

8 QUADRINHOS E INTERTEXTUALIDADE

A intertextualidade *strictu sensu*, como postula Koch (2006), “ocorre quando, em um texto, está inserido outro texto (intertexto) anteriormente produzido, que faz parte da Memória social de uma coletividade ou da memória discursiva dos interlocutores”. Pode ser explícita, quando no texto é feita menção à fonte do intertexto (citações, referências, menções, resumos, resenhas e traduções), ou implícita, quando não há menção à fonte do intertexto (paródias, paráfrases, menções a trechos de obras literárias ou canções populares, bordões de programas humorísticos, provérbios, ditos populares, frases feitas). O estudo da intertextualidade é complexo e suas variedades e implicações são muitas, mas neste trabalho ficaremos restritos à definição acima, sem abordar outros autores e outras noções sobre intertextualidade. Assim, não abordaremos sua relação com a interdiscursividade, ou seja, “o conjunto de discursos (de um mesmo campo discursivo ou de campos distintos, de épocas diferentes)”. (MAINGUENEAU, 2006) Por isso, ficamos com a definição acima, de Koch (2006), complementada por esta, de Maingueneau (2006): “Intertextualidade envia tanto a uma propriedade constitutiva de todo texto, como ao conjunto das relações explícitas ou implícitas que um texto mantém com outros textos. Na primeira acepção ele é uma variante de interdiscursividade.” Assim, não mencionaremos termos como intertextualidade tipológica, estilística, intergenérica, nem architextualidade, metatextualidade, hipertextualidade, polifonia, dentre outros, instrumentalizando o contexto genérico de intertextualidade apenas para satisfazer nossos propósitos aqui, que são de caráter introdutório e superficial.

Em qualquer situação da vida diária, da fala, da escrita, da produção acadêmica e, o que nos interessa de perto aqui, da arte de modo geral, a intertextualidade, explícita ou implícita, se faz presente em diversas ocasiões. As histórias em quadrinhos não são exceção e contêm referências explícitas e implícitas a situações várias (cultura, sociedade, religião, política, literatura, cinema) e a outras histórias em quadrinhos, seus títulos, personagens e tramas. Estudar o intertexto presente nos quadrinhos pode ser muito interessante e seria uma tarefa de bastante utilidade para se compreender mais a fundo a “fala”, a “voz” dos quadrinhos e sua inter-relação com outros textos e outras formas de manifestação artística.

Maingueneau (2006) afirma que “é, sobretudo, para tratar da literatura que falamos de intertextualidade, ou, mais amplamente, quando nos referimos a textos no sentido forte, a obras”. Ao se concordar com esta afirmação, está-se concordando também com o fato de serem as histórias em quadrinhos uma linguagem autônoma, desfazendo-se assim o que se pensa de modo geral, ou seja, que as histórias em quadrinhos são uma forma de literatura. Consoante Ramos (2009):

Chamar quadrinhos de literatura, a nosso ver, nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (caso da literatura, inclusive a infantil) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário. 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.

Como era de se esperar, a intertextualidade nos quadrinhos pode tomar as mais diversas formas, algumas das quais virão exemplificadas abaixo.



Marusaku, Vol. 1, p. 21, Conrad, 2006.

Figura 1 – Intertextualidade: referência a topônimos

A Figura 1 apresenta um exemplo de intertexto – referência a topônimos – que alude à cidade norte-americana de Los Angeles (na história, “Los Angilas”) e ao estado onde se localiza, Califórnia (na história, “Cauliflower”). Ressalte-se a comicidade do termo escolhido, pois *cauliflower* em inglês significa *couve-flor*. Neste ponto vale indagar se o intertexto muito óbvio e que traz à mente imediatamente a referência configura uma intertextualidade explícita ou implícita. A exemplo de Koch (2006), preferimos considerá-lo como intertextualidade implícita, pois não há menção explícita da fonte.



Marusaku, Vol. 1, p. 34, Conrad, 2006.

Figura 2 – Intertextualidade: referência a outras obras (quadrinhos)

O intertexto na Figura 2 refere-se a um outro mangá, ou seja, a uma outra história em quadrinhos [Patrulha Estelar], como apontado na nota do tradutor.



Figura 3 – Intertextualidade: referência a outras obras (animê)

O exemplo da Figura 3 faz referência, no primeiro quadrinho, ao tema musical do *animê* *Ultraman*, como apontado na nota do tradutor; trata-se de intertextualidade implícita que relaciona o mangá (história em quadrinho) ao *animê* (desenho animado japonês) e aos versos de sua canção-tema (intertexto). Mais abaixo, o exemplo acima faz referência a outra personagem, *Garamon*, ainda do *animê* *Ultraman*. Aqui, portanto, a referência é a outra obra que não história em quadrinhos, neste caso um desenho animado japonês, com alusões a uma canção e a uma personagem do mesmo *animê*.

Aqui vale um comentário importante. O termo “intertextualidade” obviamente remete a “texto”, ou seja, discurso escrito ou falado. No entanto, a exemplo do que vimos acima, nem sempre as referências são feitas a outros textos e sim a outras linguagens, ou seja, nem sempre a intertextualidade tem a ver com signos linguísticos propriamente ditos, e sim com outros conjuntos de signos. Por isso, poder-se-ia tentar postular uma espécie de “intertextualidade semiótica”, quer dizer, a menção, explícita ou implícita, a conjuntos de signos (intertexto semiótico) diferentes entre si. O termo “intertexto” neste caso perderia a referência ao “texto” propriamente dito e assumiria o sentido aproximado de “inter-relação”. No caso da canção do *animê* Ultraman, prevalece o “texto”, visto se recorrer à letra da canção, aos versos; no caso da personagem *Garamon*, um nome, a noção de intertextualidade começa a ficar difusa, pois se o nome é “escrito/falado”, portanto “texto”, a referência não é a um texto propriamente dito, e sim a uma personagem (poderia ser a uma pessoa). O que dizer de uma referência, por exemplo, num poema, à Quinta Sinfonia de Beethoven, ou simplesmente a “tchan, tchan, tchan, tchan”? A noção de “intertextualidade” se aplica, a meu ver – algo dentro de algo –, mas o “intertexto” neste caso seria uma peça musical, embora referida por um nome escrito em caracteres latinos, por exemplo, portanto, um “texto”.



Figura 4 – Intertextualidade: referência a outras personagens (nomes de personagens com alterações fonéticas)

O exemplo da Figura 4 é interessante porque continua a fazer alusão a uma personagem de outra história em quadrinhos [*Superman*] e sua identidade pública [*Clark Kent*]. O que torna a referência mais relevante ainda é o fato de o autor ter adaptado o nome original inglês às regras fonéticas do idioma japonês.

Algumas palavras ou expressões usadas por algumas personagens dos quadrinhos tornam-se verdadeiros "bordões" e muitas vezes são resgatadas mais à frente por outras publicações, bem provavelmente como homenagem dos autores. É o caso de "hora do pau", célebre bordão do Coisa (Quarteto Fantástico), como ficou conhecido em português, na Figura 5 proferido por Deadpool.



Figura 5 – Intertextualidade: referência a falas de outras personagens

No caso da Figura 6, nesta obra de Akira Toriyama é feita uma referência, por meio da onomatopeia *nekoamehaaaaaa!!!!* a outra de suas obras [*Dragon Ball*], especificamente ao grito da personagem principal [*Son Goku*] quando ataca seus oponentes, onomatopaicamente representado por “*kamehameha*”. Diga-se ainda que este *kamehameha* é historicamente o nome do rei Kamehameha I (1758-1819), nativo do Havaí que unificou todas as ilhas do arquipélago com um único governo centralizado. Coincidência ou intertextualidade? Carvalho (2006, p. 59), em sólida análise dos mangás *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, lembra que, em japonês, o grito *kamehameha*, na verdade o nome de um golpe nas lutas da história, significa “golpe da tartaruga”, estando assim dentro do “melhor estilo das artes marciais”, que têm os nomes de seus golpes inspirados na natureza. Como classificáramos este tipo de intertextualidade? Na tradução para o português, o fato continua sendo caso de intertextualidade (ou referência), ou só o seria no original em japonês?



Figura 6 – Intertextualidade: referência a outras obras (onomatopeia)

A Figura 7 mostra uma das páginas de *Marusaku*, de Akira Toriyama, que porta no título uma alusão [*Dragon Boy*] a outra obra do mestre japonês, *Dragon Ball*.



Figura 7 – Intertextualidade: referência a outras obras (personagem)

Observe-se que os casos de intertextualidade apresentados até aqui fazem referências a obras externas ou a obras do mesmo autor.



Nekomajin, p. 111. Conrad, 2006.

Figura 8 – Intertextualidade: referência a outras obras (personagem)

O *super sayagin* mencionado no primeiro quadro da Figura 8 é personagem de *Dragon Ball*, de Toriyama; a roupa e a aparência da personagem aqui retratada parecem em muito com a personagem referenciada de *Dragon Ball Z*, o que traz bastante “credibilidade” à brincadeira. No quadro da direita, embaixo, o primeiro balão fornece a explicação para a referência, aproveitando as entrelinhas para divulgar a outra obra do mestre Toriyama, ao passo que o último balão fecha a piada, com a personagem (que se parece muito com *Son Goku*, de *Dragon Ball*) perguntando a nacionalidade do tal *super sayagin*, quando todos os leitores já sabem que é japonesa. Vê-se que a intertextualidade, neste caso nos quadrinhos, não somente traz a referência implícita ou explícita, mas também a utiliza para efeitos especiais na narrativa.

Semelhante ao que aparece na Figura 8, as imagens da Figura 9 também fazem referência a uma personagem de *Dragon Ball Z* [Freeza], aqui chamada (ver último quadrinho da direita, embaixo) de “*Mestre Creeza*”. Quem acompanhou a saga de *Dragon Ball* e de *Dragon Ball Z* identifica a referência não só no nome alterado como também na figura da personagem retratada de corpo inteiro no último quadrinho.



Nekomajin, p. 132. Conrad, 2006

Figura 9 – Intertextualidade: referência a outras obras (personagem)



Figura 10 – Intertextualidade: referência a outras HQs (personagem)

A personagem *Ion*, intertexto dos últimos balões da Figura 10, sofreu uma transformação em outra saga e aqui aparece diferente, com outros poderes. A nota de rodapé, na legenda em preto, [“Saiba o que aconteceu em Lanterna Verde 3”] explica o fato ao leitor que não acompanhou a HQ paralela, ao mesmo tempo em que divulga outra publicação da mesma editora. Diga-se de passagem que é muito comum nas HQs americanas, especialmente da DC e da Marvel, a publicação de sagas ou minisséries paralelas a outras revistas; em tese, o leitor interessado, ou o fã, é “obrigado” a comprar a(s) revista(s) que lê regularmente e alguns números de outras (por vezes muitas) em que a nova história se desdobra, além da minissérie que normalmente é publicada isoladamente de forma seriada. Assim, durante o desenvolvimento da história, o leitor vai encontrar detalhes, aprofundamentos, origens e explicações para os fatos da história central nas demais revistas. No fundo, trata-se de uma grande estratégia de vendas.

Fato semelhante ocorre na Figura 11. A personagem faz referência a outra minissérie da DC, 52. Mais uma vez nota-se que os *comics* estão interligados, seja por um processo natural de criação, seja por estratégias de vendas.



(*) No número 11 de 52. – N. do E.

Prelúdio para a Crise Final, Vol. 1, p. 77. Panini, 2008.

Figura 11 – Intertextualidade: referência a outras HQs (fatos e local)



Contagem Regressiva, Vol. 9, p. 63. Panini, 2009.

Figura 12 – Intertextualidade: referência a outras HQs (texto)

A Figura 12 contém no último balão da direita a fala de uma personagem neste momento externa ao quadrinho: “...Quem controla os monitores?” A frase é bastante semelhante a outra proferida por uma personagem da novela gráfica *Watchmen*, de Alan Moore (texto) e Dave Gibbons (arte): “Who watches the watchmen?” [“Quem vigia os vigilantes?”]. A referência não foi notada pelo tradutor – hipótese mais plausível em nossa opinião –, ou foi deixada sem nota de rodapé supondo que o leitor desta HQ conheça o universo dos quadrinhos e portanto identificará a citação. Este tipo de referência é bastante comum no que se chama em alguns círculos de “a mitologia dos quadrinhos”, ou seja, as relações e inter-relações entre tramas, personagens, títulos e cenários das HQs.



Figura 13 – Intertextualidade: referência a personagem de HQ
(Grooveweb, p. 94, Magazine Pixel nº 1, Pixel Media, 2007.)

A Figura 13 apresenta, do lado esquerdo, uma referência ao *Yellow Kid* [*Menino Amarelo*], personagem da que é considerada a primeira história em quadrinhos ocidental. Na verdade, este caso não trata diretamente de intertexto, pois não é o “texto” que faz alusão à personagem *Yellow Kid*, mas sim sua camiseta – o *Menino Amarelo* sempre vestia uma camiseta amarela (daí o nome pelo qual ficou conhecido) com um texto impresso nela, que fazia parte da “trama” da HQ ou tira. O “intertexto” aqui é a imagem; seria este um exemplo de “intertextualidade semiótica”, como postulamos acima? Ou de “referência/alusão”, termos presentes nos estudos de intertextualidade? Como já dissemos, não abordaremos aqui esta questão em profundidade.

Na Figura 14, que contém a página 193 do mangá *Marusaku*, vemos, no primeiro quadrinho da esquerda, a página 160 da mesma revista; aqui a referência representa um outro mangá que está sendo lido no momento pela personagem que aparece completamente no quadrinho da direita, embaixo. Neste caso, a intertextualidade é explícita, embora não haja “referências” no sentido acadêmico do termo. Além disso, este trecho do mangá parte do intertexto no primeiro quadrinho para chegar ao metaquadrinho do último, visto que a personagem lê um mangá e está dentro de outro mangá; o recurso é ainda mais enfático por estar o intertexto (a página 160) dentro da mesma história.



Figura 14 – Intertextualidade: referência à mesma obra



Figura 15 – Intertextualidade: referência a outras obras (literatura)

A Figura 15, no quadrinho da direita, faz referência ao *Gollum*, antes chamado *Sméagol*, personagem de *Senhor dos Anéis*, a famosa trilogia de J. R. R. Tolkien [na verdade composta também por um livro introdutório, *O Hobbit*]. Outro exemplo de referência à literatura pode ser encontrado na Figura

16, em que se faz alusão a uma obra de Shakespeare [*Rei Lear*], fato detectado pelo tradutor; em princípio, a referência aqui pode ser considerada implícita, pois não aparece com a fonte de onde foi retirada (livro, editora, cidade, edição, ano) – minha interpretação –, mas também pode ser considerada explícita, pois Shakespeare e sua obra *Rei Lear* são bastante conhecidos e de domínio público. A nota do tradutor contribui para tornar a referência mais explícita ainda.



Contagem Regressiva, Vol. 9, p. 8. Panini, 2009.

Figura 16 – Intertextualidade: referência a outras obras (literatura)



Contagem Regressiva, Vol. 9, p. 16. Panini, 2009.

Figura 17 – Intertextualidade: referência a outras obras (literatura)

A Figura 17 contém outro exemplo de intertextualidade, com referência ao título do livro *O Senhor das Moscas* [*Lord of the Flies*], de William Golding. O intertexto aqui pode ser considerado de caráter implícito ou explícito, da mesma forma que o intertexto presente na Figura 16.

Ainda considerando referências também feitas a outras obras e personagens fora do universo dos quadrinhos, a Figura 18 contém referência a um conhecido livro de Douglas Adams, *O Mochileiro das Galáxias* (quadro da esquerda, embaixo). Já a Figura 19 apresenta referência à famosa personagem Miss Marple, criada por Agatha Christie (quadrinho central, embaixo).



John Constantine Hellblazer: Passagens Sombrias. Panini, 2011. p. 183.

Figura 18 – Intertextualidade: referência a outras obras (literatura)



John Constantine Hellblazer: Passagens Sombrias. Panini, 2011. p. 201.

Figura 19 – Intertextualidade: referência a outras obras (personagem)

A Figura 20 apresenta como intertexto o nome de duas personagens que não pertencem à obra aqui representada; são uma dupla de mágicos americanos [*Siegfried e Roy*], como explicado pela nota do tradutor. A intertextualidade tecnicamente seria considerada implícita, se só se levar em conta o aparecimento dos nomes na fala da personagem mascarada; por outro lado, a partir da nota do tradutor, como a fonte fica evidenciada, poderíamos passar a considerá-la como intertextualidade explícita. Tal não é nosso entendimento, pois optamos por partir da obra em si e não de comentários sobre ela.



Figura 20 – Intertextualidade: referência a pessoas reais

A Figura 21 também contém referência a uma pessoa, até onde se sabia na época da criação da história, ainda viva, o terrorista Bin Laden.



Contagem Regressiva, Vol. 10, p. 4. Panini, 2009.

Figura 21 – Intertextualidade: referência a pessoas reais

A exemplo das Figura 20 e 21, a Figura 22 ilustra mais uma referência externa, neste caso a personagem de uma série de TV dos anos 1980. No contexto da HQ em pauta, a alusão torna a fala cômica e ligeiramente irônica.



Figura 22 – Intertextualidade: referência a outras obras (personagem)

A Figura 23 ilustra dois exemplos de intertextualidade. No primeiro balão, a personagem menciona o filme “A Profecia” e logo a seguir o comediante americano Dennis Miller. Fato semelhante ocorre na Figura 24, com referência a uma empresa real, a americana Haliburton, supostamente envolvida em escândalo relativo à Guerra do Iraque.



**Prelúdio para a Crise Final,
Vol. 1, p. 9. Panini, 2008.**

Figura 23 – Intertextualidade: referência a outras obras e pessoas reais



Prelúdio para a Crise Final, Vol. 1, p. 22. Panini, 2008.

Figura 24 – Intertextualidade: referência a empresa real

A Figura 25 faz referência ao primeiro-ministro da Inglaterra, Gordon Brown, na história como já tendo deixado o cargo.



Figura 25 – Intertextualidade: referência a pessoas reais

Na Figura 26 vemos referência a uma célebre cantora francesa, Edith Piaf, que gravou uma canção que fez muito sucesso – *Non, je ne regrette rien*.



Figura 26 – Intertextualidade: referência a pessoas reais

Situação emblemática das referências a pessoas reais são histórias completas que têm como personagem uma celebridade, em parte da ou em toda a história. Para ficarmos em apenas um exemplo, a Figura 27 ilustra a capa de *Superman vs. Muhammad Ali*, em que o famoso super-herói é obrigado a lutar com o também célebre pugilista.

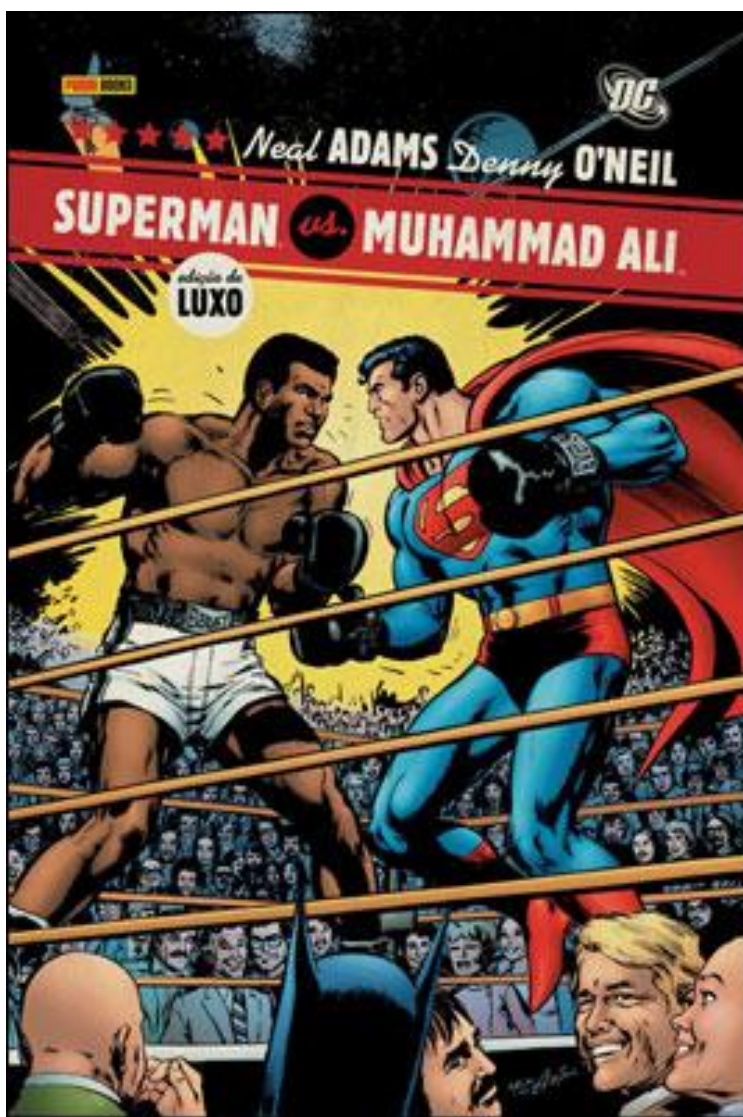


Figura 27 – Intertextualidade: referência a pessoas reais (Panini, 2011)

Algumas expressões são cunhadas para representar determinados grupos sociais, seja envolvidos na política, seja nos direitos humanos, na música ou qualquer outro conjunto de pessoas. A Figura 28 faz referência aos "tree huggers" (literalmente "pessoas que abraçam árvores"), como eram conhecidos os simpatizantes do Greenpeace, movimento criado em defesa da ecologia, e posteriormente qualquer defensor do meio ambiente (segundo balão, da esquerda para a direita).



Marvel Terror nº 3. Panini, 2011, p. 11.

Figura 28 – Intertextualidade: referência a movimento político

Outro tipo de intertexto é aquele que se refere a ditados, provérbios, fraseologias da língua, ou frases consagradas de pessoas, personagens de ficção ou de determinados gêneros textuais, como o que aparece na Figura 29. O caso em tela ilustra a referência ao “e viveram felizes para sempre”, na última legenda do quadrinho, frase típica do encerramento de contos de fadas, normalmente após o casamento da “princesa” e do “príncipe”. Já na Figura 30, há primeiramente a referência a um ditado, no primeiro balão: “a paciência é uma virtude”; e posteriormente, no segundo balão, ao Juramento de Hipócrates, feito pelos médicos quando de sua formatura. Para alguns autores, este seria um caso de intertextualidade implícita (KOCH *et al.*, 2008, p. 30), com captação ou subversão, dependendo da interpretação, ao passo que para outros seria uma alusão (Genette *apud* KOCK *et al.*, 2008, p. 123) ou uma referência (Piègay-Gros *apud* KOCH *et al.*, 2008, p. 124). Não custa repetir que não é do escopo deste trabalho descer a tais níveis de investigação intertextual.



Contagem Regressiva, Vol. 10, p. 6. Panini, 2009.

Figura 29 – Intertextualidade: referência a frase consagrada



Prelúdio para a Crise Final, Vol. 1, p. 9. Panini, 2008.

Figura 30 – Intertextualidade: referência a frase consagrada

Percebe-se pelos exemplos apresentados que o intertexto nem sempre provém de algum outro “texto” propriamente dito, o que nos levaria a ampliar o conceito de intertextualidade, pois muitas vezes está ligado a outras linguagens. Este fato torna a intertextualidade nos quadrinhos um recurso riquíssimo que exige do leitor um conhecimento abrangente do mundo, de outras linguagens, de outras obras e das HQs, e que contribui para trazer novos elementos para as HQs que a utilizam. Fato relevante, também claro a partir dos exemplos, é que a intertextualidade é comum aos *comics* e aos mangás, ou seja, aparentemente é um elemento ou recurso “universal” das histórias em quadrinhos, seja ocidentais, seja orientais. Faz-se necessário, portanto, um estudo aprofundado do conceito de intertextualidade em relação às HQs.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARVALHO, DJota. **A educação está no gibi**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

CHANDLER, Daniel. **Intertextuality**. Disponível em:

<<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem09.html>>. Acesso em: 26 jun. 2009.

KOCH, Ingedore G. Villaça. **Introdução à Linguística Textual**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

_____. **Intertextualidade: Diálogos Possíveis**. São Paulo: Cortez Editora, 2008.

MAINGUENEAU, Dominique. **Termos-chave da Análise do Discurso**. Belo Horizonte, MG: Editora UFMG, 2006.

RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.