

ORGANIZADORES
Carlos Eduardo de Araujo Placido
Flavianny Monteiro Carvalho

INTRODUÇÃO ÀS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

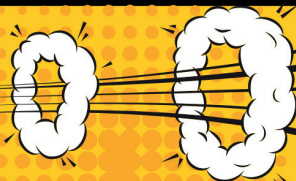
ZAP!

QUCH!!



**editora
UFMS**

OH!!



ORGANIZADORES
Carlos Eduardo de Araujo Placido
Flavianny Monteiro Carvalho

INTRODUÇÃO ÀS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

ZAP!

OUCH!!



editora
UFMS

OH!!





**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE MATO GROSSO DO SUL**

Reitora

Camila Celeste Brandão Ferreira Ítavo

Vice-Reitor

Albert Schiaveto de Souza

Obra aprovada pelo

CONSELHO EDITORIAL DA UFMS

RESOLUÇÃO nº 295-COED/AGECOM/UFMS DE

1 DE SETEMBRO DE 2025.

Conselho Editorial

Rose Mara Pinheiro – Presidente

Elizabete Aparecida Marques

Alleisa Ferreira Riquelme

Adriane Angélica Farias Santos Lopes de Queiroz

Maria Lígia Rodrigues Macedo

Cid Naudi Silva Campos

Andrés Batista Cheung

Ronaldo José Moraca

Fabio Oliveira Roque

William Teixeira

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Diretoria de Bibliotecas – UFMS, Campo Grande, MS, Brasil)

Introdução às histórias em quadrinhos [recurso eletrônico] / organizadores, Carlos Eduardo de
Araujo Placido, Flavianny Monteiro Carvalho. -- Campo Grande, MS : Ed. UFMS, 2025.
102 p. : il. (algumas color.).

Dados de acesso: <https://repositorio.ufms.br>
Inclui bibliografias.
ISBN: 978-85-7613-741-2

1. Histórias em quadrinhos. 2. Cartunista. I. Placido, Carlos Eduardo de Araujo. II. Carvalho,
Flavianny Monteiro.

CDD (23) 741.5

Bibliotecário responsável: Valdeir da Silva Severino – CRB 1/3.044

ORGANIZADORES

Carlos Eduardo de Araujo Placido

Flavianny Monteiro Carvalho

INTRODUÇÃO ÀS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Campo Grande - MS

2025



© dos organizadores:

CARLOS EDUARDO DE ARAUJO PLACIDO
FLAVIANNY MONTEIRO CARVALHO

1ª edição: 2025

Preparação do texto

Secretaria da Editora UFMS

Projeto Gráfico, Editoração Eletrônica

Zimmermann Comunicação e Marketing

Revisão

A revisão linguística e ortográfica
é de responsabilidade dos autores

A grafia desta obra foi atualizada conforme o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, de 1990, que entrou em vigor no Brasil em 1º de janeiro de 2009.

Direitos exclusivos para esta edição



Secretaria da Editora UFMS - SEDIT/AGECOM/UFMS

Av. Costa e Silva, s/nº - Bairro Universitário
Campo Grande - MS, 79070-900
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Fone: (67) 3345-7203
e-mail: sedit.agecom@ufms.br

Editora associada à



ISBN: 978-85-7613-741-2

Versão digital: setembro de 2025

Obra contemplada no Edital AGECON nº 6/2024 - Seleção de propostas para apoio a publicação de livros científicos em formato digital pela Editora UFMS - PUBLICA UFMS 2024



Este livro está sob a licença Creative Commons, que segue o princípio do acesso público à informação. O livro pode ser compartilhado desde que atribuídos os devidos créditos de autoria. Não é permitida nenhuma forma de alteração ou a sua utilização para fins comerciais. br.creativecommons.org

SUMÁRIO

RESUMO	06
ABSTRACT	07
OS BALÕES DE FALA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	08
OS BALÕES DE PENSAMENTO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	20
O LETREIRAMENTO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	35
AS LINHAS CINÉTICAS NAS NARRATIVAS SEQUENCIAIS.....	53
OS PAINÉIS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHO	63
AS SPLASH PAGES NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS AYA LIFE IN YOP CITY	78
SOBRE OS ORGANIZADORES	95
SOBRE OS AUTORES	97

RESUMO

As histórias em quadrinhos vêm se tornando uma das maiores fontes para as adaptações cinematográficas hollywoodiana. Entretanto, o seu próprio consumo vem se tornando cada vez maior. Isto tudo está relacionado à potencialidade adaptativa das narrativas sequenciais. Estas narrativas apresentam características próprias que, holisticamente, abarcam tanto o visual quanto o não-visual.

Desta forma, as histórias em quadrinhos podem ser compreendidas como narrativas enciclopédicas cuja adaptabilidade está se expandindo na mesma velocidade do ciberespaço. Com isto em mente, esta obra visa explorar didaticamente algumas das principais características das histórias em quadrinhos no contexto da linguagem sequencial.

Os seus autores foram convidados a refletir mais profundamente sobre conceitos ainda pouco conhecidos pelo público geral. Dentre estes conceitos, valem a pena destacar aqui os balões de fala, os letreiramentos e os requadros. Sendo assim, convidamos a todas, todes e todos a adentrar nas particularidades que compõem as histórias em quadrinhos e, quiçá, compreender melhor as habilidades artísticas dos cartunistas.

Palavras-chave: História em quadrinhos; Linguagem sequencial; Características não-visuais e visuais.

ABSTRACT

Comic books have become one of the greatest sources for Hollywood film adaptations. However, its own consumption has become increasingly greater. This is all related to the adaptive potential of sequential narratives. These narratives have their own characteristics that, holistically, encompass both the visual and the non-visual.

In this way, comic books can be understood as encyclopedic narratives whose adaptability is expanding at the same speed as cyberspace. This work aims to didactically explore some of the main characteristics of comic books in the context of sequential language.

Its authors were invited to reflect more deeply on concepts that are still little known to the public. Among these concepts, it is worth highlighting speech bubbles, signs and frames. Therefore, we invite everyone, everyone, to enter the particularities that make up comic books and, perhaps, better understand the artistic skills of cartoonists.

Keywords: Comic books; Sequential language; Non-visual and visual characteristics.

OS BALÕES DE FALA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Clea Marcia Lourenço Carvalho

Juliano de Mesquita Pinheiro

Introdução

As histórias em quadrinhos (HQs), também conhecidas como revistas em quadrinhos, são compostas por uma sequência de painéis justapostos ou sequenciais, cada um frequentemente representando cenas individuais. Esses painéis são geralmente acompanhados por algum tipo de texto, seja oral ou escrito, este último frequentemente inserido em balões de diálogo (Bongco, 2000, p. 09).

As HQs transcendem a simples sequência de desenhos, constituindo uma forma de arte singular. A disposição estratégica das ilustrações em painéis interconectados permite a transmissão de mensagens que variam desde o humor mais leve até a construção de narrativas complexas. De acordo com Rigaud *et al.* (2014), essa combinação hábil de elementos visuais e textuais se manifesta por meio de balões e legendas, conferindo dinamismo e expressividade à obra.

A arte sequencial representa uma ruptura significativa com as convenções tradicionais dos gêneros textuais literários, constituindo-se como uma forma narrativa visual que utiliza uma sequência de desenhos organizados em caixas para contar histórias de maneira envolvente. Essas histórias são frequentemente veiculadas em jornais ou revistas em quadrinhos, conforme discutido por Juicy English (2021). Esta abordagem contemporânea da arte sequencial não apenas oferece entretenimento, mas também explora as possibilidades expressivas únicas proporcionadas pela combinação de imagem e texto. Ela permite aos criadores não apenas contar histórias, mas também transmitir

emoções, explorar temas complexos e interagir de maneira dinâmica com seus leitores, estabelecendo um diálogo rico entre a narrativa visual e a interpretação do público.

A narrativa sequencial refere-se à organização das imagens para contar uma história de forma coerente. Will Eisner, influente quadrinista e escritor, introduziu o termo "narrativa sequencial" para descrever essa arte de contar histórias por meio de imagens dispostas sequencialmente, como é característico nos quadrinhos e *graphic novels*. Os princípios associados à narrativa sequencial, conforme explorado por Eisner, incluem a compreensão da página como uma unidade narrativa, o uso expressivo das imagens para transmitir emoções e ações, as transições entre os painéis para guiar a narrativa de forma fluida, além da integração do texto para complementar o visual e controlar o ritmo da leitura (Eisner, 1989).

A arte sequencial representa uma forma de expressão única que integra de maneira intrínseca palavras e imagens, essenciais para a linguagem dos quadrinhos. No livro "Entendendo Quadrinhos", Scott McCloud analisa como essa combinação possibilita a narração visual e como os quadrinhos manipulam de maneira distinta o tempo e o espaço. Ele argumenta que as transições entre os painéis são fundamentais para estabelecer continuidade e movimento na narrativa (McCloud, 1995). Sua análise proporciona *insights* significativos sobre como os elementos visuais e textuais colaboram na construção de significado nas histórias em quadrinhos, influenciando não apenas a criação artística, mas também a forma como os leitores interpretam e interagem com essas obras.

Os balões de fala nas histórias em quadrinhos

A forma mais comum de associação representativa visual dos

quadrinhos está relacionada, a priori, com um balão de fala. Embora Forceville (2010) ateste que o balão de fala é um dos estereótipos mais marcantes nos quadrinhos, essa característica, porém, não é um elemento definidor. Por outro lado, Rigaud *et al.* (2013) propõem uma abordagem voltada para a relevância dos balões de fala na ligação entre o conteúdo textual e as personagens dos quadrinhos destacando que os balões de fala desempenham um papel crucial na transmissão da narrativa, fornecendo informações sobre a localização dos personagens e o tom da fala.

A abordagem que trata de questões relacionadas às interfaces entre integração textual e imagética em um fundo significativo elaborada por Cohn (2013) será objeto de estudo neste capítulo. Na medida em que Cohn ao examinar esses sinais gráficos, as interfaces multimodais entre a categoria textual e de imagem, o autor apresenta as conexões entre quatro modalidades nomeando-as como: Inerente, emergente, adjacente e independente¹, que serão abordadas a seguir.

***Inherent* ou Inerente**

A área de interação na categoria Inerente ocorre quando o texto faz parte da própria imagem. Ou seja, a interface inerente representa a conexão mais próxima entre elementos visuais e textuais, principalmente quando o texto está integrado à imagem (Cohn, 2013). Geralmente essas representações são mais evidentes em formas mundanas, nas quais o texto é incorporado como um componente atuante no campo visual por meio de gráficos, como em sinais de trânsito ou em qualquer outro contexto em que elementos textuais são apresentados visualmente, espelhando sua aparência na realidade.

¹ Do inglês: *Inherent, Emergent, Adjoined e Independent*

Em representações mais simplistas, a característica da interface inerente relacionada à representação da imagem aparecerá na forma textual. As combinações que associam essa forma de comunicação agregam o código linguístico ao pictórico para a transmissão da mensagem nas histórias em quadrinhos (Vergueiro, 2005). Ou seja, há uma substituição da mensagem que se encontraria no campo imagético na forma da linguagem verbal como observado na figura 1.

Figura 1. Substituição de texto em uma imagem (tradução nossa)



Fonte: Cohn, 2013, p. 4.

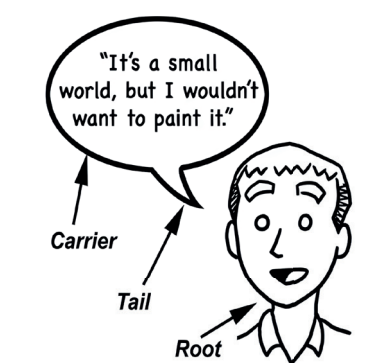
A figura 1 exemplifica, claramente, esse tipo de interface inerente, na qual o signo linguístico substitui o código pictórico. Cohn (2013) ressalta que pode haver a dominação de um código sobre o outro, neste caso, a imagem tem uma função primária, delegando às palavras um papel estruturalmente secundário.

Entretanto, a forma oposta, de substituição de imagem em um texto, também pode ocorrer. Sintaticamente a frase é preservada, substituem-se códigos linguísticos por sinais gráficos, porém o entendimento semântico é mantido, pois o significante envolvido no processo de produção de significado vai além da representação linguística (Barthes, 2004). Mas isto não é obrigatório, principalmente em contextos criativos.

***Emergent* ou Emergente**

Na interface Emergente tanto texto quanto imagem estão vinculados de alguma forma, não obstante ele não faz parte da imagem em si. Mas demanda algum tipo de ligação (Cohn, 2013). Esta ligação ocorre por meio dos elementos que Cohn chama de raiz, cauda e transmissor² (Cohn, 2013, p. 4). Em comum, Rigaud *et al.* (2013) e Cagnin (1975) indicam a característica “cauda” como o elemento responsável por apontar para quem fala, a “raiz” como o emissor do texto e o conteúdo é “carregado” pelo transmissor, conforme mostrado na figura 2.

Figura 2. Exemplo da Interface Emergente (tradução nossa)



Fonte: Cohn, 2013, p. 5.

Nessa imagem, observa-se a presença da Root indicando quem ou de quem a mensagem se refere. O elemento “cauda” faz a conexão entre a mensagem dentro do “transmissor” para a “raiz”. Outros autores se preocuparam mais em classificar o formato do balão de fala de acordo com a mensagem a ser transmitida, tipificando-o como por exemplo, o balão de fala, o de pensamento, o duplo, o uníssono, entre outros, Rigaud *et al.* (2013), Cagnin (1975).

² Do inglês: *Root, Tail e Carrier*.

A fim de expressar os mais diversos sentimentos, os transmissores podem aparecer nos mais variados formatos e com diferentes códigos em sua composição. Eles são bem versados nos símbolos padronizados de balões de fala, balões de pensamento, caixas de diagramas e efeitos sonoros, cada um servindo a diversos propósitos funcionais na representação visual.

Tradicionalmente, cada uma dessas representações transmite uma mensagem específica. Os balões de fala indicam palavras faladas, os balões de pensamento transmitem pensamentos internos e assim por diante. No entanto, notavelmente, as representações de balões de fala exibem uma complexidade além da mera correspondência gráfico-semântica (Cohn, 2013). Além disso, a participação ativa do leitor na interpretação das emoções e sentimentos apresentados desempenha um papel crucial na atribuição de significado. Neste contexto, Candido enfatiza que "a personagem, ao representar a possibilidade de adesão afetiva e intelectual do leitor, utiliza mecanismos como identificação, projeção e transferência" (Candido, 2007, p. 54).

Nesse conjunto representativo, a figura 3 aponta que além das funções citadas acima, poderá ocorrer uma subversão dos limites dos transmissores.

Figura 3. Violação da consciência dos balões (tradução nossa)



Fonte: Cohn, 2013, p. 7.

No entanto, na ausência dessa violação, a variabilidade da função de uma Carrier está centrada no nível de “conhecimento” que as entidades na imagem têm sobre o conteúdo dentro das *Carriers*. Por exemplo, balões de fala e efeitos sonoros encapsulam expressões auditivas que são percebidas por outras entidades na representação (Cohn, 2013).

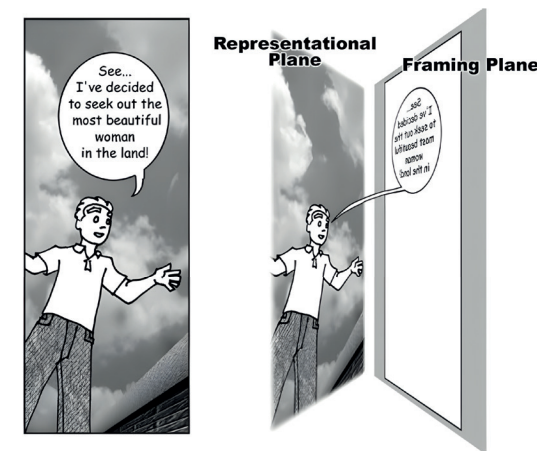
Apesar da cauda funcionar para ligar o transmissor à raiz e, como tal, marca onde o fluxo de conexão viaja de uma para outra, haverá casos em que a Root estará ausente do texto. Assim, o valor que depende do contexto, ou dos elementos aqui abordados necessitará de outros pontos de referência para que haja clareza na mensagem (Cohn, 2013).

Dentre as possibilidades de encapsulamento nas HQs existem o Plano Representacional³ e o Plano de Enquadramento⁴. Enquanto o primeiro é onde está todo o conteúdo imagético principal, o segundo inclui elementos que ajudam a organizar e estruturar esse conteúdo, como bordas e caixas de texto, assim representado na figura 4.

³ Do inglês: *Representational Plane*.

⁴ Do inglês: *Framing Plane*.

Figura 4. Divisão de planos de representações em painéis (tradução nossa)



Fonte: Cohn. 2013, p. 14.

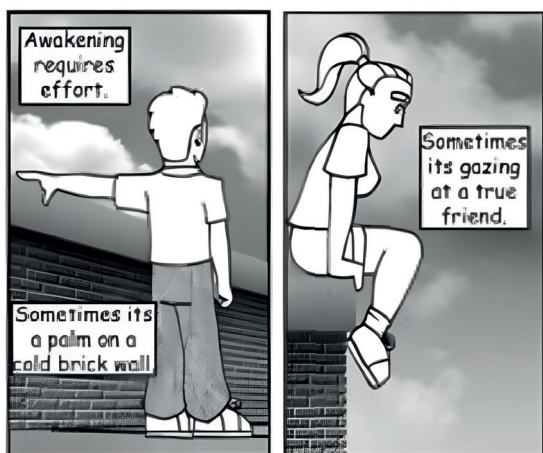
No entanto, convém salientar que a Interface Emergente se encontra conectada à raiz no Plano de Enquadramento e não no Plano Representacional. O texto reflete a ligação entre os dois planos por meio do uso da cauda. Há uma interação significativa de conteúdo dos diferentes planos, com efeito, o Carrier é integrado ao Plano de Enquadramento, mas não está isolado, ele liga-se ao Plano Representacional. Não apenas conteúdos podem se conectar nesses tipos de planos, mas as personagens também.

Adjoined ou Adjacente

A interface Adjacente encontra-se no limiar das interfaces Emergentes. Por meio da interação de texto e imagem, na qual o texto é integrado visualmente, embora não esteja diretamente conectado a algum elemento do *Representational Plane*, como nas interfaces Emergentes (Cohn, 2013). Isto é, elas estão presentes na maioria das obras narrativas, são legendas situadas acima ou elementos visuais sobrepostos, mas

não intrinsecamente vinculados à representação visual. Embora elas apresentem *Carriers* elas não se servem das *Tails*. Cohn (2013) as chama de “*Satellite Operators*” ou operadores de satélite, em tradução livre, indicam um sentimento, uma narração, mas não um discurso direto. Desse modo, a figura 5 aponta para narrações que não representam uma narração da Root, mas sim um narrador heterodiegético.

Figura 5. Operadoras de satélite



Fonte: Cohn, 2013, p. 20.

***Independent* ou Independente**

A interface Independente é enfatizada pela ausência de vínculos visuais, distinguindo representações visuais e escritas sem estabelecer nenhuma correspondência visual. As relações independentes não têm a capacidade de gerar sinais compostos, pois não constituem entidades semânticas concatenadas e não exibem sobreposição temporal ou espacial (Cohn, 2013). Não há integração que possa ser associada a esta modalidade conforme vista na figura 1.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os balões de fala não se limitam a ser meros elementos composicionais nas histórias em quadrinhos; eles representam uma rica fonte de potencial criativo, substancialmente alterando a maneira como são tradicionalmente concebidos. Por meio das abordagens inerente, emergente, adjacente e independente, esses balões abarcam uma ampla gama de modalidades que atravessam as fronteiras textuais e visuais. Eles não apenas facilitam a integração entre forma e conteúdo, mas também desempenham um papel crucial na formação de conexões semânticas dentro da narrativa gráfica.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. *Inéditos*. Teoria. São Paulo: Martins Fontes, 2004. v. 1.
- BONGCO, Mila. *Reading Comics: Language, Culture, and the Concept of the Superhero in Comic Books*. New York: Garland Publishing Inc, 2000.
- CAGNIN, Antônio Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975 (ensaios, 10).
- CANDIDO, Antônio. A personagem do romance. In: CANDIDO, Antônio *et al*. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- COHN, Neil. Beyond speech balloons and thought bubbles: The integration of text and image. *Semiotica*, Paris, v. 2013, n. 197, p. 35-63, out. 2013.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- ENGLISH, J. Juicy English. *Elements of a comic strip*. YouTube, 2024. 2min2s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=w3DoRAaad5Y&t=22s>. Acesso em: 3 ago. 2024
- FORCEVILLE, Charles; VEALE, Tony; FEYAERTS, Kurt. Balloonics: The visuals of balloons in comics. In: GOGGIN, Joyce; HASSLER-FOREST, Dan (Eds.). *The rise and reason of comics and graphic literature: Critical essays on the form*. Jefferson: McFarland, 2010. p. 56-73.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução Hécio de Carvalho; Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.
- RIGAUD, Christophe; BURIE, Jean-Christophe; OGIER, Jean-Marc; KARATZAS, Dimosthenis; VAN DE WEIJER, Joost. An active contour model for speech balloon detection in comics. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON DOCUMENT ANALYSIS AND RECOGNITION, 12., 2013. *Proceedings* [...]. Washington: IEEE Computer Society, 2013. p. 1240-1244.
- RIGAUD, Christophe; KARATZAS, Dimosthenis; BURIE, Jean-Christophe; OGIER, Jean-Marc. Adaptive contour classification of comics speech balloons.

In: LAMIROY, B.; OGIER, J. M. (eds.). *Graphics Recognition*. Current Trends and Challenges. GREC 2013. Berlin; Heidelberg: Springer, 2014. p. 53-62.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. *Data Grama Zero: Revista de Ciência da informação*, São Paulo, v. 6, n. 2, 2005. Tradução. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/001502706.pdf>. Acesso em: 09 jul. 2024.

OS BALÕES DE PENSAMENTO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Francisco Menezes da Silva

José Ferreira de Matos

Introdução

A arte sequencial inclui a prática de contar histórias ou expressar ideias por meio de uma série de imagens dispostas em uma sequência ordenada. Essa forma de arte se baseia na progressão visual para desenvolver narrativas. De acordo com Eisner (2010), isso permite que os artistas construam enredos complexos, de maneira a envolver o leitor em experiências intuitivas.

A narrativa sequencial encadeia imagens para contar uma história graficamente. Essa forma de expressão é caracterizada pela combinação de desenhos e textos, incluindo balões de diálogo (Eisner, 2010). A narrativa sequencial permite a compreensão da produção e reprodução da vida material de sociedades passadas, produzida principalmente moldes arquitetônicos como colunas, vasos de cerâmica, com fins de retratar a mitologia e temática cotidiana, bastante presente também em pictografias maias ancestrais (Carvalho, 2018).

Dentro do universo de dimensões da arte sequencial, são passíveis de categorização as Histórias em Quadrinhos (HQs), classificadas, de acordo com Eisner (2010) como uma subcategoria distinta, combinando texto e imagens para criar sinergia no enredo. As HQs incorporam uma variedade de elementos que criam uma narrativa coesa e visualmente icônica. Cada elemento desempenha um papel na condução das ações da narrativa, na definição do ritmo da leitura, e na transmissão de emoções e sentimentos.

Nas HQs, o quadrinista lança mão de recursos para conferir dinamicidade às ações das personagens. São eles, na perspectiva de Eisner (2010) o letreiramento tem como função guiar as vozes narrativas e contextualizar a ação.

Os painéis ou quadros, organizam a sequência visual e dividem a narrativa em fragmentos intelectivos de um ou vários movimentos específicos. As *splash pages* conferem as tensões, pontuam eventos inesperados na narrativa e se destacam na opinião de (Eisner, 2010) pela sua intensidade da escala de ações e pelo impacto emocional. Há ainda, as metáforas visuais, pequenos símbolos visuais que emanam das personagens e funcionam como metáforas visuais indicativas de seus sentimentos. Já as linhas cinéticas, indicam, segundo Will Eisner, movimento ou velocidade das ações da narrativa gráfica.

Os balões, distintos em forma e função, contribuem para a compreensão das cenas narrativas, sendo, portanto, indissociáveis do texto verbal. Além disso, esse recurso estabelece diálogos entre as personagens. Seu formato e a situação de comunicação em que se inserem possibilita a conexão visual, o que contribui para a categorização dos vários formatos que vão desde as bordas em forma de nuvem, até a apêndice formada pelos pequenos círculos ou bolhas que conduzem os olhos do leitor ao personagem. As palavras contidas dentro do balão, conforme pontua Eisner (2010), representam pensamentos internos das personagens.

Nesse prisma, os balões, segundo Ramos (2012) podem ser os recursos que mais relacionam os quadrinhos como linguagem. Os diferentes formatos dos balões implicam funções diversas (Eisner, 2010; Mccloud, 1995; Forceville *et al.*, 2010), e são a característica mais preponderante das HQs. De nossa parte, ousamos afirmar que eles possibilitam a percepção de várias camadas de complexidade no comportamento e caráter das personagens.

Os balões de pensamento podem fornecer traços da personalidade, a partir dos pensamentos não verbalizados. Estes recursos gráficos oferecem uma janela direta para as mentes e emoções das personagens, permitindo uma aproximação que em outras artes visuais, como o cinema, por exemplo, só são alcançadas por diálogos ou ações (Eisner, 2010). Assim, seu formato, o conteúdo e a forma dos signos linguísticos neles expressados expressam a fala ou o pensamento do personagem em primeira pessoa.

Os balões de pensamento, podem carregar sentidos por meio de suas cores, dimensões, formatos, tamanhos, localização, e orientação do apêndice com formato circular apontado para a cabeça da personagem (Groensteen, 2015). Assim, a exploração das múltiplas dimensões dos balões de pensamento, possibilita a percepção dos interiores e emoções das personagens protagonistas ou não.

Enquanto os balões de fala capturam a comunicação externa entre personagens, os balões de pensamento transportam os interlocutores para o interior das mentes das personagens, revelam verdades implícitas e não compartilhadas, que vêm à tona carregadas de conexões entre a personagem e o leitor.

Assim, além de penetrar na psicologia das personagens, os balões de pensamento configuram suspense nas narrativas sequenciais, na medida em que revelam os pensamentos de um personagem sem possibilitar que outras personagens da história tenham conhecimento (Eisner, 2010). Além disso, o balão de pensamento pode facilitar o desenvolvimento de subtextos que permitirão aos leitores perceberem discrepâncias entre o dizer e o pensar de uma personagem. Essa dinâmica, na abordagem de (Cintra, 1981) pode e deve ser explorada para adicionar profundidade às relações entre as personagens, de forma a revelar conflitos internos e externos, ironias e intenções que reportam acontecimentos inesperados.

Os balões de pensamento possuem ferramentas que se usadas de maneira responsável pelo artista sequencial, constituirão ferramentas dotadas de eficácia na inserção do público no universo interno das personagens. Podem ainda promover catarses que se estendem desde dilemas morais até conflitos emocionais. Portanto, os quadrinistas, na medida em que usam este recurso sempre têm a oportunidade de construir personagens envolventes e, ao mesmo tempo, oferecem aos leitores uma experiência imersiva de leitura.

Os balões de pensamento nas histórias em quadrinhos

A exploração das múltiplas dimensões dos balões possibilita o contato do leitor com uma visão privilegiada dos pensamentos e emoções das personagens. A diversidade de elementos possibilita a inserção de uma ou várias camadas de complexidade nas personagens. Esse ato possibilita a constituição interna ou externa do caráter das personagens representadas.

Os balões de pensamento são eficazes para apresentar flashbacks, sonhos ou memórias dos personagens. Esses elementos são integrados ao fluxo da história sem a necessidade de transições abruptas. Essa integração enriquece a experiência de leitura e convida os leitores, segundo Gomes (2015), a se tornarem participantes ativos na HQ, ao possibilitar desafios de interpretação, questionamentos e empatia.

Nesse contexto, a história em quadrinhos *Heartstopper Vol. 1*, cujo enredo e arte foram criadas por Alice Oseman, apresenta dois adolescentes que quase nada têm em comum passam a viver um romance inesperado. Charlie, estudante dedicado e inseguro sofre cotidianamente ataques de bullying na escola desde que se assumiu gay. Seu parceiro, o popular Nick é o queridinho de todos visto que é um excelente atleta de rúgbi.

O romance inicia quando os dois passam a se sentar juntos todas as manhãs, e passam a ter uma envolvente amizade que os deixa cada vez mais próximos. O contato com Nick faz com que Charlie comece a ter sensações e sentimentos confusos em relação ao novo amigo, e embora saiba que envolver-se emocionalmente com um garoto hétero pode gerar frustrações diversas, o garoto resolve investir na relação. Não obstante, como podemos perceber nos pensamentos representados nos balões a seguir, o próprio Nick está em dúvida sobre os próprios sentimentos.

Figura 1. Os pensamentos de Nick



Fonte: Oseman, 2016.

Como é possível notar na figura 1, além de fornecer contexto psicológico (sonho), os balões de pensamento também são instrumentais na criação/rompimento de suspense e na manipulação da tensão narrativa, gerando uma certa catarse, na medida em que revelam os pensamentos de um personagem sem possibilitar que outras personagens da história tenham conhecimento. Como se percebe na figura 1 os garotos, possivelmente podem estar próximos da descoberta de que quando menos se espera, os sentimentos podem surgir nas formas mais surpreendentes e inesperadas e ao mesmo tempo podem trazer uma série de consequências, capazes de mudar a realidade das personagens.

A forma de construção da cena metalinguística, reforça que os quadrinistas podem construir uma antecipação, dos anseios, manias e intenções implícitas do adolescente (o que pode se aplicar a qualquer outro personagem em diversas circunstâncias), a tal ponto que elas se aproximem dos comportamentos de seres humanos reais, possibilitando a criação de nós e clímaxes dotados de momentos de revelações que aumentam a imersão do leitor na história.

Há ainda na figura 1 a percepção de discrepâncias entre o que é dito e o que é realmente sentido ou pensado. Em vista disso, Eisner (2010) aponta que se o balão de pensamento for usado adequadamente pelo artista sequencial vai oferecer uma maneira eficaz de mergulhar os leitores nos intra-universos das personagens e permitir uma conexão mais intensa em suas jornadas emocionais e psicológicas, principalmente, quando há um rompimento do padrão tradicional em formato de nuvem, fato que exigirá maior esforço da parte do leitor na busca de entender as múltiplas sensações e sentimentos das personagens na HQ.

De outra parte, a cor dos balões pode ser um indicador do estado emocional ou psicológico da personagem marcadora do pensamento. Para Cintra (1981), o uso de cores quentes pode contribuir para criação e expressar pensamentos apaixonados, mal-humorados ou energéticos,

enquanto usar cores frias pode sugerir calma, tristeza ou introspecção. A opção pela utilização de tons cromáticos acrescenta uma camada de interpretação emocional interna dos personagens. Como se percebe na figura, o uso do branco, remete à confusão que se passa na mente da personagem, ao mesmo tempo em que as reticências demarcam sua ausência de palavras para tal situação vivida. Seu estado emocional é ressaltado pelas nuances da fisionomia do rosto e dos olhos, fatores auxiliares na construção do recurso de pensamento.

O tom da opacidade e brancura de um balão de pensamento, deve ser ajustado para sugerir a clareza ou confusão dos pensamentos de uma personagem. Nesse contexto, balões mais translúcidos podem sugerir pensamentos fugazes ou incertos, enquanto balões completamente opacos podem transmitir ideias firmes e decisivas. Esta sutileza visual, segundo McCloud (1995) orienta os leitores para a interpretação das condições mentais e emocionais das personagens sem a necessidade da utilização de palavras explicativas.

Figura 2. Histórias dos X-Men

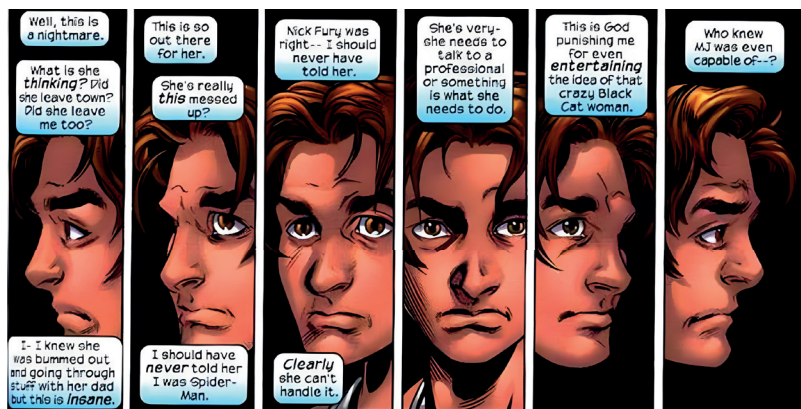


Fonte: Smee, 2018.

A imagem representada na figura 2, extraída de uma narrativa em quadrinhos intitulada: as histórias dos “X-Men” de Chris Claremont, marca a indecisão dos heróis quase sempre caracterizada por reflexões dramáticas sobre a vida.

O uso dos balões de pensamento foi abandonado no início dos anos 90 e Stan Lee foi responsável por reduzir a relevância dos balões de pensamento nas HQs, repetindo a ação e o pensamento dos heróis em várias situações, justapondo palavras e imagens. Essa mudança refletia a percepção dos editores da época, em relação à presença de balões de pensamento nos quadrinhos (Braga Junior; Linares, 2022).

Figura 3. Monólogo interno do Homem Aranha



Fonte: Bendis; Bagley, 2000.

A contextualização das figuras 2 e 3, demonstra uma diferença em relação à translucidez e aspecto nebuloso. A Figura 2 tem um tom transparente, enquanto a Figura 3 apresenta um aspecto nebuloso evidenciado pelos elementos sem cor azul. Além disso, a nebulosidade e a obscuridade são complementadas pela representação facial do personagem, em que múltiplas faces são desenhadas. Segundo Jenkins (2020), essa abordagem estética, combinada com o uso sequencial das múltiplas

faces do personagem, acrescenta camadas de profundidade à composição visual. A representação facial detalhada e expressiva presente em ambas as figuras é capaz de transmitir nuances emocionais e psicológicas, bem como reforçam a narrativa e o impacto visual da arte sequencial.

Os balões de pensamento ao longo dos anos, ainda são valiosos nas histórias em quadrinhos, permitindo que a perspectiva dos personagens seja expressa sem comprometer a arte ou a seriedade da história.

O novo estilo de balões de pensamento agora usados pelos quadrinistas na Figura 4, reitera uma tendência da atualidade: as Histórias em quadrinhos estão abandonando o balão de pensamento tradicional em formato de nuvem conforme elucida Braga Junior & Linares (2022). Isso se deve ao fato de que muitos criadores estão adotando formato semelhante, que é mais comum em monólogos.

Figura 4. Gavião Arqueiro, nº 4



Fonte: Fraction; Pulido, 2013.

Na figura 4, Hawkeye (Fraction; Pulido, 2013) mostra o novo estilo de balões de pensamento. A escolha desse estilo dá aos quadrinhos um tom sério, pois na contemporaneidade, o uso de balões de pensamento tradicionais pode transmitir uma sensação de exagero na história em quadrinhos Fraction & Pulido (2013). Isso ocorre, provavelmente, pela opção dos produtores modernos pelo novo estilo de balões de pensamento para criar uma atmosfera mais realista e narrativa, em contraste com a abordagem mais cartunesca e temporal dos balões de pensamento tradicionais.

Embora os tipos de balões de pensamento tenham evoluído com o tempo, eles continuam a ser úteis em quadrinhos. O estilo tradicional ainda permanece ativo para uma história em quadrinhos diária, porque ainda está associado a um estilo cômico de escrita em quadrinhos.

A imagem representada na figura 05 foi extraída de uma narrativa em quadrinhos intitulada “Onde o corpo estava”, publicada em 2023 por Brubaker e Phillips. Trata-se de uma narrativa em que as ações são narradas em uma pensão em que coabitam no mesmo território, vários drogados, uma idosa abandonada, uma jovem que pensa ser super-heroína. Um policial solitário e um detetive particular que passa os dias à procura de uma garota fugitiva. Todas estas histórias têm um acontecimento em comum: a presença de um corpo assassinado.

A colisão das histórias é elucidada num fatídico verão em que são narrados uma encontros amorosos e assassinato nos subúrbios, retratado a partir de um universo de pontos ângulos de visões e testemunhos diversos. O que chama a atenção na narrativa é o fato de todos os vizinhos do quarteirão terem uma opinião sobre o assassinato e a forma como ocorreu. O conflito e clímax se estabelece no núcleo no relato dos personagens, porém apenas um é verdadeiro.

Figura 5. Pensamento em monólogo



Fonte: Brubaker; Phillips, 2023.

Com base no contexto narrado, a figura 5 mostra uma espécie de mudança no estilo de bordas dos balões, a fim de representar um fluxo de pensamentos da personagem. Chamamos a atenção para o fato de os balões, subverterem a noção original de balões em formato de nuvem. Na figura representada, a personagem aparece de boca fechada, e fumando um cigarro, o que remete imediatamente à ideia de que ela não está a falar, mas a pensar consigo mesmo os acontecimentos que serão relatados mais adiante, na narrativa.

No primeiro quadro da figura em tela, percebemos que o pensamento é materializado na forma do apêndice: a fumaça expelida pelo cigarro. Como é passível de nota, a presença de duas apêndices nos balões é outro fator que confirma a subversão, e ao mesmo tempo modernização do formato dos balões, o que implica a afirmação de que independente, da forma, os balões representarão os aspectos intersubjetivos e psicológicos da personagem retratada.

Além disso, a percepção criada pelo leitor da conexão visual entre o balão e a personagem – seja através de uma linha clara ou uma

série de bolhas – pode indicar o fluxo e a intensidade do pensamento. Uma conexão direta e robusta pode sugerir enfoques explícitos, enquanto uma linha mais frágil ou fragmentada em nuvem pode refletir a distração ou a dispersão dos pensamentos do personagem.

Ademais, a abordagem estilística enriquece a experiência estética da leitura de quadrinhos, transformando cada HQ em uma obra de arte que comunica em múltiplos níveis. A atenção aos detalhes no design dos balões de pensamento reflete o cuidado e a intenção dos artistas na criação de experiências de imersão narrativa e estímulos visuais. Tal experiência possibilita aos leitores maior contato com a cultura e memória, tão importantes para a construção da identidade social e leitora dos indivíduos tão carentes do contato com esta forma de arte.

Considerações finais

Will Eisner, juntamente com outros teóricos e artistas renomados como Scott McCloud, continuam a ser uma influência inspiradora na compreensão e na prática da arte sequencial. Sob o viés destes autores o enfoque que aqui adotamos destaca a importância dos balões de pensamento como uma ferramenta potencial que se reinventa e moderniza para atender às novas demandas e complexidades dos personagens e leitores modernos, para contar histórias cada vez mais envolventes.

Em termos de design, os balões de pensamento são frequentemente estilizados de maneira distinta para se diferenciarem dos balões de fala, com bordas em forma de nuvem e uma cadeia de pequenas bolhas que os conectam ao personagem pensante. Esta escolha estética não só os torna imediatamente reconhecíveis, mas também evoca a natureza efêmera e fluida do pensamento, reforçando sua função narrativa, o que não inviabiliza a subversão deste formato para os mais modernos.

Essa interação e renovação entre design e conteúdo não só amplia a riqueza da narrativa visual, mas também engaja os leitores em um nível mais profundo, convidando-os a decifrar as camadas de significado por trás da apresentação gráfica. Ao analisar cuidadosamente o estilo dos balões de pensamento, os leitores tornam-se detetives de emoções, desvendando os subtextos emocionais e psicológicos que moldam a trama.

A utilização criativa desses elementos visuais pelos artistas demonstra a complexidade e a profundidade que podem ser alcançadas na narrativa gráfica. Embora atualmente ainda existam autores como Braga Junior e Linares (2022) afirmando que esta modernização se dê pela mudança de comportamento dos leitores e produtores, materializados por um discurso de que os quadrinhos estão desassociados de infantilidade e necessitam de uma maior aproximação com expressões artísticas mais estabilizadas como o texto teatral, bem como o amadurecimento dos consumidores de narrativas sequenciais.

Ressaltamos que os autores ainda defendem o “(des)uso de algumas tipologias de balão de pensamento para inserção de textos narrativos nas histórias em quadrinhos estadunidenses de superaventura” (Braga Junior; Linares 2022). Os autores defendem que não só a forma dos balões foi sendo abandonadas que atualmente é possível encontrar poucos exemplos destes elementos em HQs, sendo, portanto, usados para dar ares de modernidade, exceto quando o interesse é dar tons mais nostálgicos para as histórias narradas.

De nossa parte o que cabe afirmar são as possibilidades de design dos balões de pensamento, que exploram os criadores de histórias em quadrinhos podendo transmitir sutilezas de emoção e pensamento, renovação, reinvenção e modernidade, que palavras sozinhas talvez não consigam expressar.

REFERÊNCIAS

BENDIS, Brian Michael; BAGLEY, Mark. *Ultimate Spider-Man #1*. New York: Marvel Comics, 2000.

BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier; LINARES, Ivan Barros. Variações da estrutura narrativa no uso de balões de pensamento em histórias em quadrinhos de super-heróis. *9ª Arte*, São Paulo, v. 10, n. 1, p. e191578-e191578, 2022.

BRUBAKER, Ed; PHILLIPS, Sean. *Onde o corpo estava*. Tradução: Dandara Palankof. São Paulo: Mino, 2023. Disponível em: <https://www.hq-now.com/hq-reader/35379/onde-o-corpo-estava-2023/chapter/1/page/12>. Acesso em: 06 maio 2024.

CARVALHO, Ive Marian. *As HQs chegam à escola*. Campinas: Pontes, 2018.

CINTRA, Ismael Ângelo. Dois aspectos do foco narrativo: retórica e ideologia. *Revista de Letras*, São Paulo, v. 21, n. 1, p. 05-12, 1981.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FORCEVILLE, Charles; EL REFAIE, Elisabeth; MEESTERS, Gert. Stylistics and comics. In: BURKE, Michael (Ed.). *Routledge Handbook of Stylistics*. London: Routledge, 2014. p. 485-499.

FORCEVILLE, Charles; VEALE, Tony; FEYAERTS, Kurt. Balloonics: The Visuals of Balloons in Comics. In: GOGGIN, Joyce; HASSLER-FOREST, Dan (Eds.). *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*. Jefferson NC: McFarland, 2010. p. 56-73.

FRACTION, Matt; PULIDO, Javier. A fita. *Gavião Arqueiro*, n. 4, jan. 2013. Disponível em: <https://comicbookglossary.wordpress.com/thought-balloon/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

GOMES, Marcelo Bolshaw. Teoria narrativa e arte sequencial. Metodologia de análise para Histórias em Quadrinhos. *Imaginário! Literatura em Quadrinhos em questão*, Paraíba, n. 8, p. 88-118, 2015. Disponível em: <https://marcadefan->

tasia.com/revistas/imaginario/imaginario01-10/imaginario08/imaginario-8.pdf. Acesso em: 08 ago. 2024.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

JENKINS, Henry. Brian Michael Bendis é o Melhor Escritor de Comics de Super-Heróis. *Splash Pages*, [S. l.], 5 jan. 2020. Disponível em: <https://splashpages.wordpress.com/2020/01/05/brian-michael-bendis-e-o-melhor-escritor-de-comics-de-super-herois-por-henry-jenkins/>. Acesso em: 08 ago. 2024.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 1995.

OSEMAN, Alice. *Heartstopper: dois garotos, um encontro*. 1. ed. Tradução Guilherme Miranda. São Paulo: Seguinte, 2021. v. 1.

RAMOS, Paulo. *Revolução do gibi: a nova cara dos quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Devir, 2012.

SMEE, Guilherme. Por Que Os Balões de Pensamento Foram Praticamente Extintos? *Splash Pages*, [S. l.], 05 jun. 2018. Disponível em: <https://splashpages.wordpress.com/2018/06/05/por-que-os-baloes-de-pensamento-foram-praticamente-extintos/>. Acesso em: 08 ago. 2024.

O LETREIRAMENTO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

George de Santana Mori
Misrrahelly Pena do Espírito Santo

Introdução

A combinação de imagens e palavras para narrar histórias ou dramatizar ideias designa-se como “arte sequencial”. O termo, engendrado por William Erwin Eisner em seu livro *Comic & Sequential Art* lançado em 1985, refere-se a uma expressão visual que utiliza uma sequência de imagens dispostas de modo ordenado para transmitir um significado. Segundo Eisner (1989), a arte sequencial configura-se como uma forma tanto artística quanto literária, portanto, sob essa perspectiva, a arte sequencial pode-se apresentar em Histórias em Quadrinhos (HQs), *Graphic Novels*, *Comics Strips*, *Storyboards*, entre outras.

Dessa forma, pode-se notar que as narrativas sequenciais possuem uma característica preeminente na tessitura dos elementos da página. De acordo com Carneiro (2022), o visual e o textual se unem e estabelecem uma dialética que promove uma leitura por ricochete. Assim, para compreender os conceitos fundamentais das HQs, é necessário observar os elementos que as compõem.

Por essa razão, este capítulo de livro visa apresentar aos leitores os elementos mais comuns empregados nas HQs, com destaque para o letreiramento. Além disso, será realizada uma análise de HQs que enfatizam o letreiramento em suas narrativas. O capítulo divide-se em quatro seções: 1) Introdução que detalha o conceito de arte sequencial e a mistura de imagem e palavra nas narrativas sequenciais; 2) Fundamentação teórica sobre os elementos das HQs (painel, balão, *splash*

page, linhas cinéticas e letreiramento); 3) Análise do letreiramento nas Histórias em Quadrinhos: *Thor* (1987), *The Pervert* (2018) e *Sabrina the Teenage Witch: The Magic Within* – Vol. 1 (2013) e por fim 4) Considerações finais.

Os elementos constitutivos da narrativa sequencial

As Histórias em Quadrinhos (HQs) utilizam uma multiplicidade de elementos que podem contribuir diretamente na compreensão da narrativa e fomentar a interpretação do leitor. Nelas se incluem os painéis, os balões de fala, som ou de pensamento, a emanata, a *splash page*, as linhas cinéticas e o letreiramento que serão definidas e explicadas a seguir.

Os painéis podem ser entendidos como quadros individuais que contêm partes da narrativa visual e textual. Conforme Silva (2001, p. 8), o conceito de painel emerge como “elemento essencial na construção narrativa e na transmissão de ideologia”. Logo, a disposição e a estrutura dos painéis delineiam o fluxo narrativo, além de influenciar na interpretação do leitor. De acordo com Gertler (2002), algumas descrições de painéis fornecem detalhes minuciosos dos elementos visuais, enquanto outras se limitam a breves narrativas das ações em curso. Portanto, a natureza do conteúdo escrito pode variar de forma considerável, especialmente por meio dos balões.

Os balões, além de serem classificados como balões de diálogo, som ou de pensamento, também podem ser considerados como elementos gráficos nas HQs. Segundo Eisner (1989), o uso dos balões se expande além da estruturação das falas, agregando significado e transmitindo a qualidade sonora à narrativa. Além disso, podem representar o espaço em que se inserem as falas dos personagens e as metáforas visuais, como as onomatopeias. De acordo com Silva (2001), os balões caracterizam-se

como um elemento distintivo das HQs que influenciam diretamente na interpretação da narrativa.

Adicionalmente, o balão de pensamento revela a emoção interna e não expressa pelos personagens. Em conformidade com Eisner (1989), esses elementos oferecem uma visão direta dos pensamentos dos personagens, viabilizando uma aproximação com eles, especialmente devido ao seu formato de nuvem com círculos apontando para o personagem, contrapondo-se ao argumento visual e expondo as intenções subjetivas ao discurso ou fala do personagem. Essa subjetividade também pode ser percebida nas emanatas.

As emanatas são representações gráficas que também expressam emoções, estados mentais ou ações dos personagens, como gotas de suor, indagações, dor ou linhas de movimento. Umberto Eco citado por Lucas (2017), sintetiza o termo pontuando que a emanata pode expressar a subjetividade e, também amplificar a compreensão emocional dos leitores, no qual se adiciona profundidade psicológica ao enredo, como lágrimas, fumacinhas de raiva, e sinais de pontuação como a interrogação ou exclamação.

Ademais, a *splash page* é uma composição gráfica imponente nas Histórias em Quadrinhos. Em consonância com Eisner (1989), sua característica é a ocupação completa de uma ou até mesmo duas páginas, desprovida de painéis de quadros delimitantes devido sua monumentalidade. A *splash page* é usada para destacar uma cena de grande impacto emocional ou evento épico. Dessa forma, pode-se inferir que essa composição estimula a imersão do leitor e, até mesmo enfatiza a importância do momento retratado. Contudo, vale considerar como o letreiramento complementa essa imersão.

As linhas cinéticas podem indicar movimento ou, até mesmo, velocidade nas HQs, delimitando espaços e transmitindo ações. Em con-

formidade com Eisner (1989) e Forceville (2011), essas linhas, desenhadas paralelamente ou posteriormente a objetos e personagens, indicam direção, movimento e velocidade. Portanto, as linhas cinéticas sugerem movimento contínuo, emanando dos personagens ou de objetos, conferindo fluidez e urgência à narrativa e amplificando a tensão, ação e ritmo das histórias.

Por outro lado, o letreiramento representa um elemento fundamental na composição narrativa, pois transcende a simples disposição de palavras, sendo essencial para a transmissão eficaz de significados e emoções (Eisner, 1989; Meireles, 2007). O letreiramento é um artefato gráfico que abrange a concepção e a disposição de textos e tipografias dentro do contexto narrativo visual.

O letreiramento direciona as perspectivas narrativas e contextualiza as ações (Eisner, 1989). Dessa maneira, o letreiramento transcende a transcrição de diálogos, pois envolve estilização, posicionamento, tamanho das letras, e o uso criativo de balões e onomatopeias, facilitando a compreensão e adicionando nuances emocionais, o que enriquece a experiência do leitor. Contudo, a dinâmica visual também é aprimorada com o uso das linhas cinéticas.

A compreensão da narrativa sequencial emerge das interações entre os elementos visuais e linguísticos. Segundo Assis (2015), o letreiramento inclui o uso de tipografias específicas. Dessa forma, quando as palavras e as imagens se entrelaçam, instaura-se uma fusão em que a imagem ilustra e emite sons, diálogos e conexões textuais, configurando uma fusão com a própria imagem. Conforme Eisner (1989, p. 10), a legenda encontrada nas Histórias em Quadrinhos representa a voz onisciente que narra a trama, uma verdadeira “extensão da história”.

A legenda desempenha diversas funções preponderantes, como orientar o leitor no tempo e no espaço. Segundo Vergueiro (2014), a

legenda pode indicar sutilezas nos eventos e nos movimentos dos personagens ou objetos, transmitir expressões de sentimentos ou pensamentos. Dessa forma, as legendas inseridas nas HQs situam-se na parte superior do quadrinho, em balões quadrados, devendo ser lidas antes dos balões de diálogo.

O letreiramento refere-se ao procedimento em que as letras, inseridas dentro ou fora dos balões, sofrem alguma transformação visual para comunicar mais do que meramente o significado denotativo. Em consonância com Silva (2019), diversos quadrinistas têm explorado as formas das letras como um instrumento capaz de comunicar informações. Para Silva (2019), o negrito é um exemplo básico, no qual uma palavra é destacada devido a um aspecto específico da frase.

O uso dos recursos negrito e negrito itálico também são parte do letreiramento. De acordo com Piekos (s/d), é raro encontrar negrito simples nos diálogos de quadrinhos. A razão principal para essa escolha parece estar relacionada à necessidade de diferenciar a fala comum da ênfase. O negrito simples pode ser percebido como uma forma de destaque mais intensa e, portanto, é usado com parcimônia para evitar a sobrecarga do leitor e do texto.

O negrito itálico tornou-se a escolha padrão para indicar ênfase em uma palavra ou frase nos diálogos de quadrinhos. Essa combinação oferece uma maneira eficaz de chamar a atenção do leitor sem destoar do estilo geral da narrativa gráfica. O itálico por si só já indica uma leve ênfase, e quando combinado com negrito, cria um destaque mais sutil e natural, permitindo que o leitor perceba a importância da palavra sem distrações desnecessárias.

Além disso, essas informações visuais e sonoras também podem ser transmitidas por meio das onomatopeias. A onomatopeia é um procedimento que sofre transformação visual por meio do letreiramento.

De acordo com Meireles (2007), a onomatopeia é um elemento crucial da linguagem sequencial. Portanto, é quase impossível desassociar esse recurso das HQs, assim como acontece com as interjeições que acompanham e intensificam a ação, conferindo-lhe maior emoção.

As onomatopeias permitem a visualização de sons e emoções de forma direta e imediata. Elas são frequentemente escritas em letras maiúsculas, e seu tamanho relativo indica o volume ou a intensidade do som representado. Para Meireles (2007), a localização espacial das onomatopeias dentro da imagem corresponde ao lugar e ao momento em que o som ou ruído ocorre, e pode até ser adaptada para refletir a duração e a direção do som.

Contudo, um elemento essencial são as legendas, que podem assumir diferentes formas e funções dentro da história. Conforme Piekos (s/d), existem quatro tipos principais de legendas em quadrinhos: Localização e tempo, monólogo interno, flada e editorial. Cada um tem características e propósitos específicos, que ajudam a guiar o leitor e a enriquecer a narrativa visual.

As legendas de localização e tempo são utilizadas para situar o leitor no espaço e no tempo dentro da história. Podem estar na mesma fonte do diálogo dos personagens, mas são colocadas dentro de uma caixa de legenda e em itálico para se distinguirem. Alternativamente, podem ser apresentadas em fontes de blocos sem serifa, indicando locais e carimbos de tempo de maneira clara e direta. Muitas vezes, essas legendas são em itálico e podem variar entre minúsculas, maiúsculas ou contornadas, dependendo da necessidade de ênfase ou do estilo gráfico.

As legendas de monólogos internos substituíram amplamente os balões de pensamentos tradicionais. Representam a voz interior de um personagem, oferecendo uma visão direta dos seus pensamentos e emoções. Tipicamente, essas legendas são apresentadas em itálico, diferenciando-se do diálogo falado e indicando ao leitor que se trata de uma

reflexão interna. Esse uso em *itálico* ajuda a criar uma distinção visual clara e a manter a fluidez da leitura.

As legendas faladas representam a fala de um personagem que pode estar dentro ou fora do campo de visão da cena. Além disso, esse tipo de legenda faz uso especial de aspas para indicar que se trata de uma fala vocalizada, mas não visível. Essa distinção é importante para evitar confusão e para manter a clareza sobre quem está falando e de onde a voz está vindo.

As legendas editoriais são usadas para introduzir a voz do escritor ou editor dentro da narrativa. Oferecem comentários, explicações ou informações adicionais que não fazem parte do diálogo dos personagens ou do enredo direto. Essas legendas são geralmente apresentadas em *itálicos*, destacando-as como uma intervenção externa ao fluxo da história. Essa tipografia especial ajuda a separar claramente a voz editorial das outras formas de legendas e diálogos, mantendo a narrativa organizada e compreensível.

Os efeitos sonoros ocultos são caracterizados por contornos marcantes, mas com o centro transparente, permitindo que a arte subjacente seja visível. Este efeito sonoro, difere dos efeitos sonoros tradicionais, que geralmente são preenchidos com cores sólidas ou gradientes. Segundo Piekos (s/d), essa técnica é particularmente útil em situações onde há restrições de espaço ou onde é necessário preservar a visibilidade da arte focal, como cenas de ação intensas ou painéis detalhados.

A técnica “mastigação de barata”⁵ é visualmente distinta, pois consiste na adição de pequenas linhas dentro das letras, proporcionando uma sensação de deterioração e envelhecimento que contribui significa-

⁵ Do inglês: *roach chew*.

mente para a estética geral da obra, podendo ser aplicada manualmente ou através de fontes especialmente criadas para simular esse efeito.

Dessa forma, a perspectiva de que o processo de letreiramento, tratado de maneira visual e com o intuito de contar histórias atribui uma projeção ampliada da imagem, o que pode fazer com que esse artefato gráfico consiga ir além de desempenhar o clima emocional, como também, criar uma conexão narrativa que une os diferentes elementos da história.

Para melhor compreender o uso do letreiramento, na próxima seção serão apresentadas algumas análises do letreiramento empregado nas Histórias em Quadrinhos *Thor* (1987), *The Pervert* (2018) e *Sabrina the Teenage Witch: The Magic Within, Vol. 1* (2013), evidenciando o efeito visual que este recurso proporciona para a composição das narrativas.

O Letreiramento nas histórias em quadrinhos

O letreiramento adiciona uma camada adicional de expressão, permitindo aos artistas explorar nuances emocionais e comunicativas através da forma, estilo e disposição das letras (Silva, 2019). Algumas das técnicas utilizadas são: negrito, variações de fontes e tamanho. De acordo com Assis (2015), essas técnicas enfatizam aspectos específicos da história e contribuem para a coesão narrativa e o engajamento do leitor. Essas características podem ser percebidas nas Histórias em Quadrinhos *Thor* (1987), *The Pervert* (2018) e no mangá *Sabrina the Teenage Witch: The Magic Within Vol.1* (2013).

A História em Quadrinho *Thor* (1987), da editora Marvel, mergulha na narrativa épica da luta entre Thor, o deus nórdico do trovão, e seu adversário, que não é outro senão o destino personificado na imponente figura da Serpente Mundial (Jormungant). Nesse confronto de proporções mitológicas, enquanto Ragnarok, o fim dos tempos na

mitologia nórdica, se aproxima da Terra, Thor é confrontado com uma batalha que vai além dos limites do tempo e do espaço.

Figura 1. Onomatopeias



Fonte: Thor, n. 380, p. 3, 1987. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/thor-\(1966\)-n-380/261/6029](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/thor-(1966)-n-380/261/6029). Acesso em: 30 mar. 2024.

A história em quadrinhos *Thor* (1987), no volume 380, apresenta um embate decisivo entre Thor e Jormungant. A figura acima possui um dragão destacado devido à sua grande dimensão, com ênfase na sua boca aberta e dentes afiados. Além disso, pode-se notar onomatopeias que desempenham um papel central na transmissão do impacto na cena. As onomatopeias “KKRRRAK” e “AAANNGG!” dominam a parte superior da imagem. Segundo Eisner (1989), as onomatopeias são cruciais para as narrativas sequenciais, pois transmitem sons de maneira visual.

As palavras são estilizadas em fontes grandes e com cores vibrantes, contrastando com o fundo e os elementos visuais da cena. O uso de cores distintas (branco e rosa para “AAANNGG!”) e a disposição

irregular das letras sugerem um som estridente e poderoso, refletindo o rugido do dragão e a violência do ataque.

As letras são desenhadas de forma a transmitir movimento e som. A combinação de negrito e contornos irregulares indica a intensidade e a reverberação dos sons produzidos na batalha. Além disso, o uso de linhas cinéticas ao redor das onomatopeias, conforme descrito por Forceville (2011), enfatiza o movimento e a energia da cena, contribuindo para uma maior imersão do leitor.

O letreiramento é um componente essencial da narrativa visual. Em conformidade com Eisner (1989), as onomatopeias estão integradas de modo que parecem emanar do próprio dragão, sugerindo que os sons são parte intrínseca da ação representada. Essa integração reforça a unidade entre os elementos textuais e visuais, criando uma experiência narrativa mais rica e dinâmica.

Além das funções narrativas o letreiramento possui um papel emocional e estético significativo. Segundo Silva (2001), a tipografia nas HQs pode influenciar diretamente na interpretação da narrativa. As escolhas tipográficas e a aplicação de cores intensas criam uma atmosfera de urgência e perigo, amplificando a resposta emocional do leitor à cena. A estilização das letras e a sua colocação estratégica aumentam a dramaticidade e a tensão da narrativa. De acordo com Carneiro (2022), este recurso gráfico é considerado como um dos elementos mais distintivos das histórias em quadrinhos, pois contribuem para a narrativa de uma maneira visivelmente única, integrando-se perfeitamente ao estilo visual da arte sequencial.

A história em quadrinhos *The Pervert* (2018) da autora Michelle Perez, apresenta uma narrativa sobre a jornada, as adversidades e os sentimentos da Felina, uma garota transgênero que se prostitui para sobreviver na cidade de Seattle. Durante a leitura da história, o leitor

é levado a refletir sobre questões como identidade, pertencimento e amor próprio.

Na imagem selecionada, Felina está profundamente envolvida em uma discussão acalorada com alguém com quem ela mantém uma relação amorosa. A personagem principal, Felina, expressa sua vontade de terminar o relacionamento porque se sente cada vez mais insatisfeita e emocionalmente esgotada. Sua frustração é evidente enquanto tenta transmitir a profundidade de sua infelicidade, enfatizando que suas necessidades emocionais não estão mais sendo atendidas. A conversa é tensa, repleta de dor e determinação, enquanto Felina corajosamente enfrenta a realidade de que o amor e a conexão que ela sentia se desvaneceram, deixando-a insatisfeita.

Figura 2. Raiva



Fonte: Perez; Boydell, 2018.

A figura 2 apresenta Felina emitindo uma expressão forte, com o balão de diálogo contendo a expressão “FUCK OFF” (Vai se foder – tradução nossa) em destaque. Este uso do letramento visa transmitir a emoção e o tom da mensagem de maneira impactante. De acordo

com Carneiro (2022), o tamanho, o formato, as cores, os materiais e a disposição das páginas são elementos essenciais ligados à materialidade do suporte nas histórias em quadrinhos.

Os balões de diálogo, conforme descrito por Eisner (1989), são elementos gráficos que estruturam a fala dos personagens, agregam significado adicional e transmitem a qualidade sonora da narrativa. Na figura, o balão de diálogo é preenchido com uma cor de fundo rosa, que contrasta com a tipografia vermelha da expressão escrita. Esta escolha de cores intensifica a percepção da mensagem e a emoção transmitida.

A tipografia utilizada no balão pode influenciar significativamente a interpretação do leitor. Segundo Silva (2001), as letras são desenhadas em um estilo negrito e em maiúsculas, conferindo um tom de intensidade e assertividade à fala da personagem. O formato das letras, ligeiramente distorcidas e com bordas definidas, sugere uma expressão de raiva ou frustração, reforçando o impacto emocional.

O letreiramento está integrado de maneira que complementa a expressão facial e a postura da personagem. Como pontuado por Eisner (1989), o letreiramento deve contextualizar as ações e direcionar as perspectivas narrativas. Neste caso, a combinação da expressão facial da personagem, que parece estar gritando ou falando com força, e o balão de diálogo estilizado, cria uma coerência narrativa e visual, intensificando a mensagem transmitida ao leitor.

Além da sua função narrativa, o letreiramento desempenha um papel essencial na transmissão das emoções. As escolhas tipográficas e cromáticas criam uma atmosfera de urgência e intensidade. Segundo Eisner (1989), a estilização das letras e a sua colocação estratégica podem adicionar nuances emocionais significativas, enriquecendo a experiência do leitor. O uso do balão de diálogo de fala rosa com letras vermelhas enfatiza a força e a negatividade da expressão, ampliando o impacto emocional da cena.

Figura 3. Bem-vindo à Michigan



Fonte: Perez; Boydell, 2018.

A figura 3 apresenta uma paisagem natural, com uma placa indicando boas-vindas. Esta imagem utiliza o letreiramento para estabelecer o cenário e contextualizar a narrativa visual, desempenhando um papel essencial na comunicação do local e no estabelecimento da ambientação para o leitor. A expressão “*Welcome to Michigan*” (Bem-vindo à Michigan – tradução nossa) se apresenta no início do capítulo tendo o contexto do retorno da personagem principal a sua casa, porém a contribuição para o clímax da história é uma complementação da atmosfera densa que prepara os eventos subsequentes.

A tipografia utilizada na placa é uniforme, o que facilita a leitura rápida e eficaz. Esta escolha de fonte pode ser vista como uma forma de transmitir clareza e neutralidade, típica de sinais de estrada e placas informativas. De acordo com Silva (2001), a tipografia pode influenciar a interpretação, e neste caso, a simplicidade da fonte sugere uma mensagem oficial e prática, sem conotações emocionais fortes.

A figura 4 apresenta a capa de uma História em Quadrinhos intitulada “*Sabrina the Teenage Witch: Spell Freeze*”. A imagem centraliza dois personagens, com elementos de letreiramento destacando o título da obra e os créditos da produção. O letreiramento é um componente vital que contribui para a identidade visual da capa e a transmissão de informações essenciais ao leitor.

O título “*SPELL FREEZE* (Feitiço Congelado – tradução nossa)” é exibido em letras grandes e estilizadas na parte superior da capa. Segundo Eisner (1989), o letreiramento de títulos deve captar a atenção do leitor. Aqui, a tipografia do título utiliza uma fonte decorativa com um efeito de gelo, que reforça o tema mágico e o frio sugerido pelo termo *freeze* (congelado – tradução nossa). As letras são volumosas e sombreadas, criando um efeito tridimensional que destaca o título na composição geral da capa.

As letras do título possuem um estilo que imita a formação de gelo, com variações de cor que vão do azul claro ao branco, sugerindo frieza e magia. De acordo com Silva (2001), a escolha de fontes e cores na tipografia pode influenciar a percepção do leitor. Neste caso, o efeito visual das letras congeladas não só complementa o tema da história, mas também cria uma atmosfera que prepara o leitor para o conteúdo mágico e fantasioso da narrativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, ao examinar o papel do letreiramento nas HQs, torna-se evidente que esse elemento desempenha um papel central na criação de uma experiência rica e multifacetada para os leitores, transcendendo o mero aspecto visual para se tornar uma parte integrante e vital da narrativa gráfica. Além disso, o letreiramento transcende a mera transcrição de diálogos e se torna um elemento estilístico e emocionalmente expressivo. De acordo com Eisner (1989) e Silva (2001), o emprego de onomatopeias, balões de diálogo, som e pensamento, *splash pages* e *speed lines* não só enriquece a compreensão e imersão do leitor, mas também contribui para a fluidez e tensão da narrativa.

A análise das obras *Thor* (1996), *The Pervert* (2018) e *Sabrina the Teenage Witch: The Magic Within* (2013) evidenciou como o letreiramento pode direcionar perspectivas narrativas, contextualizar ações e adicionar nuances emocionais significativas. Dessa forma, pode-se perceber a importância do letreiramento para a narrativa sequencial, pois este elemento funciona como um artefato gráfico e possui a capacidade de unir elementos distintos da história em uma experiência coesa e dinâmica para o leitor.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Érico. The letterer as a translator in comics translation. In: MÄLZER, N. *Comics - Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme, 2015. p. 251-267.

CARNEIRO, Maria Clara da Silva Ramos. Quadrinhos em tradução: pensando a escrita como imagem. *Cadernos de Tradução*, Florianópolis, v. 42, n. 1, p. 1-24, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-7968.2022.e87450>.

DEL RIO, Tania. *Sabrina The Teenage Witch: The magic within*. Nova York: Archie Comic Publications, 26 mar. 2013.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FORCEVILLE, Charles. Pictorial Runes in Tintin and the Picaros. *Journal of Pragmatics*, [S. l.], v. 43, n. 3, p. 875-890, fev. 2011.

GERTLER, Nat. *Panel One: Comic Book Scripts by Top Writers*. Califórnia: About Comics, 2002.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. As Contribuições e o Legado de Umberto Eco ao Campo dos Quadrinhos. In: SILVA, Míriam Cristina Carlos; MARTINEZ, Monica; IUAMA, Tadeu Rodrigues; SANTOS, Tarcyanie Cajueiro (eds.). *Umberto Eco em Narrativas*. Votorantim: Provocare, 2017.

MEIRELES, Selma. Onomatopéias e interjeições em histórias em quadrinhos em língua alemã. *Pandaemonium Germanicum*, São Paulo, n. 11, p. 157-188, 2007. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/pg/article/view/62158>. Acesso em: 29 mai. 2024.

PEREZ, Michele; BOYDELL, Remy. *The Pervert*. Portland: Image Comics, 1 maio 2018.

PIEKOS, Nate. Gramática e tradição de Histórias em quadrinhos. *Blambot*, S/d. Disponível em: <https://blambot.com/pages/comic-book-grammar-tradition>. Acesso em: 01 jul. 2024.

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. *Exprimíveis, sensações e expressividades nos quadrinhos do fim do mundo*. 2019. 174 f. Tese (Doutorado em Artes) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2019.

SILVA, Nadilson M. da. Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO*, 24., 2001. *Anais [...]*. Campo Grande: Intercom, 2001. Disponível em: <https://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/145679190592438538598866043670438455063.pdf>. Acesso em: 28 mar. 2024.

THOR, n. 380, p. 3, jun. 1987. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/thor-\(1966\)-n-380/261/6029](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/thor-(1966)-n-380/261/6029). Acesso em: 30 mar. 2024.

VERGUEIRO, Walmiro. Uso das HQS no ensino. *In: BARBOSA, Alexandre (orgs.). Como usar as Histórias em Quadrinhos em sala de aula*. 4. ed., 2. reimpr. – São Paulo: Contexto, 2014.

AS LINHAS CINÉTICAS NAS NARRATIVAS SEQUENCIAIS

Antonio Jorge Pinho de Mattos

Introdução

A narrativa sequencial, com sua capacidade única de mesclar texto e imagem, ocupa um lugar significativo tanto na história da humanidade quanto no cenário contemporâneo das publicações. A narrativa sequencial possui elementos singulares que transmitem diferentes emoções e estimulam o imaginário do leitor (Eisner, 1985). Os componentes essenciais presentes na narrativa sequencial são o balão, a emanação, o letreiramento, o painel e as linhas cinéticas.

Portanto, este capítulo se dedica a destrinchar os recursos essenciais dessa arte narrativa como pontua Iwata e Lupetti (2018), propondo uma análise detalhada dos componentes que a caracterizam, em especial as linhas cinéticas. A análise consistirá em uma relação teórica com as obras selecionadas, sendo elas o mangá de *“One Piece”* (1999 - Atualidade), a história em quadrinhos de *“Crise nas Infinitas Terras”* (1986) e no mangá *“Naruto”* (1999-2014), o capítulo foi estruturado para guiar o leitor através dos estudos disponíveis a respeito da narrativa sequencial, e propor uma discussão em torno das linhas cinéticas, dessa forma estudos realizados por Kukkonen (2013), Forceville (2011) e Procópio e Melo (2008) serão de grande valia para melhor compreensão desse elemento.

Elementos da narrativa sequencial

O balão é responsável por transmitir a fala e/ou pensamentos dos personagens. Conforme McCloud (1993), o balão é a cápsula so-

nora da voz do personagem perante a narrativa sequencial. Em complemento, Nascimento, Bezerra e Heberle (2011) apontam que o balão também pode ser utilizado na verbalização de pensamentos e sentimentos de seres da narrativa sequencial, independente se esses seres são vivos ou objetos inanimados. Em consonância, a emanata auxilia na transmissão dos sentimentos por meio de símbolos ou traços, como por exemplo a tontura que é representada por um redemoinho e a raiva com linhas vermelhas.

O letreiramento também é um elemento que auxilia no aumento da expressividade das emoções na narrativa sequencial. O letreiramento refere-se a toda inserção de texto presente nas histórias em quadrinhos, como o título e as falas dos balões. De acordo com Yamada (2015), esse elemento é o que mais avançou junto da tecnologia, pois devido a maior gama de recursos disponíveis, a qualidade do letreiramento foi avançando linearmente. Dessa forma, atualmente existem até estudos a respeito do letreiramento digital. Portanto, o letreiramento na atualidade é muito mais que uma construção textual, sendo responsável também por transparecer personalidades e realçar o sentido artístico dos painéis.

O painel é responsável por transmitir as ações que encadeiam a história contada na narrativa sequencial conforme indica Eisner (1985). Já os estudiosos Calvet, Lucas e Alves (2023) apontam a importância deste elemento em relação ao tempo na narrativa sequencial. Para os autores, a quantidade de painéis com ou sem divisão indicam diferentes níveis de passagem de tempo. Assim, os painéis podem reforçar momentos de maior peso emocional na narrativa, como por exemplo a morte de um personagem muito importante dentro da história, recurso este muito utilizado durante o prosseguimento da HQ “*Crise nas infinitas Terras*” (1986).

As speed lines ou kinetic lines (linhas de velocidade ou linhas ciné-

ticas, em tradução livre) são linhas paralelas a objetos animados ou inanimados na narrativa sequencial. Conforme indica Forceville (2011), as linhas cinéticas são responsáveis por indicar movimentos. Portanto, esse recurso é capaz de orientar a imaginação do leitor em relação ao movimento que foi realizado ou qual direção o personagem seguiu para ser concluído. Há divergências em relação à terminologia entre os dois termos citados, por esta razão adotamos o termo “linhas cinéticas” pelo fato que esses traços indicam 1) trajeto, 2) velocidade e conexão de painéis, 3) emoções

As linhas cinéticas auxiliam o imaginário do leitor em acompanhar diferentes estágios do trajeto do personagem sem retirá-lo do foco da cena. Dessa forma, conforme pontuado por McCloud (1994) e Forceville (2011), essas linhas geralmente são indicadas sobre alguma parte do corpo ou preenchem o painel para cumprir sua missão em indicar o deslocamento sem retirar a pessoa e/ou objeto de cena.

A indicação de velocidade pode ser feita por meio do uso das linhas cinéticas. Segundo Kukkonen (2013), em casos de indicativos de velocidade, em especial de alta rapidez, as linhas cinéticas são capazes de conectar os espaços por onde o personagem passou de maneira ligeira. Quando o movimento é extremamente rápido, o corpo veloz é representado como traços se deslocando entre os painéis.

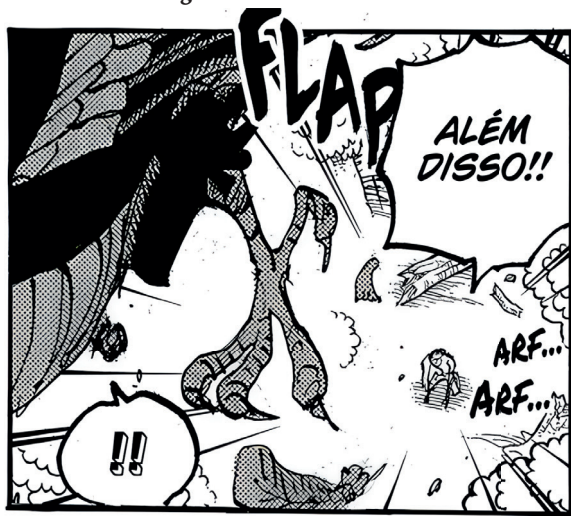
As emoções também podem ser representadas com a ajuda das linhas cinéticas. No mangá “*One Piece*” (2024), por exemplo, as linhas cinéticas são capazes de transportar emoções e sentimentos, como a força de vontade. Dessa forma, as linhas transmitem essa sensação ao ser representadas como capazes de derrubar personagens que estão em volta. Além disso, a espessura dos traços está diretamente relacionada ao grau de força desse “poder”. Dessa forma, essa utilização é um caso singular em comparação aos usos das linhas cinéticas conhecidos até o momento.

As linhas cinéticas nas narrativas sequenciais

Neste segmento, analisaremos algumas utilizações de linhas cinéticas em diferentes obras e visualizaremos como esse elemento auxilia na construção de sentido no mangá *One Piece* (2024), na história em quadrinhos *Crise nas Infinitas Terras* (1986) e no mangá *Naruto* (2013).

One Piece (1999 - atualidade) é um mangá roteirizado e desenhado pelo *mangaká* japonês Eiichiro Oda que narra a jornada do bando do chapéu de palha liderado por Luffy em busca do maior tesouro do mundo, o *One Piece*. O painel escolhido retrata um dos Cinco Anciões. Os Cinco Estrelas Anciões formam o quinteto de líderes do Governo Mundial no mangá *One Piece*, eles também são chamados de *Gorosei*. Dessa forma, o painel retrata o voo de um *Gorosei* em direção ao laboratório após uma conversa com um de seus subordinados.

Figura 1. Voo do Gorosei

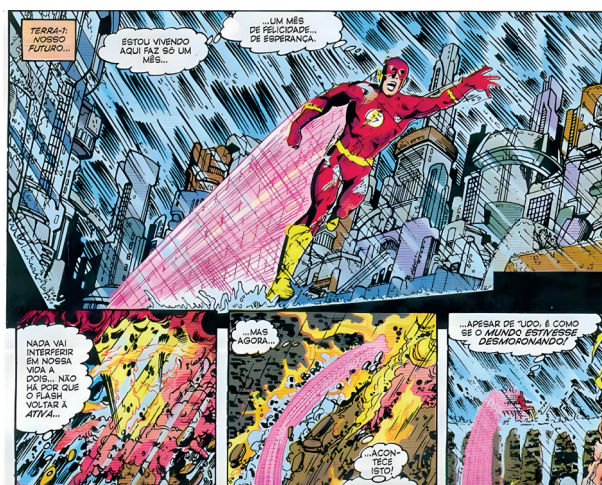


Fonte: *One Piece*, 2024.

No Painel acima temos a utilização das linhas cinéticas como indicação de trajetória, onde as linhas indicam o ponto de partida do pássaro até sua atual posição após seu bater de asas. Dessa forma, essa utilização vai ao encontro com a definição de Forceville (2011), isto é, do uso das linhas cinéticas como indicativo de movimento. Sendo assim, essa utilização proporciona ao leitor a sensação de acompanhamento do deslocamento da ave.

Crise nas Infinitas Terras é uma série de doze edições de histórias em quadrinhos publicada pela editora estadunidense *DC Comics* em 1986 que narra um *crossover* dos heróis de todos os universos da editora que juntaram forças para derrotar o Anti-Monitor, um ser celeste que tinha por objetivo drenar a energia de do planeta Terra em diferentes realidades. O painel escolhido ilustra o personagem Flash, um herói com poderes de alta velocidade, correndo por diversos lugares de *Central Park* com o objetivo de salvar o planeta Terra do plano ambicioso de Anti-Monitor.

Figura 2. Flash correndo para salvar o mundo



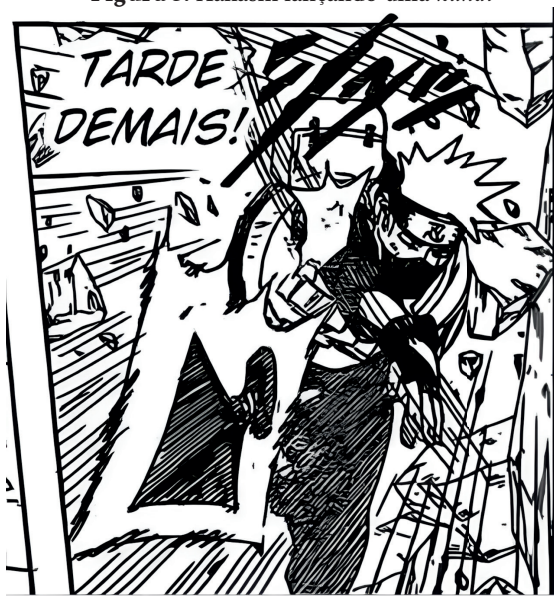
Fonte: Crise nas Infinitas Terras, 1986.

O painel acima se utiliza das linhas cinéticas como indicadores de velocidade em concordância com os apontamentos de Kukkonen (2013) onde em casos de alta rapidez, os traços assumem o lugar do corpo físico do personagem para indicar seu deslocamento para diferentes locais. No primeiro painel, as linhas cinéticas de coloração rosa seguem paralelamente a movimentação do flash. Em seguida, no segundo painel se encontra presente apenas as linhas que indicam a direção que o personagem seguiu e no último painel em questão, o herói ressurge acompanhado pelas mesmas linhas que anteriormente indicaram seu trajeto. Dessa forma, as linhas utilizadas são capazes de orientar os leitores sobre a localização do velocista nos diferentes locais da cidade.

Naruto é uma série de anime e mangá criada por Masashi Kishimoto. Esse mangá narra a história de Naruto Uzumaki, um jovem ninja que sonha em se tornar, o líder de sua aldeia (*Hokage*), a Vila Oculta da Folha (Konoha). Essa titulação é dada ao ninja mais forte e respeitado. O *Hokage* é responsável por proteger a vila, tomar decisões importantes e ser um símbolo de força, sabedoria e liderança.

Dessa forma, o *Hokage* é visto como um guardião e mentor para os outros ninjas e deve manter a paz e a segurança de todos os habitantes da vila. Entretanto, para chegar a esse alto posto, Naruto teve inúmeros mentores, como Kakashi. No painel escolhido podemos observar Kakashi lançando uma *kunai*, uma ferramenta de guerra que se assemelha muito com uma faca, buscando atingir inimigos durante o acontecimento da 4ª guerra Mundial Ninja.

Figura 3. Kakashi lançando uma *kunai*



Fonte: Naruto, 2013.

No painel acima, as linhas cinéticas estão presentes em volta da arma lançada. De acordo com Carvalho e Oliveira (2017), as linhas cinéticas podem ser utilizadas para indicar projeção, velocidade e força de objetos inanimados. Dessa forma, o exemplo acima é uma representação de intensidade ao seguir o trajeto projetado por Kakashi.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As linhas cinéticas são responsáveis por indicar ao leitor os movimentos e/ou a velocidade de corpos ou objetos dentro da narrativa sequencial. Sendo assim, o presente capítulo identificou e analisou o uso das linhas cinéticas em três diferentes contextos que foram pontuados anteriormente, sendo eles: indicativo de velocidade, de movimentação de corpos e de objetos inanimados. Portanto, espera-se que a leitura desse capítulo instigue novas pesquisas a respeito da narrativa sequencial ao refletir sobre as teorias atuais e indicar usos distintos das linhas cinéticas em diferentes situações.

REFERÊNCIAS

ALVES, Maria Vanessa da Silva. Histórias em quadrinhos: do surgimento à constituição do gênero. *Lumen et virtus*: Revista Interdisciplinar de cultura e imagem, São José dos Pinhais, v. 11, n. 27, p. 183-205, 2020. Disponível em: https://www.jackbran.com.br/lumen_et_virtus/numero_27/PDF/quadrinhos_constituicao_genero.pdf. Acesso em: 12 jul. 2024.

CALVET, Lya Brasil; LUCAS Ricardo Jorge de Lucena; ALVES, Thiago Henrique Gonçalves. Sequencialidade e simultaneidade nos quadrinhos: análises semióticas de splash pages. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 46., 2023. *Anais [...]*. Belo Horizonte: Intercom/PUC Minas, 2023. Disponível em: https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0816202323080064dd81004fb31.pdf. Acesso em: 11 ago. 2024

CARVALHO, Jônatas Gomes Gomes de; OLIVEIRA, Ivan Carlos Alcântara de. O Uso de Quadrinhos e Tirinhas na Construção de Materiais Didáticos para o Ensino a Distância. In: CONGRESSO INTERNACIONAL ABED DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 23., 2017, Foz do Iguaçu. *Apresentações Trabalhos Científicos*. Foz do Iguaçu: ABED, 2017. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2017/trabalhos/pdf/67.pdf>. Acesso em: 11 ago. 2024

CRISE NAS INFINITAS TERRAS. Burbank: DC Comics, 1986.

EISNER, Will. *Comics & sequential art*. Tamarac: Poorhouse Press, 1985.

FORCEVILLE, Charles. Pictorial runes in Tintin and the Picaros. *Journal of Pragmatics*, [S. l.], v. 43, n. 3, p. 875-890, 2011.

GONÇALVES, Ícaro Silva; CANTAROTTI, Aline. Traduzindo em quadrinhos: tradução e análise da graphic novel *Something is killing the Children*, escrita por James Tynion IV e ilustrada por Werther Dell'edera. *Cadernos CESPUC de Pesquisa*, Belo Horizonte, n. 38, p. 154-173, jan./jun. 2021.

IWATA, Adriana Yumi; LUPETTI, Karina Omuro. Utilizando a narrativa sequencial dos mangás para ilustrar conceitos de química. *Revista Debates em Ensino de Química*, Recife, v. 4, n. 2 (esp), p. 51-72, 2018.

KUKKONEN, Karin. *Studying comics and graphic novels*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2013.

MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Northampton: Tundra Publishing, 1993.

NARUTO: Irmãos, Lutando como Um!! Barueri: Panini Brasil Ltda, v. 61, n. 587, 2013.

NASCIMENTO, Roseli Gonçalves do; BEZERRA, Fábio Alexandre Silva; HERBERLE, Viviane Maria. Multiletramentos: iniciação à análise de imagens. *Revista Linguagem & Ensino*, Pelotas, v. 14, n. 2, p. 529-552, 2011.

ONE PIECE: 太陽の盾 – Taiyō no Tate. Tóquio: Toei, n. 1111, 2024.

PROCÓPIO, Maria Ramalho; MELO, Mônica Santos de Souza. O Discurso de Papa-Capim: Estratégias e Convenções. *Vertentes*, São João Del-Rei, v. 32, p. 213-220, 2008.

YAMADA, Marjorie Amy. *Falando em quadrinhos*: a influência do letramento nas histórias em quadrinhos. Orientador: Luiz Fernando Luzzi Las-Casas. 2015. 190 p. Dissertação (Mestrado em Design) - Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: <http://repositorio2.unb.br/jspui/handle/10482/18815>. Acesso em: 11 ago. 2024.

OS PAINÉIS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Flavianny Monteiro Carvalho

Introdução

A arte de contar histórias ao combinar imagem e palavra denomina-se “arte sequencial”. Esse termo foi cunhado pelo quadrinista estadunidense William Erwin Eisner em seu livro *Comics & Sequential Art*. Segundo Eisner (1985), a arte sequencial é uma forma literária e artística de contação de história que mistura imagem e palavra de forma ordenada. Logo, a arte sequencial engloba diversos gêneros textuais que compartilham da mesma linguagem.

A linguagem e o pensamento estão intrinsecamente conectados. Para o psicólogo Lev Vygotsky (2001), o pensamento reestrutura-se e modifica-se por meio da linguagem, ou seja, o pensamento acontece na palavra. Para que haja compreensão do pensamento, é necessário que essas “palavras” sejam comuns aos interlocutores. A palavra é constituída de significados produzidos historicamente e socialmente, sendo, portanto, relativamente estáveis, pois são compartilhadas em sociedade (Vygotsky, 2001; Araújo *et al.*, 2009).

A linguagem sequencial pode ser compreendida como um sistema de comunicação que se utiliza das linguagens verbal e visual para constituir significados. Para Eisner (1985), as histórias em quadrinhos fazem uso de uma linguagem visual compartilhada entre autores e leitores. De acordo com Cohn (2018), a linguagem visual usa uma estrutura gráfica composta de linhas, formas e significados que se unem com o objetivo de comunicar algo por meio de imagens. Assim, existem algumas formas icônicas que se estabeleceram. Por

exemplo, uma lâmpada em cima da cabeça de um personagem pode significar que ele teve uma ideia, está inspirado. Portanto, o léxico da linguagem sequencial engloba o balão, a emanata, as linhas cinéticas, o letreiramento e o painel.

Portanto, neste capítulo pretende-se familiarizar os leitores com o vocabulário da linguagem sequencial e propor uma análise de diferentes tipos de painéis em histórias em quadrinhos. Dessa forma, o capítulo está estruturado em três seções. Após esta introdução, há uma seção dedicada a linguagem sequencial nas histórias em quadrinhos, uma seção de análise dos painéis nas histórias em quadrinhos “*A ausente ordem das coisas*” (2023), “*Arlindo*” (2021), “*Criança Amarela Colorida*” (2023), do mangá *Demon Slayer* (2020) e da tirinha “*Little Sammy Sneeze*” (1904). A terceira seção apresenta as considerações finais.

A linguagem sequencial nas histórias em quadrinhos

As histórias em quadrinhos, os mangás e as tiras são diferentes tipos de narrativa que usam a linguagem sequencial. Nessa seção, iremos compreender os aspectos essenciais que compõem a linguagem sequencial que se estabeleceu pelo uso constante de balão, emanata, letreiramento, linhas cinéticas e painel.

O balão abriga o diálogo e/ou pensamentos do personagem (Rifkind *et al.*, 2019). Nesse sentido, a forma, o contorno e o letreiramento dos balões podem ajudar a compreender o tom que o personagem deseja expressar. Essas emoções também podem ser percebidas nas emanatas. As emanatas são as linhas que emanam de um personagem ou objeto. Segundo Walker (2000), as emanatas auxiliam na representação de emoções e condições internas de personagens. A tontura é representada por espirais ao redor da cabeça, enquanto a paixão pode ser

simbolizada por meio de corações. Nesse sentido, para Walker (2000), a emanata é um recurso que aumenta a expressividade.

O letreiramento também é um recurso gráfico de expressividade. De acordo com Yamada (2015), o letreiramento consiste no uso harmônico de letras nos elementos das histórias em quadrinhos (balões, legendas e títulos) com o intuito de expressar o tom da narrativa por meio do hibridismo entre as palavras escritas e as ilustrações. Já as linhas cinéticas são recursos de ilustração que servem para delimitar espaços e representar movimento. Conforme Forceville (2011), as linhas cinéticas são comumente desenhadas atrás ou paralelas aos objetos e personagens, indicando direção, velocidade e a espacialização do painel.

O painel pode ser considerado a unidade básica de significância das narrativas sequenciais. De acordo com Eisner (1985), o painel é o elemento que encapsula as ações e dá ritmo à história. Semelhantemente, Cabero *et al.* (2021) afirma que o painel desempenha uma função essencial, pois, é comum em diversas narrativas e pode guiar o foco do leitor para um espaço onde se desenrolam as ações da história. Nesse sentido, as principais características e tipologias do painel são: enquadramento; espacialização; ilusão de tempo.

O enquadramento pode contribuir com a intensidade narrativa, pois a maneira como os painéis são configurados podem fornecer informações visuais e alterar a experiência leitora. A matriz de enquadramento intencional⁶ proposta por Cohn (2014) classifica os painéis em básico, dividido, dominante e inserido⁷. De acordo com Born (2022),

⁶ Em inglês: *Attentional framing matrix*.

⁷ Em inglês: *basic, divided, dominant, inset*.

o painel básico é um painel que não precisa se conectar a outros para ter sentido próprio. Já o painel dividido é um conjunto de painéis que se complementam com o objetivo de formar uma imagem. Conforme Cohn (2014), o painel dominante é maior em tamanho, pois ele abriga o painel inserido enquanto o painel inserido destaca uma pequena parte do painel dominante.

Entretanto, há painéis que não se encaixam nas categorias convencionais de enquadramento, como por exemplo, o painel de colagem e o *splash page*. Segundo Cohn (2020) e Born (2022), o painel de colagem é um painel grande sem bordas definidas, que utiliza o efeito “esmaecer” para unir diversas informações que possuem alguma relação entre si. Já o *splash page* é definido por Cohn *et al.* (2023) como um painel cujo tamanho ocupa uma página inteira. Esse tipo de painel é comumente utilizado para ilustrar o início de uma história ou para destacar ações importantes.

A espacialização do painel refere-se à área em que se estabelecem ações e diálogos da narrativa sequencial. Nesse espaço, há uma demarcação feita com linhas cinéticas, ou seja, bordas que delimitam o tamanho do painel. De acordo com Groensteen (2007) e Abate (2023), as bordas dos painéis servem para diversos propósitos, como por exemplo, o senso de encerramento, a separação de painéis, a sugestão de tempo de leitura, a organização da página, a influência na leitura de imagens e a sinalização da linguagem sequencial. Nesse sentido, a espacialização é uma característica do painel que visa demarcar simultaneamente os próprios limites e as margens da página, com o intuito de guiar a experiência leitora.

A quebra da 4ª parede, em contrapartida, é uma técnica que visa intensificar a narrativa sequencial por meio da exclusão das bordas. Segundo McCloud (1994), a intensidade narrativa pode ser alcançada por meio de técnicas visuais que exploram o contraste, o dinamismo e uma

sensação de urgência/suspense nos elementos da arte sequencial. Dessa forma, segundo Dunlop (2017), a quebra da 4ª parede é uma técnica visual de intensificação narrativa, onde os painéis “explodem”, isto é, não possuem contornos nítidos ou cujos conteúdos ultrapassam as bordas.

O “tempo” não se refere a um momento ilustrado no painel, mas a representação desse conceito. Segundo Cohn (2007), os painéis não ilustram “momentos” de ações, mas diferentes ações que podem ser percebidas por uma “noção de tempo”, isto é, o leitor pode compreender os espaços entre painéis e as diferentes ações como a passagem do tempo. Dessa forma, para McCloud *et al.* (2006), o formato do painel pode criar ilusões temporais, como por exemplo, um painel largo sem diálogos pode transmitir a sensação de silêncio prolongado, enquanto um painel sem bordas pode manifestar atemporalidade.

Os painéis nas histórias em quadrinhos

Nesta seção, propomos uma análise das características dos painéis, isto é, do elemento responsável por encapsular as ações, dar ritmo à história e guiar o foco do leitor (Eisner, 1985; Cabero *et al.*, 2021). Dessa forma, vamos considerar de que maneira o enquadramento, a espacialização, os formatos e a temporalidade dos painéis contribuem para a percepção visual dos leitores das histórias em quadrinho *A ausente ordem das coisas* (2023), *Arlindo* (2021), *Criança Amarela Colorida* (2023), do mangá *Demon Slayer* (2020) e da tirinha *Little Sammy Sneeze* (1904).

A história em quadrinhos *A ausente ordem das coisas* (2023) é de autoria do quadrinista Fabio Quill, é uma história que ilustra o caos da criação por meio de referências sul-mato-grossenses da fauna e flora, tais como a guavira, o João-de-Barro e o Pau-Terra, e figuras folclóricas, como a Mãe-de-Ouro e a Bruxa da Sapolândia. O painel escolhido demonstra o personagem que atravessou dimensões e adentrou um novo

mundo ilustrado em tons de cinza e preto. Ao adentrar esse novo mundo, o personagem encontra-se sem forças e por esta razão descansa sob o tronco de uma árvore pau-terra.

Figura 1. Dominado e inserido no caos



Fonte: Quill, 2023

Os painéis ilustrados acima podem ser categorizados em dominante e inserido. Segundo Cohn (2014), o painel dominante é maior tamanho e o painel inserido destaca uma parte do painel dominante, portanto estão em uma relação de mutualismo. Dessa forma, nota-se que o corpo do personagem está em um painel dominante, enquanto o painel inserido, destaca o peito que começa a rachar, como se fosse uma casca de árvore que se quebrasse. Assim, o uso do painel inserido desloca a atenção do leitor para essa ação.

A história em quadrinhos *Arlindo* (2021) da autora Ilustralu

(Luiza de Souza) retrata a jornada de descoberta e aceitação do protagonista Arlindo, um adolescente gay do interior do Rio Grande do Norte que enfrenta diversos problemas na escola, em casa, mas não deixa de lutar pelo seu lugar no mundo. No painel escolhido, a pedido de sua mãe, Luís Filipe vai até a casa de Arlindo entregar uma marmita. Arlindo, no entanto, exhibe um conjunto de reações ao atender a porta para receber a visita inesperada que o forçou a sair do banho.

Figura 2. As reações de Arlindo



Fonte: Ilustralu, 2022.

O painel de Arlindo (2021) é uma *splash page*, pois a sua espacialização ocupa toda a página (Cohn *et al.*, 2023). Nota-se nesse painel um destaque no personagem Luís Filipe, pois a ilustradora brinca com as proporções e acrescenta emanatas ao redor dele, como se estivesse brilhando. Nota-se também uma colagem nessa página, pois há várias reações de Arlindo encapsuladas em painéis redondos, demonstrando a surpresa, a paixão e a felicidade ao encontrar Luís Filipe. O leitor gasta mais tempo lendo o painel, pois há várias ações destacadas e o tamanho do painel também aumenta a intensidade da narrativa.

A história em quadrinhos *Criança Amarela Colorida* (2023) faz parte do livro *Vozes Amarelas* (2023), uma coletânea de cinco histórias escritas e ilustrada por Monge Han (Eric Han Schneider) sobre a experiência de descendentes de asiáticos no Brasil. A história em quadrinhos biográfica *Criança Amarela Colorida* (2023) retrata a trajetória de descoberta e auto aceitação da etnia e sexualidade do youtuber Victor Han. Durante a narrativa, podemos perceber a dificuldade de Victor em se “encaixar” no mundo, as dificuldades que ele passou enquanto homem gay e descendente de coreanos. Dessa forma, a história em quadrinhos revela como Victor lidou com situações de racismo e homofobia e aprendeu a se amar e ter orgulho de si mesmo. O painel selecionado ilustra um momento crucial da narrativa em que o protagonista reflete sobre seus relacionamentos românticos.

Figura 3. Painel de setas



Fonte: Han, 2023.

Na figura acima há um conjunto de três painéis básicos, os dois primeiros em formato retangular e o terceiro possui formato irregular. Segundo Cohn (2014), os dois primeiros são painéis básicos, pois têm sentido próprio, mas também se relacionam, pois estão dispostos lado a lado com o intuito de apresentar duas atitudes extremas. Já o terceiro painel centraliza o protagonista com um semblante cabisbaixo observando o celular e recebendo mensagens que o atravessam como setas. As setas podem ser compreendidas como emanatas provindas do olhar alheio, um conjunto de frases racistas e sexualizantes que perfuram os sentimentos do protagonista, levando à internalização desses sentimentos ruins.

O mangá *Demon Slayer* (2020) retrata o cotidiano do adolescente Tanjiro Kamado, um vendedor de carvão e o mais velho de seis irmãos. Após ter a maior parte de sua família assassinada por um demônio poderoso, e a irmã Nezuko Kamado ser transformada em um demônio, Tanjiro e Nezuko atravessam o Japão da era Taishou em busca da cura de Nezuko. Para isso, Tanjiro treina intensamente para adentrar o Esquadrão de Caçadores de Demônios. Nos painéis abaixo, os personagens Kanao Tsuyuri, Genya Shinazugawa, Tanjiro Kamado e Zenitsu Agatsuma (da esquerda para a direita) recebem congratulações e conselhos dos gêmeos Kiriya e Kanata Ubuyashiki, examinadores da Seleção Final, uma prova de resistência e luta contra demônios que dura 7 dias.

Figura 4. A montanha dividida



Fonte: Gotouge, 2020.

Os dois painéis do lado direito podem ser classificados como painéis divididos. Segundo Cohn (2014), o painel dividido é formado por um conjunto de painéis complementares que se unem com o intuito de formar uma imagem. Nesse sentido, os painéis acima apresentam uma relação de complementaridade, pois enquanto um painel ilustra um lado escuro da montanha, representando a noite, o outro painel ilustra o lado iluminado da montanha juntamente com o sol, que representa o dia. Portanto, os painéis divididos representam o decorrer de 7 dias, isto é, a duração dos desafios da seleção final.

A tirinha *Little Sammy Sneeze* (1904) foi ilustrada pelo quadrista McCay. Nessa tirinha, o protagonista é um bebê denominado Sammy que está constantemente espirrando, mas não tem noção quando esse espirro ocorrerá. O conjunto de painéis abaixo ilustram em seis etapas o espirro de Sammy e as consequências dessa ação.

Figura 5. Painel destruído por espirros



Fonte: McCay, 1904.

O conjunto de seis painéis foi usado para aumentar o suspense da narrativa. Em conformidade com McCloud (2006), essa técnica pode ser chamada de “quebra da 4ª parede”, pois os painéis perdem suas bordas e os personagens, objetos que fazem essa ação acontecer. Além disso, essa técnica aumenta o dinamismo e permite que o conteúdo do painel “exploda”, e crie vida fora dele (Dunlop, 2017). Nesse sentido, o espirro de Sammy é tão intenso que o painel é capaz de abrigar o seu “tamanho”. Ao longo dos painéis percebemos que Sammy abre cada vez mais a boca como uma espécie de alerta para a ação que está por vir. O espirro acaba “destruindo” as bordas do painel representando a amplitude da ação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O painel detém grande importância na construção da narrativa sequencial, além disso, esse elemento pode assumir diversas formas, tamanhos e manifestar significados distintos. Sabendo dessas particularidades que cercam o painel, esse capítulo de livro se destinou a analisar o uso dos painéis em histórias em quadrinhos, mangá e tirinhas, com o intuito de demonstrar que independente do gênero, o painel desempenha um papel importante nas narrativas sequenciais. Foram encontrados exemplos de painéis básicos, dominantes, divididos, inseridos e outros tipos que não são categorizados segundo a matriz de enquadramento intencional, como o *splash page* e o painel de quebra da 4ª parede. Espera-se que esse capítulo tenha contribuído para o estudo das narrativas sequenciais e despertado o interesse dos leitores para o mundo que combina imagem e palavra.

REFERÊNCIAS

ABATE, Michelle Ann. Thinking Outside of the Box: Theorizing the Frameless Panel. *Inks: The Journal of the Comics Studies Society*, Columbus, v. 7, n. 1, p. 1-22, 2023.

ARAÚJO, Isabela Rosália Lima de; VIEIRA, Adriana da Silva; CAVALCANTE, Maria Auxiliadora da Silva. Contribuição de Vygotsky e Bakhtin na linguagem: sentidos e significados. *Debates em Educação*, Maceió, v. 1, n. 2, 2009.

BORN, Nikki. *The framing of comics: A cross-cultural analysis of attentional types and panel types used in comics*. Orientador: Neil Cohn. 2022. 36 p. Dissertação (Master in Communication and Information Sciences) – Department Communication and Cognition, Tilburg school of Humanities and Digital Sciences, Tilburg University, Tilburg, 2022. Disponível em: <https://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=157539>. Acesso em: 10 abr. 2024.

CABERO, Enrique del Rey; GOODRUM, Michael; MELLADO, Josean Morlesín. *How to Study Comics & Graphic Novels: a graphic introduction to comics studies*. Londres: Oxford Comics Network, 2021. 40 p.

COHN, Neil. A visual lexicon. *Public Journal of Semiotics*, Lund, v. 1, n. 1, p. 35-56, 2007.

COHN, Neil. The architecture of visual narrative comprehension: The interaction of narrative structure and page layout in understanding comics. *Frontiers in Psychology*, Lausanne, v. 5, p. 91804, 2014.

COHN, Neil. Visual language theory and the scientific study of comics. In: DUNST, Alexander; LAUBROCK, Jochen; WILDFEUER, Janina (Eds.). *Empirical Comics Research: Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*. New York: Routledge, 2018. p. 305-328.

COHN, Neil. *Who understands comics?: Questioning the universality of visual language comprehension*. New York: Bloomsbury Publishing, 2020.

COHN, Neil; CARDOSO, Bruno; KLOMBERG, Bien; HACIMUSAOGLU, Irmak. The Visual Language Research Corpus (VLRC): An annotated *corpus* of comics from Asia, Europe, and the United States. *Language Resources and Evaluation*, [S. l.], v. 57, n. 4, p. 1729-1744, 2023.

DUNLOP, Katie. *Shaping the way you think: How panel shapes in graphic novels manipulate and engage the reader*. Orientador: Gene Luen Yang. 2017. 32 p. Dissertação (Master of Fine Arts in Writing for Children and Young Adults) – Hamline University, Saint Paul, Minnesota, 2017. Disponível em: <https://media.journoportfolio.com/users/39994/uploads/aa9876bf-0023-4dc9-b622-238c332d5c5d.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2024.

EISNER, Will. *Comics & sequential art*. Tamarac: Poorhouse Press, 1985.

FORCEVILLE, Charles. Pictorial runes in Tintin and the Picaros. *Journal of Pragmatics*, [S. l.], v. 43, n. 3, p. 875-890, 2011.

GOTOUGE, Koyoharu. *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*. Tradução de Renata Leitão. Barueri: Panini Brasil Ltda, 2020. v. 2.

GROENSTEEN, Thierry. *The system of comics*. Univ. Press of Mississippi, 2007.

HAN, Monge. Criança Amarela Colorida. In: HAN, Monge. *Vozes Amais*. São Paulo: HarperCollins, 2023.

ILUSTRALU. *Arlindo*. São Paulo: Editora Seguinte, 2022.

MCCLAY, Windsor. *Little Sammy Sneeze*. New York: Herald, 1904.

MCCLLOUD, Scott. *Understanding comics: The invisible art*. New York: Harper Perennial, 1994.

MCCLLOUD, Scott; TRAVERS, Kate; WILLIAMS, John. *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels*. New York: HarperColins, 2006.

QUILL, Fabio. *A ausente ordem das coisas*. Campo Grande: Avuá Edições, 2023.

RIFKIND, Candida; CHRISTOPHER, Brandon. *How Comics Work*. Ilustrado por Alice R. L. Winnipeg: Department of English, University of Winnipeg, 2019. Disponível em: <https://www.uwinnipeg.ca/1b19/docs/how-comics-work-web-cc-by-nc-nd.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2023

VENKATESAN, Sathyaraj; SAJI, Sweetha. Drawing the mind: Aesthetics of representing mental illness in select graphic memoirs. *Health: An Interdisciplinary Journal for the Social Study of Health, Illness and Medicine*, London, v. 25, n. 1, p. 37-50, 2021.

VYGOTSKY, Lev S. *A Construção do Pensamento e da Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WALKER, Mort. *The Lexicon of Comicana*. Lincoln: iUniverse.com, 2000.

YAMADA, Marjorie Amy. *Falando em quadrinhos: a influência do letreiramento nas histórias em quadrinhos*. Orientador: Luiz Fernando Luzzi Las-Casas. 2015. 190 p. Dissertação (Mestrado em Design) – Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: <http://repositorio2.unb.br/jspui/handle/10482/18815>. Acesso em: 11 ago. 2024.

AS SPLASH PAGES NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS AYA LIFE IN YOP CITY

Carla Drielly Costa Santana

Introdução

A linguagem é uma habilidade complexa e multifacetada que permeia tanto o individual quanto o social, sendo essencial para a comunicação e expressão do pensamento. Segundo Saussure (2004), a linguagem é uma capacidade inata presente em todos os seres humanos, que permite criar e usar sistemas de signos para interações significativas dentro de uma comunidade. No entanto, a linguagem pode assumir formas mais sofisticadas, como a linguagem literária.

A linguagem literária é uma forma de expressão que se destaca pela sua capacidade de explorar profundamente emoções e realidades por meio de recursos estilísticos como metáforas e simbolismos. Segundo Sotomayor (2000), essa expressão é inerentemente criativa e conotativa, permitindo múltiplos significados e uma comunicação subjetiva. Para Herreros e García (2017), a linguagem literária adapta-se ao gênero literário escolhido, manifestando-se tanto em prosa quanto em verso, o que enriquece a descrição e a estrutura dos textos.

A narrativa desempenha um papel crucial na linguagem literária, pois organiza e dá sentido aos eventos, facilitando a compreensão das relações de causa e efeito que conectam os acontecimentos e as ações dos personagens ao longo do tempo. De acordo com Culler (1999), a narrativa busca explicar a conexão entre eventos, tornando a sequência dos acontecimentos compreensível dentro de um determinado contexto.

A arte sequencial é uma forma de expressão artística que integra

elementos visuais e textuais para construir narrativas dinâmicas e envolventes. De acordo com Eisner (1985), a arte sequencial utiliza a disposição ordenada de imagens e textos para criar uma experiência de leitura fluida e coesa, onde a combinação de visualidade e ritmo é fundamental para o desenvolvimento da história. A interação entre os componentes gráficos e verbais permite uma narrativa que avança a trama e enriquece a experiência estética e interpretativa do leitor.

As histórias em quadrinhos são um gênero particularmente relevante da narrativa sequencial. Este formato é caracterizado pela combinação de imagens e textos em uma sequência que narra histórias de maneira visualmente impactante. As histórias em quadrinhos utilizam uma variedade de recursos gráficos e textuais para envolver o leitor e transmitir informações de forma compacta e expressiva. McCloud (1995) explora como as histórias em quadrinhos aproveitam a integração de imagens e palavras para criar uma narrativa que é tanto visual quanto textual, destacando a singularidade deste meio na arte sequencial.

As *Splash Pages* são um recurso essencial dentro das histórias em quadrinhos, projetadas para causar um impacto visual significativo e destacar momentos de clímax na trama. Essas páginas, caracterizadas por uma única imagem que ocupa a página inteira ou quase toda ela, são usadas para acentuar eventos cruciais e criar um efeito dramático. Com seu foco no ponto culminante da história, as *Splash Pages* aproveitam elementos gráficos como o letreiramento e balões de pensamento para intensificar a experiência do leitor.

O letreiramento refere-se ao design e posicionamento das letras, palavras e frases dentro dos balões, e é essencial para transmitir nuances de entonação e emoção (Eisner, 1985; McCloud, 2008). Os balões de pensamento, por sua vez, revelam os pensamentos internos dos personagens, proporcionando uma visão direta de suas emoções (Eisner, 1985). Embora esses elementos desempenhem papéis impor-

tantes na narrativa, nesta análise eles serão abordados em segundo plano, pois o foco é voltado para a análise detalhada das *Splash Pages* e seu impacto narrativo.

As Splash Pages nas histórias em quadrinhos

As *Splash Pages* são um elemento visualmente marcante nas histórias em quadrinhos, ocupando uma ou duas páginas inteiras para destacar momentos cruciais da narrativa. De acordo com McCloud (1995), essas páginas têm o propósito de captar a atenção do leitor e enfatizar eventos de grande impacto emocional e dramático, funcionando como um ponto de intensificação na trama. Ao interromper a sequência linear da narrativa com uma imagem de alta relevância, as *Splash Pages* elevam o clímax e criam uma pausa que permite uma imersão mais profunda.

Por sua vez, Groensteen (2007), as *Splash Pages* são elementos-chave na arquitetura narrativa dos quadrinhos, proporcionando momentos de ruptura e intensidade que enriquecem a experiência do leitor. Para compreender como as *Splash Pages* influenciam a narrativa sequencial, é importante analisar aspectos específicos de seu design gráfico, o letreiramento, a informatividade, o grau de impacto e as estratégias de repetição ou omissão. Esses elementos são fundamentais para entender como as *Splash Pages* moldam e enriquecem a estrutura narrativa e a experiência do leitor.

O clímax é definido como o momento culminante da história, sendo o ponto de maior tensão onde o conflito atinge seu auge (Ganchó, 1991). Nesse estágio, a narrativa se concentra na resolução dos principais conflitos e nas decisões cruciais que moldaram o desfecho da trama. Esse ponto crucial pode ser compreendido como um fenômeno triplo: inicialmente, o personagem principal recebe novas infor-

mações que são essenciais para a resolução da trama. Em seguida, ele aceita essas informações, ou seja, toma consciência delas, embora não necessariamente concorde ou esteja em total acordo com a revelação. Finalmente, o personagem age com base nesse novo conhecimento, tomando uma decisão determinante que definirá se o objetivo da história será alcançado ou não.

O clímax, portanto, não só intensifica a narrativa, mas também estabelece a linha de frente entre a resolução e o fracasso, servindo como o ponto de referência para as demais partes do enredo, que existem em função de construir e levar a história a esse ápice de tensão. Para Malewitz (2024) esse fenômeno é essencial para a construção da trama e a satisfação do leitor, evidenciando sua importância para a compreensão e desenvolvimento da história.

As *Splash Pages* desempenham um papel fundamental na intensificação do clímax da história ao capturar momentos decisivos com grande impacto visual. Conforme destacado por McCloud (1995) e Groensteen (2007), essas páginas são projetadas para prender a atenção do leitor e realçar eventos de grande importância emocional e dramática, criando uma pausa na sequência narrativa que permite uma imersão mais completa. O clímax é descrito por Gancho (1991) como o ponto de maior tensão e resolução da trama, é acentuado pelo uso dessas páginas, que oferecem uma pausa visual significativa. Assim, as *Splash Pages* destacam o clímax e ajudam a estruturar a narrativa ao fornecer um espaço visual que enriquece a experiência de leitura e reforça o ponto culminante da história.

A eficácia das *Splash Pages* na narrativa sequencial é influenciada por diversos fatores. Primeiramente, a informatividade é um aspecto crucial. Algumas *Splash Pages* são densamente informativas, oferecendo detalhes essenciais sobre o enredo, personagens e ambiente. Outras adotam uma abordagem mais minimalista, focando

em destacar um momento dramático ou uma ideia central, o que permite ao leitor preencher lacunas com sua própria interpretação. Este uso estratégico da informatividade ajuda a criar um impacto visual e emocional significativo.

O grau de impacto da *Splash Page* é outro fator importante. *Splash Pages* com alto grau de impacto frequentemente retratam momentos de clímax ou tensão máxima, criando uma impressão duradoura e intensificando a narrativa. Essas páginas são marcadas por imagens poderosas ou eventos críticos que podem alterar o curso da história. A capacidade delas de transmitir emoção e criar suspense é essencial para a experiência do leitor.

A repetição ou omissão também contribui para a qualidade das *Splash Pages*. Algumas páginas repetem cenas ou conceitos para reforçar temas ou ideias, enquanto outras optam pela omissão de detalhes, criando suspense e incentivando o leitor a buscar respostas nas páginas seguintes. Esse uso estratégico aumenta o engajamento e promove uma leitura mais atenta e reflexiva.

A quantidade de *Splash Pages* em uma história é crucial para a estrutura e ritmo da narrativa. Essa quantidade pode referir-se tanto ao espaço físico que a *Splash Page* ocupa – seja uma única página ou uma *Double Splash*, que abrange duas páginas inteiras – quanto à frequência com que esse recurso é empregado ao longo da trama. O uso estratégico das *Splash Pages* pode influenciar o ritmo da história, adicionando pausas dramáticas ou acelerando a ação de maneira impactante.

Além disso, a criação de *Splash Pages* eficazes envolve uma compreensão aprofundada dos princípios de *design* gráfico e da linguagem visual. De acordo com McCloud (1995), a composição dos painéis organiza a sequência de eventos e influencia o ritmo e a fluidez da leitura. Dessa forma, as cores vibrantes podem evocar energia e vitalidade,

enquanto tons mais escuros podem criar uma atmosfera sombria e misteriosa (Eisner, 1985). O estilo artístico também contribui para a identidade visual da obra e a percepção do leitor.

A tipografia e o estilo de letreiramento são igualmente cruciais. Cohn *et al.* (2023) ressalta que a escolha da fonte e do tamanho do texto pode melhorar a legibilidade e garantir que a mensagem da história seja transmitida de forma clara e impactante. O letreiramento pode refletir a personalidade dos personagens ou criar efeitos especiais que enriquecem a leitura.

A compreensão da função das *Splash Pages* na narrativa sequencial revela sua importância na construção de uma história coesa e envolvente. Ao integrar as perspectivas teóricas e as estratégias de design, os criadores de quadrinhos podem aprimorar suas técnicas e criar páginas visualmente impactantes que potencializam a experiência do leitor, oferecendo momentos memoráveis de tensão, revelação e imersão emocional.

O uso de *Splash Pages* em *Aya life in Yop City*

Antes de nos aprofundarmos nas nuances e no impacto das *Splash Pages* presentes na obra *Aya life in Yop City*, volume I, é fundamental contextualizarmos essa aclamada série dos quadrinhos contemporâneos, que conquistou um lugar de destaque na cultura pop atual. *Aya Life in Yop City* é uma série de *graphic novels* composta de oito volumes, escrita por Marguerite Abouet e ilustrada por Clément Oubrerie. Publicados originalmente na França pela *Gallimard* a partir de 2005, esses romances gráficos foram traduzidos para o inglês e publicados pela *Drawn & Quarterly*. A história é inspirada na vida da autora na Costa do Marfim. A obra foi adaptada para o cinema com o mesmo título e lançada em 2013.

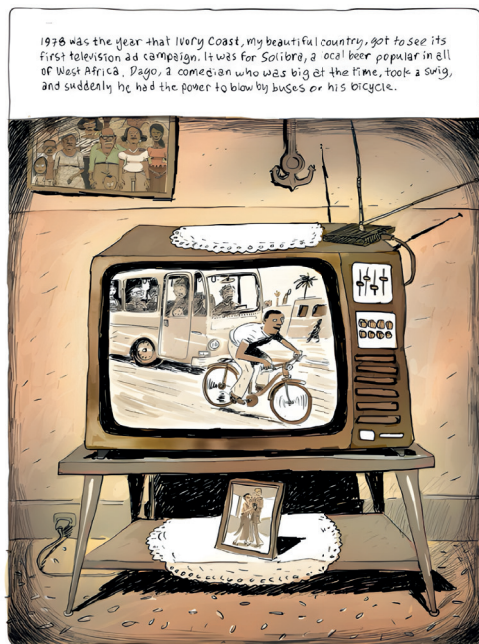
O enredo é ambientado no bairro de Yopougoun, em Abidjan, na Costa do Marfim, durante os anos de 1970. A história principal segue a vida de Aya, uma jovem ambiciosa que tem o sonho de se tornar médica, enquanto ela e suas amigas, Bintou e Adjoua, enfrentam os desafios da transição para a vida adulta. A trama é rica em detalhes sobre a vida cotidiana das personagens, apresentando uma mistura de eventos humorísticos e situações mais sérias. Aya, em particular, é retratada como uma personagem forte e determinada, enfrentando o assédio masculino nas ruas com indignação e recusando-se a se conformar com os papéis tradicionais de gênero. Sua busca pela independência e realização pessoal é central na narrativa. Ao mesmo tempo, as amigas de Aya, Bintou e Adjoua, também têm suas próprias jornadas e aspirações. Bintou está em busca de um marido que possa lhe proporcionar uma vida confortável, enquanto Adjoua se vê em uma situação complicada após engravidar de um homem que não é seu marido. Essas subtramas adicionam camadas à história, explorando os temas do amor, da amizade, e da família. Há também várias subtramas envolvendo personagens secundários, como o relacionamento tenso entre Moussa e seu pai, Bonaventure Sissoko, e as ilusões românticas de Bintou.

Visualmente, a obra se destaca pela sua arte vibrante e estilizada, com painéis cujos contornos são irregulares e uma paleta de cores expressiva que reflete as emoções e o contexto das cenas. Esses elementos visuais contribuem para uma leitura envolvente e dinâmica. No geral, a obra oferece uma visão cativante e multifacetada da vida na Costa do Marfim, explorando questões sociais e culturais de maneira acessível e emocionante.

A primeira página de *Aya life in Yop City* é dominada por uma televisão de tubo catódico exibindo o primeiro anúncio televisivo da Solibra, a cerveja nacional reconhecida em toda a África Ocidental. Essa *Splash Page* usa imagens e palavras para dramatizar uma ideia, e

esta ideia, que reflete o universo cultural em que a narrativa está imersa, aproxima de forma única o leitor da experiência representada.

Figura 1. Comercial da cerveja Solibra



Fonte: Abouet, 2007.

A *Splash Page* inicial serve como um ponto de alto impacto na narrativa, desempenhando um papel crucial na introdução e contextualização da história. No plano de leitura, é evidente que essa página é utilizada para estabelecer o tom e o cenário da narrativa, empregando a informatividade de maneira eficaz para imergir imediatamente os leitores na vida cotidiana de Yopougon, Costa do Marfim. Ao destacar o anúncio televisivo da cerveja Solibra, Abouet (2007) cria um efeito visual e narrativo que sugere a influência da mídia e o papel central do consumo na sociedade local, conforme discutido por Groensteen (2007) sobre a importância dos elementos visuais na construção narrativa.

O painel marcante de uma televisão de tubo exibindo o comercial não apenas posiciona o leitor no ambiente urbano, mas também destaca a relevância cultural da Solibra como uma marca nacional amplamente reconhecida na África Ocidental. Essa *Splash Page* oferece uma riqueza de detalhes visuais e narrativos que revelam aspectos cruciais da vida em Yopougon, incluindo dinâmicas sociais e a identidade cultural dos personagens. A disposição dos personagens e o uso de cores vibrantes reforçam a atmosfera vibrante e dinâmica do cenário, permitindo que os leitores absorvam informações sobre o ambiente e as interações sociais de maneira imediata e envolvente.

Além de capturar a atenção visualmente, a *Splash page* exerce um papel importante na composição visual e na experiência do leitor. Dessa forma, a splash page prepara os leitores para uma narrativa rica em detalhes culturais e complexidade humana. Conforme enfatizado por McCloud (1995), a escolha de abrir a narrativa com uma imagem tão poderosa estabelece uma expectativa significativa, convidando os leitores a refletir sobre a intersecção entre a cultura popular, a mídia e a identidade pessoal. Assim, a *Splash Page* cativa visualmente e também serve como uma introdução envolvente para as próximas ações da história.

Em seguida, outro exemplo em que podemos observar o uso da *Splash Page* como recurso, ao passo em que aborda a cultura local de maneira contra-hegemônica, transcende a simples função estética, atuando como portal para novos horizontes narrativos (McCloud, 1995; Eisner, 1985). Outro aspecto que será visível é a tipografia e o estilo de letreiramento na *Splash Page*. Para Cohn (2023), as escolhas cuidadosas da fonte e sua apresentação, que imprime impacto singular, enriquecem a experiência da leitura.

Figura 2. Noite em Yop City



Fonte: Abouet, 2007.

A *Splash Page* ilustrada acima retrata a vida noturna de Yop City como um lugar bonito, moderno e diverso, desafiando diretamente o pensamento hegemônico sobre essa comunidade. Ao destacar a beleza e a diversidade da vida noturna, a imagem desmistifica estereótipos negativos que frequentemente permeiam as representações da África e, especificamente, de bairros urbanos como Yop City. Enquanto o pensamento hegemônico muitas vezes apresenta essas áreas como problemáticas e perigosas, a *Splash Page* sugere que são vibrantes e cosmopolitas. Essa representação desafiadora convida os leitores a reconsiderar suas percepções sobre comunidades urbanas na África, oferecendo

uma visão mais autêntica e humanizada desses espaços. Além disso, o letreiramento enriquece a experiência visual ao representar o ritmo da música por meio de notas musicais e balões de contorno pontiagudo, sugerindo o volume do som.

Ao capturar a efervescência da vida noturna, a *Splash Page* ilustra de maneira impactante como a repetição pode intensificar o clímax da narrativa. Os elementos visuais vibrantes e dinâmicos, como luzes e multidões animadas, acentuam o ápice dramático da história. A consistência desses elementos reforça a atmosfera pulsante da cidade, proporcionando uma imersão profunda e destacando a importância desse momento crucial. Essa técnica permite que o leitor experimente o clímax de maneira mais visceral e envolvente, evidenciando a eficácia das *Splash Pages* em criar momentos de impacto significativo na narrativa sequencial.

A *Splash Page* apresentada na Figura 3 serve como um ponto de convergência narrativa, onde as interações entre Aya, Bintou e Adjoua ganham destaque e profundidade. Esta imagem é particularmente significativa por sua capacidade de sintetizar as complexidades das relações sociais e as tensões emocionais das personagens, oferecendo ao leitor uma visão mais íntima de seus mundos. A análise dessa figura permitirá explorar como os detalhes visuais não apenas complementam, mas também intensificam a compreensão das dinâmicas sociais e culturais que permeiam a narrativa.

Figura 3. Encontro das amigas Aya, Bintou e Adjoua



Fonte: Abouet, 2007.

Na *Splash Page* acima, a informatividade é evidenciada pela riqueza de detalhes visuais e textuais que revelam o contexto social e emocional das personagens. A cena no quintal, com Aya, Adjoua e Bintou interagindo, fornece informações sobre suas dinâmicas pessoais e papéis sociais, como mostrado pela presença de Bintou realizando afazeres domésticos, refletindo as expectativas de gênero na sociedade.

Essa *splash page* concentra o foco nas interações íntimas entre as amigas, omitindo detalhes periféricos e aspectos da vida cotidiana que não estão diretamente relacionados à cena no quintal. Essa escolha direciona a atenção para as emoções e a camaradagem, intensificando

o clímax emocional e permitindo que a conexão entre as personagens seja percebida com maior clareza. A repetição reforça o clímax ao reiterar elementos visuais e emocionais. As expressões faciais, gestos e interações contínuas entre Aya, Adjoua e Bintou destacam a profundidade de sua amizade e o vínculo íntimo que compartilham. A continuidade desses elementos cria uma sensação de coesão e intensidade, acentuando o impacto emocional da cena.

O design gráfico também é fundamental para a eficácia da narrativa. O design detalhado do cenário, como a decoração do quintal e os acessórios das personagens, enriquece a cena, oferecendo pistas sutis sobre suas personalidades e o ambiente ao redor. O uso cuidadoso do design reforça a intensidade emocional do clímax e proporciona uma experiência de leitura mais imersiva e rica, permitindo que o leitor sinta a profundidade da amizade e o impacto das experiências compartilhadas.

Com uma abordagem visual marcante, a Figura 4 apresenta o Hotel das Mil Estrelas em uma *Splash Page*. A ilustração revela o hotel com uma representação detalhada de sua arquitetura e decoração, conferindo-lhe uma presença imponente e significativa. O conceito tradicional de hotel é desconstruído, uma vez que o espaço não se configura como um edifício fechado com quartos, mas sim como um ambiente aberto onde as pessoas podem deitar, olhar o céu e namorar. Essa representação subverte as expectativas convencionais e destaca o ambiente como um espaço versátil e acolhedor, refletindo sua importância única na trama.

Figura 4. Hotel das Mil Estrelas



Fonte: Abouet, 2007.

Na envolvente *Splash Page* que nos introduz ao Hotel das Mil Estrelas em Yopougon, a omissão e a informatividade desempenham papéis cruciais para intensificar o impacto da narrativa. A omissão é evidenciada na escolha de não revelar detalhes específicos sobre as atividades e dinâmicas internas do hotel, criando um senso de mistério e expectativa. Esta ausência de informação direciona a atenção do leitor para o ambiente e o simbolismo do local. Dessa forma, o Hotel das Mil Estrelas torna-se um ponto central para o desenrolar da trama.

A informatividade, por sua vez, é expressa através do design detalhado e do simbolismo presente na página. Cada elemento visual, desde os objetos e personagens até as cores escuras da noite, contribui para a criação de um ambiente encantador e carregado de significado.

O design meticuloso revela que o Hotel das Mil Estrelas não é apenas um cenário, mas um refúgio romântico que moldará o destino dos personagens e influenciará a narrativa. Este espaço, com suas estrelas e o brilho celestial, simboliza esperança, sonhos e aspirações românticas, refletindo as tradições e valores culturais de Yopougon relacionados ao amor e aos relacionamentos. A omissão e a informatividade trabalham juntas para enfatizar a importância do Hotel das Mil Estrelas e sua função simbólica na trama. Ambos os casos mostram como técnicas visuais e narrativas são empregadas para enriquecer a experiência do leitor e aprofundar a compreensão dos temas centrais da história, proporcionando uma narrativa mais imersiva e impactante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste capítulo, analisamos a função e a importância das *Splash Pages* nas narrativas sequenciais, desde seus fundamentos na arte sequencial até sua aplicação prática na obra *Aya Life in Yop City* de Marguerite Abouet e Clément Oubrerie. As *Splash Pages*, com seu impacto visual e narrativo, desempenham um papel crucial ao destacar momentos de clímax e enriquecer a experiência de leitura. Exploramos como essas páginas são usadas para intensificar o impacto emocional e dramático das histórias, utilizando elementos gráficos e textuais para criar uma narrativa envolvente e multifacetada.

A análise de *Splash Pages* da obra de Abouet e Oubrerie demonstrou que as técnicas de design gráfico, letreiramento, informatividade, omissão e repetição, são aplicadas para acentuar a profundidade emocional e a complexidade narrativa. Esses elementos auxiliam as *Splash Pages* a se destacarem como ferramentas poderosas na construção de uma história coesa e impactante.

REFERÊNCIAS

ABOUEY, Marquerite. *Aya life in Yop City*. Ilustrado por Clément Oubrierie. Montréal: Drawn and Quarterly, 2007. v. 1.

COHN, Neil; CARDOSO, Bruno; KLOMBERG, Bien; HACIMUSAOGLU, Ir-mak. The Visual Language Research Corpus (VLRC): An annotated *corpus* of comics from Asia, Europe, and the United States. *Language Resources and Evaluation*, [S. l.], v. 57, n. 4, p. 1729-1744, 2023.

CULLER, Jonathan. *Teoria literária: uma introdução*. São Paulo: Beca Produções Culturais Ltda., 1999.

EISNER, Will. *Comics & sequential art*. Tamarac. FL: Poorhouse Press, 1985.

GANCHO, Cândida Vilares. *Como analisar narrativas*. São Paulo: Ática, 1991

GROENSTEEN, Thierry. *The system of comics*. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2007.

HERREROS, María José; GARCÍA, Enrique. Tema 2: Los Textos Literarios: Características y Rasgos Lingüísticos. Los Géneros Literarios. *IES Don Bosco*, Lengua y Literatura 2º Bachillerato, [S. l.], 6 jul. 2017. Disponível em: https://www.ies-donbosco.com/data/lengua/2_bachillerato._tema_12._los_textos_literarios.pdf. Acesso em: 19 ago. 2024.

MALEWITZ, Raymond. *What is Climax in Literature?*. Oregon State Guide to English Literary Terms. Corvallis: Oregon State University, 2 Jan. 2024. Disponível em: liberalarts.oregonstate.edu/wlf/what-climax-literature-definition-example. Acesso em: 20 ago. 2024.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCCLLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2008.

SAUSSURE, Ferdinand. *Curso de linguística geral*. São Paulo: Cultrix, 2004.

SOTOMAYOR, María Victoria. Lenguaje Literario, Géneros y Literatura Infantil. In: GARCÍA PADRINO, Jaime; CERRILLO, Pedro César (eds). *Presente y futuro de la literatura infantil*. Cuenca: Edições da Universidad de Castilla-La Mancha, 2000. p. 27-65.

SOBRE OS ORGANIZADORES

Dr. Carlos Eduardo de Araujo Placido

Doutor em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês pela Universidade de São Paulo (USP). Mestre em Estudos de Literatura pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR). Bacharel e Licenciado em Letras Português/Inglês pela Universidade de São Paulo (USP). Atualmente, sou professor adjunto de literaturas de língua inglesa pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Oriento mestrandos e doutorandos no Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Letras CPTL da UFMS (CAPES - Nota 5). A minha área de pesquisa remete aos estudos criativos, linguísticos e literários em língua inglesa, mormente dos Estados Unidos da América. Além disso, sou coordenador do Laboratório de Letramento Acadêmico e Criativo (LALAEC) da UFMS. A função do LALAEC é o de auxiliar no desenvolvimento da escrita científica e criativa em língua inglesa. As minhas áreas de interesse de pesquisa são: cinemas, contos de fadas, escritas criativas, histórias em quadrinhos, narrativas digitais, mitologias, teatros e vídeo games. Professor associado ao Ciências sem Fronteiras da Andifes. Sou também pesquisador associado às ASPAS (Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial) e à ABRAPT (Associação Brasileira de Pesquisadores em Tradução) (*Texto retirado do currículo Lattes*).

Flavianny Monteiro Carvalho

Mestranda do Programa de pós-graduação em Letras (PPGLEtras) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul Câmpus Três Lagoas (UFMS CPTL), área de concentração Estudos Literários e linha de Pesquisa "Literatura e Invenção: do local ao Universal", Tu-

tora voluntária do Laboratório de Letramento Acadêmico e Criativo (LALAEC), Técnica em Informática Integrado ao Ensino Médio pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul Campus Corumbá (IFMS CB), Licenciada em Letras Português/ Inglês pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul Câmpus do Pantanal (UFMS CPAN) onde foi bolsista do Programa de Residência Pedagógica do Subprojeto de Língua Portuguesa (RP-CAPES) entre os anos de 2022 e 2024, foi pesquisadora do Programa Institucional de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação Voluntária (PIVIC) da UFMS sob orientação do professor Dr. Carlos Eduardo de Araujo Placido. Tem interesse em Arte Sequencial, Cinema e Ensino de Língua Inglesa (*Texto retirado do currículo Lattes*).

SOBRE OS AUTORES

Antonio Jorge Pinho de Mattos

Técnico Integrado em Metalurgia pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Mato Grosso do Sul (IFMS), Campus Corumbá. Graduado em Letras com Habilitação em Língua Espanhola pela UFMS - Campus do Pantanal. Mestrando em Letras - Estudos Literários pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul - Campus Três Lagoas (CPTL). Tutor voluntário do Laboratório de Letramento Acadêmico e Criativo (LALAE). Professor Voluntário de Literatura no Currículo Preparatório da UFMS - Campus do Pantanal (CPAN), Professor de Língua Espanhola do PROGELI pela FAPEC e Professor de Língua Portuguesa e Redação no Colégio Tenir de Corumbá/MS. Atuou como estagiário no Museu Casa do Dr Gabi (2021-2023), como bolsista PIBID (2016-2019) e PIVIC (2022) (*Texto adaptado do currículo Lattes*).

Ma. Carla Drielly Costa Santana

Possui graduação em Letras - Português, Inglês e suas Literaturas pela Universidade Federal Rural de Pernambuco (2019). Especialista em Língua Inglesa e Literatura Inglesa pela Universidade de São Paulo (2021). Especialista em Gestão e Coordenação pela Universidade de Pernambuco (2024). Mestra pelo Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Estudos Culturais pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (2023). Pós-Graduada Stricto Sensu no Doutorado em Letras pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, Campus Três Lagoas (2024 até os dias atuais). Ex- Conselheira Tutelar no Conselho Tutelar de Tabira-PE (2020-2022). Professora de Língua Portuguesa e Língua

Inglesa no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco- Campus Afogados da Ingazeira (2022- 2024). Professora de Linguagem e Identidade no curso de especialização Lato Sensu em Educação do Campo no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco- Campus Afogados da Ingazeira (2023). Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Língua Portuguesa e suas Literaturas, Língua Inglesa e suas Literaturas, Literatura Africana e Relações Étnico-Raciais, atuando principalmente nos seguintes temas: literatura africana, literatura de autoria feminina, cultura, feminismos, estudos de coloniais, diáspora e poesia. (*Texto retirado do currículo Lattes*).

Clea Marcia Lourenço Carvalho

Licenciada em Letras - Inglês pela Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes) em 2013. Foi professora de Inglês da Rede Municipal de Belo Horizonte (2015 a 2022). Em 2023 atuou como professora de inglês no SESC-MS Três Lagoas, com o ensino bilíngue. Dedica-se exclusivamente ao mestrado em Estudos Literários pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Tem interesse nos seguintes temas: Formação Docente, Novas Tecnologias na Educação, Ensino de Inglês, Linguística Aplicada, Literatura, Literatura Inglesa, Literatura Comparada e Estudos Literários (*Texto adaptado do currículo Lattes*).

Me. Francisco Menezes da Silva

Doutorando em Letras pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS (2023). Mestre em Letras com ênfase em Linguística Aplicada pela Universidade Federal da Grande Dourados - UFGD (2023). Especialista em Letras: Linguagem e Ensino pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal do Pará (2018). Especialista em Psicopedagogia

Clínica e Institucional (2014). Graduado em Letras com habilitação em Língua Portuguesa pela Universidade do Estado do Pará (2013). Docente na Universidade Federal do Pará (2019-2021). Docente na Universidade do Estado do Pará (2015-2022). Tem experiência na área de Letras, com ênfase em ensino/aprendizagem, atuando principalmente nos seguintes temas: Linguística, Gêneros textuais, Letramento e Análise do Discurso. Atualmente realiza pesquisas com Análise do discurso e Linguística Aplicada com ênfase no Interacionismo Sociodiscursivo. Atua no Ensino Básico, nos componentes curriculares: Língua portuguesa, Redação e Literatura nas redes privadas e Municipal (*Texto retirado do currículo Lattes*).

Me. George de Santana Mori

Graduado pela Universidade Federal de Mato Grosso - Campus Universitário de Rondonópolis (UFMT/CUR) no Curso de Letras - Licenciatura Plena em Língua e Literaturas de Língua Inglesa. Graduado pela Universidade Paulista - UNIP - no Curso de Cosmetologia e Estética. Graduando em Letras - Português - pela Universidade Virtual do Estado de São Paulo (UNIVESP). Pós-Graduado pela Universidade Paulista - UNIP - no Curso de Formação de Professores para o Ensino Superior. Mestre em Letras pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul - Mestrado em Letras - Campus Três Lagoas. Doutorando em Letras pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul - Doutorado em Letras - Campus Três Lagoas. Interesse em Pesquisas nos Estudos Literários de Língua Portuguesa, Espanhola e Inglesa. Professor Substituto da Escola Técnica Prof. Massuyuki Kawano (Tupã, SP 2020-2022), Professor Substituto do Departamento de Letras da Universidade Federal de Mato Grosso - Campus Universitário de Rondonópolis (2014-2016), Professor no Curso de Segunda Licenciatura de Língua Inglesa - Departamento de Letras ICHS/CUR/UFMT - Programa PARFOR/MEC/UFMT nas disciplinas Literatura Inglesa I e II, Literatura Norte Ameri-

cana e Fonologia e Fonética. (2015-2017), Professor de Língua Inglesa do Centro de Línguas - Celig - da Universidade Federal de Mato Grosso - Campus Universitário de Rondonópolis (2012-2017). Pesquisador do Grupo de Pesquisa Gêneros e Linguagem pela Universidade Federal de Uberlândia coordenado pela Professora Doutora Flávia Andrea Rodrigues Benfatti (2013-2017) Pesquisador do Grupo de Pesquisa O Espaço Rural na Literatura Brasileira do Século XXI pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, coordenado pelo Professor Doutor Ricardo Magalhães Bulhões (2021 - Atual) (*Texto retirado do currículo Lattes*).

José Ferreira de Matos

Possui graduação em Licenciatura Plena em Letras pelo Centro de Ensino Superior de Presidente Epitácio (2002). Atualmente é pós-graduando em “Filosofia e Sociologia” na Faculdade Única de Ipatinga (FUNIP) e pós-graduando da Faculdade Metropolitana do Estado de São Paulo (FAMESP) em “Ensino Remoto, Ensino a Distância e Metodologias Ativas”. Além disso, é mestrando do Programa de Pós Graduação em Letras da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (Campus Três Lagoas) e tutor voluntário do Laboratório de Letramento Acadêmico e Criativo (LALAE) (*Texto adaptado do currículo Lattes*).

Juliano de Mesquita Pinheiro

Possui graduação em Letras pela Universidade Federal do Ceará (2015) e graduação em Administração Pública pela mesma instituição (2022). É especialista em Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa e Literatura pela Faculdade Educacional da Lapa (2019). Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Língua Portuguesa. Atualmente, é mestrando do Programa de Pós Graduação em Letras da Universidade

Federal de Mato Grosso do Sul (Campus Três Lagoas) e tutor voluntário do Laboratório de Letramento Acadêmico e Criativo (LALAEC) (*Texto adaptado do currículo Lattes*).

Misrrahelly Pena do Espírito Santo

Mestranda em Letras pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (Campus Três Lagoas), Licenciada em Letras pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – Campus do Pantanal (2022). Atualmente é bolsista CAPES, professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul (Campus Corumbá) e tutora voluntária do Laboratório de Letramento Acadêmico e Criativo (LALAEC) (*Texto adaptado do currículo Lattes*).

Este livro foi editorado com as fontes Crimson Text e Montserrat.
Publicado on-line em: <https://repositorio.ufms.br>

ORGANIZADORES
Carlos Eduardo de Araujo Placido
Flavianny Monteiro Carvalho

INTRODUÇÃO ÀS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

ZAP!

OUCH!!

 editora
UFMS

ISBN 978-85-7613-741-2



9 788576 137412