

### 3 ALGUNS ELEMENTOS DOS QUADRINHOS

#### 3.1 O Balão e o Rabicho (Apêndice)

Em princípio, pode-se pensar que as personagens dos quadrinhos não falam. No entanto, elas falam, pensam, gritam, em suma, as personagens de uma história em quadrinhos expressam suas emoções sim, por meio dos balões.

[As personagens dos quadrinhos] realmente não falam; no entanto, os leitores leem suas palavras e têm a impressão de ouvi-las em suas mentes. Essa impressão é criada nos quadrinhos pelo uso de balões de fala, que formam um código bastante complexo. Isso acontece porque, principalmente pelo balão, as histórias em quadrinhos se transformam em um verdadeiro híbrido de imagem e texto, que não podem mais ser separados. O balão é a intersecção entre imagem e palavra. (VERGUEIRO, 2006, p. 56)

Na verdade, os balões indicam a fala de uma dada personagem, mas o texto em si pode ser expresso de diversas maneiras. Pode aparecer como legenda; pode aparecer como comentário; pode aparecer como transição (coisas do tipo “enquanto isso...”); e pode aparecer como comentário do narrador, a exemplo de um texto literário comum. Para cada tipo de texto existe uma convenção mais ou menos padronizada, embora a criatividade de roteirista/desenhista possa alterar os padrões em tese estabelecidos. Vejamos alguns exemplos.

Note-se no exemplo da figura 1 que os balões podem conter falas “normais” ou onomatopeias, com o mesmo rabicho e o mesmo traço do balão, não interrompido, referente à fala.



**Figura 1 – Balões com texto relativo a fala de personagens**  
[Aniquilação 2: A Conquista – Prólogo, Panini, 2008]

No exemplo da figura 2 o “rabicho” reto (fala à direita) indica a pessoa que fala na cena; o balão isolado com traço alterado (espécie de rabicho duplo acima e abaixo do balão) indica que a fala provém de pessoa fora da cena.



**Figura 2 – Balão com texto relativo a fala de outra personagem**  
[Aniquilação 2: A Conquista – Prólogo, Panini, 2008]

No exemplo da figura 3 o texto não reproduz a fala de uma personagem, servindo para situar o leitor no tocante a onde tem lugar a ação. É o que se chama de *recordatório* ou *legenda*.



**Figura 3 – Texto relativo a comentário**  
[Aniquilação 2: A Conquista – Prólogo, Panini, 2008]

Na figura 4, nota-se a linha tracejada do balão, que indica voz baixa, sussurro; na figura 5, nota-se a linha irregular do balão, o que demonstra alguma espécie de emoção, normalmente voz alta, raiva, exasperação.



**Figura 4 – Balão com texto em voz baixa**  
[Constantine: Congelado, parte 3 – Pixel Magaxine Vol. 21, Pixel Media, 2008]



**Figura 5 – Balão com texto demonstrando emoção**

[Constantine: Congelado, parte 3 – Pixel Magaxine Vol. 21, Pixel Media, 2008]

Note-se no exemplo da figura 6 o traço ondulado do balão e o rabicho em forma de bolhas, o que normalmente demonstra o pensamento de uma dada personagem.



**Figura 6 – Balão com texto representando pensamento**

[Los Cuatro Fantasticos, nº 1, Canal Ediciones, 1981]

Muitas vezes o rabicho de um balão se refere a uma personagem que não está em cena, como observado na figura 7. Normalmente, nesses casos, o rabicho aparece cortado.



Trindade, nº 5, Panini, 2009, p. 12.

**Figura 7 – Balão referente a personagem fora de cena**



Caso semelhante é observado nas figuras 8 e 9, em que os rabichos se referem, respectivamente, a uma personagem dentro de um táxi e a uma fala dentro de um prédio; embora o carro e o prédio estejam em cena, não vemos as personagens que falam.



Figura 8 – Balão referente a personagem no interior de um táxi



Figura 9 – Balão referente a personagem no interior de um prédio

Na figura 8, o rabicho termina normalmente apontando para o veículo de onde sai a voz; não é cortado como o da Figura 7. Na figura 8, os dois rabichos da direita terminam em uma espécie de estrela, o que para Ramos (2009) indica um caráter expressivo particular: “A estratégia visual indica que a parede do prédio barrou a passagem do apêndice.” (p. 45) Observe-se ainda na figura 9 que o penúltimo balão da direita indica que a fala vem de uma televisão ou rádio (com o traço do balão alterado), e o último balão da direita (com traço contínuo) indica que a fala vem de uma pessoa, referindo-se ao objeto de onde sai o som.

Como se pode ver, o único limite para os traçados de balões e rabichos é a imaginação ou criatividade do desenhista, condicionada também pelas necessidades semânticas e estéticas da cena. Para Acevedo (1990 *apud* RAMOS, 2009), o balão possui “dois elementos: o continente (corpo e rabicho/apêndice) e o conteúdo (linguagem escrita ou imagem). O *continente* pode adquirir diversos formatos, cada um com uma carga semântica e expressiva diferente.” O traçado considerado mais “neutro” para os balões é o traçado contínuo, simbolizando via de regra a fala de uma personagem; é o *balão de fala*, ou *balão-fala*. “Tudo o que fugir ao balão de fala adquire um sentido diferente e particular. O balão continua indicando a fala ou o pensamento do personagem, mas ganha outra conotação e expressividade. O efeito é obtido por meio de variações no contorno, que formam um código de sentido próprio na linguagem dos quadrinhos.” (RAMOS, 2009)

Aponta-se o aparecimento “oficial” dos balões no final do século XIX, em uma história de *Yellow Kid*. “Descoberto seu potencial, passou a ser utilizado de maneira regular nas histórias dos *Katzenjammer Kids* (*Os Sobrinhos do Capitão*) e *Little Nemo in Slumberland*, tornando-se depois uma marca característica dos quadrinhos.” (VERGUEIRO, 2006, p. 56) Como vimos em 1.1 (na figura 18), isso não é inteiramente verdade, pois o desenho dos balões como os conhecemos hoje já aparecia no Manuscrito do Apocalipse, de 1230, embora evidentemente tal Manuscrito não fosse uma HQ.

Normalmente, as mensagens contidas no balão aparecem em letras de imprensa maiúsculas (caixa alta) e terminam com um ponto de exclamação, ponto de interrogação ou reticências, embora a pontuação possa variar. O tipo e o tamanho de letra usado dentro do balão também são muito importantes, podendo trazer significados diversos à história. Vejamos alguns exemplos.



**Figura 10 – Uso de negrito para ênfase**  
[Ultra: Sete Dias, Pixel Media, 2005]



A figura 10 ilustra o uso do negrito e itálico como ênfase num trecho do discurso, numa situação de fala; provavelmente a personagem empresta mais volume de voz ao trecho em pauta. Na figura 11 vemos as letras maiores para representar o grito da personagem. Note-se o uso do negrito como ênfase, ou seja, aqui temos dois elementos conjugados (negrito e tamanho) para conferir emoção diferente ao discurso.



Figura 11 – Uso de tamanho maior de fonte para ênfase (grito)  
[Asterix e Cleópatra, Editora Record]

Algumas vezes não basta o recurso de alterar as letras; a escolha de cores pode contribuir para chamar atenção para algum detalhe importante. No caso da figura 12, alguns balões aparecem em cores diferentes do branco tradicional, juntamente com o maior tamanho da letra, para trazer variedade à história e dar mais ênfase às falas. Pode-se argumentar também que este recurso traz comicidade à HQ, o que é o caso de Asterix.



Figura 12 – Uso de tamanho maior de fonte e balões coloridos  
[Asterix O Gaulês, Editora Record]

Muitas vezes a cor do balão representa uma mudança de personagem, como ilustra a figura 13:



**Figura 13 – Balão com cor diferente indicando fala característica de personagem**  
[Aniquilação, nº 4, Panini, 2007]

Um recurso muito utilizado é mudar o tipo de fonte para dar ideia de um alfabeto diferente; isto pode significar que o emissor da mensagem está se comunicando em outro idioma, ou que representa uma entidade de outra dimensão, ou até mesmo povos mais antigos. A figura 14 ilustra uma mudança de alfabeto para caracterizar a enunciação de uma profecia (primeiro e último quadrinhos).



**Figura 14 – Uso de alfabeto diferente para caracterizar fala de entidade sobrenatural**  
[Bastard, Vol. 1, JBC]

Ainda retratando a fala alguns super-heróis, de entidades sobrenaturais ou monstros, vejamos as figuras 15, 16 e 17 a seguir.





*Homem de Ferro & Thor, nº 15, p. 20. Panini, 2011.*

Figura 15 – Uso de alfabeto diferente para caracterizar fala de super-herói



**Dormammu em O Capuz**  
Universo Marvel, nº 5, Panini, 2010, p. 132

Figura 16 – Uso de alfabeto diferente para caracterizar fala de entidade sobrenatural





Monstro em *Batwoman - Origem 2*  
A Sombra do Batman, nº 6, Panini, 2010, p. 135

Figura 17 – Uso de alfabeto diferente para caracterizar fala de entidade sobrenatural

Um recurso bastante utilizado é modificar o tipo de letra para traduzir a fala de entidades sobrenaturais, como visto acima, mas também tipos de ambiente, emoções, dentre outros significados. Uma personagem que se encontra, por exemplo, num lugar muito frio pode falar utilizando letras que se assemelhem à ideia de gelo derretendo; histórias de terror muitas vezes utilizam letras de tipologia tal que dê ideia de textos antigos de bruxaria. No caso retratado abaixo (figura 18), o autor preferiu não alterar a letra e sim o balão diretamente. Trata-se do estereótipo da sogra que está “dando um gelo” no genro, e por isso sua fala foi colocada num balão de contorno diferente.



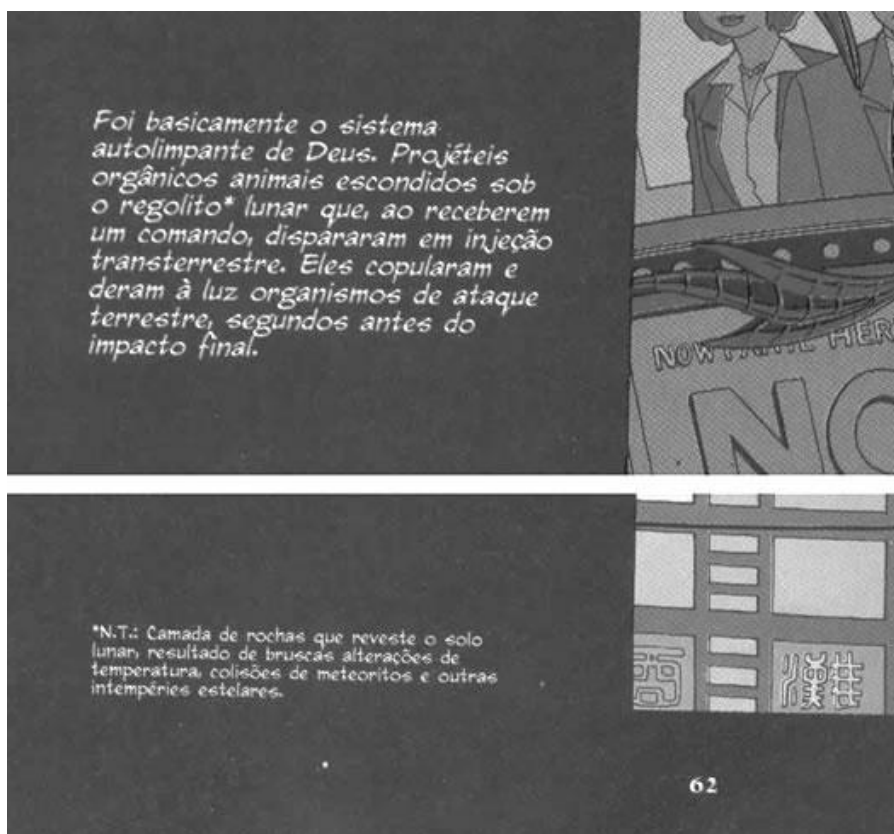
Figura 18 – Balão de formato diferente para transmitir indiferença  
[Revista do Sebrae: *Vendas nº 3*, Sebrae, 2005]

Embora em geral a nota de rodapé seja mais esperada em livros, as revistas em quadrinhos, tanto ocidentais quanto orientais, recorrem a este tipo de nota por diversas razões. A figura 19 abaixo ilustra uma nota de rodapé utilizada para fazer referência a outra história lançada anteriormente por outra editora e que pode, se resgatada, proporcionar melhor entendimento da história atual; a figura 20 apresenta uma

nota de rodapé usada para esclarecer um termo que aparece na história; e a figura 21 também apresenta notas usadas para esclarecer algo do texto, mas neste caso trata-se de um mangá (quadrinho japonês).

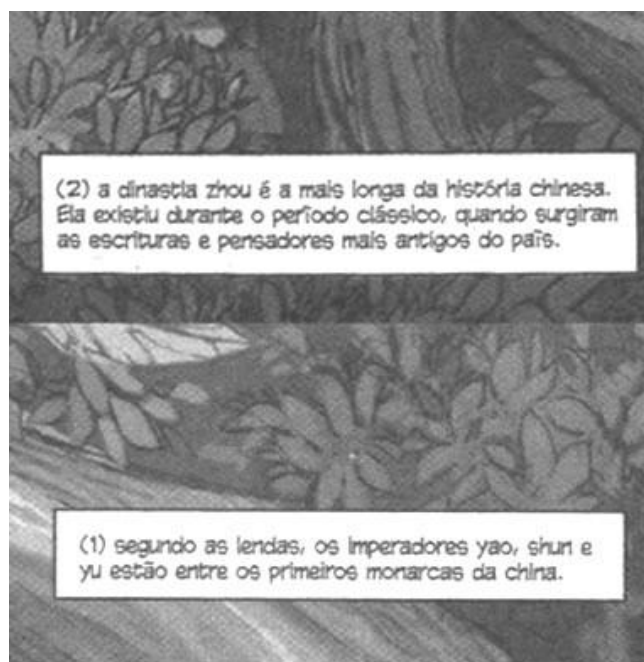


**Figura 19 – Nota de rodapé**  
[Orbital, Magazine Pixel, nº 1, Pixel Media, 2007]



**Figura 20 – Nota de rodapé**  
[Orbital, Magazine Pixel, nº 1, Pixel Media, 2007]





**Figura 21 – Nota de rodapé**  
 [O Tigre e o Dragão, Vol. 11, Panini, 2007]

Outro uso estilizado do tipo de formatação de texto que vai dentro do balão é aquele característico de falas de personagens de outra língua. A convenção é usar os símbolos < e > para delimitar o início e o fim, respectivamente, da fala na outra língua; neste caso, o que aparece no balão é a tradução da fala da personagem para a língua de veiculação da HQ. Veja-se a figura 22, onde os sinais < e > indicam uma língua que não o inglês (que era a língua original da revista):



**Figura 22 – Balão com indicação de tradução de texto de outra língua**



Os colchetes também podem ser utilizados neste caso, como exemplificado na figura 23, onde o texto do mangá original estava em japonês e o texto entre colchetes indica fala na língua inglesa.



*Astral Project*, vol. 3, p. 194. Panini, 2011.

**Figura 23 – Balão com indicação de tradução de texto de outra língua**

Em alguns casos, na primeira ocorrência aparece uma “nota de rodapé” (que pode vir abaixo de qualquer dos quadinhos, ou no final da página) indicando que o texto entre os sinais < e > é a tradução da fala da personagem (“traduzido do russo”, “traduzido do alemão”, por exemplo). A figura 24 exemplifica o recurso, com a indicação do idioma japonês explícita em nota de rodapé.



*Universe Marvel*, Vol. 14, p. 93. Panini, 2011.

**Figura 24 – Balão com indicação de tradução de texto de outra língua**

### 3.2 Tempo e *Timing*

A passagem do tempo nos quadrinhos pode ser representada de diversas maneiras. Em algumas situações, conta-se com o conhecimento de mundo do leitor para “interpretar” a passagem do tempo na história. Por exemplo, todos sabem o tempo que leva uma gota caindo de uma torneira com defeito para atingir uma pia; se um quadrinho representa a gota em formação, outro a gota maior e outro a mesma gota em formação novamente, o leitor já intuiu que o tempo decorrido é equivalente a dois pingos da água da

torneira e que não é um tempo muito longo. Desenhar a queima do pavio que levará à explosão de algumas bananas de dinamite em, digamos, três quadrinhos (um com o pavio longo, outro com ele pela metade, e ainda outro com o pavio curto), já diz ao leitor o tempo decorrido entre o acender do pavio e o explodir da bomba no próximo quadrinho.

Abaixo estão alguns trechos de Eisner (1999) falando do enquadramento do tempo nas histórias em quadrinhos.

Albert Einstein, na sua Teoria Especial (Relatividade), diz que o tempo não é absoluto, mas relativo à posição do observador. Em essência, o quadrinho faz desse postulado uma realidade. O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele “comunica” o tempo. A magnitude do tempo transcorrido não é expressa pelo quadrinho *per se*, como logo revela o exame de uma série de quadrinhos em branco. A imposição das imagens dentro do requadro dos quadrinhos atua como catalisador. A fusão de símbolos, imagens e balões faz o enunciado. Na verdade, em algumas situações, o contorno do quadrinho é inteiramente eliminado, com igual efeito. O ato de colocar a ação em quadrinhos separa as cenas e os atos como uma pontuação. Uma vez estabelecido e disposto na sequência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão do tempo. (p. 28)

O número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo. Por exemplo, quando é necessário comprimir o tempo, usa-se uma quantidade maior de quadrinhos. A ação então se torna mais segmentada, ao contrário da ação que ocorre nos quadrinhos maiores, mais convencionais. Ao colocar os quadrinhos mais próximos uns dos outros, lidamos com a “marcha” do tempo no seu sentido mais estrito. (p. 30)

Os formatos dos quadrinhos também têm uma função. Numa página onde é preciso transmitir uma regularidade de ação, dá-se aos quadrinhos o formato de quadrados perfeitos. Onde o toque do telefone requer tempo (e espaço) para evocar suspense e ameaça, toda uma tira é ocupada pela ação do toque, precedida por uma compressão dos quadrinhos menores (mais estreitos). (p. 30)

Eisner (1999) define *timing* como “o uso dos elementos do tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica”. O *timing*, nesta perspectiva, é a decomposição do tempo em momentos específicos para transmitir uma dada emoção ou realçá-la de alguma forma. Vejamos um exemplo de Eisner (1999):



**Figura 25 – Timing**  
(Eisner, 1999)

Na figura 25, ilustram-se duas maneiras de se representar o tempo. No conjunto da esquerda, o tempo passa da maneira convencional; no conjunto da direita, o momento da morte da personagem é “esticado”, com mais quadrinhos trazendo a ideia da agonia da personagem atingida pelo tiro.

Ainda Eisner (1999):

Uma história em quadrinhos torna-se “real” quando o tempo e o *timing* tornam-se componentes ativos da criação. Na música ou em outras formas de comunicação auditiva, onde se consegue ritmo ou “cadência”, isso é feito com extensões reais de tempo. Nas artes gráficas, a experiência é expressa por meio do uso de ilusões e símbolos e do seu ordenamento. (p. 26)

Por tudo isso, Eisner (1999) resume: “Nas histórias em quadrinhos, o *timing* e o ritmo se entrelaçam.” (p. 30)

Analisando a questão da passagem do tempo nas histórias em quadrinhos, traçando um paralelo com o cinema e utilizando uma perspectiva semiológica, podem-se introduzir alguns conceitos novos no estudo dos quadrinhos.

Cirne (1972) afirma que “o discurso cinematográfico proporciona uma leitura duplamente temporal: existe a leitura do **tempo narrado** e existe a leitura do **tempo narrativo**. Ou seja, no espaço de duas horas e meia (tempo narrativo) podemos receber uma informação correspondente a 4 ou 5 milhões de anos (tempo narrado)”. (p. 53) (grifo nosso) Assim, o tempo narrado será o **tempo do significado**; o tempo narrativo, o **tempo do significante**. José Lino Grunewald (*apud* CIRNE, 1972) distingue três tempos: (1) o **tempo real**, equivalente ao tempo narrativo: a metragem do filme; (2) o **tempo fictício**, equivalente ao tempo narrado: o fato contado; e (3) o **tempo virtual**, o ritmo das imagens sucedendo-se durante a projeção. (p. 53) No entanto, como desenvolve Cirne (1972), o tempo virtual está implícito no tempo narrativo, sendo parte da unidade estrutural do tempo do significante.

Nas histórias em quadrinhos, Fresnault-Deruelle (*apud* CIRNE, 1972), menciona o **tempo da narração** (o dizer / o desenho) e o **tempo da ficção** (o dito / o fato). O tempo da narração dos quadrinhos seria equivalente ao tempo do significante (narrativo) do cinema; o tempo da ficção seria equivalente ao tempo do significado (narrado). Cirne (1972), entretanto, propõe um terceiro tempo para as histórias em quadrinhos: o **tempo da leitura**. No cinema, a “leitura” do filme se desenvolve de maneira linear, imagem após imagem, ou seja, o tempo da leitura se confunde com o tempo narrativo. Na história em quadrinhos, a “leitura” não se prende a uma rigidez narrativa, pois se liberta em várias direções, mesmo em algumas das séries mais tradicionais. O tempo da leitura vai dar conta do fato de que o leitor muitas vezes precisa “parar no tempo” para ler o balão que “parou a imagem”, em conflito com o que vem sendo narrado; ou seja, quando há um corte na dinâmica da sequência dos quadrinhos. (p. 54-55) É o tempo que o leitor leva para “processar” as informações, quando não vêm da forma lógica esperada. Na verdade, o leitor sempre faz uso deste tempo da leitura; às vezes ele vai se confundir com o tempo da narração, e outras vezes o leitor precisará de mais tempo durante a leitura das imagens e do texto.



Por tudo isso, Cirne (1972) conclui:

Se o tempo narrativo configura-se como o tempo do significante, e o tempo narrado como o tempo do significado, chamemos o tempo da leitura – com todas as suas implicações semiológicas –, de tempo significacional, já que em parte se funda sobre os outros dois. (p. 55)

### 3.3 Quadros e Blocos Significacionais

Resumidamente, podemos definir “quadro” como o quadrinho, ou seja, o limite estabelecido pelo requadro, lembrando que muitas vezes o contorno do quadrinho é inexistente, mas o quadro sempre será identificado. O bloco significacional, por sua vez, pode ser definido como “uma área da página constituída em um espaço mais ou menos compacto da narrativa mediante o comportamento posicional dos quadros”. (CIRNE, 1972, p. 60) Em outras palavras, o bloco seria uma unidade de significação e pode consistir de um só ou de diversos quadros. Os blocos significacionais podem ser identificados (1) pela articulação dos quadros no interior da página, (2) pela visualidade da página, ou (3) pela mudança de situação temática ou corte espaço-temporal.

O primeiro caso se dá pela atração de um quadro por outro(s), formando aglomerações de quadros. O segundo caso tem a ver com o aspecto (visualidade): quadros com mesma tonalidade cromática, com mesmo requadro ou outra característica semelhante qualquer. O terceiro caso diz respeito à organização dos quadros em relação ao tema tratado, ao espaço retratado ou ao tempo referido. (CIRNE, 1972, p. 61-62) Vejamos um exemplo de *Tintim*, de Hergé (figura 26).

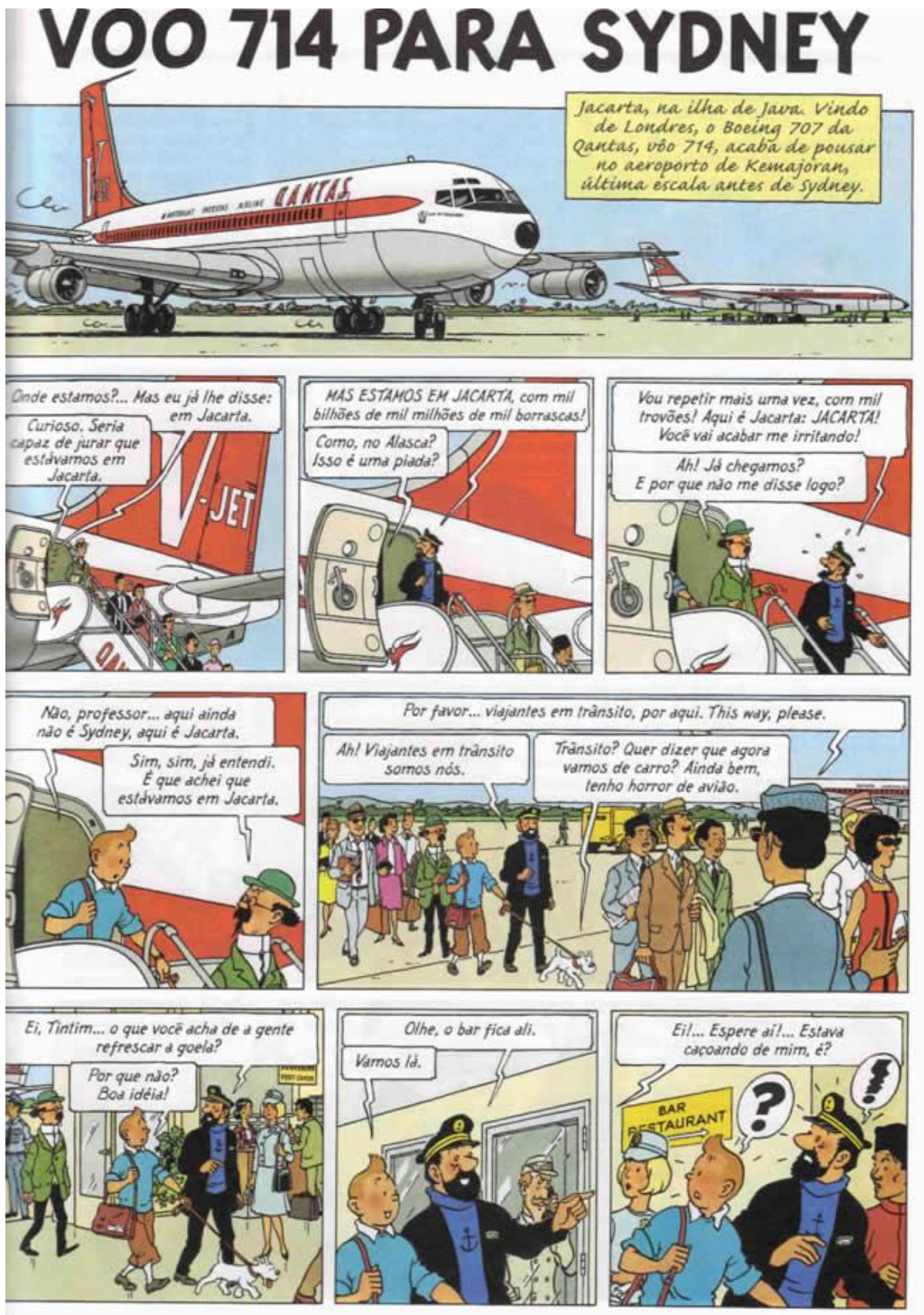
Podemos dividir a página da HQ da figura 26 e identificar seus quadros da seguinte maneira:

<b>quadro 1</b>		
<b>quadro 2</b>	<b>quadro 3</b>	<b>quadro 4</b>
<b>quadro 5</b>	<b>quadro 6</b>	
<b>quadro 7</b>	<b>quadro 8</b>	<b>quadro 9</b>

Deste total de nove quadros, se analisarmos a temática, os tipos de quadros, o desenrolar da ação, em suma os elementos constitutivos da história (texto e desenho), e tentarmos agrupar estes quadros em blocos de significação, teremos:

- bloco 1 – quadro 1 (chegada do avião)**
- bloco 2 – quadros 2, 3, 4 e 5 (saída dos passageiros)**
- bloco 3 – quadro 6 (transição)**
- bloco 4 – quadros 7, 8 e 9 (conversa no corredor)**

Na página analisada, provavelmente não haverá discussão quanto ao agrupamento efetuado, exceto talvez pelo quadro 9, que poderia justificar uma nova transição, e assim um novo bloco. Muitas vezes, no entanto, pode haver mais de uma maneira de se dividirem os blocos.



**Figura 26 – Blocos significacionais**  
[As Aventuras de Tintim: Vôo 714 para Sydney. Cia. das Letras, 2008, p. 1]

É verdade que os quadrinhos são primordialmente diversão. No entanto, embora muito do que vem sendo discutido aqui passe despercebido para o leitor que lê a história em quadrinhos por diletantismo apenas, vê-se que é uma arte complexa, com diversos elementos interligados que acabam por transformar uma mera sucessão de desenhos e textos numa história atraente, criativa e, em muitos casos, profunda, visto que não só alude a fatos do entorno político-histórico-social, mas que também exige do leitor um trabalho mental significativo para identificar, decodificar e ligar todos seus elementos constitutivos de maneira lógica – em tese, como o autor original assim o desejava. Ao contrário do que se pensa, as histórias em quadrinhos não são meramente “leituras para crianças e adolescentes” nem tampouco “superficiais”.

### 3.4 Figuras Cinéticas

No cinema, a sucessão de fotogramas dá ideia de movimento, quando é necessário; nos quadrinhos isso é impossível, pois as imagens são sempre fixas, ou melhor, cada quadro contém imagens em princípio estáticas. No entanto, é preciso dar ideia de movimento, pois personagens e objetos se movem. O artifício usado pelos quadrinistas para dar ideia de mobilidade, de deslocamento físico, de movimento é o que se chama de “figuras cinéticas”.

[As figuras cinéticas] variam de acordo com a criatividade dos autores [...] as mais comuns são as que expressam trajetória linear (linhas ou pontos que assinalam o espaço percorrido), oscilação (traços curtos que rodeiam um personagem, indicando tremor ou vibração), impacto (estrela irregular em cujo centro se situa o objeto que produz o impacto ou o lugar onde ele ocorre), entre outras. (VERGUEIRO, 2006, p. 54)

A criatividade aqui – a exemplo de outros elementos dos quadrinhos – é quem vai determinar o limite (ou o não limite) para os tipos de figuras cinéticas. Vejamos alguns exemplos.



**Figura 27 – Figura Cinética**  
[Condorito, nº 554, Editorial Televisa Chile]



Observe-se no exemplo da figura 27 uma sucessão de figuras cinéticas: primeiramente as linhas indicativas da trajetória do pé de *Coné* antes de tocar a bola; logo depois, a estrela indicando o exato momento do chute (o impacto do pé de *Coné* na bola); a seguir linhas indicando a trajetória da bola; e por fim linhas curvas, próximo à bola, denotando algum movimento circular e/ou rotação da bola.

É interessante notar que algumas linhas cinéticas contêm a onomatopeia com as letras acompanhando o contorno do movimento. É o que se vê nas figuras 28 e 29. (Mais exemplos aparecem em 3.6 e, mais à frente, em 12.1.1.)



Figura 28 – Onomatopeia e linhas cinéticas

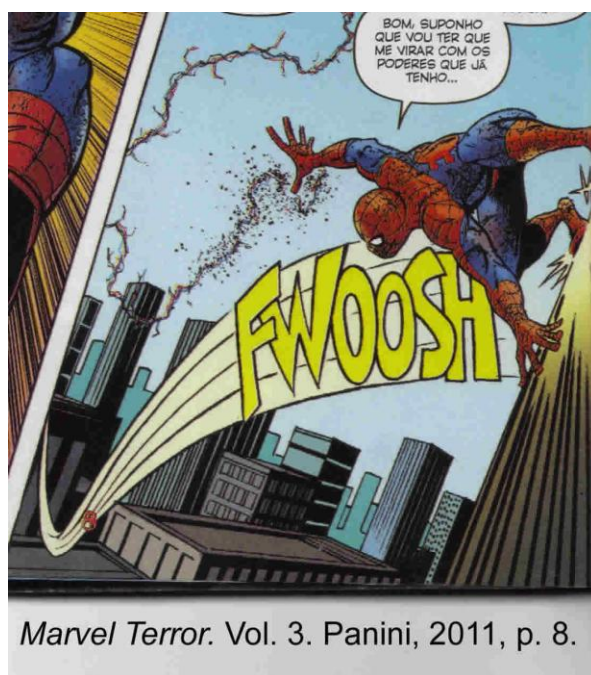
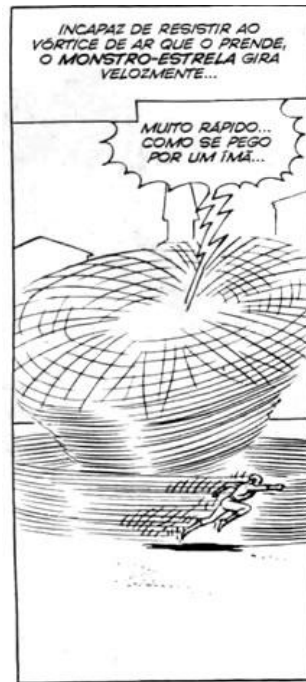


Figura 29 – Onomatopeia e linhas cinéticas

No exemplo da figura 30 vemos linhas circulares indicativas da rotação do monstro Starro e outras linhas circulares indicativas da corrida, também em círculo, de Flash. Note-se que o próprio Starro é representado por meio de linhas que só de longe lembram uma estrela-do-mar (que é sua forma real), pois ele está girando e sua forma se perde para os olhos do leitor.



**Figura 30 – Figura Cinética**

[Arquivo DC – Liga da Justiça da América; *Starro X Flash*. Panini, 2007, p. 27]

A figura 31 mostra raios saindo de um círculo imaginário, demonstrando o momento do impacto da lancha na pedra. Note-se que a onomatopeia (BUMP) daria conta de indicar o impacto, mas as linhas reforçam o momento do acidente. Observem-se ainda as linhas sobre o barco, indicando trepidação com o impacto.



**Figura 31 – Figura Cinética**

[*Dick Tracy*, L&PM, 1985]

A figura 32 mostra linhas em forma de raios, ilustrativas da vibração e/ou alarme do relógio da personagem. No quadrinho da esquerda elas estão mais fortes e no quadrinho da direita mais fracas.



**Figura 32 – Figura Cinética**  
[Dick Tracy, L&PM, 1985]

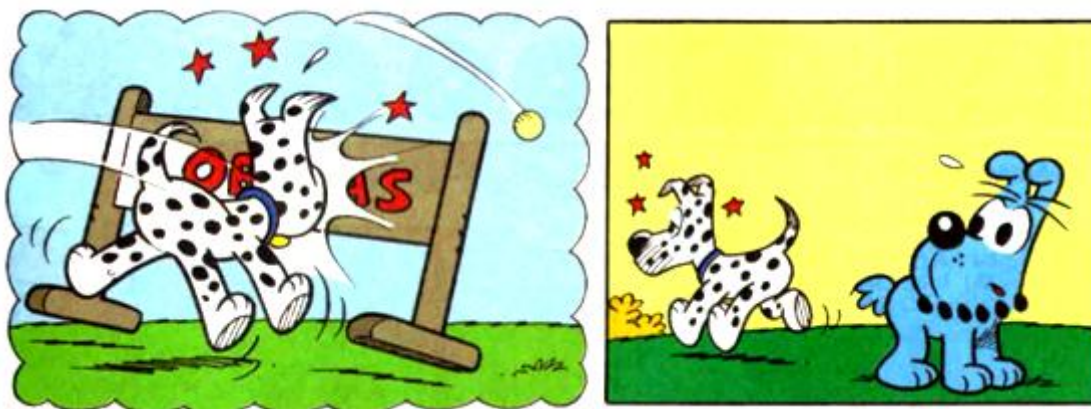
No exemplo da figura 33 vemos que nem sempre a noção de movimento é dada por linhas ou outro tipo de desenho. Aqui o desenhista colocou dois rostos na personagem, um voltado para o quadrinho da direita e outro voltado para o quadrinho da esquerda; como se trata de um mangá com leitura em sentido oriental, da direita para a esquerda, o quadro 1 é o da direita, o quadro 2 é o do meio e o quadro 3 é o da esquerda. Assim, o leitor intui que o menino virou a cabeça da direita para a esquerda e só depois acendeu a tocha.



**Figura 33 – Figura Cinética**  
[Trigun, Vol. 1, Panini, 2007]



O exemplo da Figura 34 é interessante porque traz diversos exemplos de figuras cinéticas. No quadro da esquerda, a linha espessa branca indica o movimento do cão antes do impacto; a estrela branca indica o impacto; as estrelas vermelhas indicam a dor causada pelo impacto e também parte do impacto; e note-se a linha espessa branca indicando a trajetória da bola. No quadro da direita, vemos de novo as estrelas vermelhas indicando a dor resultante do impacto.



**Figura 34 – Figura Cinética**  
[Turma da Mônica, nº 27, Panini, 2009, p. 53]

A figura 35 ilustra diversas figuras cinéticas para representação de diferentes movimentos. As nuvens, indicando a corrida do cão; as linhas parabólicas, indicando a trajetória da bola; as estrelas o chão, indicando os pontos de impacto da bola; e as linhas próximas à bola, indicando vibração ou movimento circular da bola. Além disso, vemos a sucessão de focinhos do cão, dando ideia de seu movimento para cima e para baixo.



**Figura 35 – Figura Cinética**  
[Turma da Mônica, nº 27, Panini, 2009, p. 52]

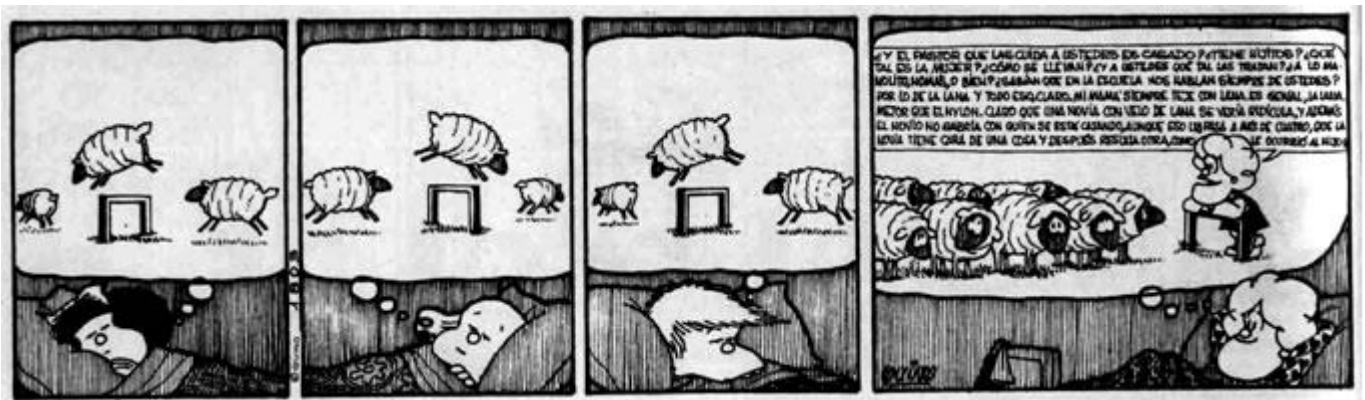
### 3.5 Metáforas Visuais

Outro elemento importante para o entendimento dos quadrinhos é o que chamamos de “metáforas visuais”, que “atuam no sentido de expressar ideias e sentimentos, reforçando, muitas vezes, o conteúdo verbal”. (Vergueiro *apud* RAMA, 2006)

[As metáforas visuais] se constituem em signos ou convenções gráficas que têm relação direta ou indireta com expressões do senso comum, como, por exemplo, “ver estrelas”, “falar cobras e lagartos”, “dormir como um tronco” etc. As metáforas visuais possibilitam um rápido entendimento da ideia. Elas podem estar localizadas dentro ou fora dos balões. Como no caso das figuras cinéticas, sua variedade é infinita. (VERGUEIRO, 2006, p. 54)

A Figura 34 ilustrava uma metáfora visual, com as estrelas vermelhas indicativas de dor; podem ser encaradas como uma metáfora da expressão “ver estrelas”. A seguir encontram-se mais alguns exemplos de metáforas visuais.

A Figura 36 ilustra o que em português conhecemos como “contar carneirinhos”, solução sugerida para quem não está com sono. É importante notar que algumas metáforas visuais, por serem oriundas de provérbios, dizeres ou truísmos universais, terão tradução em diversas línguas, por existirem de modo semelhante em culturas diferentes. Outras, no entanto, são privativas de uma dada língua e/ou cultura.



**Figura 36 – Metáfora Visual**  
[Mafalda, Vol. 10, Ediciones de La Flor]

A história de Gaturro (figura 37) parte da mesma metáfora visual (contar carneirinhos para dormir), utilizada também na Figura 36, e faz desta metáfora visual um trampolim para a temática da história (crítica ao capitalismo), terminando na mesma metáfora visual, só que agora alterada, com diversos animais e não somente carneirinhos.



Figura 37 – Metáfora Visual  
 [Gaturro, Vol. 2, Vergara e Riba Editoras, 2008]

Nos dois primeiros quadros da Figura 38 vemos um tipo de metáfora visual, representando a fala sem pausas, longa e irritante da personagem. Pode-se até ler o que está escrito no balão, mas seu significado é irrelevante; o importante aqui é a mensagem: “ela fala muito”, “sem parar”, "bla bla bla".

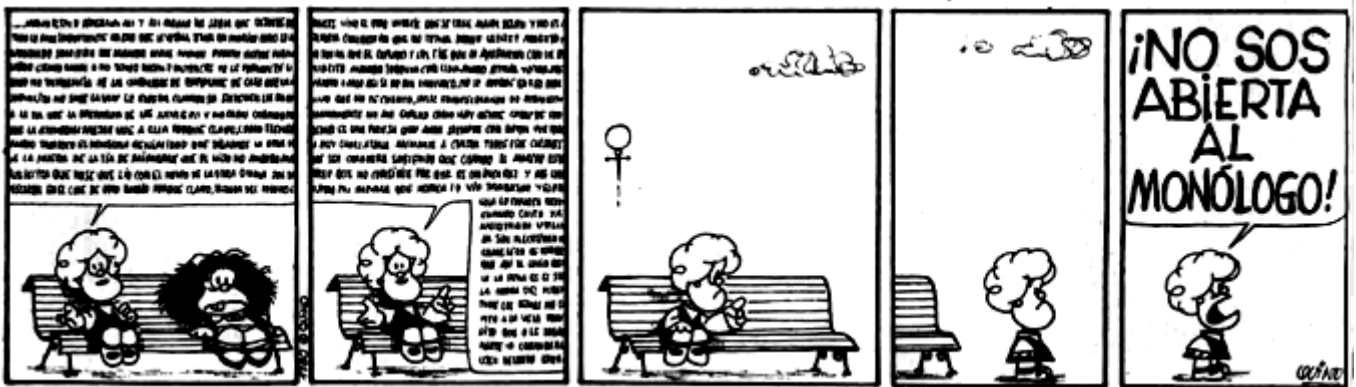


Figura 38 – Metáfora Visual  
 [Mafalda, Vol. 10, Ediciones de La Flor]

O exemplo da figura 39 ilustra, no terceiro quadro, a metáfora mais comum para xingamentos e imprecções: símbolos gráficos, às vezes desenhados, outras vezes símbolos usados na escrita (%&#@!\*&%\$\*).





**Figura 39 – Metáfora Visual**  
[Mafalda, Vol. 10, Ediciones de La Flor]

A figura 40 apresenta, à profusão, a metáfora visual universal para “amor”, “amar”, “estar apaixonado”, “romance”: um ou mais corações.



**Figura 40 – Metáfora Visual**  
[Gaturro, Vol. 2, Vergara e Riba Editoras, 2008]

Os elementos dos quadinhos (e os próprios quadinhos) podem ser encontrados em outros gêneros e veículos. Um exemplo curioso do uso de metáforas visuais na propaganda pode ser encontrado na figura 41. Trata-se de um outdoor com propaganda de um motel em São Paulo, cujo nome optamos por retirar.

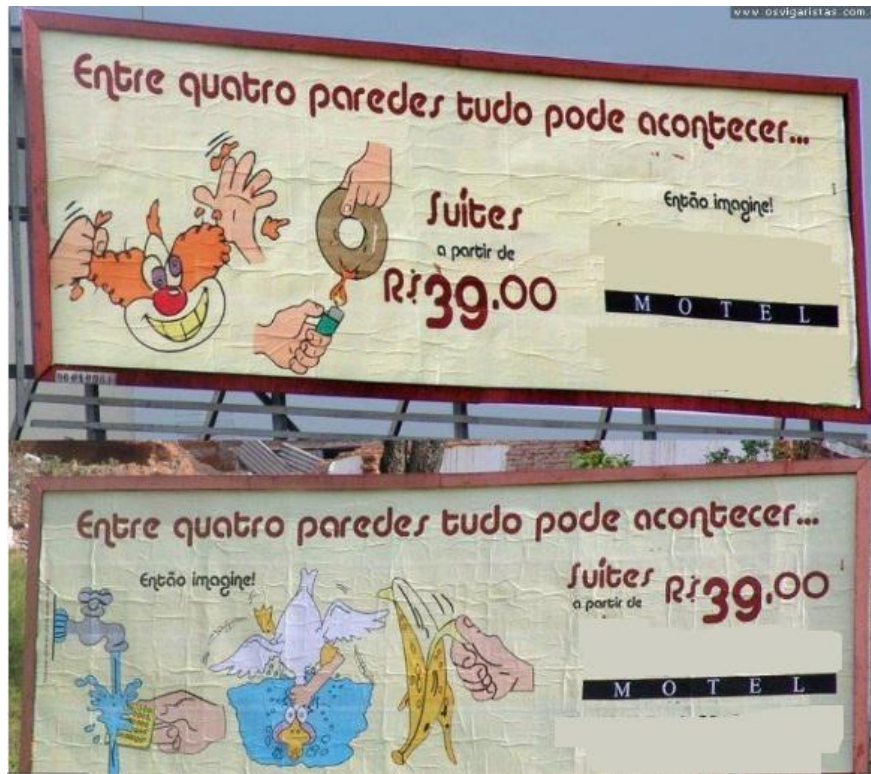


Figura 41 – Metáforas visuais na propaganda

Neste caso, trata-se de metáforas de expressões gírias relacionadas ao ato sexual: no primeiro outdoor, "descabelar o palhaço" e "queimar a rosca"; no segundo, "molhar o biscoito", "afogar o ganso" e "descascar a banana".

### 3.6 Onomatopeias

A rigor, este tópico deveria ser tratado no capítulo relativo a língua, mais especificamente no ponto relativo à Estilística (12.1.1), pois as onomatopeias são um recurso estilístico das línguas. Será abordado em parte aqui por razões práticas, ou seja, por estar diretamente ligado às figuras cinéticas e às metáforas visuais; na verdade, muitas vezes as onomatopeias aparecem como elemento redundante dos dois recursos citados.

Etimologicamente, o *Nouveau Dictionnaire Grec-Français*, de A. Chassang (Paris: Garnier Frères, 1905) aponta o vocábulo “onomatopeia” como vindo do grego (ὄνοματοποιία), “palavra que imita um som”. Muitos estudiosos definiram as onomatopeias; vejamos algumas definições, recolhidas por Aizen (1977, p. 270):

**Wolfgang Kayser:** “Entendem-se por onomatopeias as formações linguísticas que imitam um determinado som natural.”

**Maurice Grammont:** “A onomatopeia, através de seus fonemas, imita os ruídos da natureza ou os lembra de alguma forma. (...) A onomatopeia nunca é uma reprodução exata, mas uma aproximação. Os sons da língua possuem determinadas qualidades, os ruídos da natureza possuem outros, e uns não podem substituir estritamente os outros.”

**Joaquim Mattoso Câmara Jr.:** “Vocábulo que procura reproduzir determinado ruído, constituindo-se com os fonemas da língua, que pelo efeito acústico dão melhor impressão

desse ruído. Não se trata, portanto, de imitação fiel e direta do ruído, mas de sua interpretação aproximada com os meios que a língua oferece.”

É bom lembrar que “nem todas as onomatopeias são palavras. Algumas são um conjunto de fonemas – como, por exemplo, *pfff* – sem estrutura vocabular, porque não possuem vogal de apoio”. (AIZEN, 1977, p. 271) Uma definição mais recente seria:

As onomatopeias são signos convencionais que representam ou imitam um som por meio de caracteres alfabéticos. Elas variam de país a país, na medida em que diferentes culturas representam os sons de acordo com o idioma utilizado para sua comunicação. Assim, a representação do canto de um galo, por exemplo, será feita pelo francês como *ki-ki-ri-ki-ki!*, enquanto o brasileiro representará o mesmo som por *co-co-có-ri-có!* (VERGUEIRO, 2006, p. 62)

Podemos acrescentar aos exemplos acima o inglês, que para o mesmo som do canto do galo diria *cock-a-doodle-doo!*

As onomatopeias não são exclusividade dos quadrinhos, visto que são bastante utilizadas na literatura. Aizen (1977, p. 282-287) apresenta diversos exemplos recolhidos da literatura, alguns dos quais aparecem a seguir:

**Manuel Bandeira:** “Sinos de Belém, pelo que inda vêm / Sino de Belém, bate *bem-bem-bem*. / Sinos da Paixão, pelos que vão! / Sino da Paixão bate *bão-bão-bão*.”

**Raul Bopp:** “Cai, lá adiante, um pedaço de pau seco: *pum*. / Um berro atravessa a floresta.”

**João Guimarães Rosa:** “(...) por resguardar a pessoa do rumo donde vem o vento – o *bafe-bafe* (...) e deu a panca, *troz-troz* forte (...) o revólver ainda em mão (...) e era o *pipôco-paco* (...) o *relincho-rincho* dum poldrinho (...) sempre ouvi *zum* de abelhas.”

**Gil Vicente:** “*Hio! Hio!* barca (...) / Rachador d’alverca, *ha ha!*”

**Clarice Lispector:** “A máquina do parai batia *taque-taque... taque-taque-taque...* O relógio acordou em *tin-dlen* sem poeira. O silêncio arrastou-se *zzzzzz*.”

**Carlos Drummond de Andrade:** O que se escuta, normalmente / pelas ruas sem pauta e solfa / é o canto bárbaro de estouros / regougos pipocas roucos / melhor vertidos em quadrinhos: / *Auch! Grunt! Grr! Tabuum! Plaft! Pow! Waham!*”

As onomatopeias nem sempre foram usadas nas histórias em quadrinhos; no início não existiam. “A ‘trilha sonora’ não tinha grande importância, pois o que mais interessava era o texto – texto abaixo do desenho – que tudo dizia, tudo explicava, tudo descrevia, misturando descrições com diálogos.” (AIZEN, 1977, p. 289) Para Aizen (1977, p. 289), o surgimento do balão deu-se em 1895 com o *Yellow Kid*, de Outcault. Para este pesquisador, o balão surge no mesmo ano do cinematógrafo Lumière e é a partir do cinema que surge a necessidade de mais falas (balões) e ruídos (onomatopeias) nas histórias em quadrinhos, embora os quadrinhos fossem “falantes desde o início”. Com o cinema mudo, as falas e as onomatopeias eram apresentadas por meio de cartazes ou outros recursos gráficos (cf. os primeiros filmes de Chaplin); em 1927 surge o cinema sonoro e a partir daí a história em quadrinhos “vai buscar na trilha sonora cinematográfica mais um elemento que possa dar uma maior movimentação, exprimindo sons e



ruídos que não podiam figurar nos diálogos (balões): o bater de uma porta, o tiro de uma arma de fogo etc.” (AIZEN, 1977, p. 291-292) Com o surgimento da televisão, em 1943, dá-se um fato curioso em relação aos quadrinhos:

As histórias em quadrinhos sofrem o primeiro e grande impacto de um fortíssimo concorrente, pois, até então, apesar do grande sucesso e penetração, o cinema não fora grande rival: tanto como os **comics**, obtém-se a mercadoria mediante pagamento. Já com o surgimento da TV, cada casa com seu aparelho, a imagem surgia real, verdadeira – e, de certa forma, gratuita – em todos os lares.

Como poderiam as histórias em quadrinhos combater em pé de igualdade com a TV? Esta última, além do fator economia, oferece imagem, ação, diálogos, ruídos, criando todo um clima de realidade. E as histórias em quadrinhos, que oferecem? A ilustração/imagem, a ação, os balões/diálogos e as onomatopeias/ruídos. Estas últimas, porém, apareciam de vez em quando, muito valorizadas. Uma das táticas, pois, de se lutar contra a TV seria encher, inflacionar, saturar a ilustração com as onomatopeias, que, com isso, vinham de encontro à “necessidade de reduzir ao máximo os textos”, que é a “obsessão da vida e da cultura atual”. (AIZEN, 1977, p. 294)

A influência das onomatopeias foi (e continua sendo) grande nos quadrinhos, a ponto de Aizen (1977, p. 296) afirmar: “em cada dez onomatopeias e signos gráficos criados pelas histórias em quadrinhos, pelo menos cinco desfrutam do uso corrente na publicidade e duas na linguagem coloquial”. Ressalte-se, porém, que a obra citada data de 1977 e a proporção pode ter se modificado até os dias de hoje.

Se analisarmos a evolução dos balões e das onomatopeias, veremos altos e baixos, em certas épocas mais usados, em outras menos; em alguns tipos de história são muito usados, em outros menos. Ullman, citado por Aizen (1977, p. 279-281) em seu livro *Semântica*, afirma:

De um modo geral, certas situações e ambientes são propícios à onomatopeia, enquanto que outros lhe são praticamente impermeáveis. Florescerá na fala emocional e retórica, cujo efeito geral ajuda a reforçar. Também estará mais no seu ambiente em forma de linguagens espontâneas, não artificiosas e expressivas tais como a fala das crianças, a linguagem coloquial e popular, o calão e a gíria. O poeta e o escritor de prosa artística explorarão naturalmente estes recursos tanto quanto possível. Por outro lado, as variedades de estilo mais restritas, neutras e positivas, usadas pelos cientistas, diplomatas, funcionários públicos, homens de negócio etc., terão pouco ou nenhum lugar para a onomatopeia; nestas formas não emocionais da fala, a expressividade estaria fora do seu lugar próprio, e por isso só muitas raras vezes aparecerá.

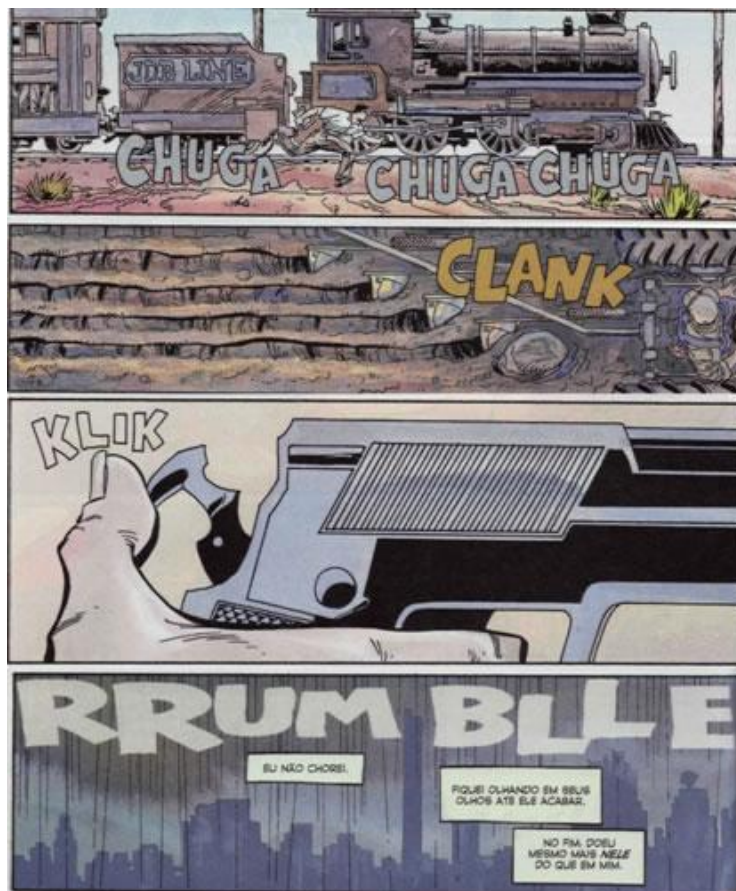
Isto talvez explique por que Harold Foster, quando lançou sua versão quadrinizada de *Tarzan*, lembrava muito as primeiras histórias em quadrinhos: desenhos com textos embaixo. O mesmo vai ocorrer com Foster e seu *Príncipe Valente*, e Burne Hogarth, seu sucessor em *Tarzan*: balões e onomatopeias eram ignorados. Alex Raymond, em seu *Flash Gordon*, começou usando muitos balões, que depois deram lugar a textos/diálogos, sem onomatopeias. Talvez os autores desejassem dar um ar mais “sério” a suas produções.



Vejamos algumas onomatopeias usadas pelas revistas de Maurício de Sousa. Nota-se que há sons aportuguesados e sons do idioma inglês, além de sons provavelmente já criados no português.

*PLOF* (livro sendo fechado com força); *CRINCH* (freada); *FLAP FLAP FLAP* (livro sendo folheado); *ZIUM* (som de mágica sendo feita); *ZIUUM* (Mônica atirando seu coelhinho com força); *BLAM BLAM BLAM* (batidas na porta); *FUÓÓÓÓ!!* (som de corneta); *RONC!* (som de alguém dormindo); *FUNC! FUNC! FUNC!* (cheirando); *GRRR!* (raiva); *PUF* (som de um mago aparecendo); *CHUAC!* (beijo); *AAAUUU!* (lobisomem); *TUF* (barulho surdo); *TAP* (som da batida da palma da mão numa peteca); *BLUB BLUB* (som de alguém bebendo algo); *FLAP FLAP* (bater de asas); *CABRUM* (som de trovão); *ZAZ* (choque); *TCHÁÁÁÁ* (som de chuva caindo forte); *TUM* (barulho surdo); *PAF* (tapa); *SBLOSH* (queda na lama); *CLIC* (clique de botão); *PRIII!* (apito). (Mônica, nº 27, Panini, 2009)

A grande maioria das revistas em quadrinhos de origem inglesa atualmente não tem suas onomatopeias traduzidas, talvez por duas razões: (1) porque a representação dos sons, em inglês, já foi incorporada à “mitologia” das revistas e de suas personagens principais; (2) por razões econômicas, haja vista que muitas vezes, para traduzir a onomatopeia, seria preciso mexer na arte (no fundo, nas imagens), o que seria mais dispendioso por envolver outros artistas. A seguir, uma colagem de algumas onomatopeias não traduzidas do inglês em revista publicada no Brasil (figura 42).



**Figura 42 – Onomatopeias do inglês não traduzidas**  
[Superman: As Quatro Estações, Panini, 2006]



O mesmo ocorre em outros países, onde às vezes as onomatopeias são traduzidas para o vernáculo, outras não. Vejamos a colagem de alguns exemplos de original em inglês, em revista traduzida para o espanhol (figuras 43, 44 e 45).



**Figura 43 – Onomatopeias do inglês não traduzidas**  
[Los Cuatro Fantasticos, nº 1, Canal Ediciones, 1981]



**Figura 44 – Onomatopeias do inglês não traduzidas**  
[Los Cuatro Fantasticos, nº 1, Canal Ediciones, 1981]



**Figura 45 – Onomatopeias do inglês não traduzidas**  
[Los Cuatro Fantasticos, nº 1, Canal Ediciones, 1981]

É comum vermos as onomatopeias como parte da diagramação da página, ou seja, como parte integrante do desenho (cf. figuras 42, 43, 44 e 45 acima). Ainda que sejam sons provenientes de pessoas

ou de animais (figura 44), podem aparecer plasticamente como parte do desenho. Uma variante seria a onomatopeia que acompanha uma figura cinética para mais ênfase no movimento: um *VRUUUUUM* colocado dentro das linhas indicativas de movimento de um carro, por exemplo.

Nos dois quadros da figura 46, as onomatopeias aparecem dentro dos feixes luminosos. Note-se no quadro superior que uma das onomatopeias na verdade é proferida pela personagem da direita e transcende os limites do balão.



**Figura 46 – Onomatopeias dentro do movimento**  
[A Batalha por Blüdhaven, Universo DC nº 3, Panini, 2007]

Em outras ocasiões, as onomatopeias são proferidas por personagens, entidades, vozes do além, e podem aparecer ou não dentro de balões. Vejamos alguns exemplos:



**Figura 47 – Onomatopeias de personagem fora do balão**  
[Pacto das Sombras, Universo DC nº 3, Panini, 2007]

No exemplo da figura 47, a onomatopeia (*AAAAAGGHH!*) é proferida por uma personagem e não está dentro do balão, integrando a parte gráfica da história.





**Figura 48 – Onomatopias de personagem dentro do balão**  
 [Homem de Ferro Inevitável, Marvel Especial nº 1, Panini, 2007]

Na colagem da figura 48, vemos as onomatopias dentro dos balões, indicando surpresa (*HEIN!*), ataque (*IAAH!*) e dor (*HNNNN!*, *...HHHHNNNN...*, *...GGGGG...*, *...UURRRNNN...*).



**Figura 49 – Onomatopias de personagem transcendendo o balão**  
 [Sexteto Secreto, Universo DC nº 3, Panini, 2007]



A exemplo do quadro superior da Figura 49, temos na parte de cima uma onomatopeia transcendendo o balão, para enfatizar a dor/surpresa ou esforço físicos excessivos (GUHHTTT!); além disso, os caracteres são maiores, de outro tipo e coloridos, recursos muito usados para trazer mais emoção ao desenho.



**Figura 50 – Onomatopeia da campanha de Dylan Dog**  
[Dylan dog, Vol. 1 e Vol. 2, Edição Fechada, Conrad, 2001]

A figura 50 apresenta dois quadros de *Dylan Dog, O Investigador do Pesadelo*, detetive criado pelo italiano Tiziano Sclavi em 1986; a personagem, segundo o próprio ator, foi baseada no ator inglês Rupert Everett. As histórias misturam terror, aventura, sexo e humor, e uma das características da casa onde mora Dylan Dog é sua campainha, que emite um grito de terror quando acionada. É esta onomatopeia que está ilustrada na Figura 50, o que explica a surpresa da personagem feminina do quadro da direita. Atente para o assistente do detetive, Grouxo, inspirado em Groucho Marx, um dos famosos irmãos Marx. Na verdade, muita coisa em Dylan Dog é alusiva a filmes e textos de terror: ele mora em Londres, na Craven Road nº 7 (nome inspirado em Wes Craven, diretor de filmes de terror), dirige um velho fuscão de placa DYD 666 (DYD sendo as iniciais de Dylan Dog, e 666 a marca do demônio).

O mesmo tema da campainha é explorado de forma humorística pelo argentino Carlos Trillo (roteirista) e pelo espanhol Jordi Bernet (desenhista), em *Cicca Dum-Dum*, uma dançarina de cabaré de Chicago, no tempo dos gângsteres, uma doce e ao mesmo tempo desvairada ninfomaníaca que se mete em diversas confusões. A figura 51 mostra um de seus pretendentes tocando a campainha de sua residência. O que ele pensa ser um som estranho de campainha na verdade são os gritos de Cicca, que faz amor com seu namorado (explicitamente mostrado no quadro anterior, que não está na figura).



Figura 51 – Onomatopeia da campanha de *Cicca Dum-Dum*  
[*Cicca Dum-Dum*, Zarabatana Books, 2008]

Como vemos, embora existam algumas padronizações em relação a alguns elementos das histórias em quadrinhos, é a criatividade do roteirista e do desenhista, aliada às necessidades do tema, da história e do público leitor que vai ditar como estes elementos serão apresentados na página.

### 3.7 A Linguagem dos Quadrinhos: Desenho e Roteiro

Vale discorrer, ainda que brevemente, sobre alguns aspectos relativos à linguagem dos quadrinhos, visto que a tendência hoje é considerar as HQs de forma independente, com sua própria linguagem, independente, por exemplo, da literatura. No passado, a vinculação entre quadrinhos e literatura era tão grande que as HQs de modo geral eram englobadas no que se chamava de “literatura da imagem” ou “narrativa em imagens” (GUBERN, 1979); era então comum tentar descobrir “a que nível e em que categoria da literatura em geral se situaria o *comic*”. (GUBERN, 1979, p. 12) Hoje em dia, os quadrinhos são considerados uma forma de arte com linguagem autônoma e características próprias. Consoante Ramos (2009, p. 17), “quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens”.

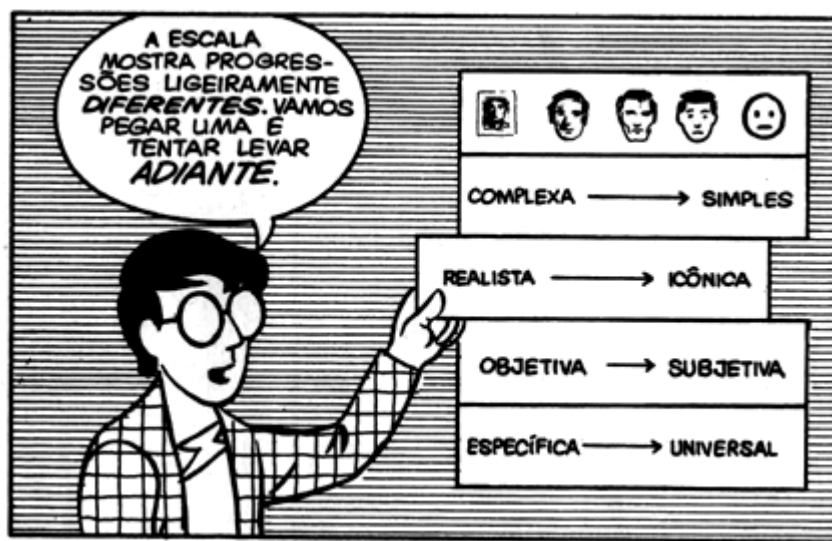
Essa linguagem evidentemente contém elementos gráficos (desenho) e escritos (roteiro). McCloud (2005, p. 47) reconhece que em geral “roteiro e desenhos são vistos como disciplinas separadas; escritores e artistas, como linhagens diferentes”, mas ele mesmo assinala que as “‘boas’ histórias são aquelas que combinam essas formas diferentes de expressão de uma maneira harmoniosa”; daí a necessidade de trabalharem de mãos dadas desenhistas e roteiristas. Em resumo, “palavras, imagens e outros ícones são o vocabulário da linguagem chamada história em quadrinhos”. (MCCLLOUD, 2005, p. 47)

Não é objetivo deste trabalho descer a detalhes muito particulares, mas é preciso dizer algumas palavras sobre níveis de realismo e abstração, para que fique mais fácil entender em profundidade a

linguagem das HQs. Para tanto, consideremos primeiramente os conceitos de “informação recebida” e “informação percebida”:

Imagens são **informações recebidas**. Ninguém precisa de educação formal pra “entender a mensagem”. Ela é instantânea. A escrita é **informação percebida**. É preciso conhecimento especializado pra decodificar os símbolos abstratos da linguagem. Quando as imagens são mais abstraídas da “realidade”, requerem maiores níveis de percepção, como as **palavras**. Quando as palavras são mais audaciosas, mais diretas, requerem níveis **inferiores** de percepção e são recebidas com mais **rapidez, como imagens**. (MCCLLOUD, 2005, p. 49) (ênfase do autor)

É McCloud (2005, p. 46) ainda quem apresenta algumas formas de se caracterizarem os diferentes níveis de realismo e abstração, como ilustra a Figura 52.

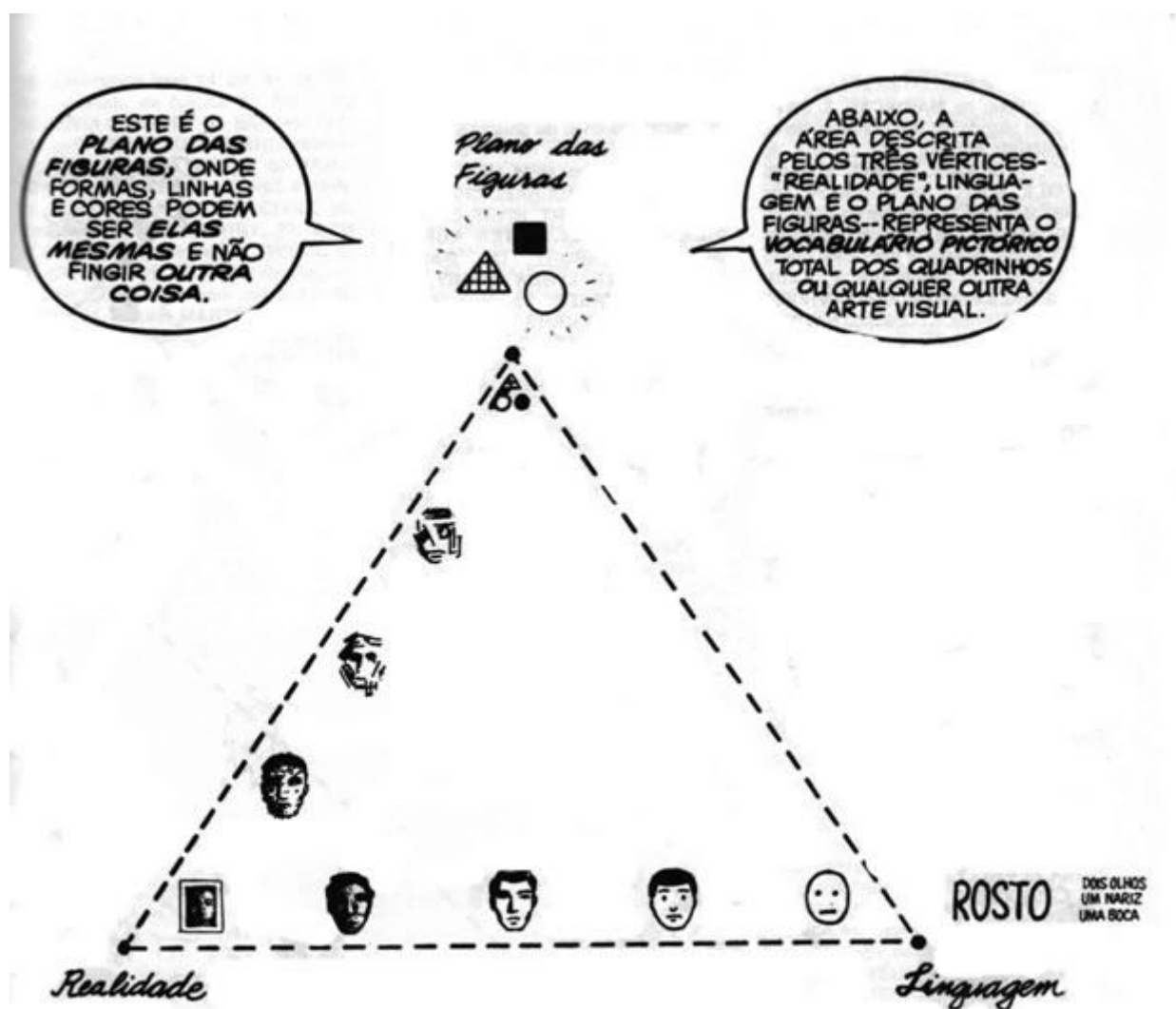


MCCLLOUD, 2005, p. 46.

Figura 52 – Escala de imagens

As HQs farão uso de maior ou menor grau de imagens realistas ou icônicas, com o respectivo grau de palavras exigidas, de acordo com o estilo do desenhista e do roteirista, muitas vezes levando em conta o gênero, o tema e o público-alvo. Para entender melhor os diferentes níveis de representação (desenho e palavras) da arte em geral, e especificamente do universo das HQs (aqui se incluindo as charges e os cartuns). (Veja-se a Figura 53.) Nesta figura, o vértice “linguagem” na realidade se refere às palavras, ao texto, ao roteiro – não confundir com a “linguagem dos quadrinhos”. Ainda nesta figura, na linha de base, após o último desenho da direita, McCloud inclui uma representação puramente escrita (ROSTO) e uma definição (DOIS OLHOS, UM NARIZ, UMA BOCA), como mais duas possíveis “representações” de um rosto, neste caso feitas exclusivamente por meio das palavras.





MCCLLOUD, 2005, p. 51.

Figura 53 – Plano das figuras, da realidade e da linguagem

O preenchimento da área deste triângulo (figura 53) com toda a variedade das HQs criadas até hoje (e por serem criadas) refletiria o “universo dos quadrinhos”.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- AIZEN, Naumin. Onomatopéias nas histórias em quadrinhos. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.
- ARASHIRO, Paulo César. **A História das Histórias em Quadrinhos**. Disponível em: <[http://www.centraldequadrinhos.com/v4/Por%20dentro/Artigos/historia\\_hqs.htm](http://www.centraldequadrinhos.com/v4/Por%20dentro/Artigos/historia_hqs.htm)>. Acesso em: 29 mar. 2009.
- CIRNE, Moacy. **BUM!** A explosão criativa dos quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1971.
- CIRNE, Moacy. **Para Ler os Quadrinhos**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1972.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- GONÇALO JUNIOR. **A Guerra dos Gibis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- GUBERN, Román. **Literatura da Imagem**. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil S. A., 1979. Biblioteca Salvat de Grandes Temas, vol. 57.
- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.
- RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.
- VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Ângela, *et al.* **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2006.