utilizam de reticências para ligar um quadrinho ao outro.

Já na figura 27, o uso de balões-duplos na fala de Peter Parker fica ainda mais interessante. Em um primeiro momento, nos quatro primeiros balões, a leitura é feita de maneira rápida, porém entre o quarto e o quinto balão, a presença do “estrito” arrasta a leitura, esperando que o leitor entenda que entre aquelas falas, houve um intervalo de tempo - mesmo

que esse intervalo tenha sido breve - um pouco maior. Peter Parker é um fotógrafo *freelancer* do jornal fictício Clarim Diário, tendo como função fotografar o Homem-Aranha em ação. O leitor sabe que Peter e Homem-Aranha são a mesma pessoa, porém os outros personagens da narrativa não possuem esse conhecimento, então Peter por diversas vezes utiliza dessa desculpa para estar presente nos mesmos locais que o Homem-Aranha. Nesse quadrinho em questão, Peter joga rapidamente com as palavras “câmera”, “Clarim”, “fotos”, a fim de que os outros personagens compreendessem que ele estava correndo para o trabalho, o breve intervalo entre os dois últimos balões dá aos leitores e aos personagens, um breve momento para que eles cheguem a conclusão final, dita por Peter no último balão, “Homem-Aranha”, ou seja, ele está saindo para fotografar o herói.

Figura 26 – Os balões-duplos.



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 1, p. 19)

Figura 27 - Os balões-duplos (2).



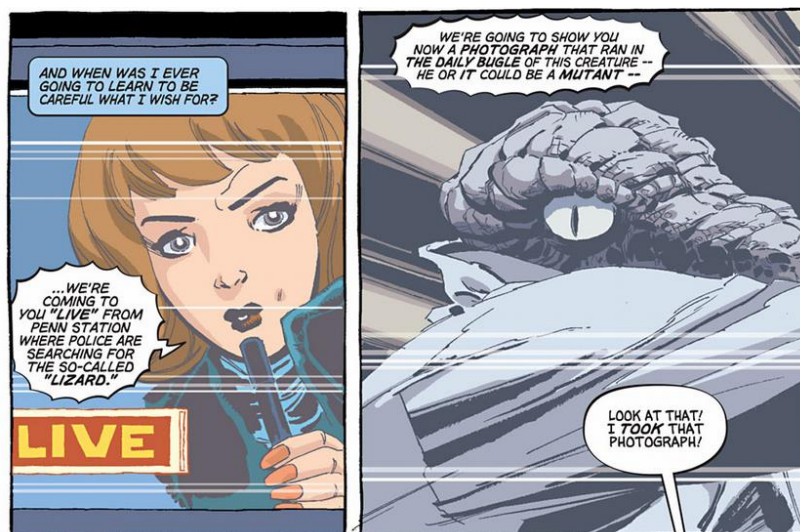
Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 6, p. 11)

O balão-de-linhas-quebradas.

Os balões-de-linhas-quebradas possuem uma única finalidade, representar os sons que estão sendo reproduzidos através de alguma transmissão eletrônica, como televisões e rádios. Segundo Cagnin (2014), no balão-de-linhas-quebradas, os sons e falas emitidos por aparelhos elétricos ou eletrônicos estão em forma de faísca elétrica.

Na figura 28, vemos um canal televisivo fictício, exibindo uma reportagem sobre uma busca que a polícia está realizando para apreensão do vilão Lagarto.

Figura 28 - O balão-de-linhas-quebradas.



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 3, p. 7)

O balão-cochicho.

O balão-cochicho é utilizado nas narrativas sequenciais quando a personagem diz ao seu interlocutor alguma coisa que não pode ser ouvida por um terceiro personagem. Seu uso é bastante popular e apesar de possuir o mesmo formato do balão-fala, sua linha de contorno é pontilhada.

Nas figuras 29 e 30, os personagens que utilizam do balão-cochicho, estão produzindo discursos que apenas podem ser ouvidos por seus interlocutores.

Figura 29 - O balão-cochicho.



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 3, p. 11)

Figura 30 - O balão-cochicho (2).



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 4, p. 7)

O balão-trêmulo.

O balão-trêmulo, “tem as linhas tortuosas como o tremular das ondas. Indica o medo que se sente ou se quer transmitir”. (CAGNIN, 2014, p. 143)

Na figura 31, porém, vemos o balão-trêmulo utilizado com outra finalidade: após uma dura batalha com Homem-Aranha, o vilão Kraven, faz um grande esforço para conseguir produzir sua respectiva fala, representada através do uso desse balão, ou seja, o balão-trêmulo, além da finalidade encontrada por Cagnin (2014), também possui a finalidade de representar a fala trêmula da personagem, não apenas como indicativo de medo, mas também de exaustão.

Figura 31 – O balão-trêmulo.



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 6, p. 15)

Além dos balões.

Além dos balões como forma de apresentação de texto, encontramos outros dois tipos de texto nos quadrinhos: as onomatopeias e o texto-figura.

6.2.2 A onomatopeia.

A onomatopeias nada mais são do uma figura de linguagem que possui a finalidade de imitar sons ou ruídos de origem natural através da escrita. Os sons imitativos das onomatopeias não possuem um significado dicionarizado, apenas buscam fazer uma tentativa de reprodução desses sons, em sua maioria na língua inglesa, devido a influência que os norte-americanos possuem sobre as histórias em quadrinhos.

Cagnin (2014) atesta que a onomatopeia nos quadrinhos possui duplo aspecto: analógico, devido a seu formato e tamanho que tomam os desenhos, motivados pela qualidade, tipo e intensidade dos sons; e linguístico, por empregar o uso de letras, palavras e criação de outras.

Vejamos alguns exemplos de onomatopeia encontrados em *Spider-Man: Blue*.

Na figura 32, o “SNAP” reproduz o som das cordas que amarravam os braços do Homem-Aranha se rompendo. O “BONK” da figura 33, reproduz o som causado pelo soco que o Lagarto recebe do Homem-Aranha. Na figura 34, os quatro repetidos “CUCKOO” reproduzem o som das batidas do relógio de parede encontrado na cozinha de Peter e May Parker, nessa figura ainda, temos a presença de uma segunda onomatopeia, o “EEEEEEET” reproduz o som causado pela chaleira que May Parker segura. Na figura 35, o “HONK HONK” reproduz nada mais do que a buzina produzida pelo carro de Harry Osborn. Na figura 36, o “SNIF” representa o som produzido pelas narinas de Kraven ao cheirar um pedaço do tecido do uniforme de Homem-Aranha. Na figura 37 temos a presença do famoso “SMACK”, que representa o beijo dado por Mary Jane na bochecha de Peter Parker. Por fim, na figura 38 e último quadrinho de *Spider-Man: Blue*, o “CLICK” representa o som produzido pelo botão pressionado no gravador de Peter Parker.

Figura 32 – Onomatopeias.



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 1, p. 9)

Figura 33 – Onomatopeias (2).



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 3, p. 13)

Figura 34 – Onomatopeias (3).



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 4, p. 2)

Figura 35 – Onomatopeias (4).



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 4, p. 8)

Figura 36 – Onomatopeias (5).



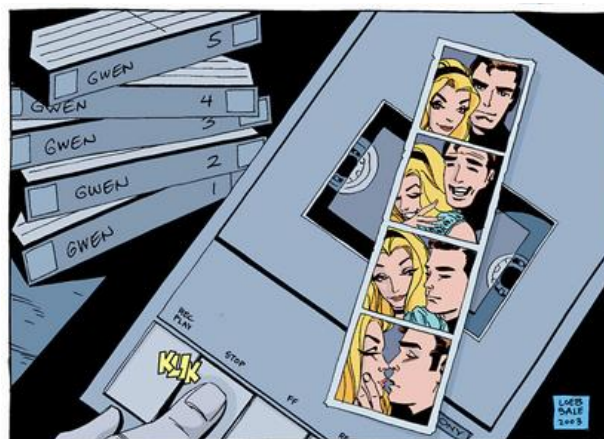
Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 5, p. 20)

Figura 37 – Onomatopeias (6).



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 6, p. 6)

Figura 38 – Onomatopeias (7).



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 6, p. 21)

6.2.3 O texto-figura.

O texto-figura é inserido nas histórias em quadrinhos de maneira muito interessante. Essa mescla entre texto e figura segundo Cagnin (2014), pode exercer duas funções, uma de fixação e outra de ligação das figuras que compõem a cena. Ou seja, uma placa de trânsito, uma placa com o nome da cidade, uma mensagem recebida do celular de algum personagem, uma página de jornal inserida na narrativa, tudo isso fixa o significado do desenho, fazendo a ligação com os outros elementos narrativos dinâmicos do quadro, resultando na identificação da ação. Como a onomatopeia, o texto-figura também possui função figurativa do texto.

Nas figuras 39 e 40, esse texto-figura fica muito bem exemplificado. Na figura 38, Peter Parker segura um cartão de dia dos namorados com a mensagem “Be My Valentine”, em tradução nossa, seja meu namorado. Aqui, o texto torna-se imagem, quando inserido no quadrinho, como texto escrito no cartão. Na figura 40, uma placa posicionada no canto esquerdo do quadrinho indica que aquele edifício é perigoso, por ser um centro de reabilitação de detentos.

Figura 39 – O texto-figura.



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 6, p. 4)

Figura 40 – O texto-figura (2).



Fonte: Loeb; Sale (2011, Spider-Man: Blue 4, p. 6)

7. Considerações Finais.

Após nossas reflexões, nada mais justo do que encerra-la com a epigrafe escolhida como síntese: “história em quadrinhos é um grande ato de equilíbrio” (LODBEL, 1995, p. 206). Equilíbrio entre imagem e texto, estes, os principais constituintes da arte sequencial.

Ambos geradores de significado, no qual um, em sua maioria, sempre busca apoio no outro. E quando tratados como objeto de interpretação, exigem do seu interpretador, ou leitor, que o faça utilizando de ambas as habilidades interpretativas, tanto visuais, como verbais. Se o sujeito não as interpreta ou as analisa concordando imagem e palavra, ele não está interpretando-as de maneira correta.

Os quadrinhos tiveram sua origem como produto da cultura de massas, porém desenvolveram-se de maneira tão grandiosa que revolucionaram o conceito e definição de literatura, e como forma de leitura, passaram a ser considerados um dos principais contadores de histórias. Iniciados como forma de entretenimento simples, descartável, de fácil acesso e leitura, evoluíram de maneira espetacular, e mesclando palavra, imagem e cor, estabeleceram-se definitivamente como nona arte.

Quando seu surgimento ocorreu, por volta do final do século XIX, na forma de tirinhas de jornais, ou *comic strips*, ninguém imaginava a dimensão que essa nova arte tomaria. Com a explosão de centenas de histórias de super-heróis, os quadrinhos invadiram o mundo, para nunca mais serem esquecidos.

No mundo acadêmico, esse campo de pesquisa ainda é recente, porém, desenvolve-se cada dia fervorosamente com grupos analisando os quadrinhos sob inúmeros aspectos, alguns deles sendo sua trama, conteúdo narrativo, plano semiótico, planos estéticos, psicológicos, seu papel na aquisição de escrita e forma de aproximação do jovem à leitura. Tudo a fim de enaltecer o estudo da Arte Sequencial.

REFERÊNCIAS

CAGNIN, A. L. *Os Quadrinhos – Linguagem e Semiótica: Um Estudo Abrangente da Arte Sequencial*. 2.ed. São Paulo: Criativo, 2014.

EISNER, W. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

REIS, C. ; LOPES, A. C. M. *Dicionário de Teoria da Narrativa*. 1. ed. São Paulo: Ática, 1988.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

EISNER, W. *Narrativas Gráficas de Will Eisner*. 1. ed. São Paulo: Devir, 2005.

LOEB, J. ; SALE, T. *Homem-Aranha: Azul*. 3. ed. São Paulo: Mythos, 2003.

LOEB, J. ; SALE, T. *Homem-Aranha: Azul*. 1. ed. São Paulo: Salvat do Brasil, 2015.

MCCLOUD, S. *Desvendando os Quadrinhos*. 1. ed. São Paulo: Makron Books, 1995.

MOYA, A. de. *SHAZAM!*. 2.ed. São Paulo: Editora Perspectiva. 1972

MOYA, A. de. *História da História em Quadrinhos*. 2.ed.