



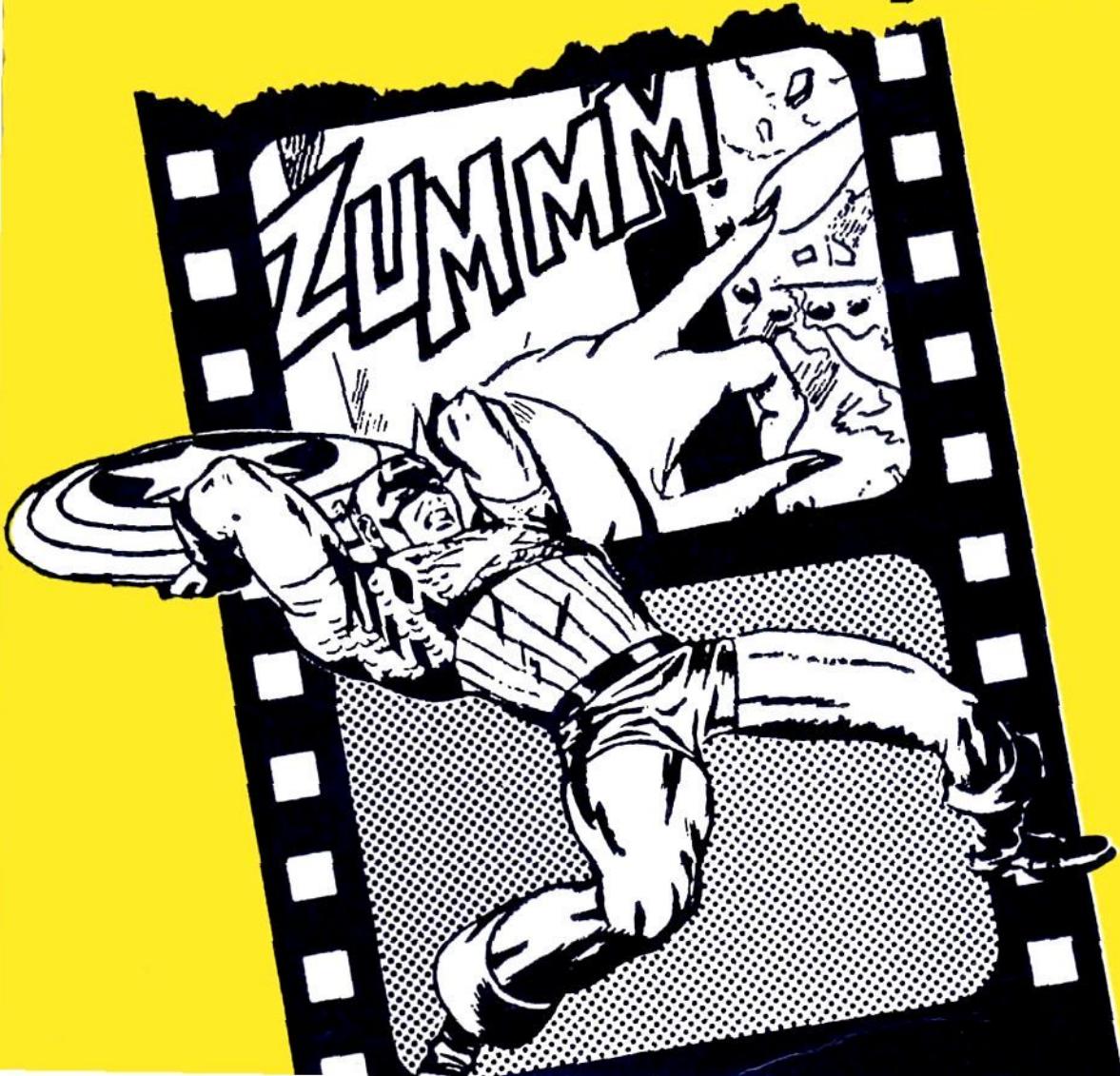
2^ª EDIÇÃO

do mesmo autor de
"A EXPLOSÃO CRIATIVA DOS QUADRINHOS"

PARA LER OS QUADRINHOS

DA NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA
À NARRATIVA QUADRINIZADA

moacy cirne



PARA LER OS QUADRINHOS

*Da narrativa cinematográfica
à narrativa quadrinizada*

Obras do Autor

1.

A Explosão Criativa dos Quadrinhos, Vozes, 1970
(3^a edição)

A Linguagem dos Quadrinhos, Vozes, 1971 (2^a edição)

2.

Teoria e Crítica em Mário de Andrade, 1966

Duas ou Três Coisas Sobre o Poema/Processo, 1968

Quadrinhos: o Mundo da Classe Média, 1969

Pequeno Dicionário dos Super-Heróis, 1971 (2^a edição)

Ideologia e Desmistificação dos Super-Heróis, 1971

O Trajeto Regressivo do Criador de Ferdinando, 1972

3.

Poema para ser queimado, 1968

1. 2. 3., 1968

branco x branco x branco, 1969

abcdz, 1972

título, 1972

FICHA CATALOGRÁFICA

(Preparada pelo Centro de Catalogação-na-fonte do Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ)

C52p

Cirne, Moacy da Costa
Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada [por] Moacy Cirne. Petrópolis, Vozes, 1975.
104p. ilust. (Vozes do mundo moderno, 8)

Bibliografia.

1. Estória em quadrinhos (Semiologia).
 2. Cinema (Semiologia).
 3. Imagem e linguagem.
- I. Título. II. Série.

O

72-0095

CDD 17^a-070.44
18^a-070.444

PARA LER OS QUADRINHOS

*Da narrativa cinematográfica
à narrativa quadrinizada*

Moacy Cirne

2^a Edição

Petrópolis
Editora Vozes Ltda.
1975

Coleção

VOZES DO MUNDO MODERNO/8

Orientação editorial:

M. Pontes

© 1975

Editora Vozes Ltda.
Rua Frei Luís, 100
25600 Petrópolis, RJ
Brasil

*Conhecer as condições de um processo é o verdadeiro
programa de uma investigação teórica.*

Macherey

Para

Anchieta Fernandes, *crepaxiano*
Berilo Wanderley, *wellesiano*
Dailor Varela, *godardiano*
Gilberto Stabile, *fordiano*
Paulo de Tarso, *felliniano*
Valdeci Lacerda, *antonioniano*

Sumário

Para ler os Quadrinhos

A PROBLEMÁTICA DA LEITURA ASSUME UM RIGOR operado dentro da epistemologia no processo que distingue os discursos ideológicos dos discursos científicos, instalando-se como uma leitura prático-teórica. Ler os conceitos produzidos por Marx, Freud e Saussure — por exemplo — é penetrar no espaço teórico de suas produções. Um conceito como *modo de produção* permite a leitura de conceitos como *modo de produção capitalista*, *modo de produção feudal*, etc., ao se estudar a realidade social e econômica de determinados momentos engendrados no interior da história. A problemática da leitura, independente dos exemplos referidos, termina por implicar uma posição política.

Façamos nossas as palavras de Carlos Henrique Escobar:

"E uma política na medida em que a ciência não é somente mais o seu trabalho isolado, mas sim na medida em que seu trabalho isolado — sempre quando se trata de *ciência da história* e de suas regiões — exige uma reflexão das leituras, uma filosofia da ciência, e portanto se nos afigure como uma das exigências particulares da *ciência da História*, isto é, que a prática

teórica se reconheça entre as outras práticas e se pense como tal a diferença delas".¹

Quando pensamos uma prática estética, devemos pensar uma nova modalidade de leitura, se bem que tenhamos sempre presente as configurações da leitura prático-teórica. Só que, aqui, não podemos esperar uma distinção entre discursos ideológicos e discursos científicos, posto que a prática estética — e seu produto mais direto, a prática criativa — concretiza-se como uma região determinada da ideologia. Estamos longe, pois, dos célebres enunciados de Alain Badiou.² A problemática será outra: a complexidade do objeto artístico envolve relações estruturais que exige da leitura um aprofundamento de seus temas e modos formais. O projeto ideológico não se resume no título da obra (cf. Macherey): engloba todo o discurso, seja literário ou cinematográfico, fotonovela ou quadrinizado. É verdade que entendemos a prática criativa como uma prática semiológica, derivando daí um forte apoio na semiologia — que seria uma semiologia saussureana, sem desprezarmos alguns pontos particulares da semiologia barthesiana. Esta semiologia, compreendida a partir de uma leitura que problematiza a lingüística do corte, marca o lugar de uma *ciência dos discursos ideológicos*, isto é, de uma *Teoria geral dos discursos ideológicos*, ela mesmo sendo a ciência.³ Mas se entendemos a prática estética como uma região determinada da ideologia, por extensão entenderemos

¹ Escobar, Carlos Henrique. *As leituras e a leitura prático-teórica*. In: "Epistemologia e teoria da Ciência". Petrópolis, Vozes, 1971, p. 159/196.

² Cf. Badiou, Alain. *A autonomia do processo estético*. In: "Estruturalismo — antologia de textos teóricos". Portugália Editora, 1968, p. 397/417.

³ Escobar, Carlos Henrique. A "semiologia" como um "conceito em estado prático". In: Revista de Cultura Vozes, nº 10, Petrópolis, dezembro de 1970, p. 21/26.

a prática criativa como uma região determinada da semiologia: a região dos discursos artísticos. Em se tratando de manifestações estéticas, a leitura apresenta três etapas informacionais, correspondente à história de seus discursos, conforme vislumbrou Wlademir Dias-Pino.⁴ A primeira compreenderia a leitura simbólica, de predomínio conteudístico; a segunda, a leitura estrutural, de fundo orgânico; a terceira, a leitura criativa, baseada no processo de cada produto. Esta leitura criativa, formulada a partir do poema/processo, pode ser aplicada a qualquer objeto estético, em uma operação que se realize da estrutura ao projeto, separando a leitura da escrita. Mas somente os produtos realmente novos têm condições de oferecer uma leitura criativa capaz de proporcionar versões e/ou séries. Nos últimos cinco anos, citaríamos, entre outros, os seguintes poemas/processo: *signo, opinião, cara x coroa e não ao não*, de Dailor Varela; *olho*, de Anchieta Fernandes; *ser/res*, de Pedro Bertolino; *resistência, transparência e a corda*, de Neide Sá; *unir*, de Walter Carvalho; *idolatria*, de Marcus Vinicius de Andrade; *liberdade*, de Ronaldo Werneck; *ego*, de Hugo Mund Jr.; *educação*, de José Arimathéa; *américa américa*, de Falves Silva; *1822, a 3ª mundial, erótica e decomposição do nu*, de Nei Leandro de Castro; *livro de carimbos*, de José Cláudio; *blá-blá-blá* e *metamorfose*, de Ivan Maurício, Humberto Avelar, Zezo Daura, Luiz Ricardo, Tiago Dila e José Cláudio; *invenção do olho*, de Frederico Marcos; *12 x 9, alfabetismo e trânsito*, de Alvaro de Sá; *metacódigo*, de Wlademir Dias-Pino.⁵ Já em *A ave* (1956) e *Solida*

⁴ Em discussão com Alvaro de Sá e o Autor.

⁵ Experiências dentro dos parâmetros informacionais do poema/processo foram feitas por José Nêumanne Pinto, Regina Coeli do Nascimento, Joaquim Branco, Celso Dias, Silva Freire, Carlos

(1962), Wlademir Dias-Pino marcava a diferença entre leitura e escrita, lançando as diretrizes — em *A ave* — do livro/poema. Ao lado da leitura criativa, e a partir dela (como um trabalho paralelo operado pelo poema/processo, cujo elevado número de participantes diz de sua atuação entre nós), poderíamos citar ainda a tentativa de crítica visual estabelecida pelo mesmo Wlademir: uma crítica voltada para o cinema — de igual modo, poderia voltar-se para os quadrinhos —, detectando, em vez de um fluxograma de acontecimentos, a irradiação emblemática simultânea: remontagem do filme ao nível da leitura.

Para se compreender os mecanismos comunicacionais de uma estória em quadrinhos torna-se necessário que se saiba ler os componentes significativos que forjam a sua temperatura estética. Os quadrinhos são menos simples do que aparentam: questionar o seu espaço criativo exige do crítico um sólido conhecimento dos mais diversos problemas sociais, culturais e artísticos. Este questionar o espaço criativo remete-nos para as objeções dirigidas contra a sua linguagem. É preciso saber ler formalmente os quadrinhos para que consigamos lê-los ideologicamente. Analisemos

Sérgio Bittencourt, Ronaldo Periassu, Rubens de Mendonça, Sebastião de Carvalho, Dayse Lacerda, Luís Antonio Fachini, Marcos Silva, João Pacheco, Cristina Felício dos Santos, George Smith, Ivan Lemos, Arabela Amarante, Ariel Tacla, Talita Magger, Plínio Filho, Antonio Morais, Adolfo Paulino, Anselmo Santos, J. P. Ribeiro, Aquiles Branco, Sonia Figueiredo, Eliete Ferrer, Alderico Leandro, Iara Lemos, Oscar Kellner Neto, Aderaldo Tavares, William Dias, Vicente Serejo, Rejane Cardoso, João Bosco Lopes, Carlos Medeiros, Luís Carlos Guimarães, Haroldo Cajazeira Alves, Júlio César Lobo, Nivalda Costa, Jurema Brandão, Orlando Pinheiro, João Naves de Melo, Henry Corrêa de Araújo, Wagner Corrêa de Araújo, Reinério Luiz Moreira, Ricardo Gomes, Ana Maria Camarão, João Batista Schiavo, Márcio Ruiz Schiavo, Fernando Guimarães, Eli Rezende, Márcio Sampaio, José Luiz Serafini.

as restrições estereotipadas dos literatos e pintores, tomados em sua expressão mais radical, em busca de um denominador comum para fixarmos a funcionalidade leitural nos quadrinhos. São posições que atestam uma preocupação acadêmica diante do objeto estético.

1. O literato condenará os *comics* por ler apenas a superfície de seus textos, procurando em nove ou dez tiras — ou em duas ou três estórias — uma carga semântica equivalente a um livro de duzentas páginas ou a um filme de duas horas. Por outro lado, lerá a tira/estória segundo os princípios estilísticos da narrativa tradicional, sem perceber os recursos simultaneístas de sua paginação. Haverá ainda a probabilidade de uma leitura apoiada nas legendas e balões; neste caso, a imagem desempenhará um papel secundário, a serviço da palavra impressa (complemento de uma trama que se desenvolve sob a forma mais linear possível). E assim como encontramos subliteratura em filmes da relevância de *Hiroshima, meu amor* (Resnais & Marguerite Duras), ou numa Clarice Lispector, encontramos subliteratura em obras como *Saga de Xam* (Rollin & Devil) e *Cinco por Infinitus* (Maroto). Ou em séries do quilate de FLASH GORDON, MANDRAKE, FANTASMA, SURFISTA PRATEADO e VALENTINA. Com toda certeza, este literato adorará os PEANUTS por suas especificações filosóficas e não por sua forma quadrinizada. O mesmo poderá ser dito em relação à MAFALDA e ao FARDINANDO, só que por suas especificações políticas ou satirizantes.

2. O pintor condenará os quadrinhos por ler apenas o desenho ou os elementos composicionais de cada plano, isolando-o do contexto narrativo. Para ele, Hogarth (TARZAN), Hal Foster (PRÍNCIPE VALENTE), Raymond (FLASH GORDON) e McCay (LITTLE NEMO) serão nomes importantes. Alguns admitirão um Herriman (KRAZY KAT) ou um Maroto (*Cinco por Infinitus*). Mas, de modo geral, o pintor detestará — ou ignorará — Schulz (PEANUTS), Quino (MAFALDA), Segar (POPEYE), Hamlin (BRUCUTU), Gould (DICK TRACY), Capp (FERDINANDO), Kelly (POGO), Davis (MANDRAKE), Crumb (MR. NATURAL), Hergé (TINTIM), Feiffer (os anti-heróis), Copi

(LA FEMME ASSISE). Acidentalmente, certos planos de um Crepax, de um Caza, de um Devil, de um Siò, de um Rubino, de um Chies, de um Caniff ou de um Eisner poderão despertar a sua atenção.

3. Descartada a possibilidade de uma leitura centrada sobre a carga semântica do argumento, fixando-se em textos suplementares (praticada pelo literato), e de uma leitura centrada sobre a carga icônica do desenho e sua estruturação composicional no interior de cada quadro (praticada pelo pintor), resta-nos a leitura que corresponde criativamente às formulações estruturais da narrativa quadrinizada: ler uma estória em quadrinhos é ler a articulação de seus planos. Claro, a carga semântica e a carga icônica mencionadas acima coexistem nos limites da articulação. Esta articulação pode ser tradicional (Raymond, Maroto, Gould, Chies, Crumb) ou inovadora (McCay, Crepax, Caza, Siò, Devil), e será funcional na medida em que substanciar de maneira adequada a narrativa. Ou a antinarrativa. Aproximá-la do discurso cinematográfico ou fotonovelizado significa defini-la em função da narrativa como um todo estético e ideológico. Aos que defendem o primado do conteúdo sobre os demais componentes, numa operação inaceitável (própria dos literatos), responderemos parafraseando Althusser: Não existe conteúdo puro. Todo conteúdo é sempre dado sob uma certa forma. Dar uma forma adequada a um conteúdo temático existente 'no estado criativo' supõe, pois, quase sempre, duas operações conjuntas: a retificação crítica da antiga forma e a produção da nova, num só e mesmo processo.⁶

4. Se as objeções dos pintores e literatos partem de premissas errôneas — ou de leituras mal localizadas —, não podemos negar que, por melhor que seja, a articulação não esconde a redundância de certas séries (MANDRAKE, FANTASMA, TERRY E OS PIRATAS, STEVE CANYON, BRICK BRADFORD, BRONCO PILER, NICK HOLMES, JIM DAS SELVAS e até mesmo PEANUTS, POGO, B. C., ANDY CAPP, TUMBLEWEEDS, etc.), redundância esta nascida por força da engrenagem que movimenta os pilares da indústria cultural, e da qual os quadrinhos participam.

⁶ Althusser, Louis. *Sobre o trabalho teórico*. Tradução de Joaquim José Moura Ramos. Lisboa, Editorial Presença, s/d, p. 96.

A sua estrutura repetitiva aparece como uma exigência do consumo em larga escala. Das possíveis 10.000 tiras dos PEANUTS nos últimos 22 anos, apenas umas 400 ou 500 contêm informação nova no que se refere à existencialidade de seus postulados filosóficos, da frustração vivencial de Charlie Brown às dúvidas metafísicas de Snoopy.

Voltando às etapas informacionais da leitura que se volta para o objeto estético, notar-se-á que o literato se prenderá à leitura simbólica, enquanto o pintor praticará a leitura estrutural, mas a praticará até certo ponto, pois uma verdadeira leitura estrutural dos quadrinhos compreenderá a articulação dos quadros, na página ou na tira. Seria mais uma leitura pictórico-estrutural específica a cada plano, a do pintor. E estas duas alternativas não interessam à linguagem dos quadrinhos. Interessa uma leitura estrutural que nos encaminhe para a leitura criativa capaz de identificar o seu processo e a sua ideologia. A verdade é que não se pode ler uma estória quadrinizada como se lê um romance, uma obra plástica, uma gravação musical, uma peça de teatro, ou até mesmo uma fotonovela ou um filme. São expressões estéticas diferentes, ocupam espaços criativos diferentes, manipulam materiais orgânicos diferentes. Embora haja um denominador comum para a leitura que se preocupa com manifestações e discursos artísticos, existem leituras particulares para cada prática estética.

Cinema, Quadrinhos e Linguagem

SABENDO-SE QUE A PRÁTICA SIGNIFICANTE DE UMA estória em quadrinhos se funda sobre a narratividade e que se expressa semiologicamente através de imagens, poderemos relacioná-la com a linguagem cinematográfica para — a partir das semelhanças e diferenças entre os dois sistemas — melhor compreendermos o próprio estatuto criativo da narração. Todo e qualquer nível narracional implica uma realidade sintagmática que constitui o suporte estruturalizante de determinados modelos estéticos. O discurso assume, então, a sua concretude significativa. Ou seja, o discurso se impõe como uma narração articulada por uma dada linguagem. O objeto produzido (filme, romance, novela, conto, estória quadrinizada) é o resultado concreto de uma particular prática criativa, isto é, de uma prática semiológica.

Contudo, esta prática semiológica — produção de signos engendrada por uma dada prática estética — deve ser entendida como reflexo de um todo social articulado pelas forças produtoras. Bela Balázs colocava de maneira categórica que as obras de arte jamais surgiram por acaso ou

pela vontade individualista de um gênio: vão surgir por uma necessidade econômica e ideológica.¹ O discurso narrativo, como expressão determinante de uma certa prática criativa, elabora os modelos pensados pela ideologia. Portanto, quando situamos a prática semiológica, fazemo-lo considerando os elementos que irão interferir em sua estrutura: elementos sociais, políticos, existenciais etc. Além do mais, como nos mostra Pierre Macherey, estudar uma obra consiste em relacioná-la com duas realidades distintas, mas que se completam como uma totalidade social: o momento histórico e a sua exata ideologia.²

E os quadrinhos e o cinema, surgindo no final do século passado sob o impacto criador de uma tecnologia em desenvolvimento e de uma problemática sócio-cultural marcada por uma nascente sociedade de massas, apresentam muitos pontos estruturados pelo mesmo denominador comum. Os primeiros, no interior dos jornais; o segundo, fundando o seu próprio veículo. Se a litografia abria o caminho para o jornal ilustrado (e este abria o caminho para os quadrinhos, acrescentamos nós) e a fotografia continha o germe do filme³, realcemos os números que situam a importância do jornal e da fotografia, preparando o terreno para conquistas técnico-criativas mais sofisticadas e contribuindo para forjar, por meio dos quadros burgueses, uma cultura de massa que atendesse aos interesses das classes dominantes. Em 1850, a circulação total dos jornais

¹ Balázs, Bela. *Estética do filme*. Tradução de Armindo Blanco. Rio de Janeiro, Ed. Verbum (1958), p. 28.

² Macherey, Pierre. *Para uma teoria da produção literária*. Tradução de Ana Maria Alves. Lisboa, Editorial Estampa, 1971, p. 112.

³ Benjamin, Walter. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. Tradução de Carlos Nelson Coutinho. In: "Teoria da Cultura de Massa". Rio de Janeiro, Saga, s/d, p. 209.

diários nos Estados Unidos (excetuando-se os domingos) atingia 750.000 exemplares; em 1860, 1.470.000; em 1870, 2.600.000; em 1880, 3.560.000; em 1890, 8.380.000; em 1900, 15.100.000. O número de fotógrafos, ainda nos Estados Unidos, em 1850 era de 938; em 1860, de 3.154; em 1870, de 7.558; em 1880, de 9.990; em 1890, de 20.040; em 1900, de 27.029. Por outro lado, não esqueçamos que os *comics* nasceram do bojo de uma rivalidade jornalística (entre William Randolph Hearst e Joseph Pulitzer), quando a tiragem dos jornais determinava — e determina — o aumento das polpudas verbas publicitárias. Os quadrinhos, pois, funcionariam como uma “novidade” para atrair mais leitores. Já o cinema poderia encerrar uma finalidade científica, segundo as perspectivas da época.

De qualquer maneira, tanto os quadrinhos quanto o cinema se constituiriam — desde as suas origens — em organismos culturais manipulados pelo aparelho ideológico do Estado.⁴ Mas até que ponto a realidade significacional do cinema se aproxima da realidade significacional dos quadrinhos? (Assim como poderíamos indagar: até que ponto a realidade significacional do cinema se aproxima da realidade significacional da literatura?). Responder esta questão implica colocar problemas teóricos que pressupõem um conhecimento da prática cinematográfica relacionada com a prática quadrinizada. Implica abordar a narrativa como um sistema de transformações temporais⁵, assim como implica pensar o cinema e os quadrinhos como significações estéticas dentro de um dado contexto social.

⁴ Cf. Althusser, Louis. *Idéologie et Appareils idéologiques d'Etat*. In: *La Pensée*, nº 151, Paris, juin 1970, p. 3/38.

⁵ Metz, Christian. *Essais sur la signification au cinéma*. Paris, Ed. Klincksieck, 1968, p. 27.

O produto cinematográfico — o filme: soma de sintagmas e situações temáticas agenciados pela montagem polarizadora do discurso narrativo; e o produto quadrinizado — a estória: soma de sintagmas e situações temáticas ou uma particular situação temático-sintagmática agenciada pela decupagem que polariza o discurso narrativo — também se definem pela diferença do material utilizado e, em consequência, dos componentes signícos que se constituem no interior dos significantes. Através da narrativa e seus materiais de expressão (aqui, não no sentido hjelmsleviano), pois, enfocaremos a relação cinema/quadrinhos numa perspectiva crítica que nos parece a mais pertinente. No entanto, até agora, os principais estudiosos dos *fumetti* têm-se voltado mais para certas particularidades estéticas e históricas que não revelam o verdadeiro questionamento do problema, a não ser em algumas poucas vezes. Vejamos:

Luis Gasca, por exemplo. O autor espanhol aponta o papel similar da montagem para as duas linguagens. A iluminação, o “flou” e a câmera lenta estariam presentes nos quadrinhos. Por outro lado, os diálogos de um Jerry Lewis são quase sempre onomatopaicos. As analogias temáticas entre os filmes de James Bond e as historietas também são freqüentes. Resnais, Fellini, Clouzot, Tessari, Isasi, Gentilomo, Tashlin, Lester, Malle, Broca e Lewis são catalogados como diretores cujos últimos filmes contêm elementos extraídos de linguagem dos *comics*. Atores e personagens do cinema vão aparecer em várias revistas especializadas: Buck Jones, Roy Rogers, Durango Kid, Bob Hope, Jerry Lewis, Os Três Patetas etc. Gasca aponta ainda a importância do desenho animado e dos seriados televisivos

em relação aos quadrinhos, fornecendo por fim um amplo quadro com os personagens do *tebeo* no cinema, compreendendo

BATMAN:

Batman, 1943

The new adventures of Batman and Robin, 1949

Batman and Robin, 1950

Batman, 1966

BLONDIE:

Blondie, 1938

Blondie brings up baby, 1939

etc.

BRICK BRADFORD:

Brick Bradford, 1945

CAPTAIN AMERICA:

Captain America, 1944

CHARLIE CHAN:

House with a key, 1926

The chinese Parrot, 1927

Behind that curtain, 1929

etc.

DICK TRACY:

Dick Tracy, 1937

Dick Tracy returns, 1938

etc.

FELIX THE CAT:

As Romeo, 1927

etc.

FLASH GORDON:

Flash Gordon, 1936

Flash Gordon's trip to Mars, 1938

Flash Gordon conquers the Universe, 1940

MANDRAKE:

Mandrake the magician, 1939

PHANTOM:

The Phantom, 1943

SUPERMAN:

Superman, 1941

Superman in Billion Dollar Limited, 1942

Superman in Electric Earthquake, 1942

Superman in Terror of the Midway, 1942

etc.

YELLOW KID:

Trouble in Hogan's Alley, 1903

Hogan's Alley, 1912

Hogan's Alley, 1925

— e muitos outros.* Aliás, Luis Gasca publicou um livro exclusivo sobre o aproveitamento de personagens dos quadrinhos no cinema: *Los comics en la pantalla*, edição de 1965.

Claude Moliterni procura aprofundar o problema, considerando-o em termos de figuração narrativa. Ou de técnica narrativa, melhor explicando. Destaca a obra de Hal Foster (TARZAN, 1929-1936; PRÍNCIPE VALENTE, 1937-) pelo emprego de plongês e contraplongês, conseguindo marcá-la por um “estilo narrativo denso e autêntico”. Destaca também, entre outras, a produção de Milton Caniff (TERRY, 1934-1947; STEVE CANYON, 1947-), que compreendeu estarem intimamente interligados ritmo e decupagem. Contudo, esclarece-nos Moliterni, bem poucos utilizaram — e utilizam — de maneira adequada os procedimentos estilísticos provenientes do cinema: close-ups, plongês e contracampos conduzem as estórias por intermédio de situações apenas descritivas. Crepax, Gigi, Pratt e Giraud, ao contrário, têm aproveitado estes recursos — que

* Gasca, Luis. *Tebeo y cultura de masas*. Madrid, Editorial Prensa Española, 1966, p. 131/180.

seriam cinematográficos — de modo quase sempre inventivo.⁷

Gérard Blanchard, historiando as histórias em imagens da pré-história aos nossos dias, detém-se no realismo cinematográfico de Hal Foster, já que “o filme oferece um campo fértil em pesquisas e mostra que os quadrinhos, nova forma de linguagem em imagens, podem provocar a impressão de movimento, a impressão de uma panorâmica ininterrupta”.⁸ Entre nós, Álvaro Moya — grande admirador de Will Eisner — assinala que é possível estabelecer um paralelo entre *O Espírito* e o *Cidadão Kane* wellesiano, seja pela técnica expressionista da luz, seja pelos enquadramentos. E, anotemos bem, ambos são lançados no princípio da década dos 40.⁹ Outros críticos, como Sérgio Augusto, preferem, ao binômio Eisner/Welles, o binômio Eisner/Lang: nos dois casos, a força criadora do expressionismo.

Necessário se torna pensar a problemática cinema/quadrinhos em termos mais rigorosos: para Umberto Eco, no plano do enquadramento os *comics* sempre estiveram na dependência da linguagem cinematográfica. Todavia, no plano da montagem o discurso seria mais complexo por realizar um *continuum* a partir de imagens estáticas. Exemplificando com a página inicial de *STEVE CANYON*, o teórico italiano propõe duas possibilidades de leitura para a sua articulação: 1) como roteiro que contivesse anotações (cortes, iluminação, enquadramentos etc.) capaz de preencher uma seqüência com todos os requisitos

⁷ Moliterni, Claude et alii. *Bande dessinée et figuration narrative*. Paris, Musée des Arts Décoratifs/Palais du Louvre, 1967, p. 179/204.

⁸ Blanchard, Gérard. *La bande dessinée*. Verviers, Ed. Gérard & Co., Collection Marabout Université, 1969, p. 208.

⁹ Moya, Álvaro de. *Era uma vez um garoto amarelo...* In:

de uma temporalidade contínua, 2) como película já concretizada em fato fílmico, cuja narração seria pautada numa sucessão de imagens fixas e de saltos diegéticos — “esse discurso que teria deixado estarrecido o espectador cinematográfico de 1947” —, prenunciando o Godard de *Vivre sa vie* e o Marker de *La jetée*.¹⁰ O argentino Oscar Masotta coloca um dado novo: o da direcionalidade dos quadrinhos, dimensionando a interpretação do tempo real numa determinada realidade objetiva. Masotta refere-se também, como elemento informacional, à diferença entre a tela do cinema e a página da revista. Por outro prisma, a escritura fonética dos *fumetti* não seria equivalente à linguagem verbal do cinema sonoro por se *distanciar* do signo original.¹¹

Contudo, Francis Lacassin irá mais longe: mostrará que certos procedimentos “cinematográficos” (o plongê, a profundidade de campo etc.) já se encontravam na série francesa da FAMILLE FENOUILARD, lançada em 1889 por Christophe (pseudônimo de Georges Colomb), portanto antes mesmo de O GAROTO AMARELO e do próprio cinema. Rodolphe Töpffer alternará cenas longas e cenas breves em 1827, com *Les amours de Monsieur Vieux-bois* (um precursor direto dos quadrinhos), cem anos antes de *Outubro*, de Eisenstein! Lacassin escreverá sobre a sintaxe criadora nas duas manifestações estéticas, sobre a ilusão dinâmica que no cinema será baseada não apenas na modificação dos personagens no espaço do campo visual mas também no modificar da posição da câmera e, nos quadrinhos,

¹⁰ “Shazam!” São Paulo, Perspectiva, 1970, p. 68.

¹⁰ Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Tradução de Pérola de Carvalho. São Paulo, Perspectiva, 1970, p. 151/152.

¹¹ Masotta, Oscar. *Reflexiones presemiológicas sobre la historieta*. In: “Lenguaje y comunicación social”. Buenos Aires, Nueva Visión, 1971, p. 203/204.

no manipular da superfície da imagem. Alguns dos principais movimentos de câmera usados em filmes (panorâmicas, travellings) encontrão equivalentes nas estórias em quadrinhos. Burne Hogarth (TARZAN, 1937-1950) servirá de exemplo.¹²

Como justificar a simplificação dos planos quadrinizados nas três primeiras décadas do nosso século depois das descobertas de um Georges Colomb? Seriam as “facilidades e o conforto do plano médio”¹³ que determinariam o comodismo dos autores *fumétisticos* até 1929? As aventuras cômicas que se produziam então tinham um significado ideológico marcado pelos *sistemas de atitudes-comportamentos sociais*: relações dialéticas são estabelecidas entre estes *sistemas* (os costumes) e os *sistemas de idéias-representações sociais*. Sabe-se que “a ideologia tem como função assegurar uma determinada relação dos homens entre si e com suas condições de existência, adaptar os indivíduos às suas tarefas fixadas pela sociedade” (Harnecker). Em 1910 a circulação diária dos jornais atingia 25.000.000 de exemplares nos Estados Unidos; em 1920, 27.790.000; em 1925, 33.740.000. Veiculados pelos jornais, os quadrinhos ocupavam o centro da cultura de massa, segundo a produção econômica e social da época considerada. A simplificação da narrativa quadrinizada surgia pela necessidade das classes dominantes de impor elementos temáticos que desviasssem a criticidade histórica de determinadas classes sociais, banalizando-os para que sua função ideológica fosse melhor assimilada. Os quadrinhos não teriam a sorte do cinema, que pôde se desenvolver na Rússia de Eisenstein

¹² Lacassin, Francis. *Bande dessinée et langage cinematographique*. In: Cinéma 71, nº 159, Paris, sept.-oct. 1971, p. 36/50.

¹³ Idem, *ibidem*, p. 40.

e Vertov, Pudóvkin e Kulechov. Apesar disso, entre 1905 e 1925 pelo menos duas grandes obras foram produzidas pela *bande dessinée*: LITTLE NEMO (McCay) e KRAZY KAT (Herriman).

Em 1929 — quando se dá o *crash* da bolsa de Nova Iorque — surge o TARZAN, de Foster. O cinema sonoro começava a ensaiar os primeiros passos. O cinema mudo atingira um apogeu estético difícil de ser superado pela arte do século XX, contribuindo em larga escala para educar visualmente o público consumidor de *fumetti*. Filmes como *Intolerância*, *O gabinete do Dr. Caligari*, *Nanuk o esquimó*, *Nosferatu o vampiro*, *Ouro e maldição*, *Em busca do ouro*, *O encorajado Potemkin*, *Fausto*, *O General*, *Metrópolis*, *Aurora*, *Outubro*, *Napoleão*, *O circo* e *A paixão de Joana d'Arc* sensibilizavam de igual modo os autores de quadrinhos. Portanto, se é verdade que certos recursos expressionais de LA FAMILLE FENOUILARD são anteriores à descoberta do cinema, é verdade também que foi o cinema a linguagem a determinar — inclusive ideologicamente — o emprego desses recursos na estrutura narrativa das historietas. O claro-escuro significante que aparecerá em certas séries (TARZAN, FLASH GORDON, PRÍNCIPE VALENTE, O ESPÍRITO, STEVE CANYON) será devedor do cinema. Quanto aos movimentos de câmera usados em filmes, os equivalentes em quadrinhos são regidos pela direcionalidade da leitura sobre a página do jornal ou da revista. Por certo, trata-se de uma leitura provocada pela disposição formal dos componentes sígnicos no interior de cada imagem. Um outro ponto pode ser levantado: o plano panorâmico — mais uma vez o exemplo do LITTLE NEMO — nasce nos quadrinhos. A força popular do cinema também influiria neste particular: os

planos quadrinizados, durante um longo período, procurariam obedecer a uma redução proporcional do retângulo da tela cinematográfica. De qualquer maneira, antes do cinemascope (1952) o espaço panorâmico do enquadramento *fumetístico* já estava bastante divulgado.

Registremos ainda que, mesmo depois de Foster e Raymond, Hogarth e Eisner, alguns quadrinhos tornar-se-ão verdadeiros clássicos da arte contemporânea filtrando sua narrativa no arsenal do plano médio, só raras vezes penetrando no campo do plano geral ou do primeiro plano. Poderíamos citar, entre outras, as seguintes produções:

PEANUTS (Schulz)	DROPOUTS (Post)
ANDY CAPP (Smythe)	THE WIZARD OF ID (Parker & Hart)
POGO (Kelly)	BRISTOW (Dickens)
TUMBLEWEDS (Ryan)	GIRIGHIZ (Lunari)
B. C. (Hart)	MOOMIN (Jansson)
Os anti-heróis (Feiffer)	MAFALDA (Quino)
HORATIO (Judd & Haswell)	A obra de Copi.
FERD'NAND (Mik)	

O nosso principal objetivo crítico, neste ensaio, não é o de detectar uma possível maior significação cultural ou estética de uma linguagem sobre a outra (dos quadrinhos sobre o cinema, ou vice-versa), mas o de relatar as interferências semiológicas desenvolvidas entre os dois sistemas comunicacionais. Estas interferências semiológicas — não só entre cinema e quadrinhos, mas também entre cinema e televisão, quadrinhos e foto-nevela etc. — são comuns às diversas práticas criativas fundadas na imagem. Resta-nos situar a combinação heterogênea de códigos homogêneos, do cinema aos quadrinhos. Antes, porém, situaremos outros problemas.

1. A IMAGEM FOTOGRAFADA E A IMAGEM DESENHADA

O discurso narrativo do cinema e dos quadrinhos parte da imagem. Em uma primeira abordagem, cumpre-nos estudá-la. Só depois veremos a narrativa como tal. No momento, interessa-nos a imagem e sua expressividade plástica. Roland Barthes, atento às exigências da "sua" semiologia, designa a imagem como um estado polissêmico voltado para o campo da representação, cuja estrutura significacional remeter-nos-ia a uma interrogação sobre o sentido.¹⁴ Mais do que uma representação, a imagem afigura-se-nos como uma representificação: concretude dos signos que a compõem.

Analizando alguns fotogramas de *Ivan, o terrível* (Eisenstein), Barthes — em outro artigo¹⁵ — detecta três níveis para a imagem: 1) o nível informativo, 2) o nível simbólico e 3) o nível da significância. O primeiro nível resultaria na "mensagem" propriamente dita e seria o nível da comunicação; o segundo implicaria uma abertura psicanalítica, econômica, dramatúrgica e seria o nível da significação; o terceiro revelaria um significante determinado por uma individualidade teórica e seria o nível da semiótica do texto (como a entende Julia Kristeva). Para a investigação semiológica, os dois últimos níveis têm um interesse maior: o segundo compreenderia um *sentido óbvio* e o nível da significância, um *sentido obtuso*. O *sentido óbvio* é aquele sentido intencional, de uma evidência *fechada*, acabada,

¹⁴ Barthes, Roland. *Rhétorique de l'image*. In: *Communications*, 4, Paris, 1964, p. 40/51.

¹⁵ Barthes, Roland. *Le troisième sens*. In: *Cahiers du Cinéma*, nº 222, Paris, juillet 1970, p. 12/19.

totalizante, "tomado em um sistema completo de destinação".¹⁶ Exemplo: o cinema de Eisenstein, que não é polissêmico, e que terá por sentido óbvio a revolução — da imagem à montagem, da montagem ao agenciamento temático. O *sentido obtuso* é aquele sentido que, significante sem significado, se estabelece fora da linguagem articulada, no interior dos elementos da imagem que não podem ser descritos, indiferente ao sentido óbvio que cada imagem possa encerrar. O sentido obtuso — relevante para marcar a presença/ausência de determinados componentes imagísticos e temáticos —, em sua *passagem* da linguagem à mais pura significância, instaura o filmico — que estaria mais próximo do fotograma do que mesmo do filme, enquanto discurso cinematográfico.

No filme intervêm imagens fotografadas em movimento; na estória em quadrinhos, imagens desenhadas fixas. (Não consideramos, aqui, as imagens do cinema de animação e do desenho animado, assim como não consideramos os recursos fotográficos utilizados em certas estórias ou as imagens fixas dinamizadoras de certos filmes). Estabelece-se, assim, a primeira diferença essencial entre as duas linguagens — e uma diferença que se processa através da materialidade de cada uma, especificando os seus campos de atuação visual.

Mas, a partir da diferença colocada, outras diferenças se fazem sentir: a imagem do filme geralmente será mais rica; a imagem da estória poderá ser mais complexa. Neste particular, o sentido obtuso poderia ser localizado com mais facilidade na imagem fixa da estória — um fotograma em potencial —, contudo não o será

¹⁶ *Idem, ibidem*, p. 13.

por ser menos rica em sua composição temática. E, por seu intrínseco realismo fotográfico, a imagem do filme — ordenada segundo mecanismos significantes bem definidos (o claro-escuro etc.) — conterá elementos icônicos de maior força visualizante. Já a imagem da estória permitirá até mesmo a simplificação ou a deformação do próprio desenho sem perda da informação comunicacional: Feiffer, Copi, Schulz, Lunari, Barsotti, Ryan, Post, Escourido, Krohn, Hargreaves, Laganà, Reiser, Quino, Hart, Dickens, Trudeau, Henfil comprovam-no. Esta simplificação, entretanto, não deve ser compreendida em um sentido generalizador. Entre Feiffer e Schulz existe tanta diferença quanto entre Godard e Antonioni, Sartre e Camus. Por sua vez, o traço (simples) de Schulz não revela pobreza informacional. Antes, remete os PEANUTS para uma sutileza icônica que reforça de maneira considerável a substância semântica de sua existencialidade. Por outro lado, temos encontrado nos quadrinhos autores que trabalham a imagem com bastante eficácia criativa, seja pelas tonalidades encantatórias do desenho, seja pelo rigor compositivo do quadro, seja ainda pela surpresa formal da fantasia em estado puro: McCay, Herriman, Foster, Raymond, Hogart e — numa prática mais moderna — Siò, Maroto, Devil, Kirby, Steranko. Temos ainda os autores que conseguem enriquecer certas imagens de suas estórias através de um preciosismo detalhista de grande pujança para o nível narracional dos quadrinhos. Enumeremos estas imagens no TINTIM, de Hergé (assinalando entre parênteses o nº do quadro nas páginas citadas):

Tintim na América: nada a destacar

Os charutos do Faraó: p. 61 (1)

- O loto azul*: p. 6 (4), 26 (1) e 45 (9)
O ídolo roubado: nada a destacar
A Ilha Negra: nada a destacar
O cetro de Otokar: p. 52 (4) e 59 (5, 6)
O caranguejo das tenazes de ouro: p. 49 (1)
A estrela misteriosa: p. 10 (5)
O segredo do Licorne: p. 18 (1), 19 (6) e 41 (5)
O tesouro de Rackham, o terrível: p. 6 (9), 26 (4), 40 (4), 60 (2) e 62 (1)
As 7 bolas de cristal: p. 16 (4), 49 (8), e 58 (1)
O templo do sol: p. 47 (1)
Tintim no país do ouro negro: nada a destacar
Rumo à Lua: p. 13 (1), 42 (1), 56 (5) e 61 (1)
Explorando a Lua: p. 10 (1), 13 (5), 21 (1), 22 (9), 23 (1), 25 (4), 33 (11) e 35 (7)
O caso Girassol: p. 13 (8) e 38 (4)
Perdidos no mar: p. 60 (1) e 62 (1)
Tintim no Tibete: p. 2 (7)
As jóias da Castafiore: nada a destacar
Vôo 714 para Sidnei: nada a destacar

Algumas observações se fazem necessárias. Nem toda imagem ampla (meia página ou página inteira) contém burilamentos preciosistas: cf. *O caranguejo das tenazes de ouro*, p. 21, 22 (quadro 4), 29, 35 (quadro 6) e 40; nem toda imagem destacada neste setor é ampla: cf. *O tesouro de Rackham, o terrível*, p. 60 (quadro 2). As imagens em pauta dependem estruturalmente do arcabouço temático de cada estória: em *Explorando a Lua* é a superfície lunar que permite as minúcias formais; em *O tesouro de Rackham*, o fundo do mar. O nível narracional enriquece-se com estas imagens na medida em que a leitura do consumidor pára no espaço e no tempo para melhor compreendê-las como unidades da diegese.

Sob o ponto de vista ideológico, reforçam a base material de seus produtores. Somente os grandes centros culturais têm condições concretas de fixar equipes fabricadoras de quadrinhos. Hergé tem

sua equipe; Stan Lee, idem; a National Periodical Publications, idem. No Brasil, apenas Maurício de Sousa — em São Paulo —, e de forma sofisticada, tem uma equipe constituída, já que o grupo Edrel parece não se ter firmado no mercado editorial brasileiro, apesar das boas pesquisas formais (embora desligadas do nosso contexto social) formuladas por seus criadores. Não se pode exigir de um país como o Brasil que produza estórias com imagens buriladas, mesmo porque um tal tipo de imagens não é garantia suficiente para uma boa (adequada) estória em quadrinhos.

Mas por que a imagem de uma historieta poderá ser mais complexa do que a de um filme? Simplesmente pela lingüisticidade dos balões e onomatopéias, redimensionando a problemática visual da estrutura interna que a define perante a narrativa? O balão — como a onomatopéia — é um componente concreto, físico, *imagístico* capaz de assumir as mais diversas formas — inclusive metalingüísticas —, encerrando discursos falados ou pensados, verdadeiras unidades significantes da imagem. Dir-se-á que a imagem cinematográfica também será complexa por mobilizar relacionamentos como o da montagem, imagem x som, imagem x fala etc. Esta complexidade, porém, apresenta-se ao nível do discurso cinematográfico — que existe em função de uma série de mecanismos técnicos e comunicacionais — e não da imagem como uma realidade particular do código filmico. Já no cinema mudo a imagem registrava uma riqueza semântica e estética como fato marcado por aparente iconicidade. Mesmo no primeiríssimo plano — ou no

plano de detalhe — domina um campo fotográfico onde a mensagem denotada descobre-se pelo sentido icônico. E o signo icônico aqui é postulado como o entende Umberto Eco¹⁷, que o aproxima com mais eficácia do desenho gráfico: um signo que nos indica, não o objeto, mas o modelo perceptivo do objeto.

Precisamos insistir na lingüisticidade dos balões e onomatopéias criados nos *comics*. Fresnault-Deruelle, em excelente livro, posiciona o balão na estória com rara perspicácia crítica: a noção de tempo, por exemplo, seria reforçada pela presença do balão, que também estruturaria a linguagem dos personagens em situação narrativa. Outro ponto: O balão não nasceria da dialética entre a *langue* e a *parole*.¹⁸ Para nós, o balão nasce por uma necessidade lingüística, mas também por uma necessidade ideogramática entre a imagem e a significação temática. Robert Benayoun registra 72 espécies de balões: censurado, personalizado, mudo, atômico, sonolento, glacial, agressivo, onomatopaico, pop, tradutor, interrogativo, infantil, exibicionista, estéril etc.¹⁹ Realidade abstrata, o balão redimensiona o realismo figurativo do quadro numa caracterização icônica de grande eficácia criativa: o balão, ainda, presentifica-se como realidade concreta através de exemplos metalingüísticos e relações ideogramáticas.

As onomatopéias — unidades sonoras dos quadrinhos — explodem em componentes visuais dinamizadores dos planos. Sua lingüisticidade

¹⁷ Eco, Umberto. *Sémiologie des messages visuels*. In: *Communications*, 15, Paris 1970, p. 13/21.

¹⁸ Fresnault-Deruelle, Pierre. *La bande dessinée*. Paris, Hachette, 1972, p. 30/39.

¹⁹ Benayoun, Robert. *Le ballon dans la bande dessinée*. Paris, Ed. André Balland, 1968, p. 32/33.

torna-se codificável pela semiologia, em páginas como a dos ZERÓIS (Fig. 1).



Figura 1

Portanto, apesar da lingüisticidade dos balões e onomatopéias, parece-nos evidente que existe um reforço icônico nestes dois elementos expressivos. O próprio texto contido no balão pode revelar um papel codificador (cf. POGO, de Kelly). Daí a maior complexidade da imagem quadrinizada.

zada; enquanto a imagem cinematográfica oferece-nos um recorte limpo, cristalino, do objeto filmado (mesmo quando apresenta palavras ou simples letras), a imagem dos quadrinhos oferece-nos um recorte do objeto desenhado com idênticas implicações verbais e não-verbais.

Resta-nos precisar o fato estilístico da angulação. Sobre o contraplongê e o plongê já falamos. Referimo-nos às angulações inclinadas, perpendiculares, diagonais que, com o expressionismo e Orson Welles, tornar-se-ão comuns no cinema, influenciando autores como Eisner e Chies. Neste particular — como no caso da iluminação: o jogo de sombras, claros e escuros determinantes de uma dada feitura compositiva —, os quadrinhos são dominados pela linguagem cinematográfica.

Decerto, poderíamos continuar interrogando a significação da imagem. Fotografada ou desenhada, em movimento ou fixa, realista ou caricatural, “L'image rapporte le monde — un aspect du monde — dans un *cadre* qui limite (à la manière d'une lucarne) les choses représentées. Mais ce cadre délimite la représentation en constituant un ensemble de rapports inhabituels, aucun cadre ne venant, dans la nature, découper un fragment d'espace, isoler un aspect du monde pour le donner ‘hors du monde’ tel qu'une forme repliée sur elle-même”.²⁰ Parece-nos igualmente correta a observação de Jean Mitry que vê na imagem uma *invocação materializada*. Da mesma forma, revela-se justa a crítica de Balázs ao afirmar que “cada ângulo visual sobre o mundo implica uma visão do mundo”.²¹ Poderíamos retomá-la, localizando-a no espaço de nosso tempo: nos

²⁰ Mitry, Jean. *D'un langage sans signes*. In: Revue d'Esthétique, nouvelle série, 2-3, Paris 1967, p. 144.

²¹ Balázs. Bela. Obra citada, p. 37.

quadrinhos ou no cinema, cada ângulo visual sobre o mundo implica uma visão ideológica do mundo.

2. A ESTRUTURA NARRATIVA: DO CINEMA AOS QUADRINHOS

O problema da narrativa, já vimos, é comum ao cinema e à linguagem dos quadrinhos. A cadeia sintagmática que a constitui produz transformações originárias da própria prática significante fundada sobre os pólos narracionais do discurso artístico. Realizada ao nível do significante narrativo, a transformação — e aqui nos afastamos de Julia Kristeva²² — acaba por atingir o significado predominante em todo agenciamento narracional.

Roland Barthes distingue três níveis de descrição no discurso narrativo, pautando-se em Propp, Bremond, Greimas e Todorov: o nível das funções, o nível das ações e o nível da narração. O primeiro (cada função representa uma unidade de conteúdo) engloba as unidades narrativas mínimas, segmentos primordiais da horizontalidade sintagmática; o segundo tem uma importância secundária para o presente trabalho; o terceiro firma-se como uma consequência estrutural dos dois primeiros, codificada pelos signos da narratividade.²³

Sabe-se que, de modo mais amplo, a função é expressa por um substantivo de ação (cf. Bremond). E, para nós, a própria função só inte-

²² Kristeva, Julia. *Narration et transformation*. In: Semiotica, I-4, Paris 1969, p. 431.

²³ Barthes, Roland. *Introdução à análise estrutural da narrativa*. In: "Análise estrutural da narrativa", Novas perspectivas em comunicação/1. Petrópolis, Vozes, 1971, p. 18/58.

ressa enquanto elemento significacional do eixo sintagmático: rearticulando o esquema de Propp, Bremond promove a formalização dos "fios" da intriga — unidades consideradas menores que a série e maiores que as tematizações funcionais — e apresenta duas direções de pesquisa, entre outras vertentes teóricas: o estudo comparado das estruturas da narração por meio das mensagens comportadas pela narratividade, e o relacionamento entre a camada narrativa de uma dada mensagem e as demais camadas de significação tomada como um todo.²⁴

Há de destacar, complementando a problemática narracional, a cadeia sintagmática: combinatória de unidades que se relacionam dentro de um dado enunciado.²⁵ A cadeia sintagmática orienta a produção dos gêneros narrativos: seja cinema, seja quadrinhos, seja fotonovela etc. Ch. Metz chega a formular uma grande sintagmática do filme narrativo.²⁶

Nos quadrinhos a narrativa concretiza-se veiculada por jornais e revistas, dispondo de cinco formas articulatórias para lançá-los de acordo com os veículos considerados:

- 1) a tira diária de jornal cuja situação temática define-se em três ou quatro planos,
- 2) a tira diária de jornal cuja situação temática exige uma continuidade serial,
- 3) a página semanária de jornal cuja situação temática define-se nos planos que a formam,
- 4) a página semanária de jornal cuja situação temática exige uma continuidade serial,
- 5) a estória completa publicada em revista ou álbum:

²⁴ Bremond, Claude. *Le message narratif*. In: *Communications*, 4, Paris 1964, p. 4/32.

²⁵ Martinet, André. *Elementos de lingüística geral*. Tradução de Jorge Morais-Barbosa. Lisboa, Livraria Sá da Costa, 1971, p. 24.

²⁶ Cf. Metz, Christian. Obra citada, p. 121/146.

- a** – como simples aproveitamento das tiras diárias ou páginas semanárias que têm continuidade,
- b** – como aventura exclusiva para a revista.

Nos primeiro e terceiro casos a contensão domina o núcleo narracional; nos segundo e quarto, o último plano realiza-se pela tensão de seus elementos. Na estória exclusiva para a revista existe uma liberdade criativa muito maior, liberdade esta que será detectada no decorrer deste ensaio. Por ora, voltemos à relação cinema/quadrinhos. E o fazemos para marcar a diferença entre a continuidade sintagmática do filme e a descontinuidade gráfica da estória. No filme, os planos podem obedecer a uma continuidade rigorosa.²⁷ Mesmo nos cortes verifica-se uma continuidade de projeção e leitura: o retângulo da tela ocupa o espaço de nossa memória/visão, dominando-a sensorialmente. Dois parâmetros — um de ordem temporal e outro de ordem espacial — definem as mudanças de plano.²⁸

Situemos de maneira mais precisa o plano do fato filmico dentro da esfera cinematográfica: trata-se de um plano que não se prende a uma dada tomada (*take*), e não se caracteriza por um espaço compreendido entre dois cortes, podendo se multiplicar através de travellings e panorâmicas. Já nos quadrinhos, cada plano corresponde a uma dada imagem isolada, ou seja, a um dado quadro.

Noel Burch assinala cinco tipos de relações determinadas entre o tempo de um plano A e o tempo de um plano B, assim como três tipos de relações entre o espaço de um plano A e o espaço de um plano B. “Os quinze tipos de mudanças de plano podem interferir entre si, o que dá lugar

²⁷ Burch, Noel. *Praxis du cinéma*. Paris, Gallimard, 1969, p. 13.

²⁸ *Idem, ibidem*, p. 23.

a todo um jogo de permutações a estruturar".²⁹ Nos *fumetti* — não existindo nenhuma continuidade espacial e/ou temporal rigorosa — temos um número menor de possibilidades nas mudanças de plano:

O corte espacial

- a) a montagem alternada entre planos temporais simultâneos
- b) a mudança de plano que revela uma nova imagem com textos do tipo de "enquanto isso..."
- c) o plano de detalhe que se insere no meio de uma dada imagem ou seqüência, elemento paradigmizante da cadeia sintagmática
- d) a imagem que se completa com o plano precedente, o posterior, o superior ou inferior.
- e) a montagem alternada entre planos temporais simultâneos, unificados especialmente pelo balão que contém o mesmo discurso falado ou pensado para personagens diferentes
- f) dois ou mais planos que focalizam uma mesma situação temática a partir de dois ou mais ângulos diferentes

O corte temporal

- a) a mudança de plano que revela uma nova imagem com textos do tipo de "mais tarde", "pouco depois", "uma semana depois", etc.
- b) os planos de uma seqüência cujo tempo ficcional não corresponda ao tempo real

O corte espaço-temporal

- a) o plano que indica uma mudança de lugar e tempo
- b) os planos que indicam uma ação paralela à temática principal de uma dada estória
- c) o corte que marca a passagem de uma realidade concreta, abstração ficcional, para uma realidade abstrata, abstração metalingüística. Ex.: a passagem do FERDINANDO para o FEARLESS FOSDICK.

A narrativa dos quadrinhos funda-se sobre o salto de imagem em imagem, fazendo da elipse

²⁹ *Idem, ibidem*, p. 24.

(resultante do emprego numeroso, visto que necessário, de cortes espaciais e espaço-temporais) a sua marca registrada: a narrativa dos quadrinhos funda-se sobre a descontinuidade gráfico-espacial, portanto. Muitas vezes, a própria imagem encerra o prolongamento da imagem anterior e/ou o princípio da posterior, objetivando um requintado corte espacial (mencionado acima), específico às linguagens que se desenvolvem por intermédio de imagens fixas (quadrinhos e foto-novela) impressas. Através dessas imagens fixas — imagens reveladoras de um universo de signos determinado pela ideologia que o alimenta e pela estrutura que o cristaliza —, a estória é significada em sua narratividade por uma dada seqüência.³⁰ Aliás, Fresnault-Deruelle observa que duas imagens já se organizam em narrativa.³¹ Observa de igual modo que o processo de coordenação nasce “da sucessão de imagens significantes”.³² Isto quer dizer que a imagem presentifica-se no espaço da página ou da tira a partir de uma totalidade significacional, cujos parâmetros significantes estruturam visualmente a narrativa.

No cinema, a elipse funciona como um valioso recurso narrativo da escrita filmica. Um grande exemplo: em *2001* (Kubrick), o osso jogado para o alto pelo macaco pré-histórico se transforma, ao cair em câmera lenta, e através de um corte imperceptível pelo rigor da montagem, numa astronave a caminho de uma estação orbital. Em Godard, a elipse tem um sentido quadrinizado. Voltemos a Noel Burch: “A presença e a amplitude de uma elipse devem forçosamente assinalar-se pela ruptura, mais ou menos evidente, de

³⁰ Bremond, Claude. *Pour un gestuaire des bandes dessinées*. In: *Langages*, 10, Paris 1968, p. 94.

³¹ Fresnault-Deruelle, Pierre. Obra citada, p. 50.

³² *Idem*, *ibidem*, p. 49.

uma continuidade virtual, seja ela visual ou sonora".³³

Nos quadrinhos, cada hiato (em Enric Siò, o espaço branco é substituído por uma tênue linha dividindo os planos) que separa as cercaduras dos quadros — quando existem — praticamente representa uma elipse. O corte, em si, já indica uma particular situação elíptica, impondo ao consumidor uma leitura de imagens ocultas ou subentendidas pela narrativa. Por outro lado, através do corte — no cinema e nas historietas —, pode-se obter surpresas temáticas de singular eficácia estrutural.

Os quadrinhos mobilizam duas espécies de elipses, acrescentemos: a) as elipses que marcam uma continuidade temporal e que aparecem pela necessidade gráfica do corte, as quais chamaremos de pequenas elipses; b) as elipses propriamente ditas, que marcam uma descontinuidade temporal e espacial, as quais chamaremos de grandes elipses. Nos dois casos, o avanço da narrativa se processa através de saltos significantes. Veja-se uma tira da MAFALDA (Fig. 2).



Figura 2

Temos três planos e dois cortes: do primeiro (plano médio) para o segundo (primeiro plano), uma pequena elipse; do segundo para o terceiro (plano geral), uma grande elipse. Esta grande

³³ Burch, Noel. Obra citada, p. 15.

ellipse revela a surpresa temática mencionada antes. Todavia, uma leitura da MAFALDA não se esgota nestas referências. Além de uma narrativa muitíssimo bem articulada em termos de tira (o exemplo demonstra-o), a produção de Quino oferece ao consumidor latino-americano uma excepcional substancialidade semântica. Cada personagem da historieta (Mafalda, Felipe, Susana, Manolito, Miguelito, Libertad) encerra um tipo definido por coordenadas politizantes, existenciais, fenomenológicas etc. Completa-a uma sólida visão crítica do mundo.

Um outro exemplo³⁴ — que serve mais uma vez para aproximar a narrativa dos quadrinhos à do cinema — é o que vemos em seguida (Fig. 3),



Figura 3

onde quatro planos estabelecem um só segmento da unidade de conteúdo. Trata-se de um processo criativo específico à linguagem das mensagens visuais ordenada por imagens fixas, explorado nas historietas desde o LITTLE NEMO (1905-1911), de Winsor McCay. Assim, a limitação

³⁴ Stan Lee & Steranko. *Não mais sozinho*. In: Capitão Z, nº 31, 3ª série, Ed. Brasil-América (EBAL), fevereiro de 1970, p. 11.

física do papel permite um recurso formal de alta inventividade, desnecessário no cinema por sua continuidade regulada pelo projetor. E um plano, que seria comum em qualquer filme, multiplica-se em quatro, definindo numa operação semiológica uma dada problemática narrativa a partir de pequenas elipses.

Especifiquemos agora o problema da neutralização da elipse. Embora raro, vai aparecer quando os cortes não denotam mudanças espaciais ou espaço-temporais: a imagem pode se dividir em dois ou mais planos sem que haja "movimentação" interna dos objetos desenhados; o que vai existir de maneira bem determinada — mais do que na direcionalidade da leitura sobre a página do jornal ou da revista centrada em um quadro de amplas dimensões horizontais ou verticais — é uma situação panoramizante.



Figura 4

No Brasil alguns têm explorado essa vertente: Primaggio Mantovi em *O homem de aço* (Sacarrilha, nº 6, p. 5), Paulo Fukue em *Beleza selvagem* (Estórias Adultas, nº 16, março de 1971, p. 29), Floriano Hermeto em *Pesadelo* (O Judo-

ka, nº 37, abril de 1972, p. 5), Maurício de Sousa em *O Astronauta* (Mônica, nº 24, abril de 1972, p. 56). O exemplo anterior (Fig. 4)³⁵ constitui expressiva neutralização da elipse, no sentido panoramizante — da esquerda para a direita — referido.

Por um imperativo gráfico-espacial, vimos que a narrativa dos quadrinhos se processa por meio de saltos, inclusive marcando uma das diferenças primordiais entre o filme e a estória. Todavia, é possível pesquisar unidades narracionais voltadas para o que chamaríamos de seqüências fotogramáticas, ou seja, seqüências pautadas no princípio fotogramático do cinema.

Façamos algumas ligeiras apreciações em torno do fotograma.

O fotograma será a menor partícula fixa do filme enquanto organismo registrador de feixes luminosos filtrados pela câmera. A sucessão de fotogramas no projetor resulta, graças a uma velocidade adequada (24 por segundo), no movimento contínuo visto na tela. Subproduto do filme e redução da obra pelo imobilizar daquilo que constitui a essência ‘sagrada’ do fato cinematográfico — o movimento das imagens registradas na película³⁶ — o fotograma provoca a leitura da não-leitura: o que existe como realidade concreta em um primeiro nível operatório é a imagem ilisível que necessita da máquina (o projetor) para atingir a concreção fílmica. Isolá-lo e destacá-lo significa impor ao corpo do filme um corte em sua cadeia semântica. A não-leitura fotogramática implica uma nova leitura processa-

³⁵ Stan Lee & Gene Colan. *A volta do Homem Titânio*. In: Capitão Z, nº 9, Ed. Brasil-América (EBAL), abril de 1968, p. 11.

³⁶ Barthes, Roland. *Le troisième sens*. In: Cahiers du cinéma, nº 222, p. 18.

da no interior de uma dada prática criativa do cinema. Ou seja, existe a não-leitura do fotograma e existe a leitura do filme, a segunda decorrente do mecanismo interno da primeira. Mais ainda: para existir a segunda leitura é preciso que haja a primeira, a não-leitura. Mesmo quando uma imagem pára (o final de *Os imcomprendidos*, de Truffaut), não é um fotograma que pára: é uma imagem que se fixa na soma de vários fotogramas iguais. Sylvie Pierre, em ótimo texto³⁷, procura ler o ilisível contido em cada fotograma, distinguindo o fotograma ampliado para efeitos publicitários e a fotografia do filme para idênticos fins. E embora a fotografia implique uma redução essencialista do fato filmico, e o fotograma uma redução materialista, encontrarse-ão aqui as mesmas categorias ideológicas que os delimitam: a lisibilidade e a beleza, tendo em vista três exigências comuns aos dois — qualidade técnica, qualidade estética, riqueza semântica. O fotograma seria a significância em *estado puro*, “l’artefact nécessaire de toute théorie de l’analyse textuelle puisqu’il révèle, lui seul, ce que le mouvement des images à la fois résoudra et dissoudra, constituera et occultera en nominations et en signifiés”.³⁸

Por certo, aproximar uma seqüência quadrinizada de uma sucessão de fotogramas significa aceitar os limites da tentativa: por mais fotogramática que seja, nenhuma seqüência dos quadrinhos atingirá um estatuto similar a de “uma imagem do filme sobre a película” condicionada por novas imagens. Se um filme normal contém em média 120.000 fotogramas, como aproximar estas duas

³⁷ Pierre, Sylvie. *Éléments pour une théorie du photogramme*. In: *Cahiers du cinéma*, nº 226-227, Paris, janvier-février 1971, p. 75/83.

³⁸ *Idem, ibidem*, p. 77.

realidades? Nos planos que seguem³⁹ ainda não ocorre uma verdadeira seqüência fotogramática, mas já estamos diante de um imaginário *zoom* (Fig. 5).

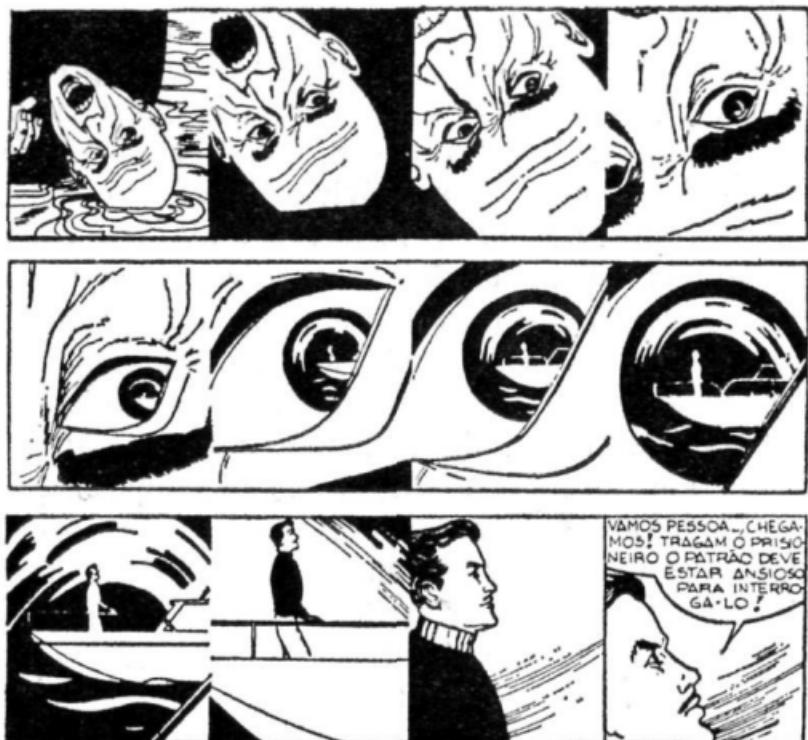


Figura 5

Este imaginário *zoom* — que penetra até o olho do personagem morto, alcançando, em forma de reflexo, o discurso falado de outro personagem — pressupõe uma certa fotogramacidade na medida em que os saltos da imagem (em particular, na faixa intermediária) concretizam pequenas elipses que antes seriam atomizações suas.

Muito mais fotogramática será a página de Barbe⁴⁰ reproduzida em seguida (Fig. 6). Antes

³⁹ Hermeto, Floriano (FHAf). *A caçada*. In: *O Judoka*, nº 14, Ed. Brasil-América (EBAL), maio de 1970, p. 29.

⁴⁰ Barbe. *Ombres en été*. In: *Charlie*, nº 29, Ed. du Square, juin 1971, p. 50.

**OMBRES
EN
ÉTÉ**

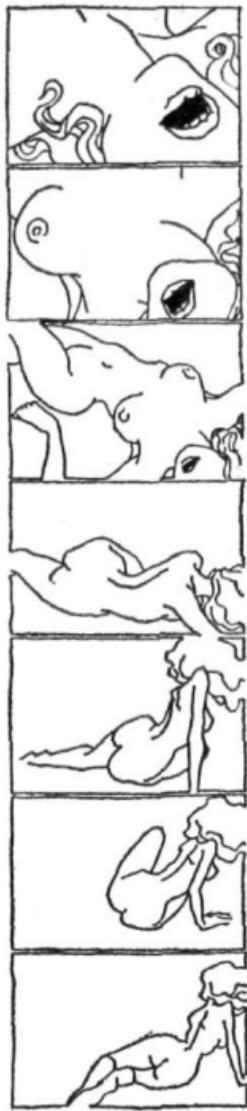
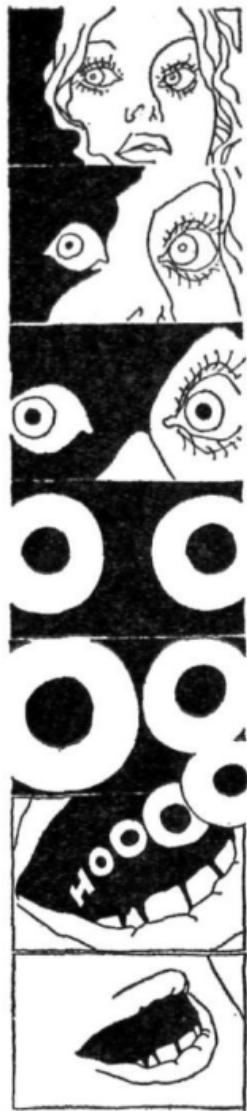
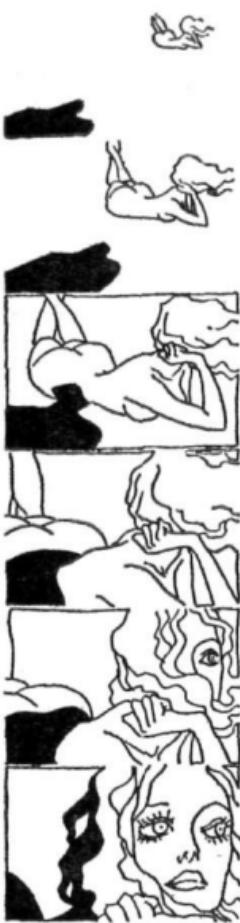


Figura 6

de mais nada, a leitura dos quadros deixa de ser horizontal para ser vertical (: a verticalidade da película); veja-se de igual forma a extrema visualidade de seus componentes sígnicos. Existe um centro na página — quando os olhos da figura feminina transformam-se em imensos “OO”⁴¹

⁴¹ Cf. a penúltima fase do poema *Organismo*, de Décio Pignatari: do positivo (Décio) ao negativo (Barbe).

— que coordena a sua leitura; o dinamismo da diegese reveste-se de uma significação estrutural à altura das melhores produções gráfico-visuais dos nossos dias. Talvez não estejamos exagerando em classificá-la de poema quadrinizado.

A seqüência fotogramática de um Barbe, sobretudo em estórias como *Femme au foyer*⁴², *Rideaux!*⁴³ e *Lady Godiva*⁴⁴, coloca-nos de imediato na área de um possível plano-seqüência, pelo menos como exploração criativa tentada nos quadrinhos. Contudo, tratar-se-ia de um ponto de partida equivocado: o plano-seqüência, por sua própria especificidade (e complexidade), foge aos esquemas narrativos do discurso quadrinizado. Sem dúvida, é uma conquista fundamental da linguagem cinematográfica:⁴⁵ André Bazin, conectando-o com a profundidade de campo, compreendeu-o em toda a sua justeza operatória, onde a montagem desempenha um novo papel, como um novo papel é desempenhado pela relação da imagem (configuradora de um maior número de objetos abarcáveis pelo olho da câmera) com o espectador, aproximando-o de uma dada realidade e provocando nele uma atitude mental mais incisiva.⁴⁶ Bazin soube problematizar a questão: Garroni, por exemplo, não avançou um milímetro sequer quando afirmou que “a montagem também está presente na técnica do chamado plano-seqüência”.⁴⁷ Não esqueçamos que *Semiotica ed estetica* é um livro de ricas formulações críticas e teóricas.

⁴² *Femme au foyer*. In: Charlie, nº 32, sept. 71, p. 46/47.

⁴³ *Rideaux!* In: Charlie, nº 33, oct. 71, p. 14/15.

⁴⁴ *Lady Godiva*. In: Charlie, nº 38, mars. 72, p. 32/33.

⁴⁵ Christian Metz: “O plano-seqüência tem feito mais pelo cinema sonoro do que o próprio acontecimento do cinema sonoro” (*Essais...*, p. 61).

⁴⁶ Bazin, André. *Qu'est-ce que le cinéma? — I. Ontologie et langage*. Paris, Éditions du Cerf, 1958, p. 131/148.

⁴⁷ Garroni, Emilio, *Semiotica ed estetica*, Bari, Editori Laterza, 1968, p. 33.

Mas o plano-sequência, em si, encerra uma continuidade diegética e uma duração x de tempo que o afastam por completo da linguagem das estórias em quadrinhos. Se, no cinema, veio enriquecer o “arsenal sintagmático da decupagem clássica”⁴⁸, nos *fumetti* funcionaria como a própria antítese de sua dinâmica expressional. Teoricamente, plano-sequência nos quadrinhos seria aquele que contivesse — em um só quadro — toda a dimensão temática determinada pelo grande conjunto sintagmático da estória ou da série. Talvez *O GAROTO AMARELO*, de R. F. Outcault — em seu imobilismo semanal — preenchesse o requisito exigido para a sua instauração.⁴⁹ Já em Barbe a soma de quadros remete a uma seqüencialidade que — em cinema — poderia constituir-se em um só plano. Nos quadrinhos — seria necessário lembrar? — cada imagem, por mais relacionada que esteja com a anterior e/ou a seguinte⁵⁰, representa um plano isolado. E o que no cinema desponta como um avanço considerável da linguagem cinematográfica, nos quadrinhos não passaria de uma situação forçada, estática, parasitária.

Já podemos destacar que a narrativa quadrinizada existe em função de planos articulados segundo um todo: a articulação dos quadros determina-a semiologicamente, criando um novo espaço para a leitura. Uma página de revista comum contém em média seis planos; uma página de almanaque ou álbum, doze planos. Estamo-nos referindo a articulações clássicas, cuja ordem ho-

⁴⁸ Metz, Christian. *Ponctuations et démarcations dans le film de diégèse*. In: *Cahiers du Cinéma*, nº 234-235, janvier-février 1972, p. 68.

⁴⁹ Sobre a profundidade de campo nos quadrinhos, cf. Francis Lacassin, obra citada.

⁵⁰ Em certas estórias de Barbe verifica-se o redimensionar da elipse, diferente do problema da neutralização.

rizontal — na revista — obedece às seguintes possibilidades permutatórias (levando-se em conta, ainda, que os quadros nunca se fixam em medidas geométricas rigorosas, salvo raras exceções):

2 — 2 — 2	2 — 1 — 1
1 — 2 — 2	1 — 2 — 1
2 — 1 — 2	1 — 1 — 2
2 — 2 — 1	1 — 1 — 1

É possível traçar um roteiro histórico dos quadrinhos, de McCay a Crepax e Siò, mediante uma leitura estrutural das mais variadas articulações, elaborando gráficos que responderiam à necessidade de uma crítica mais visual, isto é, de uma crítica à altura dos *comics*. Por enquanto, anotemos apenas a importância da página como um todo articulado, capaz de diferenciar, em última instância, a leitura de uma estória da leitura de um filme. Nesta articulação — neste agenciamento de imagens estruturadas na tira ou na página — cristaliza-se a narrativa quadrinizada.

Toda e qualquer narração repousa, em sua estruturalidade sintagmatizável, sobre as projeções ideológicas de cada sociedade particular; estas projeções ideológicas, por sua vez, repousam sobre as diversas formações sociais, que engendram as formações discursivas condutoras das formações ideológicas.⁵¹ Não existe narrativa — e, por extensão, prática estética e/ou criativa — capaz de atingir uma pureza absoluta em um abstrato desligamento das formações sociais: qualquer

⁵¹ Sobre o conceito de formação ideológica, consultar Cl. Haroche, P. Henry e M. Pécheux. *La sémantique et la coupure saussurienne: langue, langage, discours*. In: *Langages*, 24, décembre 1971, p. 102.

tentativa neste sentido já seria uma proposta (formalista) articulada por uma dada ideologia. E uma ideologia materializa-se por sua existência em um aparelho ideológico, mesmo considerando-se que esta materialidade não é a mesma de um paralelepípedo ou de um trator. Entendemos a matéria existindo sob diferentes modalidades, todas enraizadas na matéria "física".⁵²

A narrativa se dá como informação significante numa dada forma de consciência social, designadora de um processo estético, isto é, ideológico: concretizá-la significa preenchê-la com os signos adequados. Nos quadrinhos, os signos adequados são os componentes imaginários e lingüísticos, determinados por uma articulação cuja complexidade estrutural remete a estória para a narrativa e, por conseguinte, para a ideologia. No cerne do discurso narracional — e por ele desenvolvido até às últimas consequências diegéticas — encontramos as bases materiais de um projeto que pretende ser ideologizante: o tema-programa.⁵³ Na verdade, ele o é ideologizante, intervindo no discurso através da significação estética que o delimita. O espaço criativo da obra é ocupado pela ideologia de um momento social em sua historicidade mais profunda. Ou mais complexa. Sabe-se que um escritor (: um artista) não se apropria da linguagem para refletir de maneira simplesmente mecânica a ideologia que representa.⁵⁴ O tema-programa, quando violentando em suas premissas diegéticas, perde o significado estético-informacional que lhe é referente. Nos quadrinhos, a narrativa absorve — em muitos e muitos autores — a ideologia do espaço

⁵² Althusser, Louis. Obra citada, p. 26/27.

⁵³ Macherey, Pierre. Obra citada, p. 170.

⁵⁴ *Idem*, *ibidem*, p. 189.

estruturado pelas classes sociais, sem que haja reflexos mecânicos diretos. Poderíamos detectar, sob o primado de um projeto ideológico globalizador (do projeto à obra: passagem delimitada pela prática criativa), as duas direções temáticas fundamentais para uma abordagem mais concreta das possibilidades ficcionais encerradas nos quadrinhos: de um lado, MAFALDA, POGO, o antigo FERDINANDO, PERERÊ, os anti-heróis de Feiffer; do outro, TIO PATINHAS, RIQUINHO, SUPER-HOMEM, BATMAN. Cumpre-nos ressaltar, ainda, a importância do projeto ideológico enquanto título da série:

Nos quadrinhos, o projeto ideológico não começa por um particular título de obra — ou pelos títulos dos episódios de cada série —, e sim pelos nomes dos principais personagens e suas configurações físicas: Flash Gordon vs. Ming, por exemplo. O nome Flash lembra relâmpago, brilho, velocidade, lampejo; seu corpo atlético remete ao ideal americano de homem branco. E não será por simples coincidência que o nome do personagem de maior relevância dará título geral à série: este nome, muitas vezes, surgirá como o enunciado da temática — ‘É preciso, portanto, pôr em relevo, logo de inicio, um *tema geral*, explícito: a obra define-se completamente em relação a ele, pela sua conformidade’ /Macherey/. Basta conferir: Batman, Capitão América, Capitão Marvel, Barbarella, Jodelle, Kriminal, Príncipe Valente, Satanik, Superman, Ténébrax, Comando Yankee, Pantera, Solar, Senhor Fantástico, Tocha Humana, Águia Negra, Elektron, Beetle Bailey (Recruta Zero), Capitão Meia-Noite, Flash Gordon.

Há de destacar as aventuras que adquirem estatuto criativo próprio: *Cinco por Infinitus*, em 20 episódios. Ou ainda as séries cujos títulos não indicam este ou aquele determinado personagem: *Peanuts* (com Charlie Brown, Linus, Schroeder, Snoopy, Lucy), em tiras diárias e páginas semanais desde 1950. Existe também um número elevado de personagens-títulos que não indicam

o menor projeto ideológico numa primeira instância: Mafalda, Pogo, Tintim.⁵⁵

3. A TEMPORALIDADE: DA LEITURA DO FILME À LEITURA DA ESTÓRIA

O discurso cinematográfico proporciona uma leitura duplamente temporal: existe a leitura do tempo narrado e existe a leitura do tempo narrativo. Ou seja, no espaço de duas horas e meia (tempo narrativo) podemos receber uma informação correspondente a 4 ou 5 milhões de anos (tempo narrado): *2001*, de Kubrick. No espaço normal de duas horas recebemos informações que variam entre decênios, anos, meses, semanas e dias: do tempo narrativo ao tempo narrado. Em alguns poucos filmes (*Punhos de campeão*, de Wise; *Matar ou morrer*, de Zinnemann) o tempo narrativo corresponde mais ou menos ao tempo narrado. Este será o tempo do significado; o outro, o tempo do significante.⁵⁶

José Lino Grunewald, no entanto, distinguirá três tempos: 1) o tempo real, equivalente ao tempo narrativo: a metragem do filme, 2) o tempo fictício, equivalente ao tempo narrado: o fato contado, 3) o tempo virtual, o ritmo das imagens sucedendo-se durante a projeção.⁵⁷ O tempo virtual, ao nosso ver, complementa o tempo narrativo, sendo por isso mesmo uma unidade estruturalizável do tempo do significante. Basicamente, continuamos com os dois tempos para a leitura do filme.

⁵⁵ Cirne, Moacy. *Quadrinhos/ficção-científica/ideologia*. In: Revista de Cultura Vozes, nº 5, Petrópolis, junho-julho de 1972, p. 39.

⁵⁶ Metz, Christian. *Essais sur la signification au cinéma*, p. 27.

⁵⁷ Grunewald, José Lino. *Cine-situação: vertentes*. In: Revista do Livro, nº 18, Rio de Janeiro, junho de 1960, p. 26.

Já nos *comics* — embora Fresnault-Deruelle só tenha anotado o tempo da narração (o dizer/o desenho) e o tempo da ficção (o dito/o fato)⁵⁸ delineamos um terceiro tempo: o tempo da leitura. Explicitemo-lo: no filme, a leitura se processa com o desenrolar da projeção. Por mais antilinear que seja, o espectador o lê acompanhando o desenvolver das imagens, sem outra alternativa — o tempo da leitura confunde-se com o tempo narrativo, sendo por ele dominado, não conseguindo obter estatuto próprio; na estória, a leitura não se prende a uma rigidez narrativa, libertando-se: a) em várias direções, mesmo em algumas das séries mais tradicionais, b) em minutagens diversas, variando de consumidor para consumidor, de situação para situação, e só em algumas ocasiões específicas ligando-se de forma mais direta à estrutura sintagmática. O primeiro item — a leitura em várias direções (melhores exemplos: Crepax, Siò, Devil, Caza) — serve para diferenciar a leitura da revista da leitura do livro.⁵⁹

Este tempo de leitura, mesmo sob o ponto de vista diegético, problematiza-se no plano cujos referentes lingüísticos desfiguram a substancialidade do fato contado, dimensionando a relação leitor/narrativa ao haver um corte em sua dinâmica operacional. O leitor é obrigado a “parar” no tempo, enquanto o balão/texto “põe” a imagem, conflitando-se com o movimento da coisa narrada. É o que acontece numa estória do HULK⁶⁰, quando o personagem CORISCO entra em

⁵⁸ Fresnault-Deruelle, Pierre. Obra citada, p. 74.

⁵⁹ Esta diferença, que nos parece claríssima, é ignorada por Fresnault-Deruelle: “Podemos comparar a leitura de uma revista em quadrinhos à de um livro; ela se opera linearmente” (obra citada, p. 74).

⁶⁰ Roy Thomas & Herb Trimpe. *E deste lado... os Vingadores!* In: Super X, nº 52, Ed. Brasil-América (EBAL), junho de 1972, p. 6.

cena em alta velocidade, explicando a sua ultrarapidez perante a filha do General Ross, em um quadro que adquire logicidade pela estrutura comunicacional das historietas (Fig. 7).



Figura 7

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

4. O PRIMEIRO PLANO E AS DIMENSÕES DA TELA E DO QUADRO

O espaço retangular da tela (normal, panorâmica etc.) é um mundo limitado como suporte/

moldura de uma dada prática criativa, o discurso cinematográfico. Para superar esta limitação, criou-se um novo espaço de sombras e luzes, cortes e movimentos, agenciado pela necessidade das mudanças de planos. Envolvido pela tela, o espectador — já no cinema mudo — seria dominado pelo primeiro plano com mais agudeza, embora a tela continuasse (e continue) a mesma, variando apenas de uma sala de espetáculos para outra sala de espetáculos. Através do primeiro plano — e mais ainda do primeiríssimo plano e do plano de detalhe — o filme impõe uma problemática ideológica ao selecionar e destacar um segmento qualquer do discurso narrativo, filtrando-o dentro dos parâmetros da linguagem cinematográfica. De igual modo, o plano-sequência (Antonioni, Welles, Wyler) e o plano-fotograma (Resnais, Bergman), inseridos por oposição na cadeia sintagmática do filme, concernem à mesma problemática ideológica e ao mesmo significado do discurso narracional. Também aqui a tela é um reflexo: suporte/reflexo. Sobre ela desfilam as imagens transparentes de um universo fabricado com inteligência ou mediocridade, fantasia ou realismo, sob o crivo determinante das relações sociais. Cada plano existe marcado tecnicamente pela dimensionalidade da tela: o ato de filmar implica uma consciência desta dimensionalidade.

Nos quadrinhos — e aqui nos reportamos aos quadrinhos publicados em revistas especializadas em estórias completas — as imagens podem ser retangulares, circulares, quadradas, triangulares, horizontalizadas (panorâmicas da esquerda para a direita), verticalizadas (panorâmicas de cima para baixo), indefinidas, podem ocupar meia página, página inteira, duas páginas centrais,

podem depender do plano anterior, do seguinte, do superior, do inferior, podem dispensar a cercadura, interferir em outra, esvaziar o espaço de sua localização etc. Verifica-se, pois, que o agenciamento refere-se à dimensão da revista (ou do álbum). Mas no âmbito da página todas as permutações estruturais são possíveis. Tomemos de novo como exemplo a estória de Stan Lee e Steranko, *Não mais sozinho*. Façamos uma decupagem de seus planos, nas dez páginas iniciais (de um total de dezenove):

- | | |
|---|--|
| 1. 6 planos
o maior: 16,0 x 14,4
o menor: 2,8 x 6,0
(cinco vezes) | 7. 8 planos
o maior: 16,0 x 7,8
o menor: 5,5 x 2,4 |
| 2. 7 planos
o maior: 16,0 x 11,8
o menor: 2,2 x 6,9 | 8. 6 planos
o maior: 16,0 x 7,4
o menor: 3,0 x 7,0 |
| 3. 5 planos
o maior: 16,0 x 15,4
o menor: 5,4 x 3,6 | 9. 8 planos
o maior: 6,5 x 10,0
o menor: 3,2 x 10,0 |
| 4. 5 planos
o maior: 11,5 x 9,0
o menor: 3,1 x 9,0 | 10. 9 planos
o maior: 16,0 x 7,8
o menor: 2,2 x 7,7
(duas vezes) |
| 5. 8 planos
o maior: 16,0 x 7,8
o menor: 3,3 x 7,7
(três vezes) | 11. 8 planos
o maior: 8,5 x 14,0
o menor: 1,7 x 4,4
(quatro vezes) |
| 6. 6 planos
o maior: 16,0 x 9,8
o menor: 3,3 x 7,2 | 12. 1 plano
único: 16,0 x 23,5. |

Em Crepax haverá uma maior diversidade no dimensionar dos quadros. Basta ver o extraordinário *Funny Valentine*, “experimentos de montagem sobre tema e simbologia bergmaniana”, em apenas três páginas:⁶¹ uma estória praticamente sem palavras, fundada numa visualidade

⁶¹ Guido Crepax. *Funny Valentine*. In: Linus, nº 28, Milano Libri Edizioni, luglio 1967, p. 65/67.

que se projeta no modo articulatório dos retângulos e quadrados e no aparato insólito dos símbolos imagísticos. Uma estória que se decompõe em:

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 1. 13 planos | o menor: 1,9 x 0,5 |
| o maior: 9,6 x 7,8 | 3. 8 planos |
| o menor: 2,9 x 3,0 | o maior: 16,7 x 7,8 |
| 2. 31 planos | o menor: 3,8 x 5,0. |
| o maior: 12,4 x 4,2 | |

Diante desta variedade dimensional, um primeiríssimo plano — de um olho, por exemplo — pode surgir nas mais diferentes medidas. Um quadro amplo de página inteira pode conter um primeiro plano; um quadro normal (8,5 x 8,0; 9,5 x 8,0; 7,5 x 7,5 etc.), um plano de conjunto. A função significante do primeiro plano (e dos demais planos, inclusive o plano-sequência) no filme é determinada pela estrutura sintagmática de sua narrativa; nos quadrinhos, esta função significante do primeiro plano (ou de outro plano qualquer) é determinada pelos mecanismos comunicacionais da página como um todo articulado.

5. UNIDADES SIGNIFICANTES E BLOCOS SIGNIFICACIONAIS

A unidade lingüística é significante de um certo conceito, isto é, de um certo significado: estamos em pleno terreno saussureano.⁶² O discurso, por sua vez, materializa-se mediante unidades significantes; estas unidades significantes plasmam o eixo sintagmático da narrativa.

⁶² Saussure, Ferdinand de. *Curso de lingüística geral*. Tradução de A. Chelini, J. P. Paes e I. Blikstein. São Paulo, Cultrix, 1969, p. 120.

A unidade significante não deve ser confundida com a unidade mínima de um discurso. Como o nome o indica, a unidade mínima visualiza um segmento *minimum*, não de uma linguagem em si, mas de um código especificado passível de se concretizar em vários discursos.⁶³ No cinema, se o fotograma é por demais inanimado e imperceptível para se constituir em unidade, por menor que seja (no máximo, seria uma unidade física da película), o plano é por demais rico e problemático para se resumir em apenas uma unidade; nos quadrinhos a situação é um pouco diferente, já que a dicotomia fotograma/plano não aparece: vai aparecer a imagem (= plano). E, como imagem, já vimos que pode ser bastante complexa, conseguindo, portanto, encerrar mais de uma unidade mínima. Mas, e voltando ao nosso ponto de interesse, a imagem — qualquer imagem — será sempre segmento de uma unidade significante.

Explicitada essa questão passemos à outra, determinante para a problematicidade da narrativa quadrinizada e de importância capital para a sua leitura: a questão dos blocos significacionais. Delimitemos os dois conceitos — de significacional a bloco — para que apreendamos em toda a sua plenitude o problema a ser colocado.

Significacional remete-nos à significação. Barthes situa-a como um processo que une o significante e o significado, tendo o signo por produto: a distinção entre significante e significado teria um valor classificatório, antes de mais nada.⁶⁴ Aqui, estamos diante de uma problemática saussureana

⁶³ Metz, Christian. *Langage et cinéma*. Paris, Larousse, 1971, p. 139.

⁶⁴ Barthes, Roland. *Éléments de sémiologie*. In: *Communications*, 4, 1964, p. 110.

($\frac{Se}{So}$), reveladora de uma bipolaridade — significação/valor — que escapa aos limites de nosso ensaio. Barthes vale-se ainda de Hjelmslev e Lacan para penetrar nos domínios da significação. Em Hjelmslev, sabemos, existe uma profunda relação (**R**) entre o plano de expressão (**E**) e o plano de conteúdo (**C**) para marcá-la: **E R C**.

Lacan oferece outra alternativa: $\frac{S}{s}$, onde significante e significado preenchem uma relação flutuante, coincidentes apenas em alguns pontos de aportagem.⁶⁵

Na verdade, tomando o significacional como uma extensão metodológica da significação, podemos avançar em nossa análise parafraseando o próprio Saussure: a entidade significacional só existe pela associação do significante e do significado; se se retiver um desses elementos, ela se desvanece; em lugar de um objeto concreto, tem-se uma pura abstração.⁶⁶ Mais do que uma operação lingüística, engendraríamos uma operação semiológica. Mesmo assim, não fugiríamos à grande meta científica do pensador genebrino: *para nós... o problema lingüístico é, antes de tudo, semiológico.*

Precisemos, agora, a instalação do bloco. Trata-se de uma área da página constituída em um espaço mais ou menos compacto da narrativa mediante o comportamento posicional dos quadros. Ou seja, uma área definida no espaço de sua extensibilidade, cujos limites gráficos indi-

⁶⁵ *Idem, ibidem.*

Para Louis Hjelmslev: *Prolegomena to a theory of language*. Madison, The University of Wisconsin Press, 1963; para Jacques Lacan: *A instância da letra no inconsciente ou a razão desde Freud*. In: "Estruturalismo". Portugália Editora, 1968.

⁶⁶ Saussure, Ferdinand de. *Obra citada*, p. 119.

cam o papel da leitura. O bloco é intrínseco às propriedades materiais da página e nela se completa.

O que seria, então, um bloco significacional? Ou melhor, como se estrutura um bloco significacional? Como distinguir os blocos significacionais de uma página ou de uma tira? Qual a sua importância para a narratividade dos quadrinhos? Formulemos os modos pelos quais vai se concretizar:

1. Pela articulação dos quadros no interior da página, isto é, pela articulação dos quadros a partir de um posicionamento determinante segundo o discurso narrativo. Quer dizer, numa primeira instância esta articulação fornece as bases materiais concretas para a formação de um dado bloco significacional. Poder-se-ia mesmo falar em "atração de quadros" ou "quadro-puxa-quadro", já que a sua interligação seria um ato formalizante apoiado numa semanticidade diegética de inegável qualidade expressional. A riqueza de uma página bem articulada pode, eventualmente, se medir pelo número de blocos significacionais. Claro: para a tira temos de recorrer aos outros modos de sua manifestação, assim como nos casos de páginas articuladas da maneira mais clássica possível: 1-1-1, 2-2, 2-2-2, 3-3-3-3.

2. Pela visualidade da página, quando esta não se define através da articulação de seus quadros (os modelos clássicos referidos). Caracterizemos a visualidade, em primeiro lugar, na página em preto e branco: aqui, ela é sugerida pelos elementos significantes de cada plano; em segundo lugar, na página colorida: aqui, é sugerida pelas tonalidades cromáticas dos diversos planos. Admitindo-se a hipótese de uma página em cores publicada em preto e branco, a análise empreendida localiza-se nos elementos significantes; como pode ocorrer que a página apresente um novo relacionamento para os blocos, falamos em interferências significacionais. Estas interferências podem alterar em profundidade o próprio significado da leitura proposta pelos autores (argumentista & desenhista) da estória.

3. Pela mudança de situação temática, quando a visualidade parece-nos insuficiente para determinar os blocos. Ou, então, pelo corte espaço-temporal no interior de uma mesma situação. De um modo geral, cada página encerra no máximo duas situações temáticas, sendo comum o desenvolvimento diegético de uma dada situação. Mais comum será o desenvolvimento de uma única situação na tira. É possível, em certas ocasiões, haver coincidência entre a visualidade e a situação temática, seja na página, seja na tira. Mais difícil será detectar uma exata coincidência entre as três possibilidades de leitura dos blocos significacionais, orientados por nós numa ordem qualitativa. Salientemos que uma situação definidora não significa uma *boa* situação temática. O bloco significacional, mesmo sendo da maior importância, independe da eficácia conteudística do argumento, embora exista criticamente em função dessa eficácia, em qualquer pólo instaurador.

Prossigamos: o bloco significacional tanto pode abranger apenas um como dois ou mais planos. Nas páginas estruturadas dentro de um rigor clássico não será difícil encontrar blocos significacionais que as dominem de ponta a ponta, como um segmento compacto do primeiro ao último quadro. Em algumas páginas, encontramos planos que estabelecem dupla função relacional, movendo-se entre dois blocos: são verdadeiros eixos visuais da página; chamá-los-emos de eixos-significantes.

Tomemos uma página de Crepax — autor que nos levou à descoberta do bloco como agente estruturalizante —: uma página composta de 16 planos. Uma leitura atenta da articulação de seus quadros — já que se destaca exatamente neste setor — revela 5 blocos e um eixo-significante. A disposição dos blocos [vide] mostra que o eixo-significante (A) está visualmente tanto para o bloco 1 (primado articulatório) quanto para o bloco 4 (primado temático).



Figura 8

Verificar-se-á que a leitura poderá deixar de ser linear (da esquerda para direita, de cima para baixo): determinadas áreas da página impõem uma nova direcionalidade de leitura, mas sempre como opção, já que cabe ao consumidor construir sua própria direção de leitura — e mesmo em um Crepax existe acentuada margem para uma direção tradicional. Muitas vezes, as próprias in-

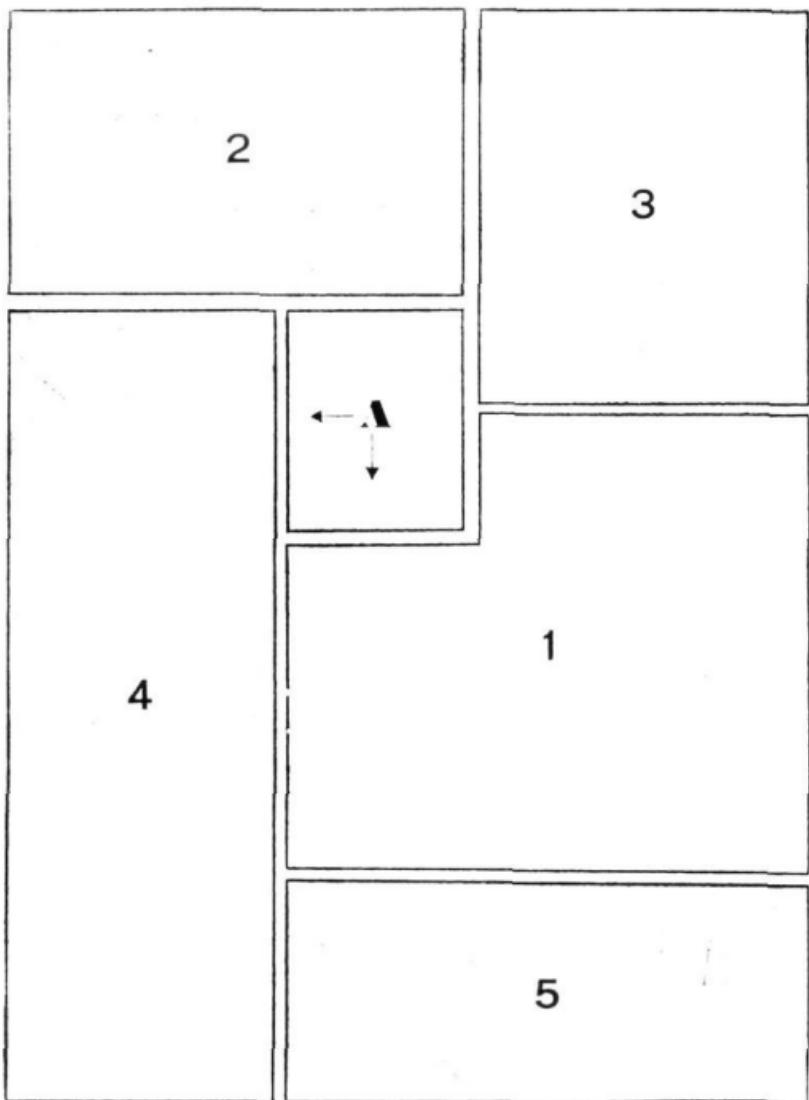


Figura 9

dicações da página (setas, quadros numerados) contrariam a ordem dos blocos; neste sentido, há uma página exemplar de Hal Foster para O PRÍNCIPE VALENTE, lançada em 13-2-1938, no America's Greatest. São 9 planos: 3 maiores, verticalizados (na redução do *The Penguin Book of Comics*, 6,5 x 12,0) e 6 menores, normais (6,5 x 5,8). Os planos maiores enquadraram-se numa disposição diagonal, e cada um consubs-

tancia um bloco distinto; os 6 menores formam ângulos retos tendo por base o quadro 5, centro da página. Na parte superior, à direita, temos os planos 2/3/6; na parte inferior, à esquerda, os planos 4/7/8. A leitura linear indica: 1 (quadro maior), 2, 3 e 4 (quadros menores), 5 (maior), 6, 7 e 8 (menores) e 9 (maior). A leitura dos blocos aponta: bloco 1 (quadro 1), bloco 2 (quadro 5), bloco 3 (quadro 9), bloco 4 (quadros 2, 3 e 6) e bloco 5 (quadros 4, 7 e 8).

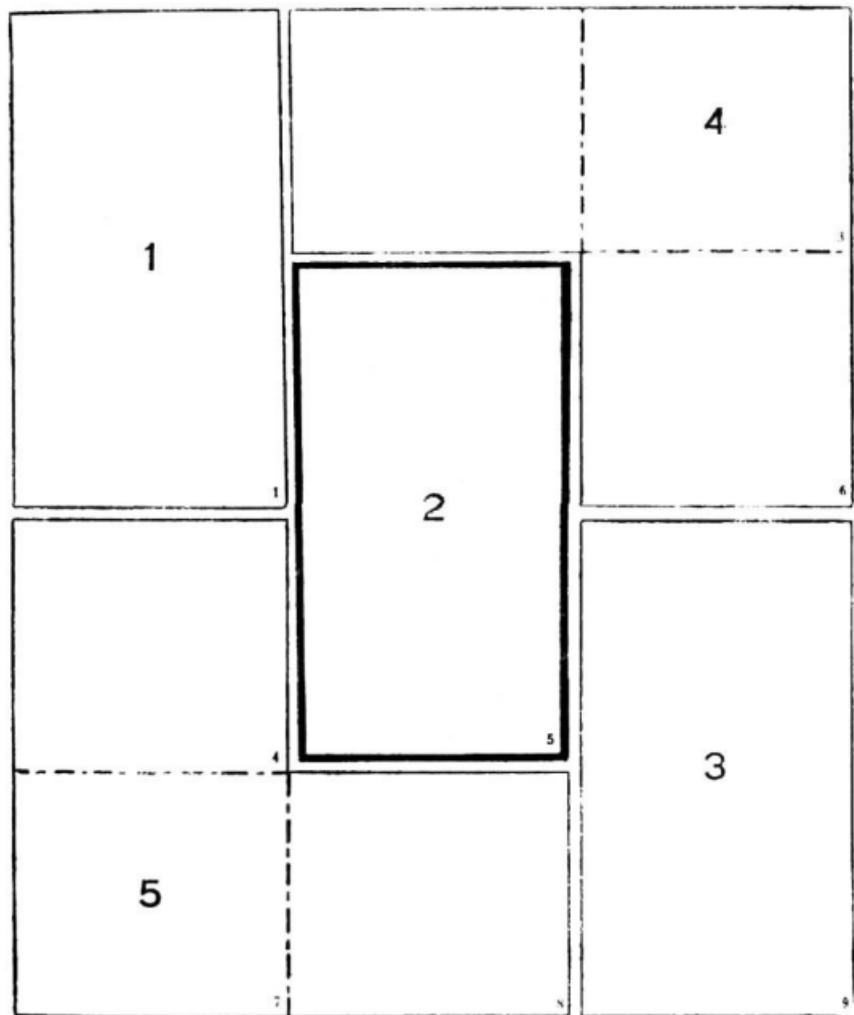


Figura 10

Esta leitura criativa (da estrutura ao processo), antilinear, consolida uma das diferenças capitais

entre a leitura de uma estória em quadrinhos e a leitura de um filme; enquanto esta se organiza em função dos planos projetados na tela, numa sucessão contínua do tempo narrativo, aquela pode se organizar baseada no agrupamento de imagens ou no agrupamento de cores (a mudança de situação temática, agenciada pela decupagem, acarretará sempre uma leitura linear).

O agrupamento de imagens, aqui, é mais particular do que aquele definido por Fresnault-Deruelle.⁶⁷ No autor francês, os agrupamentos de imagens — seja de maneira mais ou menos arbitrária nos episódios, seja por meio de cenas mais ou menos autônomas de efeitos cômicos ou diegéticos — obedecem às unidades funcionais do conteúdo e, portanto, só por mera coincidência assemelham-se aos agrupamentos dos blocos significacionais. Esta coincidência tende a se tornar constante nos blocos definidos por mudanças da situação temática. Quanto aos filmes que apresentam a tela dividida em dois ou mais planos (*O homem que odiava as mulheres/The Boston strangler*, de Fleischer; *Woodstock*, de Wadleigh; *Grand Prix*, de Frankenheimer), trata-se de um recurso aproveitado da própria linguagem dos quadrinhos e da fotonovela, sem que o problema da leitura seja alterado em sua significação primeira. De qualquer maneira, tais recursos prendem-se ao espaço unívoco da tela (na revista, a “mancha” da página rompe-se diante de uma investida formal mais ousada e os planos presentificam-se entre hiatos *mortos*, passíveis de serem tematizados: Estebán Maroto, em CINCO POR INFINITUS). No máximo, cada plano do filme tem o sentido teórico de *bloco de realidade*⁶⁸,

⁶⁷ Fresnault-Deruelle, Pierre. Obra citada, p. 69/83.

⁶⁸ Metz, Christian. *Essais sur la signification au cinéma*, p. 117.

incapaz de corresponder — mesmo nas diversas leituras permitidas pelo écran, para as quais vão influir a colocação do espectador na sala de espetáculo, e mesmo nos exemplos citados de Fleischer, Wadleigh e Frankenheimer — ao bloco significacional das estórias em quadrinhos.

É verdade: certos autores estruturam a narrativa de tal modo pautados na montagem que os blocos não oferecem uma segunda alternativa de leitura (sempre mais importante, por ser mais criadora): os próprios blocos, salvo raras exceções, adequam-se à linearidade da conjuntura ficcional. Veja-se o *TINTIM*, de Hergé. Decupemos as páginas iniciais de sua última aventura, *Vôo 714 para Sidnei*:

p. 1 — 9 quadros / 4 blocos

- bloco 1 (quadro 1)
- bloco 2 (quadros 2, 3, 4 e 5)
- bloco 3 (quadro 6)
- bloco 4 (quadros 7, 8 e 9)

p. 2 — 13 quadros / 3 blocos

- bloco 1 (quadros 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8)
- bloco 2 (quadros 9, 10 e 11)
- bloco 3 (quadros 12 e 13)

p. 3 — 13 quadros / 5 blocos

- bloco 1 (quadros 1, 2, 3 e 4)
- bloco 2 (quadros 5 e 6)
- bloco 3 (quadro 7)
- bloco 4 (quadro 8)
- bloco 5 (quadros 9, 10, 11, 12 e 13)

p. 4 — 15 quadros / 4 blocos

- bloco 1 (quadros 1, 2, 3, 4 e 5)
- bloco 2 (quadros 6 e 7)
- bloco 3 (quadros 8 e 9)
- bloco 4 (quadros 10, 11, 12, 13, 14 e 15)

p. 5 — 15 quadros / 6 blocos

- bloco 1 (quadros 1, 2 e 3)
- bloco 2 (quadros 4 e 5)
- bloco 3 (quadro 6)
- bloco 4 (quadros 6 e 7)
- bloco 5 (quadro 9)
- bloco 6 (quadros 10, 11, 12, 13, 14 e 15)

Façamos idêntica decupagem com *O Caso Girassol*:

p. 1 — 12 quadros / 4 blocos

- bloco 1 (quadros 1, 2, 3 e 4)
- bloco 2 (quadros 5 e 6)
- bloco 3 (quadros 7 e 8)
- bloco 4 (quadros 9, 10, 11 e 12)

p. 2 — 13 quadros / 4 blocos

- bloco 1 (quadros 1, 2 e 3)
- bloco 2 (quadros 4, 5 e 6)
- bloco 3 (quadros 7 e 8)
- bloco 4 (quadros 9, 10, 11, 12 e 13)

p. 3 — 16 quadros / 8 blocos

- bloco 1 (quadros 1, 2, 3, 4, 5 e 6)
- bloco 2 (quadro 7)
- bloco 3 (quadro 8)
- bloco 4 (quadros 9 e 10)
- bloco 5 (quadros 11 e 12)
- bloco 6 (quadro 13)
- bloco 7 (quadros 14 e 15)
- bloco 8 (quadro 16)

p. 4 — 15 quadros / 8 blocos

- bloco 1 (quadros 1 e 2)
- bloco 2 (quadro 3)
- bloco 3 (quadros 4 e 6)
- bloco 4 (quadro 5)
- bloco 5 (quadros 7 e 8)
- bloco 6 (quadros 9, 10 e 11)
- bloco 7 (quadro 12)
- bloco 8 (quadros 13, 14 e 15)

p. 5 — 13 quadros / 2 blocos

bloco 1 (quadros 1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 e 13)

bloco 2 (quadros 2 e 3)

Vê-se que, excetuando-se as p. 4 e 5 de *O Caso Girassol*, a linearidade dos blocos equivale à linearidade dos planos. Contudo, se em 10 páginas, de duas estórias tomadas ao acaso, duas possibilitam uma leitura não-linear — embora timidamente —, vê-se também que, mesmo nestes exemplos, o agenciamento da decupagem quadrinizada, por mais “cinematográfica” que seja, difere da montagem operada no filme: a leitura assume diferentes funções nas duas linguagens, a partir da univocidade do plano na tela e da plurivocidade do quadro na página.

Se o bloco parece-nos uma ferramenta importantíssima para a análise crítica, de igual modo prima pela determinância leitural dentro do complexo narrativo, configurando-se em um dos códigos mais expressivos dos quadrinhos (e da fotonovela, bem entendido). Através dos blocos estaremos aptos a ler com mais precisão o desencadear de um dado discurso narracional quadrinizado: ler o espaço da página — ou da tira — é ler o inter-relacionamento dos planos. De certa maneira, a sua importância foi apreendida sob o ponto de vista crítico por Francesco Casetti, em tese universitária, e, não por simples coincidência, formulada a partir de Guido Crepax, se bem que, aqui, o bloco ainda não se encontrasse balizado: ainda era um bloco narrativo. Mas era um bloco narrativo que já continha o germe do bloco significacional, como o entendemos.⁶⁹

⁶⁹ Casetti, Francesco. *Appunti ed ipotesi per una semiologia del fumetto*. In: Linus, nº 44, novembre 1968, p. 4. "... l'uso di un montaggio elittico, che tralascia cioè certi momenti di passaggio da un blocco narrativo all'altro".

Registre-se que a leitura dos blocos é estabelecida dentro da horizontalidade inerente à própria narrativa quadrinizada, sendo que a verticalidade de um Barbe apenas muda o eixo da leitura, sem modificar o sentido sintagmatizante da estória. Por outro lado, é inegável que certas páginas apresentam articulações por demais sofisticadas, desafiando a operação crítica. Voltemos ao Crepax bergmaniano dos experimentos de montagem, detendo-nos na 2^a página:

31 quadros / 12 blocos / 1 eixo-significante

bloco 1 (quadros 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9)

bloco 2 (quadros 11 e 12)

bloco 3 (quadro 10)

bloco 4 (quadro 1)

bloco 5 (quadro 13)

bloco 6 (quadros 14, 15, 16 e 17)

bloco 7 (quadro 18)

bloco 8 (quadros 19, 20 e 21)

bloco 9 (quadros 23, 24 e 25)

bloco 10 (quadros 26 e 28)

bloco 11 (quadro 27)

bloco 12 (quadros 29, 30 e 31)

eixo-significante (quadro 22, ligado estruturalmente aos blocos 9 e 10).

Evidentemente, trata-se de um exemplo radical: o elevado número de planos — em um autor da estatura de Crepax — conduz a uma articulação problemática. Esta articulação problemática revela uma nova particularidade, tão rara quanto a formação do eixo-significante: o grande bloco significacional, soma de dois ou mais blocos. Melhor dizendo, concentração de blocos numa área considerável da página (é impraticável o grande bloco na tira). Na página considerada verificamos um primeiro grande bloco significacional abrangendo os blocos 1, 2 e 3 (quadros 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12 e 19) e um segundo

grande bloco compreendendo os blocos 6, 7 e 8 (quadros 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 e 21).

O bloco significacional, sob qualquer aspecto, desponta no cerne da problematicidade discursiva dos quadrinhos com interesse crítico-criativo sempre renovado. Cumpre destacá-lo quando contribui para uma melhor compreensão da narrativa, recolocando o papel da leitura.

6. A SIGNIFICAÇÃO DOS QUADRINHOS

O filme é consubstanciado por uma combinação heterogênea de códigos homogêneos, e é aí que se concentra a sua especificidade (qualquer elemento extracinematográfico torna-se cinematográfico no interior do fato filmico, desde que manipulado adequadamente): esta especificidade caracteriza-se como linguagem complexa — o cinema, a televisão, os quadrinhos, a fotonovela — mediante interferências semiológicas e mesmo códigas. A problemática da especificidade — tão cara aos estudiosos das mensagens visuais: mensagens sonorovisuais ou ainda verbivocovisuais — resolve-se a partir de tais interferências. Compreendê-la significa aproximar-se da linguagem-objeto estudada. Significa detectar os parâmetros semânticos da especificidade como problematização e questionamento.⁷⁰ Os quadrinhos — cujo parentesco com o cinema serve inclusive para fixar seus pólos narracionais — também se con-

⁷⁰ Cf. Garroni, Emilio. Obra citada, p. 47/48, 59/65, 73/87, 92/99; Metz, Christian. *Essais sur la signification au cinéma*, p. 113/116; Metz, Christian. *Langage et cinéma*, p. 28/33, 72/73, 157/190 (aqui, o problema das interferências semiológicas); Metz, Christian. *Propositions méthodologiques pour l'analyse du film*. In: "Essays in semiotics/Essais de sémiotique" (ed. Julia Kristeva). Paris, Mouton, 1971, p. 506/511; Metz, Christian. *Spécificité des codes et spécificité des langages*. In: Semiotica, I-4, especialmente p. 376/378 e 391/396.

cretizam a partir da combinação heterogênea de códigos homogêneos. O próprio balão data de épocas mais distantes: uma Adoração de Cristo, em 1230, e Le Bois de Protat, em 1370, já o utilizavam. O bloco significacional é comum, de igual maneira, à fotonovela. A narrativa por imagens constitui o núcleo determinante do cinema, assim como da linguagem fotonovelizada.

Em outra área, o que dizer da dupla articulação? Como o cinema, os *fumetti* não se realizam em termos de dupla articulação (Martinet). Sabendo-se que a segunda articulação compõe-se das unidades particulares de um dado segmento frásico (: eixo sintagmático), poderíamos parafrasear Metz: os quadrinhos não têm nada que corresponda à segunda articulação, nem por metáfora.⁷¹ Por outro lado, as articulações do discurso quadrinizado serão praticamente as mesmas do discurso cinematográfico, seja considerando a perspectiva de Umberto Eco envolvendo três articulações estruturadas por figuras icônicas e cinemorfos, signos icônicos e figuras cínésicas, seja a de Garroni propondo as condições específicas para a dupla articulação e — na falta delas — admitindo a hipótese de *n*-articulações, daí por que antes deveríamos falar em dupla segmentação, seja ainda a de Metz compreendendo cinco articulações, da percepção em si ao conjunto dos sistemas cinematográficos na formação de um discurso que resulta no filme.⁷² Por certo, cada imagem da estória — em sua rigidez estática — organiza-se em segmento da cadeia sin-

⁷¹ Metz, Christian. *Essais sur la signification au cinéma*, p. 67.

⁷² Eco, Umberto. Obra citada, p. 45/48; Garroni, Emilio. Obra citada, p. 15/17; Metz, Christian. *Essais sur la signification au cinéma*, p. 67/70. Consultar ainda a posição teórica de: Pasolini, Pier Paolo. *La lengua escrita de la acción*. In: "Ideología y lenguaje cinematográfico". Madrid, Alberto Corazón Editor, 1969, p. 16/21.

tagmática, mas se trata de um segmento por demais rico (pleno de significados), quando a segunda articulação estrutura-se *no* e *pelo* significante. Se pretendêssemos, agora, apontar as articulações do discurso quadrinizado, seguiríamos o modelo metziano.

Estudamos a relação cinema/quadrinhos voltando-nos para a significação estético-informacional de origem semiológica, quando no mesmo nível do conhecimento podemos estudá-la tendo em mira a significação social de origem ideológica. Se Hollywood já foi considerada uma usina de sonhos, se filmes como *E o vento levou*, *Suplício de uma saudade*, *Amores clandestinos* e *Love story* enganam milhões de incautos, o mesmo não se pode dizer das obras de um Eisenstein, de um Rossellini, de um Godard, de um Antonioni, do velho De Sica, de um Bertolucci, de dois ou três filmes de Visconti etc. Os quadrinhos, por estarem mais comprometidos com o sistema, escamoteiam com mais freqüência a realidade social, deturpando-a em proveito de interesses duvidosos (como justificar a reacionarice de um RIQUINHO, a não ser em função desses interesses?). São raros os autores como Quino e Feiffer, atentos à contemporaneidade do nosso mundo.

A significação social adquire estatudo criativo pela informação estética que filtra a realidade como impressão objetiva. No cinema, o movimento dinamiza a imagem, atualizando o "imaginário a um grau nunca dantes alcançado" (Metz). Mais do que um realismo, teríamos um super-realismo. O material filmado transforma-se em elementos realistas, envolvendo-nos em uma rede de significações culturais, marcadas ou não pela

poesia: Chaplin, Keaton, Tati, Lamorisse, Clair, Ford são autores que expressam a poesia em estado subjetivo, já que esse é o seu estado natural. Nos quadrinhos, a ausência do movimento cria um clima onírico de fantasia, conotado pela imagem desenhada. A realidade de um LITTLE NEMO ou de um KRAZY KAT é a realidade da mais pura abstração. E da mais pura fantasia. Não se trata de atualizar o imaginário, mas de impregná-lo com a dimensão encantatória do alumbramento: o imaginário é possuído em sua concretude. O personagem que nos acompanha no decorrer dos anos, praticamente com a mesmíssima idade, não se enquadra nos limites de uma realidade mais concreta, mais paupável, mais "próxima". Mas, sob outro enfoque, este personagem se move no espaço de uma determinada realidade, surge no centro de uma determinada ideologia e carrega dentro de si as contradições de sua época, de seu meio, de seu criador. Como no cinema.

A Narrativa Quadrinizada

NOSO OBJETIVO, NESTE CAPÍTULO, É ABORDAR A narratividade *dos quadrinhos* em quatro exemplos marcantes. Assim sendo, aproximar-nos-emos ainda mais da proposta inicial: ler uma narrativa *fumetística* supõe uma dada leitura instanciada no âmago da própria prática criativa. Complete-se: de uma prática criativa fundada na narração de forma bastante particular.

1. A ESPÁCIO-TEMPORALIDADE DO PERERÊ ZIRALDIANO

O universo mitológico, temático e tipológico da revista Pererê, de Ziraldo¹, já foi analisado por nós.² Situado na época, teve a mesma importância estética e histórica do cinema novo e da bossa nova, por exemplo. Redimensionou a voltagem da cultura popular, que nos atingia de modo direto. Criou uma positiva consciência de brasiliade para os quadrinhos nacionais. Lançou

¹ *Pererê*, revista mensal da "Empresa Gráfica O Cruzeiro" — 1960/1964. Total de números: 43; total de estórias: 182.

² Cirne, Moacy. *A linguagem dos quadrinhos; o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza*. Petrópolis, Ed. Vozes, 1971, p. 19/57.

dois personagens hoje clássicos: Galileu e Compadre Tonico. Explorou motivos típicos de seu momento social.

Além das qualidades destacadas, o PERERÊ ainda se sobressai por uma fluente narrativa, narrativa esta que se funda na justeza dos cortes espaciais e temporais de suas melhores aventuras. Que a estória *O arrozal* — lançada em julho de 1962 — nos sirva de exemplo. Em suas nove páginas, temos 61 planos assim distribuídos: 1^a e 2^a, 7 e 8; 3^a e 4^a, 6 e 7; 5^a e 6^a, 6 e 7; 7^a e 8^a, 6 e 7; 9^a, 7. A relação bipolar indica-nos que a segunda página (em ordem ímpar: a 2^a, p. 17 da revista; a 4^a, p. 19; a 6^a, p. 21; a 8^a, p. 23) contém um ritmo estruturado em função do corte gráfico da própria página, quando a surpresa temática se vale do virar da folha nos planos 15/16, 28/29, 41/42 e 54/55.

O argumento remete o leitor para o conflito Galileu-Compadre Tonico, quando mais uma vez transparece a boa-fé e a ingenuidade da onça ao ser utilizada como espantalho no meio do arrozal, com um alvo em pleno peito (quadro 30: Compadre Tonico — “Você mal começou e o governo já lhe mandou uma medalha de *decoração...* tá vendo?”; Galileu — “Puxa...” // quadro 31: Galileu — “Tudo isto por bons serviços prestados à pátria...”; Compadre Tonico, fazendo continência — “Ta ra rá tá ra ra tá tá rá rá tá tá tá rá!”). No final, e graças à advertência do Pererê, a situação inverte-se, depois de seis planos (55, 56, 57, 58, 59, 60) fortemente onomatopaicos, em especial os cinco iniciais, cuja leitura primeira revela o significado da leitura segunda: a surra aplicada por Galileu no Tonico e seu amigo, o Nenén.

Os diversos cortes não se encontram marcados pelos textos suplementares (do tipo “enquanto isso”, “mais tarde”, “pouco depois”), quase sempre redundantes e que se objetivam até mesmo nos autores mais credenciados. Esta supressão, constante na obra ziraldiana, faz do corte um elemento concrecional mais instigante, pois exige do consumidor leitura condicionada por uma narratividade mais despojada. (Ou mais cristalina como narração a riofluir através das páginas de uma velha revista). Assim, os cortes que se processam nos planos 15/16 (corte espacial), 19/20 (temporal), 41/42 (espacial), 50/51 (espacial), 54/55 (espacial) e 60/61 (temporal) dispensam as legendas tradicionais. Somente o corte processado entre os planos 34/35 (espacial) apresenta um *mas...* no quadro 35, que também poderia ter sido dispensado. Os cortes mais ricos são os 41/42, 50/51 e 54/55, desencadeadores de: no primeiro caso, cinco planos (42, 43, 44, 45 e 46); no segundo, quatro (51, 52, 53 e 54); no terceiro, seis (55, 56, 57, 58, 59 e 60).

O plano 41 (7º da p. 6), no arrozal, encerra o seguinte diálogo:

PERERÊ — Que é que você está fazendo com este *alvo* pendurado no peito?

GALILEU — *Alvo*?

CORTE

O plano 42 (1º da p. 7), em casa do Compadre Tonico, revela:

TONICO — A *Maria Virgulina* tá untadinha, Compadre...

Êta, espingardinha boa, só!!!
(beija-a)

NENÉN — É fato!

O plano 50 (3º da p. 8) enquadraria Galileu e os dois compadres:

GALILEU, feroz — *A eu aqui!*

TONICO, surpreso — *Galileu!*

NENÉN, covarde — Socorro! Socorro! Socorro! Socorro!
Socorro! Socorro!

CORTE

No plano 51 (4º da p. 8), Pererê e General, na árvore do último:

PERERÊ — Pois foi isso que aconteceu, General...

(referindo-se ao Galileu trabalhando como espan-talho)

GENERAL — Que menino mais desajeitado... e que conselho mais mal seguido...

(referindo-se ao conselho que dera à onça para procurar emprego: planos 8, 9, 10, 11, 12 e 13).

O plano 54 (7º da p. 8) prossegue no diálogo entre Pererê e o General:

PERERÊ — Disse que vai *resolver* a questão... à moda dele, é claro!

(respondendo à pergunta do outro sobre a reação do Galileu ao descobrir o ardil do Tonico)

GENERAL, fora do enquadramento:

— Virgem!

CORTE

O plano 55 (1º da p. 9) contém uma onomatopéia que ocupa quase todo o quadro: um enorme PLAFT. Os planos seguintes centralizam-se sobre a onomatopeicidade da página (dos seus sete planos, apenas o último não se vale do material onomatopaico), enriquecendo-a visualmente com vermelhos, amarelos e azuis.

Já realçamos — em *A linguagem dos quadrinhos* — a estruturalidade significante da onomatopéia em Ziraldo, que se estende aos ZERÓIS e à SUPERMÃE. Aqui, na página final da estória, a contundência sonora define com clareza os blocos significacionais:

- bloco 1 (quadros 55 e 56)
- bloco 2 (quadros 57, 58 e 59)
- bloco 3 (quadro 60)
- bloco 4 (quadro 61)

Os quadros 55, 56, 57, 58 e 59 formam contudo — e justamente pela visualidade dos ruídos onomatopáicos — um grande bloco significacional. *O arrozal*, portanto, ao explorar uma situação temática antológica dentro da produção do autor mineiro, procura fazê-lo consubstanciando-se numa temática narrativa de indiscutível expressividade.

Destaquemos outras estórias do PERERÊ que tenham estruturas narracionais como pilar de sua voltagem criativa: *Sacintopéia*, com a excelente seqüência do programa televisivo “Sua vida está aqui”, da TV-Tapu (19 planos); *Pega ladrão*, marcada pela riqueza dos blocos significacionais: 8 páginas / 50 quadros / 22 blocos, ao todo; *O raminho de arruda*, pela montagem alternada dos seis primeiros planos; *O duelo*, onde em duas páginas a narrativa adquire inesperada dimensão estética a partir da articulação dos planos, mesmo levando em conta o seu classicismo: as p. 6 (1-2-2, 3 blocos) e 8 (1-1-1, 3 blocos); *A procura do Allan*, em 85 planos, pela excelência dos cortes gráficos: 7/8, 58/59, 71/72, 84/85; *Como pegar uma onça*, em 48 planos, devido aos 23 quadros iniciais, intercalando planos de conjunto (2, 3, 6), planos gerais (9, 15, 16, 19), planos médios (5, 7, 8, 11, 13, 14, 17, 18, 21, 22, 23) e primeiros planos (4, 10, 12, 20), culminando com o corte gráfico 23/24 que divide a estória em duas partes distintas; *O cabra-cega*, pela leitura dos blocos e grandes blocos significacionais das cinco primeiras páginas, de um total de oito, em 41 planos “escurecidos” envolvendo a relação

leitor/personagem. E mais: *Tininim e a dúvida cruel*, *O milagre*, *A volta do Tarzan*, *Eu quero ser estátua*, *Os craques da pelota*, *Tininim no Rio*, *Os monstros*, *O piquenique*, *Galileu e o sindicato*, *O primeiro de abril de Galileu*, *A invenção*, *Tudo pelo Brasil*, *O filho (adotivo) da selva*, *Pererê e o dia das mães*, *Geraldino o benfeitor*, *A grande viagem*, *O candidato*, *O nervosinho*, *O cosmonauta*, *O troféu de caça*, *O homem do mar*, *O bom amigo*, *O homem invisível*, *Galileu e o carro alegórico*, *O detalhe*, *O traidor*.

2. DE “UM RAPAZ DO OUTRO MUNDO” A “O CAPACETE ESPACIAL”

FRANJINHA e BIDU são as primeiras criações tipológicas de Maurício de Sousa. Lançadas em 1959, continuariam no centro do universo ficcional do autor paulista, juntamente com CEBOLINHA (1960), HORÁCIO (1963), MÔNICA (1965), JOTALHÃO (1967) etc. Ao lado de FRANJINHA e BIDU já apareciam — em 1959 — Titi, Jeremias, Manezinho. Algumas das estórias publicadas naquela oportunidade estão sendo redesenhadadas para a revista Mônica. Tomemos uma delas, *Um rapaz do outro mundo*³, que seria relançada com o título de *O capacete espacial*.⁴ Comparando-as, veremos até que ponto evoluiu a obra do criador de Piteco e Penadinho, mesmo se sabendo que *O capacete espacial* já é realização de equipe. A estrutura temática de *Um rapaz do outro mundo* / *O capacete espacial* é bastante simples, como de resto simples é a própria obra de Maurício:

³ *Um rapaz do outro mundo*. In: Zaz-Traz, ano I, nº 1. São Paulo, Ed. Continental (1959), p. 3/7.

⁴ *O capacete espacial*. In: Mônica, nº 4. São Paulo, Editora Abril, agosto de 1970, p. 24/29.

ao receber sua mesada, FRANJINHA adquire um capacete de astronauta, resolvendo mostrá-lo aos seus amigos. Por não ouvir os comentários destes, tem — enquanto dormia — o capacete pintado de preto. Confundido com um marciano, provoca inúmeros equívocos, inclusive um tiroteio final. A destacar, na versão de 1970, o emprego da cor, redimensionando a estesia de seus planos.

No caso presente, o que nos interessa é a narrativa em dois momentos distintos da produtividade mauriciana, separados por 11 anos (1959-1970). Algumas observações, contudo, se fazem relevantes: a) a influência do BOLINHA mostrava-se de modo concreto no físico de FRANJINHA, cuja gordura assemelhava-o ao personagem de Margie; b) o desenho, como seria de se esperar, tornou-se mais burilado, mais sofisticado; c) o texto dos balões sofreu algumas modificações e/ou atualizações:

Palavras iniciais de FRANJINHA, em 1959 —

“Como custa a passar o mês para eu ganhar a mesada!
Quase morri de tanto esperar! // Pena que são só 50
cruzeiros! Não dá para comprar nada!”

em 1970 —

“Como custa a passar o mês para eu ganhar a mesada!
// ... E ainda se fosse mais do que estes cinco cruzeirinhos ‘mixurucos’!”.

Comentário de Titi, ao ver o nosso pequeno herói com o capacete espacial, na primeira versão —

“Você está parecendo o Capitão Sete, ‘cara’!”

na segunda versão —

“Você está parecendo um astronauta, Franjinha!”

etc.

Nas duas revistas, a estória desenrola-se em 55 planos: na Zaz-Traz, devido ao formato maior (17,5 x 25,0), em 5 páginas; na Mônica (13,8 x 21,0), em 6 páginas. Instala-se, assim, a primeira grande diferença narrativa, originária dos veículos que a publicaram. Os 55 planos proporcionam a seguinte progressão narracional:

	Um rapaz...	O capacete...
p. 1	1/10: 4 blocos	1/9: 6 blocos
p. 2	11/20: 2 blocos	10/17: 3 blocos
p. 3	21/31: 4 blocos	18/25: 5 blocos
p. 4	32/42: 3 blocos	26/35: 6 blocos
p. 5	43/55: 4 blocos	36/46: 6 blocos
p. 6	— — —	47/55: 4 blocos

A maior quantidade de blocos em *O capacete espacial* (30, contra 17 para *Um rapaz do outro mundo*) indica de maneira clara a sua melhor estruturação narrativa, apesar do mesmo número de planos. O uso da cor, a visualidade provocada pela total ausência da cercadura em diversos enquadramentos (3, 22, 29, 44 e 45) e a articulação das imagens concorreram para um desenca-dear de blocos mais rico na estória publicada há pouco tempo. Nas duas, a articulação processa-se dentro de uma feitura clássica, denominador comum em Maurício de Sousa:

	Um rapaz...	O capacete...
p. 1	1-3-3-3	1-3-3-2
p. 2	3-2-2-3	2-2-2-2
p. 3	3-2-3-3	2-2-2-2
p. 4	3-2-3-3	2-3-2-3
p. 5	3-4-3-3	3-3-3-2
p. 6	- - -	3-2-2-2

Não se registrando nenhum corte temporal ou espacial de índice expressivo mais acentuado no

autor de Chico Bento e Papa-Capim, analisemos os cortes gráficos nas duas revistas: os cortes que nascem por questões de ordem técnica.

Em **Um rapaz...**:

PLANOS 10/11 — continuação da trama em dois planos americanos, do vendedor (10) para FRANJINHA (11).

PLANOS 31/32 — FRANJINHA com o capacete já pintado, sentado (31) e caminhando (32), em dois planos médios.

Em **O capacete...**:

PLANOS 17/18 — FRANJINHA passa pela turma com o capacete (17 → 18), sem ouvir os seus comentários, em dois planos médios.

PLANOS 35/36 — FRANJINHA, sem nada ver, em plano geral (35), caminha em direção ao rio; no quadro seguinte (corte espacial), em plano médio, ouve-se/vê-se o *tchibum* de sua queda na correnteza.

O corte, no exemplo acima, vale-se de uma surpresa temática, embora previsível; originalmente, tínhamos o corte espacial (*Um rapaz...:* 33/34) na 1^a faixa da 4^a página, do 2º para o 3º quadro, e de um plano de conjunto (33) para um primeiro plano (34). De certa maneira, portanto, um segmento narrado com mais precisão em seu agenciar temático. O fato de os planos não coincidirem (33/34 = 35/36) revela, por outro lado, uma mudança no eixo sintagmático da revista. Acompanhemos as duas versões, imagem por imagem, considerando os números da coluna da esquerda como os planos de *Um rapaz do outro mundo*:

1 = 1	5	8 = 9	12 = 12
2 = 2	5 = 6	9 = 10	13
3 = 3	6 = 7	10 = 11	13 = 14
4 = 4	7 = 8	11 = 11	14 = 15

15 = 16	28	38 = 39	50 = 50
16 = 17	27 = 29	39	51 = 51
17 = 18	28 = 30	40 = 40	52 = 52
18 = 19	29 = 31	41 = 41	53 = 53
19 = 20	30 = 32	42 = 42	54 = 54
20 = 21	31 = 33	43 = 43	55 = 55
21 = 22	32 = 34	44 = 44	
22 = 23	33 = 35	45 = 45	
23 = 24	34 = 36	46 = 46	
24 = 25	35 = 37	47 = 47	
25 = 26	36 = 38	48 = 48	
26 = 27	37	49 = 49	

Vê-se, pois, que os planos 37 e 39 de *Um rapaz...* não encontram correspondência em *O capacete...*, assim como os seus planos 10 e 11 enfeixam-se em apenas um, em 1970. Por sua vez, os planos 5 e 13 da última publicação não têm equivalentes na primeira versão. Operemos criticamente a narrativa a partir desses desníveis: 1) o plano 5 de *O capacete...* — encerrando o comentário de FRANJINHA diante da vitrina: “Um capacete espacial transparente! Puxa, que legal!” — pareceu-nos dispensável, se bem que o corte original (4/5) não fosse suficientemente estimulador para uma leitura mais aberta; 2) o quadro 13 da mesma versão — primeiro plano do vendedor —, entre um plano médio e um plano americano, reforça a fluidez do ritmo, mas o corte de *Um rapaz...* (12/13) também funcionava com rigor em termos elípticos; 3) o plano 11 da segunda versão compreende dois planos (10/11) da primeira, marcados por um corte gráfico sem maior expressividade narracional; 4) o plano 37, em 1959, era uma redundância da diegese: foi suprimido em 1970; 5) já o plano 39 poderia ter sido conservado: justificamos sua ausência por uma simples necessidade de espaço. Há ainda um ponto a considerar: a maior quan-

tidade de balões em *O capacete...* (100, contra 90 para *Um rapaz...*) remete-nos para outro tempo leitural, embora não estejamos perante um texto mais abundante. Existe, isto sim, um destaque maior para as interjeições e exclamações: o balão contendo cinco exclamações no plano 18, na revista Zaz-Traz, transforma-se em quatro balões, cada um com uma exclamação, no plano 19 em *O capacete espacial*.

Poder-se-ia indagar: se a narrativa funda-se na ideologia, como situar *Um rapaz do outro mundo /O capacete espacial?* Ora, a obra de Maurício de Sousa pauta-se toda ela na universalidade, de 1959 aos nossos dias. As diferenças narrativas operadas em 11 anos, em um texto universalizante, não são suficientes para refletirem um componente ideológico nacional.

3. O SEGREDO DO LICORNE *

Lançado em álbum pela primeira vez em 1943, *O segredo do Licorne** permanece como um dos maiores momentos de Hergé, pseudônimo do belga Georges Rémy.

Poderíamos abordar o TINTIM através de vários ângulos temáticos, onde o reacionarismo e o racismo têm-se manifestado em maior ou menor temperatura informacional, a partir de sua estréia, em 1929: *Tintin au pays des soviets*. Em 1932 viria o 3º álbum: *Tintin en Amérique*, cuja primeira imagem mostrava um policial fazendo continência para um gangster. “Nem Washington,

* Publicado originalmente com este mesmo título em: Revista de Cultura Vozes, nº 3, Petrópolis, abril de 1971, p. 68/69. Aproveitado no presente volume com ligeiras modificações & ampliações.

† *O segredo do Licorne*. Rio de Janeiro, Distribuidora Record, 1970, 62 p.

nem Moscou: Tintim é o precursor do neutralismo coerente" — Pol Vandromme / *Le monde de Tintin* (Gallimard, 1959). Outras aventuras do TINTIM problematizam uma política duvidosa: *No país do ouro negro* (1951), por exemplo. É verdade que Hergé não permite que se reedite *Tintin au pays des soviets*, ao que se sabe sua estória mais reacionária. Acrescentemos que o nazi-fascismo foi diretamente criticado em *A ilha negra* (1938), através do personagem Musstler (*Mussolini + Hitler*).

Poderíamos igualmente abordar o TINTIM estudando as principais criações tipológicas de Hergé: o Capitão Haddock, de estatura fordiana, entre o uísque e um variado repertório de injúrias, aparecendo pela primeira vez em *O caranguejo das tenazes de ouro* (1941), uma das obras mestras dos quadrinhos europeus; os irmãos Dupond(t), de inspiração sennettiana (cf. Claude Le Gallo, in: *Phénix*, nº 4, p. 5), marcados pela imbecilidade, e que têm em *No país do ouro negro* seu momento mais expressivo numa seqüência de primorosos efeitos humorísticos, explorando cenas paralelas: p. 17/34, planos 226/236, 255/261, 273/283, 293/297, 352/, 376/390, 403/456; o Prof. Girassol, cuja surdez acarreta alguns momentos de refinado humor, como em *O tesouro de Rackham, o terrível* (1945).

Preferimos, contudo, analisar a estória de Hergé sob o prisma da técnica narrativa, decompondo uma seqüência de *O segredo do Licorne* (em suas 62 páginas, 736 planos), que foi ignorada até mesmo pelo estudioso Pol Vandromme. Trata-se de uma longa seqüência — a do Cavaleiro de Hadoque, antepassado do Capitão Haddock —

estruturada espaço-temporamente com grande eficácia.

Os 145 quadros (p. 13-27: planos 172/316) que a constituem se dividem em duas particularidades temporais, a do presente (84 quadros) e a do passado (61 quadros), a segunda em função da primeira, visual e tematicamente. O corte espacial é efetuado entre os significantes das particularidades sínica, registrando-se sem as costumeiras indicações redundantes ("enquanto isso" etc.) nas seguintes vezes: planos 184/185, 185/186, 186/187, 193/194, 194/195, 196/197, 197/198, 199/200, 200/201, 204/205, 205/206, 206/207, 210/211, 211/212, 213/214 (corte gráfico: p. 17/18), 214/215, 215/216, 216/217, 223/224, 224/225, 225/226, 229/230, 242/243, 243/244, 244/245, 251/252, 254/255, 255/256, 256/257, 257/258, 265/266, 269/270, 273/274, 274/275 (corte gráfico: p. 23/24), 275/276, 284/285, 291/292, 303/304. Salientemos que estes cortes se movem no presente e no passado, e vice-versa. Entre os planos citados, denotam o tempo presente: 184, 186, 194, 197, 200, 205, 207, 210, 212, 213, 215, 217, 223, 225, 230, 242, 244, 252, 254, 256, 258, 265, 270, 273, 275, 285, 291, 304. Podemos ainda registrar que, no interior do tempo passado, vão despontar dois cortes espaciais: 190/(191)/192 e 295/296.

Para que tenhamos uma idéia concreta do ritmo narrativo obtido pelo criador belga, visualizemos o presente e o passado [()] pelo número de quadros ao longo da seqüência:

13 (1)	1 (7)	1 (2)	1 (2)	1 (4)	1 (1)
4 (1)	2 (1)	1 (1)	7 (1)	1 (4)	13 (1)
1 (7)	3 (1)	1 (1)	8 (4)	4 (1)	1 (9)
7 (12)	13.				

Observe-se, entre outras coisas, que os quadros isolados aparecem 20 vezes — planos 185, 186, 194, 197, 200, 205, 206, 211, 214, 215, 216, 224, 225, 243, 244, 255, 256, 257, 274 e 275 —, dinamizando a ação (o relato do Capitão Haddock: a batalha naval entre o comandante do Licorne e Rackham, o terrível). Já as cenas maiores — acima de 7 quadros — somam 10 vezes. Tomando os planos isolados mais as cenas intermediárias (a) e as cenas mais longas (b), temos:

$$b + 2a + b + 14a + b + 3a + b + 2a + \\ b + 4a + b + 4a + 4b$$

Ou:

$$13 + 2 + 7 + 23 + 7 + 6 + 13 + 2 + 7 \\ + 6 + 8 + 10 + 41$$

As cenas mais longas do final ($4b = 41$ planos) servem apenas para mostrar que o comportamento narrativo de Hergé é tradicional: um princípio-méio-fim dentro do *meio* diegético. O seu valor reside na força rítmica e plástica que consegue extrair dos elementos contextuais.

Dentro da seqüência analisada, existe um momento (p. 17) de grande vigor espaço-temporal: os três planos da 2ª faixa (de cima para baixo), que se articulam do seguinte modo:

1 (1) 1

Ou melhor:

205 (206) 207

O primeiro plano enquadra o Capitão Haddock, Tintim e Milu (tempo presente), com o capitão dizendo: "... Olhe! No alto do mastro! Sabe

que pavilhão é aquele?" Sua gesticulação indica a imagem seguinte. Tintim e Milu, olhando para o lugar apontado, mostram-se espantados. *Corte*. Plano de uma bandeira vermelha tremulando no mastro do navio pirata (tempo passado). *Corte*. Terceiro quadro da faixa (plano 207): o Capitão Haddock, com ar ameaçador, prossegue o relato, *situando-se* no passado (tempo presente): "O pavilhão vermelho! Bandeira cor de sangue significa que a luta será sem trégua: de ambas as partes não haverá prisioneiros! [para Tintim:] Compreendeu?..." Esta técnica, particular a toda a seqüência, de uma certa maneira prenuncia a montagem resnaisiana.

O segredo do Licorne oferece, portanto, uma excelente oportunidade para uma abordagem de sua estrutura espaço-temporal, a partir dos dados colocados. De resto, Hergé construiu — em 40 anos — uma obra de inegável importância.

4. O PROCESSO: DA LITERATURA AOS QUADRINHOS

As estórias em quadrinhos, numa de suas vertentes mais significativas (a vertente lingüística), produzem-se dentro dos parâmetros literários, se bem que redimensionando-os através de uma temperatura gráfica que, se não invalida de todo o projeto da literariedade, coloca em situação problemática o estatuto criativo da literatura. A crise literária, que se prolonga desde James Joyce, nasce no interior da própria literatura, impulsionada não só pelos quadrinhos, mas também pelo cinema, pelas artes opcinéticas, pelo poema de vanguarda, pelos novos valores culturais e sociais etc. O último grande romance do século XX

data de 1939: *Finnegans wake*. E, com toda certeza, continua sendo a obra literária mais plena de significações estético-informacionais, imponente em sua concretude vocabular: um verdadeiro desafio à imaginação mais fértil e mais criativa de qualquer produtor e/ou consumidor. O livro de Joyce, enquanto obra gerada pelos mecanismos da literatura, assume conscientemente a radicalidade de nossa época.

A relação literatura/quadrinhos é menos complexa do que a relação cinema/quadrinhos — é menos problematizadora —, mas por motivos evidentes ela sempre existiu. E existiu (e existe) de tal modo que impregnou os quadrinhos de uma significância paraliterária em sua articulação com a realidade política e social. Mais do que isso, foram buscar em romances e novelas e contos substância temática para suas expressões gráfico-visuais. No Brasil, tivemos as Edições Maravilhosas da Editora Brasil-América Ltda. (1948-1960), adaptando inúmeros textos de nossa produção ficcional — é verdade que de maneira quase sempre acadêmica.

Restaria desejar que estas adaptações fossem menos classicizantes. Neste sentido, as palavras de Anchieta Fernandes são dignas de nota:

"Sendo a nossa uma época de totalizações artísticas, abolindo o gênero por uma pauta de conduta orientada para as necessidades informacionais do consumidor, necessidades globalizantes (como distinguir entre pintura e escultura, cinema e poema-filme?), uma das saídas que se poderia propor, para equacionar o impasse dos quadrinhos [brasileiros], seria a quadrinização das obras literárias mais radicais, de Joyce ao 'nouveau roman', de Oswald de Andrade a Guimarães Rosa".⁷

⁷ Fernandes, Anchieta. *Um problema atual*. In: Revista de Cultura Vozes, nº 5, Petrópolis, junho-julho de 1971, p. 64.

Formulemos duas restrições ao comentário do pesquisador e poeta/processo norte-riograndense, que não diminuem a sua visão crítica do problema — *a quadrinização das obras literárias mais radicais*:

1) não é possível colocar lado a lado, sob o ponto de vista teórico, cinema e poema-filme: a distinção deverá ser debatida entre filme-poema e poema-filme;

2) equacionar o impasse dos nossos quadrinhos implica enfrentar inúmeras questões inerentes à prática criativa e à prática ideológica, sendo que a quadrinização de textos radicais aparece como uma delas.

No panorama das historietas estrangeiras, autores categorizados têm-se voltado para a *boa literatura*. Guido Crepax adaptou Edgar Allan Poe: *Il duplice delitto della via Morgue*;⁸ Jacques Lob e G. Pichard adaptaram Homero: *Ulysse*;⁹ Dino Battaglia também recorreu a Poe: *Lady Ligeia*;¹⁰ Max Bunker e Chies basearam-se em Kafka: *Il processo*.¹¹ São apenas alguns poucos exemplos, aos quais acrescentamos Eisner (Poe), Pino Zac (Ariosto) etc. Bunker e Chies de igual modo se voltaram para Goethe: *I dolori del giovane Werther*.¹²

O *processo* de Max Bunker (pseudônimo de Luciano Secchi) e Giampaolo Chies interessa-nos por três motivos, pelo menos: 1) Kafka é uma das maiores expressões literárias do século XX; 2) adaptá-lo para os quadrinhos importa numa série de problemas pertinentes a uma dada rea-

⁸ *Il duplice delitto della via Morgue*. In: Linus, nº 39, Milano, giugno 1968, p. 78/84.

⁹ *Ulysse*. In: Linus, nº 40, Milano, luglio 1968, p. 72/87.

¹⁰ *Lady Ligeia*. In: Linus, nº 55, Milano, ottobre 1969, p. 67/74.

¹¹ *Il processo*. In: Eureka, nº 58, Milano, luglio 1971, p. 49/58.

¹² *I dolori del giovane Werther*. In: Eureka, nº 67, Milano, dicembre 1971, p. 43/52.

lidade estética, conforme veremos; 3) no caso específico de Bunker e Chies, a sua estória está mais perto de Orson Welles do que de Kafka. A relação cinema/quadrinhos é de tal maneira forte que, quando confrontada diretamente com a problemática literatura/quadrinhos (*O processo*: Kafka → Welles → Bunker & Chies), termina predominando. Por certo, não chegaremos a afirmar que sem o filme de Welles a estória de Bunker & Chies não existiria: questionemos este lançar de dados através dos elementos expostos. Ou seja, questionemos o problema da adaptação: da literatura para o cinema, da literatura para os quadrinhos, do cinema para os quadrinhos. Ou vice-versa.

A produção kafkiana é uma das mais perturbadoras geradas através da (e não pela) literariedade: compreendê-la exige do leitor árdua tarefa: penetrar em denso mundo existencial mantendo o distanciamento necessário para situá-lo criticamente na realidade de seu tempo. De certa maneira, Kafka expressou sua profunda angústia através da literatura por ser a única base material que lhe era acessível: usou os signos da escrita numa operação existencializante, é verdade, porém de um modo aberto à palavra não-dita, ao silêncio, ao questionar do projeto literário. Decerto, a diferença entre a linguagem kafkiana e a linguagem joyciana, por exemplo, patenteia-se numa primeira leitura. Se os signos da escrita em Kafka obedecem a uma existencialidade determinante, em Joyce obedecem a uma lingüisticidade de igual forma determinante. Não se trata de optar entre um e outro; seria uma opção tão falsa quanto aquela proposta por Lukács entre Kafka e Thomas Mann. A parti-

cularidade do universo kafkiano funda-se numa grande parábola: a parábola da solidão.¹³

Kafka nos quadrinhos constitui um desafio, como desafio já se constituíra no cinema. O problema que se coloca aqui é o da adaptação como forma tematizável para o discurso artístico. Transportar uma obra de uma dada prática estética para outra prática estética implica assumir semiologicamente os signos de uma nova linguagem. Antes de se criticar a possível ausência de elementos kafkianos em *O processo* de Welles, é preciso que se critique o filme como um agente narrativo da linguagem cinematográfica. Só depois de se compreender *O processo*, filme, poderemos tentar relacioná-lo com *O processo*, novela. Se *O processo* é um filme bom (supanhemos), pouco importa que não seja fiel a Kafka. Cem vezes pior seria se ele fosse apenas fiel ao universo do escritor tcheco, não se realizando como *cinema*. Transportar um filme para os quadrinhos acarreta as mesmas questões, só que em outro nível — afinal, a proximidade entre cinema e *comics* é muito mais acentuada. Veja-se o *B & C*, de Crepax¹⁴, inspirado no *Bonnie and Clyde*, de Arthur Penn. Comparando-os, notar-se-á que o final do filme supera — em violência e plasticidade — o final da estória. Todavia, como discurso quadrinizado, o produto de Crepax corresponde inteiramente à expectativa, em particular à expectativa de uma estética crepaxiana. E qualquer comparação deve ser colocada no devido lugar, e um lugar que ocupa posição secun-

¹³ Sobre o autor de *A metamorfose* e *O castelo*, consultar: Adorno, Theodor W. *Apuntes sobre Kafka*. In: "Prismas", Barcelona, Ediciones Ariel, 1962, p. 260/292; Benjamin, Walter. *Franz Kafka*. In: "Oeuvres — II". Paris, Ed. Denoël, 1971, p. 63/90.

¹⁴ *B & C; una storia a fumetti*. In: Ali Baba, anno 2, numero 1, Milano, marzo 1968, p. 6/17.

dária: a comparação só surge por questões pedagógicas. (Ou por questões específicas). Não podemos julgar *B & C* tendo em mente o filme de Penn. Compreende-se por que, em sentido oposto, o ASTERIX no cinema é tão medíocre: apesar das semelhanças, a linguagem cinematográfica é bem diferente da linguagem quadrinizada. Já o salientamos, aliás.

Compreende-se também por que *O processo* de Bunker & Chies está mais próximo de Welles: entre o discurso cinematográfico e o discurso literário instaura-se uma barreira semiológica que o discurso quadrinizado procura evitar, aproveitando elementos das duas linguagens para em seguida redimensioná-los. A força imagética do cinema wellesiano teria de pesar numa adaptação em quadrinhos de Kafka. Na angulação, nos claros-escuros, no clima visual, em tudo a presença do diretor americano se faz notar na estória publicada pela Eureka, nove anos depois do lançamento do filme.

Os seus 50 planos, articulados classicamente (1-2; 2-2-2; 2-2-2; 2-2-2; 1-1-2; 2-2-2; 2-1-1; 2-2-2; 1-2-1; 2-2-1), remetem o leitor para uma absurda temperatura de angústia fenomenal, expressada — via Welles — no elevado índice de plongês e contraplongês: 10 e 31, respectivamente, quase todos eles inclinados. Basta dizer que, dos 50 planos da estória, apenas 13 não se apresentam em enquadramentos oblíquos. Existe, inclusive — e ainda dentro da mesma perspectiva wellesiana —, uma porta gigantesca (quadro 43) que é transposição de uma enorme porta encaixada no filme: a porta do tribunal, por onde Joseph K. (Anthony Perkins) sai ao término da seqüência. Nos quadrinhos, em sendo possível, a porta se torna cinqüenta vezes maior.



Figura 11

Decerto, em apenas dez páginas não se poderia almejar que toda a problemática existencial de *O processo* estivesse contida. O texto de Bunker, motivado pela falta de espaço, procura compimir a angústia kafkiana. E em dois momentos resolve explicitar o que estava subjacente na novela (e no filme):

1) p. 2, plano 9 —

as palavras do personagem:

“Ma è assurdo e inconcepibile, tutti sanno, meno io che sono la persona interessata” (referindo-se às exigências do advogado);

2) p. 10, plano 50 —

as palavras finais do acusado:

“Sì, sono colpevole, è vero, COL-PE-VO-LE!”

A estória quadrinizada coloca outros componentes da maior significação diegética e visual: Joseph K. tem seu nome mudado para Unus Omnibus, de teor mais simbólico; todos os juízes e policiais que aparecem são robôs; a configuração sombreada de alguns personagens em certos quadros delineia-se por uma linha que contorna o espaço branco de sua positivação no plano.

Sem dúvida, *O processo* em quadrinhos — independente de sua filiação wellesiana e, em consequência, de seu comportamento pouco kafkiano — é um ponto alto da narrativa *fumetística*, mesmo que esta esteja articulada de maneira clássica, pois a determina uma extrema visualidade: visualidade que fundamenta, quase sempre, os seus blocos significacionais. E vem demonstrar, antes de mais nada, que os quadrinhos — quando assim o desejam seus autores — podem se voltar para temas “sérios”. O risco que se corre não é o de se violentar a obra de Kafka (ou de Poe, ou de Homero, ou de Goethe etc.), mas o de se violentar a própria estrutura da narrativa quadrinizada, quando restaria saber se esta violentação corresponderia a uma exigência concreta da produtividade criativa como projeto ideológico.

Bibliografia

- ALTHUSSER, Louis. *Idéologie et Appareils Idéologiques d'État*. In: La Pensée, nº 151, Paris, juin 1970.
- *Sobre o trabalho teórico*. Trad. Joaquim José Moura Ramos. Lisboa, Estampa, s/d.
- BALÁZS, Bela. *Estética do filme*. Trad. Armindo Blanco. Rio de Janeiro, Verbum [1958].
- BARTHES, Roland. *Rhétorique de l'image*. In: Communications, nº 4, Paris 1964.
- *Éléments de sémiologie*. In: Communications, nº 4, Paris 1964.
- *Le troisième sens*. In: Cahiers du Cinéma, nº 222, Paris, juillet 1970.
- *Introdução à análise estrutural da narrativa*. In: “Análise estrutural da narrativa”. Col. Novas perspectivas em comunicação/1. Petrópolis, Vozes, 1971.
- BAZIN, André. *Qu'est-ce que le cinéma? — I. Ontologie et langage*. Paris, Éd. du Cerf, 1958.
- BENAYOUN, Robert. *Le ballon dans la bande dessinée*. Paris, Éd. André Balland, 1968.
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. Trad. Carlos Nelson Coutinho. In: “Teoria da Cultura de Massa” (ed. Luiz Costa Lima). Rio de Janeiro, Saga, s/d.
- BLANCHARD, Gérard. *La bande dessinée*. Verviers, Éd. Gérard & Co., Col. Marabout Université, 1969.
- BREMOND, Claude. *Le message narratif*. In: Communications, nº 4, Paris 1964.

- *Pour un gestuaire des bandes dessinées*. In: *Languages*, nº 10, Paris 1968.
- BURCH, Noel. *Praxis du cinéma*. Paris, Gallimard, 1969.
- CASETTI, Francesco. *Appunti ed ipotesi per una semiologia del fumetto*. In: Linus, nº 44, novembre 1968.
- CIRNE, Moacy. *A linguagem dos quadrinhos; o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa*. Petrópolis, Vozes, 1971.
- *Quadrinhos / ficção científica / ideologia*. In: *Revista de Cultura Vozes*, nº 5, Petrópolis, junho-julho de 1972.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo, Perspectiva, 1970.
- *Sémiologie des messages visuels*. In: *Communications*, nº 15, Paris 1970.
- ESCOBAR, Carlos Henrique. A 'semiologia' como um 'conceito em estado prático'. In: *Revista de Cultura Vozes*, nº 10, Petrópolis, dezembro de 1970.
- As leituras e a leitura prático-teórica. In: "Epistemologia e teoria da ciência". Petrópolis, Vozes, 1971.
- FERNANDES, Anchieta. *Um problema atual*. In: *Revista de Cultura Vozes*, nº 5, junho-julho de 1971.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La bande dessinée; l'univers et les techniques de quelques 'comics' d'expression française*. Paris, Hachette, 1972.
- GARRONI, Emilio. *Semiotica ed estetica; l'eterogeneità del linguaggio e il linguaggio cinematografico*. Bari, Ed. Laterza, 1968.
- GASCA, Luis. *Tebeo y cultura de masas*. Madrid, Prensa Española, 1966.
- GRUNEWALD, José Lino. *Cine-situação: vertentes*. In: *Revista do Livro*, nº 18, Rio de Janeiro, INL/MEC, junho de 1960.
- KRISTEVA, Julia. *Narration et transformation*. In: *Semiotica*, I-4, Paris 1969.
- LACASSIN, Francis. *Bande dessinée et langage cinématographique*. In: *Cinéma* 71, nº 159, Paris, sept.-oct. 1971.
- MACHEREY, Pierre. *Para uma teoria da produção literária*. Trad. Ana Maria Alves. Lisboa, Estampa, 1971.

- MARTINET, André. *Elementos de lingüística geral*. Trad. Jorge Moraes-Barbosa. Lisboa, Livraria Sá da Costa, 1971.
- MASOTTA, Oscar. *Reflexiones presemiológicas sobre la historieta*. In: "Lenguaje y comunicación social". Buenos Aires, Nueva Visión, 1971.
- METZ, Christian. *Essais sur la signification au cinéma*. Paris, Éd. Klincksieck, 1968.
- *Langage et cinéma*. Paris, Larousse, 1971.
- *Ponctuations et démarcations dans le film de diégèse*. In: Cahiers du cinéma, nn. 234-235, Paris, janvier-février 1972.
- MITRY, Jean. *D'un langage sans signes*. In: Revue d'Esthétique, nouvelle série, 2-3, Paris 1967.
- MOLITERNI, Claude et alii. *Bande dessinée et figuration narrative*. Paris, Musée des Arts Décoratifs/Palais du Louvre, 1967.
- MOYA, Alvaro de. *Era uma vez um garoto amarelo...* In: "Shazam" (ed. Alvaro de Moya). São Paulo, Perspectiva, 1970.
- PIERRE, Sylvie. *Éléments pour une théorie du photogramme*. In: Cahiers du Cinéma, nn. 226-227, janvier-février 1971.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística geral*. Trad. A. Chelini, J. P. Paes e I. Blikstein. São Paulo, Cultrix, 1969.

*Este livro foi produzido
nas oficinas gráficas da
Editora Vozes Limitada
no ano do Tricentenário
da emancipação
da Província Franciscana
da Imaculada Conceição
do Brasil.*



Rua Frei Luís, 100 Tel.: 42-5112 *
Caixa Postal 23. End. Telegr.: Vozes
25.600 Petrópolis, Estado do Rio
C.G.C. 31.127.301/0001-04
Inscr. Est. 39.030.164

Filiais:

Rio de Janeiro: Rua Senador Dantas, 118-i
Tel.: 242-9571
São Paulo: Rua Senador Feljó, 158/168
Tels.: 33-3233 - 32-6890
Belo Horizonte: Rua Tupis, 85
Loja 10 — Tel.: 222-4152
Porto Alegre: Rua Riachuelo, 1280
Tel.: 25-1172
Brasília: CRL/Norte - Q. 704
Bloco A - Nº 15
Tel.: 23-2436

Representantes:

Recife: NORDIS-Nordeste Distribuição
de Editoras Ltda.
Rua da Conceição, 106. Tel.: 21-4306
Fortaleza: Ceará Ciência e Cultura Ltda
Rua Edgar Borges, 89. Tel.: 26-7404

PARA LER OS QUADRINHOS

Moacy Cirne

O impacto produtivo das estórias em quadrinhos continua despertando o interesse geral dos estudiosos e comunicadores. Aberto à investigação crítica e ao imaginário poético, o seu mundo está sempre revelando novas surpresas formais e novas configurações tematizantes: desta feita, Moacy Cirne — autor do primeiro livro sobre o assunto editado no Brasil — focaliza uma das mais profundas relações estruturais da arte contemporânea, a partir da problemática da leitura, instaurando a narrativa como pólo centralizador de duas linguagens distintas: a relação cinema/quadrinhos. Detendo-se nos mais variados aspectos (a imagem, a

tela e a página da revista, o primeiro plano, os cortes elípticos, a ocupação, os blocos significacionais etc.), MC estuda a narratividade em Crepax, Quino, Foster, Barbe, Steranko, Ziraldo, Maurício de Souza, Hergé e outros, voltando-se ainda para **O processo** de Kafka em quadrinhos (por Bunker & Chies), sempre apoiado na semiologia e numa leitura produtiva oriunda da vanguarda. MOACY CIRNE é um dos fundadores do poema/processo, sendo também professor de Semiologia da Cultura de Massa no IACS/UFF, secretário da Revista de Cultura **Vozes** e membro-fundador da Associação Brasileira de Semiótica.

OUTRAS OBRAS DO AUTOR:

A Explosão Criativa dos Quadrinhos / 4^a edição
A Linguagem dos Quadrinhos / 3^a edição
Vanguarda: Um Projeto Semiológico / a sair

NÚMEROS DA REVISTA DE CULTURA VOZES
SOBRE QUADRINHOS & VANGUARDA:

O mundo dos super-heróis, 4/71, maio de 1971 / 2^a edição
Quadrinhos e ideologia, 7/73, setembro de 1973
Vanguarda e comunicação, 10/73, dezembro de 1973



ATENDEMOS PELO REEMBOLSO

Capa: Paulo de Oliveira