

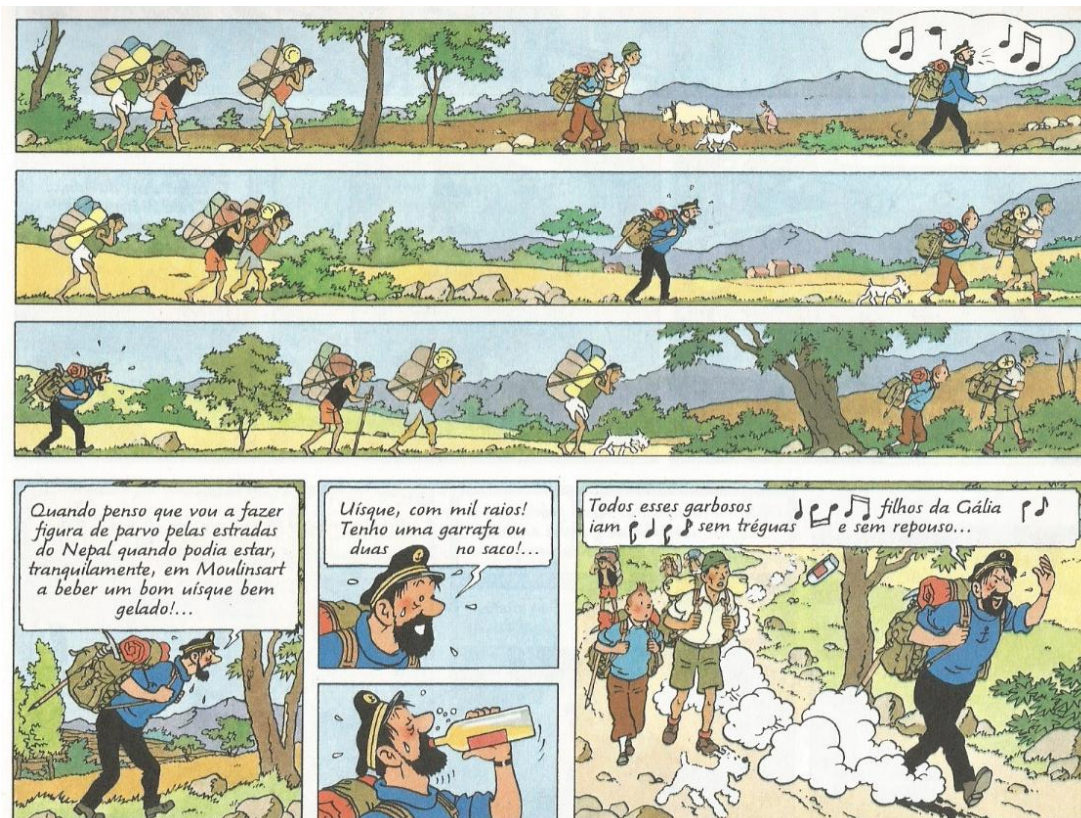
## A semiótica da história em quadrinhos experimental

*Seraphim Pietroforte*

### o que é HQ experimental

Muitas vezes, não se compreendem devidamente determinados textos porque, justamente, não se dominam os modos adequados de os decifrar; em geral, isso acontece com obras fora do senso comum, por exemplo, Free Jazz, música eletroacústica, poesia concreta... e algumas HQs.

Quanto à semiótica, há variadas maneiras de aprender linguagens, entre elas: (1) as línguas – que também se constituem em linguagens –, na maioria das vezes, são procuradas pelas pessoas em cursos de inglês, francês, japonês etc.; (2) outras linguagens, feito quadrinhos, cinema, televisão, música pop etc., aprendem-se por hábito, pois o costume leva a algumas decodificações básicas, permitindo compreendê-las. Em meio a tais processos de entendimento, um deles, certamente, coincide com a narrativa linear, isto é, narrar os acontecimentos em ordem cronológica, respeitando as relações de causa e efeito. Este trecho de *Tin Tin no Tibet*, de Hergé, enuncia-se em narrativa linear:



Na linguagem da HQ ocidental, a leitura se faz em uma página de cada vez, de cima para baixo, da esquerda para direita; isso gera a sensação de que, ao longo das páginas, as ações narradas se leiam ocorrendo uma após a outra. Em outras palavras, a passagem do tempo das narrativas se converte, dessa forma, no espaço percorrido nas páginas.

Dessa maneira, no trecho citado de *Tin Tin*, em que a expedição inicia a jornada ao Tibet, o capitão Haddock, quem sai na frente, acaba ultrapassado pelos demais; no texto, isso se percebe pela posição dos quadrinhos na página e devido às mudanças da paisagem ao fundo, indicando o correr do tempo associado aos percursos do espaço. Em seguida, o mesmo capitão, sob os efeitos do uísque, supera a todos novamente; isso ocorre por meio da relação de causa e efeito estabelecida entre beber e andar apressadamente.

Tal linearidade narrativa, devido à repetição no universo das HQs e em outros universos, como o cinema, converte-se em senso comum, fazendo com que a maioria dos leitores não se dê conta de que ela se encontra codificada. Em decorrência, conforme todas as codificações, a narrativa linear admite ser depurada por autores quais Hergé, Alex Raymond, Harold Foster, Milo Manara, tornando-se cada vez mais complexa; a saga *Fim dos Tempos*, da DC, mostra-se intrincada, formada por várias narrativas e personagens de mundos ligeiramente distintos, feito o Super Homem e John Constantine, entretanto, apesar de recortada por *flashbacks* e *flashforwards*, ainda decorre linearmente.

Alguns autores, todavia, preferem subverter os códigos estabelecidos e propor novas formas de significação; o Free jazz, a música eletroacústica, a poesia concreta e algumas HQs procuram por isso. Em regra, inovações e subversões nas linguagens geram obras chamadas arte experimental, concluindo-se, portanto, que o experimentalismo em arte se define em relação a ocorrências convencionais dentro da mesma linguagem.

### **o verbal e o visual na linguagem dos quadrinhos**

As relações entre a língua e as imagens participam da linguagem dos quadrinhos; tais relações, embora se mostrem corriqueiras nas HQs, nem sempre se manifestam com obviedade nos primeiros textos. Recorrendo a dois artistas, Rodolphe Töpffer e Richard Outcault, considerados fundadores da linguagem dos quadrinhos, observa-se, no estilo de cada autor, dois modos distintos de resolver a relação língua e imagem nas HQs:

(1) em Töpffer, os textos se apresentam em legendas sob as ilustrações;



(2) em Outcault, os textos se encontram escritos na camisola do Yellow Kid, já aparecendo balões nas falas do papagaio.

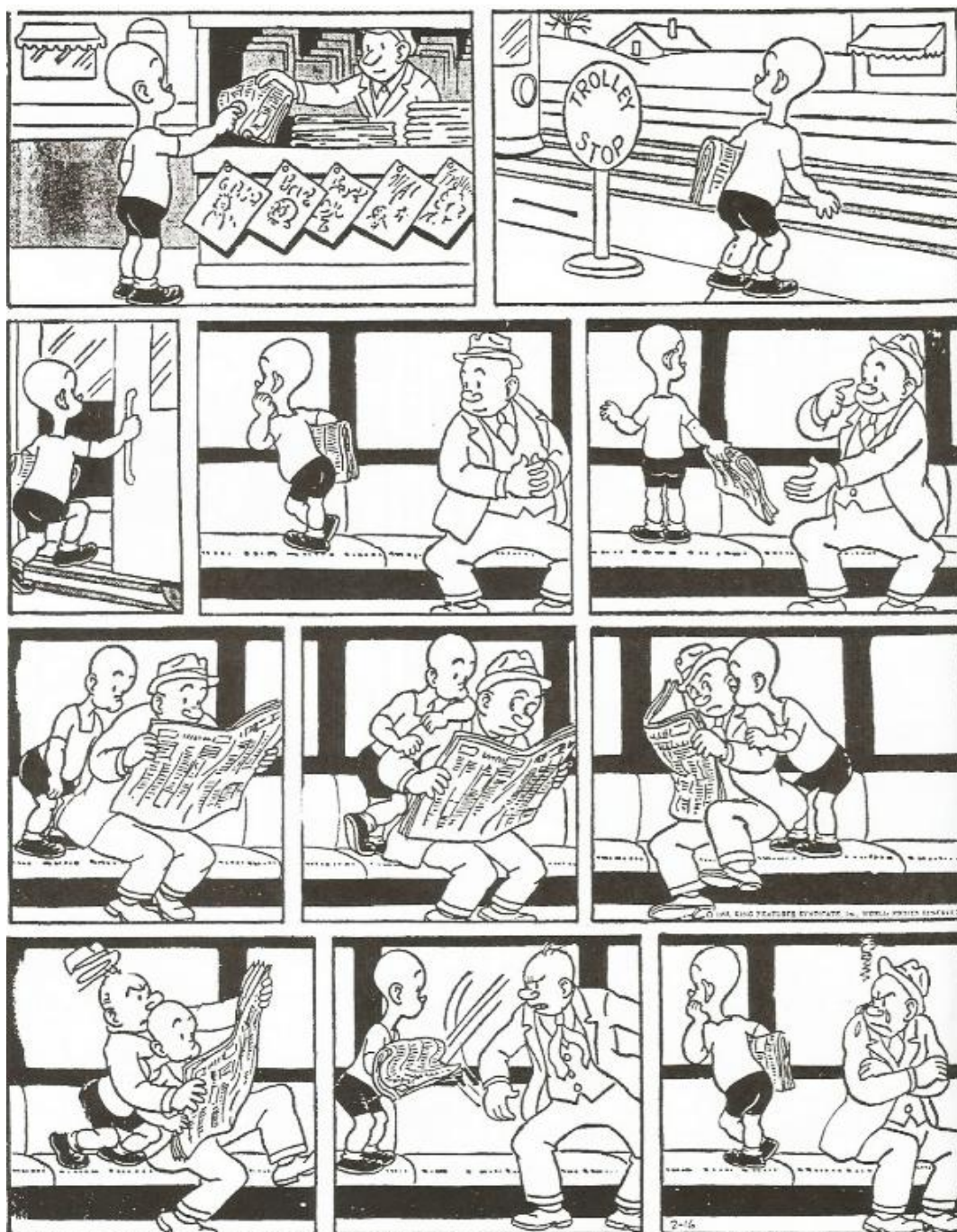


Sendo assim, enquanto Töpffer (1799-1846) viveu na Suíça, com a arte das HQs mediada pela arte da ilustração, Outcault (1863-1928) viveu nos Estados Unidos, com a linguagem das HQs mediada pela inserção nos jornais; percebe-se, portanto, entre os dois precursores dos quadrinhos, um oceano de distância, quase um século de diferença e mídias bastante distintas de atuação.

No que diz respeito às relações língua e imagem, observa-se, seguindo o processo histórico de formação da linguagem dos quadrinhos, duas etapas: (1) a diferenciação entre a ilustração e a legenda – como aparece em Töpffer –, na qual a língua e as imagens se separam em espaços distintos, igualmente na relação texto e ilustração nas páginas dos livros; (2) a inserção da língua no mesmo espaço em que se desenvolvem as imagens, semelhantemente à HQ enquanto linguagem constituída.

Dessa feita, verifica-se, tanto em Töpffer quanto em Outcault, talvez devido às relações entre imagem e língua ainda se definirem mal, tendências para a pantomima, decorrendo em minimizações do uso da língua e a derivar para quadrinhos apenas visuais. Nos tempos de Outcault, a virada do século XIX para o século XX, utilizou-se a pantomima para vender jornais para iletrados; dessarte, *The yellow kid takes a hand at golf*, reproduzida antes, dispensa as palavras escritas na camisola do protagonista e as falas do papagaio.

A pantomima se revela gênero bastante antigo de histórias em quadrinhos, colocando-se, praticamente na gênese dessa linguagem; em *Henry*, de 1932 – no Brasil, o *Pinduca* –, criado por Carl Anderson, predomina a pantomima:



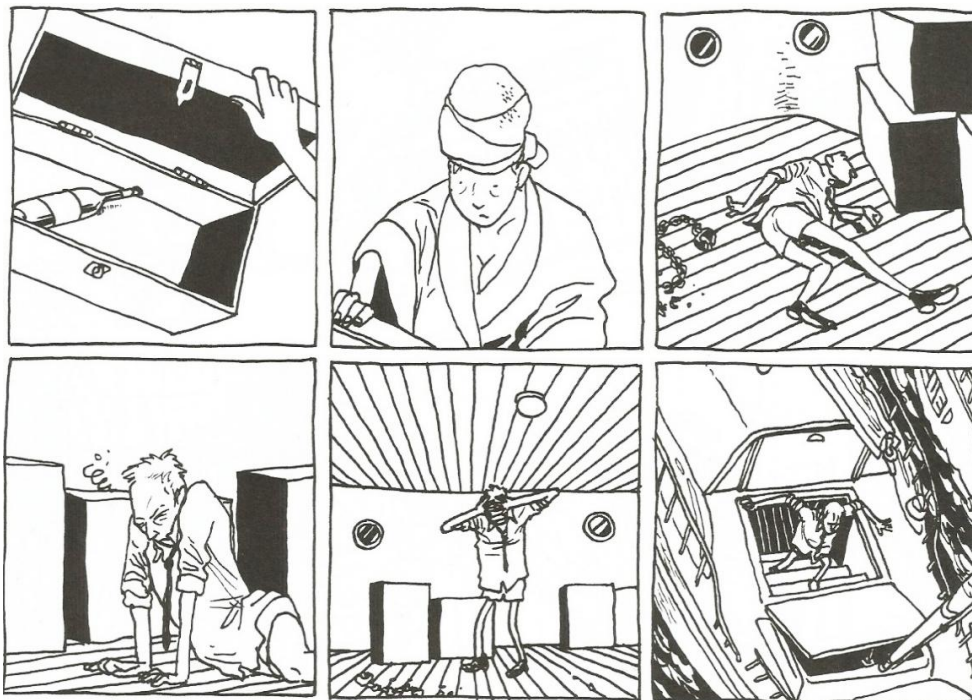
(história e desenhos de Don Trachte e John Liney)

Embora o quadrinho mudo ou pantomímico seja tão antigo quanto a própria linguagem dos quadrinhos, ele está longe de configurar apenas mera etapa a se superar; pelo contrário, o quadrinho mudo possui desenvolvimento próprio na história da HQ. Nessas circunstâncias, diferentemente do cinema, em que o cinema mudo parece antes uma etapa da evolução do cinema enquanto linguagem, a pantomima não apenas comparece nas origens dos quadrinhos, mas permanece ao longo de seus desdobramentos posteriores.

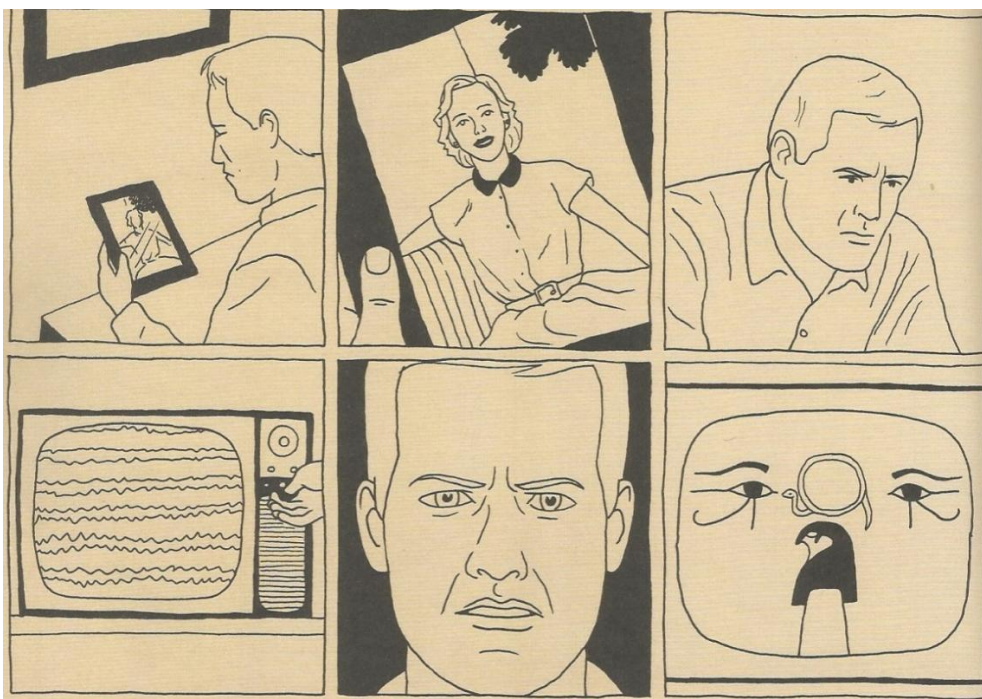
Na HQ brasileira do início de século XXI, seja no mercado editorial seja em vias alternativas, há dois exemplos de pantomima merecedores de destaque: (1) os trabalhos de Gustavo Duarte; (2) a coleção Cachalote 1000, projeto de Rafael Coutinho. No que diz respeito a HQ experimental, a coleção Cachalote se apresenta como quadrinho experimental – o nome 1000 se refere a mil modos de construir narrativas –; Gustavo Duarte, por sua vez, não costuma se colocar entre os experimentalistas. Diante disso, cabe indagar se a coleção Cachalote se configura experimental por não utilizar a língua em suas composições; em outras palavras, bastaria ser pantomima para ser HQ experimental?

Trabalhos semelhantes a *Monstros*, de Gustavo Duarte, indicam, a princípio, depuração da pantomima e não, necessariamente, experiências com ela. Na coleção Cachalote, diversamente, os autores convergem para o experimentalismo na narrativa; na Cachalote 1000, a pantomima se torna coerção textual, com os autores excluindo a língua enquanto condição de composição, mas não apenas isso. Assim, referindo-se à pantomima, todos eles depuram o gênero; as estratégias narrativas, no entanto, configuram-se mais sofisticadas que as pantomimas do Pinduca ou do Yellow Kid. Yellow Kid disputa a bola de golfe com o gato de rua e Henry/Pinduca atormenta o passageiro do bonde com sua curiosidade; ambos se envolvem em narrativas simples, com ações repetidas em função dos respectivos motivos, dispostas cronologicamente. Enquanto isso, na Cachalote 1000:

(1) em *Drink*, de Rafael Coutinho, HQ que inaugura a coleção, as personagens seguem por narrativas complexas, com variados desdobramentos e tempo fragmentado;



(2) *Desvio*, de Daniel Gis , possui narrativa difusa, desestabilizando as expectativas do leitor com desdobramentos inusitados;



(3) *La naturalesa*, de D W Ribatski, *Sim*, de Gabriel Goes, e *O plexo holístico*, de Diego Gerlach, parecem pesadelos; as imagens surgem, feito nos sonhos, enquanto manifestações simbólicas de conteúdos latentes, portanto, com maior profundidade que as trapalhadas divertidas de duas crianças. Eis um exemplo extraído das páginas de *Sim*:



Não se trata, evidentemente, de minimizar os trabalhos de Outcault ou de Tracht e Liney, pois HQs não se realizam apenas mediante estratégias narrativas; salientam-se nos casos arrolados, isto sim, particularidades entre modos distintos de composição.

Por fim, na conclusão deste tópico, observa-se que a pantomima encaminha, pelo menos, uma consideração importante sobre a HQ experimental, permitindo diferenciar

depuração de experimentalismo: (1) na depuração aprimoram-se gêneros tradicionais na história da linguagem em questão; (2) no experimentalismo, busca-se por renovações e subversões de tópicos consolidados, entre eles, as estratégias narrativas.

### **a arte experimental nos quadrinhos**

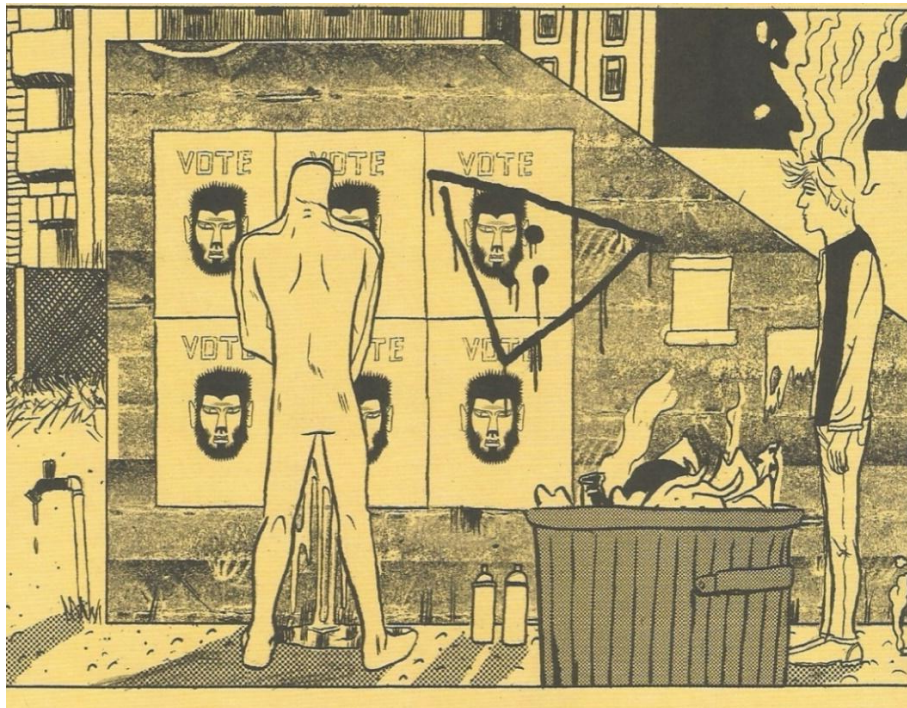
Constituir-se como narrativa linear em nada interfere na qualidade da história em quadrinhos. Isso posto, na maioria das vezes, HQs de terror, de erotismo e de super-heróis são lineares; além do mais, autores importantes da HQ compõem narrativas lineares, por exemplo: (1) Guido Crepax, em muitas aventuras da Valentina; (2) Hugo Pratt, em Corto Maltese; (3) Liberatore, em Ranxerox; (4) Hergé, em Tin Tin. Nessas circunstâncias, a linearidade revela-se apenas outra das muitas formas de construir narrativas, com sua estrutura apresentando-se tão codificada quanto as demais; entretanto, a preponderância do uso naturaliza a linearidade, levando a crer em sua adequação ao fluxo dos acontecimentos e aos fatos do mundo e a torná-la, supostamente, mais “verdadeira” que as demais formas de narrar. Conseqüentemente, uma vez codificada em norma de leitura, tomam-se, por experimentalismo narrativo, as alternativas ao uso da linearidade.

Há, porém, outros modos de experimentalismo na semiótica dos quadrinhos, determinando-se a seguir, pelo menos, três deles: (1) a presença de personagens pouco convencionais, causando estranhamento; (2) a utilização de vários estilos de desenhar na mesma HQ; (3) recursos visuais apontando para linguagens distintas da linguagem dos quadrinhos. Examina-se, adiante, cada um deles.

#### **(1) personagens pouco convencionais**

Personagens inusitadas colocam em xeque a linearidade, encaminhando estranhamentos capazes de perturbar o fluxo narrativo; seguem quatro exemplos, em ordem crescente de estranhamento:

(1.1) em *O plexo holístico*, de Diego Gerlach, número 6 da Cachalote 1000, um bêbado se vê às voltas com super-heróis, lobisomens e animais de rua quando o autor coloca, no mesmo cenário, personagens de universos distintos do imaginário das HQs;



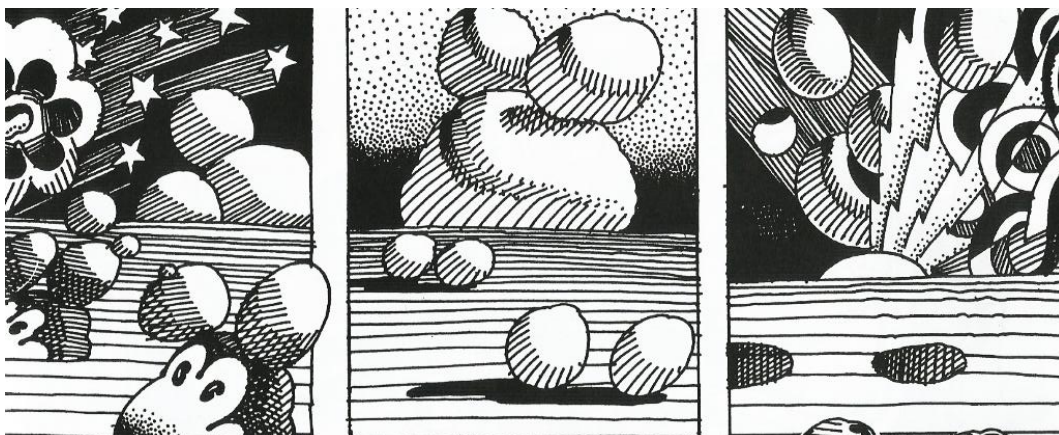
(1.2) em *Eu quero ser uma locomotiva*, de Luiz Gê, soldados nazistas, militares árabes, índios norte-americanos, discos voadores e bandidos do morro, ou seja, protagonistas de diversos mundos imaginários, tentam deter uma locomotiva em alta velocidade, realizando-se, novamente, o delírio em torno das personagens;



(1.3) em *Errare marcianum est*, também de Luiz Gê, as personagens se apresentam ainda mais delirantes, com os monstregos de Marte se multiplicando;



(1.4) nas HQs de Rick Griffin, publicadas na Zap Comics, perdem-se as noções de personagem, com a narrativa se desenvolvendo em formas plásticas difusas e polissêmicas.



## (2) presença de diferentes estilos de desenhar

Manter o desenho regular ao longo da HQ reforça a linearidade narrativa, porquanto desenhos regulares evitam que o leitor desvie a atenção da trama para questões propriamente visuais. Dois ou mais modos de desenhar revela modos distintos de construir a realidade, interferindo, assim, no andamento linear da história; seguem três exemplos, em ordem crescente de multiplicação de estilos, portanto, de complexidade:

(2.1) em *Quem matou Papai Noel*, de Luiz Gê, uma das personagens, o Cara de Bola, revela-se caricatura em meio a personagens e lugares desenhados com traços menos estranhos;



(2.2) em *Tubarões voadores*, ainda de Luiz Gê, o estranhamento não se deve apenas a uma personagem, pois, enquanto os tubarões possuem traços quase realistas, os habitantes da cidade surgem em traços variados, incluindo caricaturas;



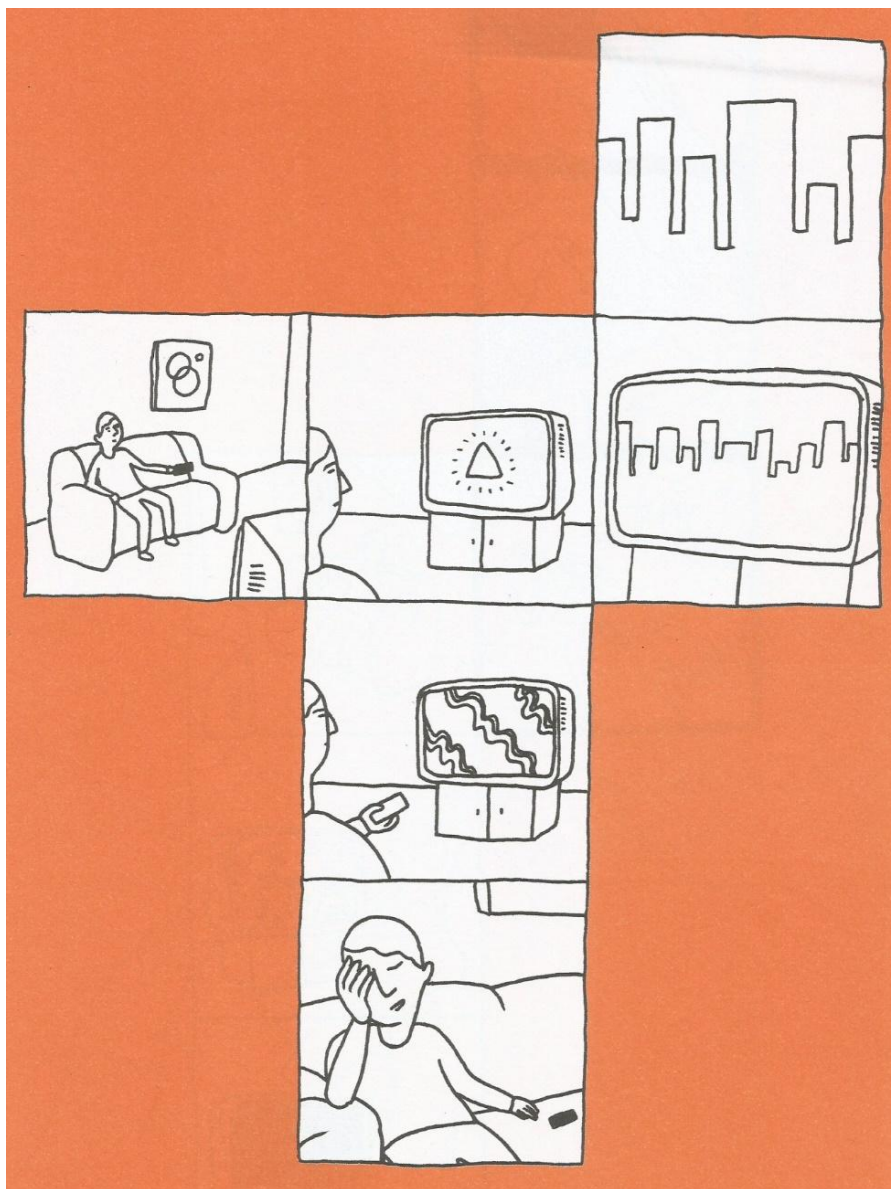
(2.3) Bill Sienkiewicz combina estilos diferentes ao longo do texto das HQs de sua autoria, valendo-se de colagens, xerox, nanquim, aquarela etc.



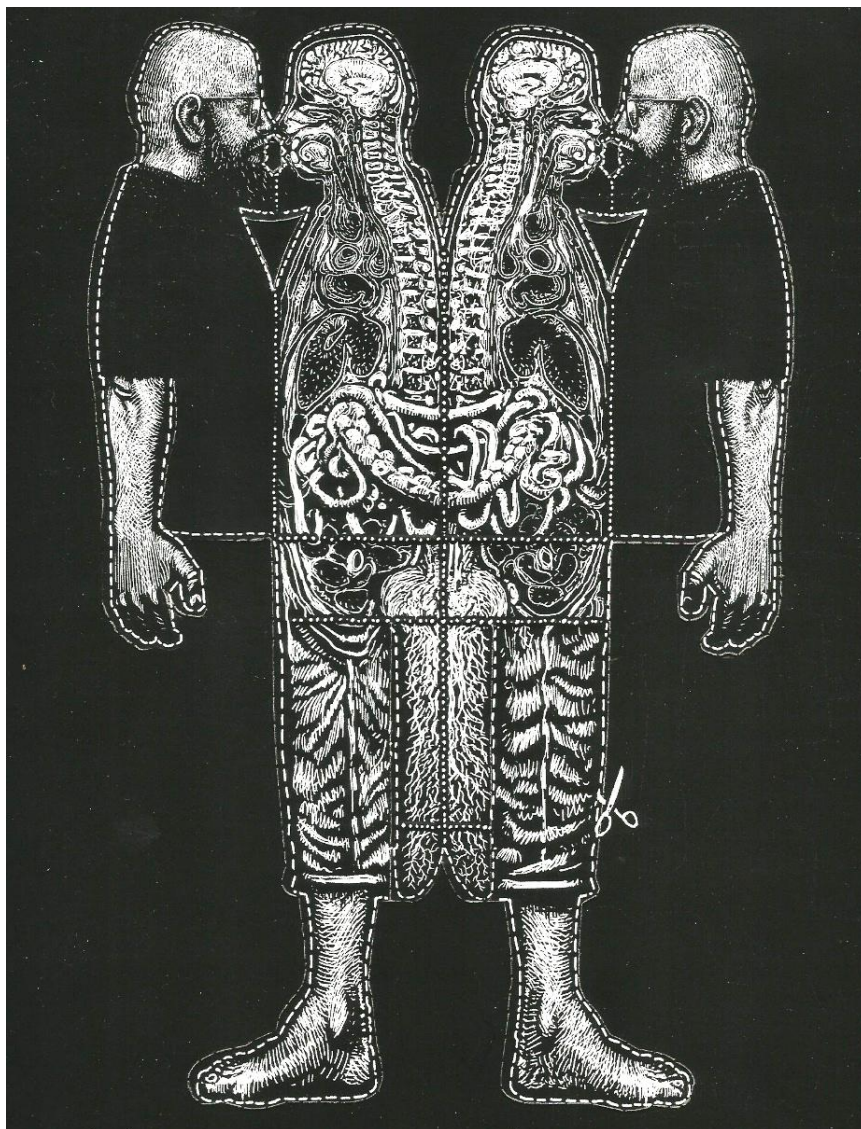
### (3) encaminhamento de outras linguagens

Em linhas gerais, a linguagem da HQ é linguística e visual, realizada nas duas dimensões do papel e com imagens desenhadas; uma vez formada, tal linguagem se combina com outras, seguindo-se quatro exemplos, dispostos em graus de maior distanciamento das HQs convencionais:

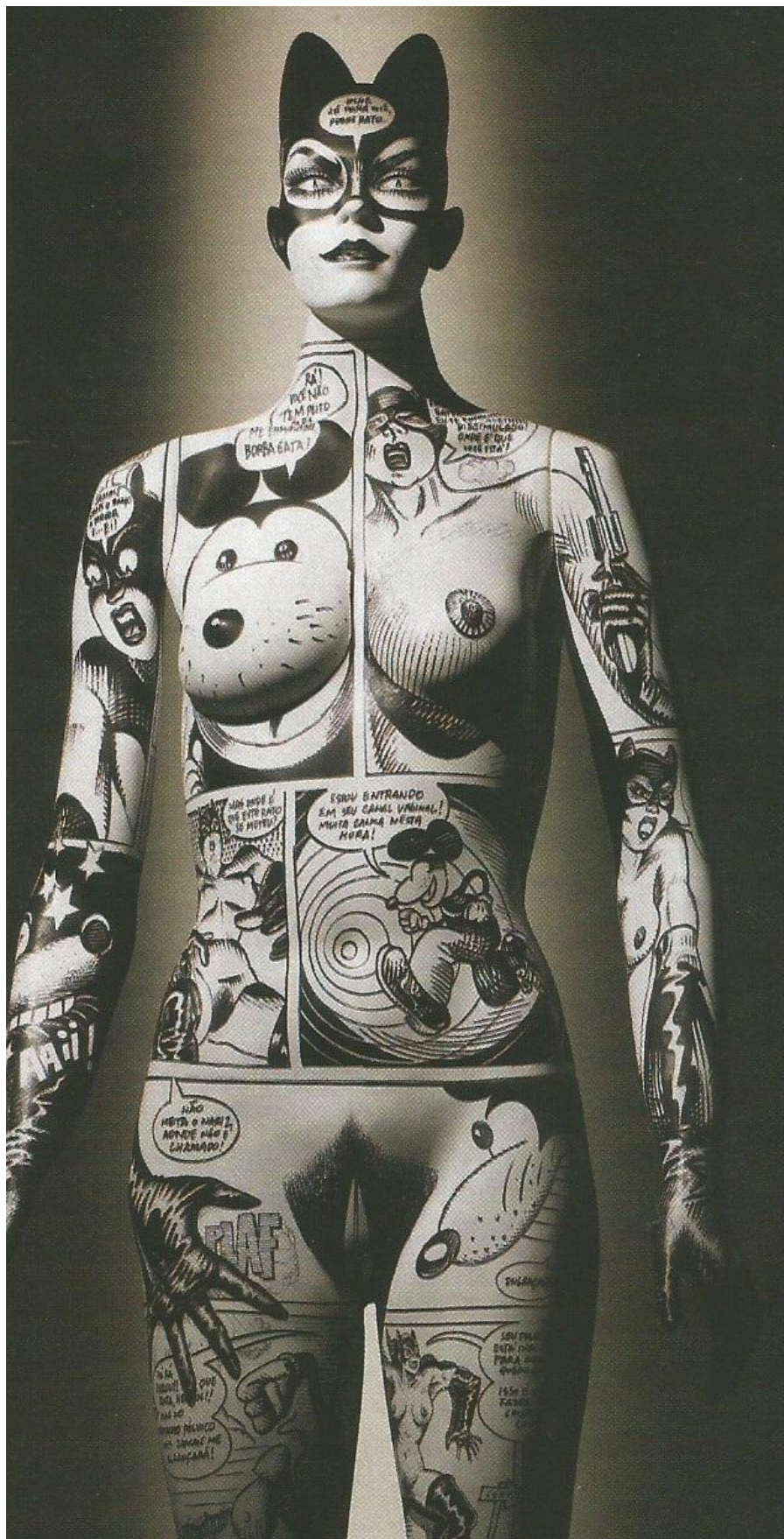
(3.1) em *II*, de LTG, o número 9 da Cachalote 1000, sugere-se, em cada página, que os quadrinhos, sempre seis, sejam recortados e montados feito cubos, subvertendo-se a ordem usual de leitura, portanto, a linearidade narrativa;



(3.2) em *O lobisomem*, de Eduardo Belga, agora da coleção Cachalote Franca, a capa e a contracapa se dão a recortar, formando bonecos de papel – com isso, os bonecos interferem na HQ, projetando seu universo além das duas dimensões do papel e da estabilidade dos desdobramentos narrativos, uma vez que, nas mãos dos leitores, os bonecos se tornam interativos, inaugurando-se novas histórias –;



(3.3) em *Borba Gata*, de Luiz Gê, desenha-se a HQ sobre um corpo de manequim, configurando-se uma HQ em três dimensões, com as duas dimensões da HQ garantindo as leituras lineares, multiplicadas nas muitas formas de percorrer o corpo do manequim;



(3.4) *Building stories*, de Chris Ware, compõem-se de vários livros, com formatos distintos, cabendo ao leitor interagir com as narrativas propostas ao escolher como organizar as sequências.



### **a articulação entre HQ e outras linguagens**

Nos itens anteriores, para definir experimentalismo em arte, adotam-se quatro pontos de vista: (1) uma linguagem se constrói por autores e leitores ao longo do tempo; (2) algumas práticas se estabilizam, gerando-se formas recorrentes de realização; (3) essas formas admitem ser depuradas, tornando-se cada vez mais sofisticadas, ou, por outro lado, elas são subvertidas; (4) tal subversão formal caracteriza o experimentalismo nas artes.

Dessa perspectiva, um dos modos de subverter a linguagem dos quadrinhos se realiza mediante a articulação com outras linguagens; no quadrinho brasileiro, a posição do artista mais criativo em tais experimentações cabe, sem dúvida, a Luiz Gê. Além da subversão nas narrativas e na caracterização das personagens, Luiz Gê subverte a linguagem das HQs articulando-a com outras linguagens de, pelo menos, dois modos: (1) as linguagens se encontram em presença umas das outras sem necessariamente haver fusões entre elas, permitindo eventuais separações; (2) as linguagens se combinam na construção de novas linguagens.

Nos trabalhos de Gê, habitualmente, combinam-se os quadrinhos com variadas semióticas: (1) *Tubarões voadores* foi transformada em música por Arrigo Barnabé; (2) *O caçador de crocodilos* insere-se na ópera *O homem dos crocodilos*, também de Arrigo Barnabé. *Tubarões voadores* se coloca entre HQs experimentais, pois: (1) sua narrativa se apresenta fragmentada, com o narrador a relatar o ataque dos tubarões enquanto os desenhos mostram ações paralelas; (2) graficamente, as imagens se desenvolvem em muitos estilos; (3) a composição HQ e música, por sua vez, aponta para novas experiências nas linguagens musicais. Na linguagem da canção, das canções populares às eruditas, articulam-se, comumente, poemas e músicas; nessas circunstâncias, possivelmente, *Tubarões voadores* talvez seja a primeira canção cujo texto deriva dos quadrinhos. Essa experiência, porém, não se revela única, pois Arrigo faz o mesmo com a HQ *O caçador de crocodilos*, a qual, igualmente a *Tubarões voadores*, possui processos de enunciação e metalinguagem emaranhados, com narradores e personagens interagindo constantemente.



Por ocasião da ópera, os espectadores recebem a HQ *O caçador de crocodilos* logo ao entrar no teatro; no decorrer da encenação, projetam-se alguns quadrinhos em telas dispostas no palco para, na cena final, as luzes se acenderem e a HQ ser lida ao som da versão musical de Arrigo Barnabé. Inaugura-se assim, do ponto de vista experimental, a primeira e, até então, a única ópera em que se incluem quadrinhos no libreto.

Dessarte, nessas duas parcerias entre Luiz Gê e Arrigo, as HQs funcionam independentemente, ambas já se publicaram separadamente; a *Borba Gata*, porém, difere-se, não se tratando de colar a HQ sobre o corpo do manequim, que poderia, eventualmente, separar-se dele; na *Borba Gata*, a narrativa bidimensional da HQ encontra-se, exatamente, combinada com a tridimensionalidade do manequim. Nessa articulação, subverte-se a ordem de leitura, distribuindo-a ao longo do corpo tridimensional; dessa forma, a HQ se desenvolve por esse mesmo corpo, com as linguagens da HQ e da escultura comentando-se mutuamente, feito quando a Borba Gata movimenta o braço na HQ, desenhada, exatamente, sobre o braço do manequim.



No exemplo, destacaram-se os balões do corpo do manequim, possibilitando a transposição da HQ-manequim para as páginas de livros e revistas.

Por fim, talvez o exemplo mais radical de experimentalismo em HQ seja o de Dennis Cramer e Justine Mara Andersen. Dennis Cramer, com roteiro de Grant Morrison, desenhou algumas aventuras d'*Os invisíveis*; Cramer é, ainda, o autor das aventuras de Mara. Os quadrinhos de Mara classificam-se entre os quadrinhos eróticos, combinando podolatria com doses leves de sadomasoquismo; para Mara, ser barefooter revela-se uma forma de arte e, por andar constantemente descalça, ela vive se metendo em situações constrangedoras ou ferindo-se em cacos de vidro, bitucas de cigarro ainda acesas etc.



Em suas aventuras, Dennis Cramer se transformou em Mara; atualmente, ele se chama Justine Mara Andersen, basta acessar o endereço eletrônico [barefootjustine.com](http://barefootjustine.com) para verificar que Dennis Cramer se tornou mulher, combinando sua Mara com a Justine do conto do Marquês de Sade, *As desventuras da virtude*. Para concluir, se HQ experimental se define na articulação entre a sua semiótica e outras linguagens, Dennis Cramer realiza, em seu modo de vida experimental, história em quadrinhos, performance e Arte do Corpo.

**bibliografia**

- CAGNIN, L. A. (1975). *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática.
- FLOCH, J. M. (1997). *Une lecture de Tintin au Tibet*. Paris: PUF.
- MOYA, A. de (1993). *História da história em quadrinhos*. 2. ed., São Paulo: Brasiliense.
- PIETROFORTE, A. V. e GÊ, L. (2009). *Análise textual da história em quadrinhos – uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gê*. São Paulo: Annablume.
- TOUTAIN, J. e COMA, J. (org) (s.d.). *Historia de los comics*. Barcelona: Toutain.

São Paulo, 06 de abril de 2026