



(...): o silêncio na
Linguagem
dos Quadrinhos.



PEDRO JOSÉ ARRUDA BRANDÃO





UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

INSTITUTO DE CULTURA E ARTE

CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE E PROPAGANDA

PEDRO JOSÉ ARRUDA BRANDÃO

(...): O SILÊNCIO NA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS.

FORTALEZA

2013

PEDRO JOSÉ ARRUDA BRANDÃO

(...): O silêncio na linguagem dos quadrinhos.

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, sob a orientação do Prof. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

FORTALEZA

2013

BRANDÃO, PEDRO JOSÉ ARRUDA.

(...): O silêncio na linguagem dos quadrinhos.

Esta monografia foi submetida ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida desde que feita de acordo com as normas da ética científica.

Monografia apresentada à Banca Examinadora:

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas (Orientador)

Universidade Federal do Ceará

Geraldo Jesuíno da Costa

Universidade Federal do Ceará

Rafael Rodrigues da Costa

Universidade Federal do Ceará

Fortaleza

2013

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos especialíssimos às duas mulheres que mais amo. Obrigado à senhora Raimunda Ilpe Brandão, também conhecida como “mamãe”, que sempre me fez ver que o caminho o qual cada passada nos faz feliz é o caminho certo a ser seguido. Minha mãe sempre será minha melhor professora. Obrigado também à senhorita Amanda Gonçalves Alboino, também conhecida como “minha pequena”, a qual juntos dividimos as aulas da Oficina de Quadrinhos, os kalzones e os sushis, e optamos dividir também a vida.

Agradeço a todos que trilharam de perto comigo essa jornada que foi a universidade, a todos das habilitações de Publicidade e Jornalismo da Universidade Federal do Ceará (UFC) do semestre que entrei (2008.1). Aos mais próximos e aos mais distantes, vocês estão “menaqui” no meu coração. Gostaria de dizer um obrigado imenso a todos os sorrisos que encontrei na UFC, a todas as pessoas de todos os semestres que me abraçam, que me fazem rir. Muito obrigado às Amandas, Gabrielas, aos Gabriéis, Rafaéis, Luizas, Carlos, Alans, Jéssicas, Julianas e demais pessoas que trouxeram mais diversão para a minha existência. Afinal, a vida não é isso? Não é se divertir?

Obrigado ao professor Ricardo Jorge e a todos que criaram, montaram ou fizeram parte da Oficina de Quadrinhos, um projeto que não tenho medo de dizer que salvou a minha vida. Hoje, o que sou e o que penso se deve às narrativas que agreguei à minha, e isso deve à percepção que a Oficina me fez ter como contador de histórias.

Agradeço a todos os coletivos do qual fiz e faço parte, seja fomentando a produção quadrinística, seja divulgando a importância da chamada “cultura pop”. Obrigado a todos que fazem quadrinhos, desde a primeira pessoa que colocou duas imagens uma do lado da outra e, magicamente, percebeu que aquilo poderia ser uma sequência. Obrigado a todas as mulheres e os homens que criaram, desenvolveram e hoje produzem essa arte que tanto amo. Obrigado aos roteiristas, desenhistas, coloristas, editores, donos de banca de revistas, livrarias, fãs e fomentadores dos quadrinhos, tanto aos inacessíveis quanto aos que estão próximos de mim, almoçando comigo, conversando comigo, trocando mensagens comigo. Obrigado por me fazerem amar a “nona arte”, que, para mim, sempre será a primeira.

Gostaria de abraçar todos que fazem parte da minha vida, a todos os meus familiares, aos meus amigos do Sana, dos meus antigos colégios, do Avantecast, do Fórum de Quadrinhos do Ceará, aos amigos que acumulei nos empregos que passei, aos amigos que fomentam a Cultura e a Arte no Ceará, no Brasil e no mundo. Obrigado também ao colégio Patronato Padre Luiz Barbosa Moreira por ter me cedido espaço e silêncio para desenvolver o início do estudo.

Se fosse para agradecer a todos que fizeram a minha vida feliz o suficiente para eu por esse trabalho para frente, precisaria realizar uma outra monografia, uma tese e uma dissertação. Por sinal, essa não seria uma má ideia.

*"Bem-vindo, amigo de agradável fala,
a este lugar fora do teu mundo.
Sou a voz do silêncio, Uiulala,
no Palácio do Segredo Profundo."*
(“A História Sem Fim”, Michael Ende)

*“Mas não vê que o amor não se esconde
Mesmo em silêncio pode se ouvir ao longe”*
(“Planeta de Cores”, Forró Tropicália)

*“And in the naked light I saw
Ten thousand people, maybe more
People talking without speaking
People hearing without listening”*
(“The Sound of Silence”, Simon & Garfunkel)

Resumo

O silêncio é um campo pouco explorado da linguagem. Muitas vezes imaginado no campo da sonoridade, o silêncio está presente em qualquer produto de linguagem, seja ele somente sonora, audiovisual, literário, teatral ou quadrinístico. Ao tomar por base fontes de áreas como Comunicação, Linguística, Psicologia e Artes, o presente estudo tem como intuito analisar as diversas formas do silêncio no âmbito das histórias em quadrinhos, abordando, inclusive, a forma do silêncio como ocultação. Os principais conceitos abordados na pesquisa advém do trabalho da pesquisadora e professora Eni Puccinelli Orlandi. As páginas a seguir tratam das especificidades do silêncio fundante e da política do silêncio, que se subdivide entre silêncio constitutivo e silêncio local.

Palavras-chave: Quadrinhos, Silêncio, Linguagem, Censura

Abstract

Silence is a relatively unexplored field of language. Often imagined in the field of sound, silence is present in any language product, like music, cinema, literature, theater or comics. Based on sources from areas like Communication, Linguistics, Psychology and Art, this study wants to explore the various forms of silence in the comics, including the form of silence as occultation. The main concepts presented in this study come from the work of researcher and professor Eni Orlandi Puccinelli. The following pages deal with the specificities of the founding silence and the politic of silence, which is divided into constitutive silence and local silence.

Keywords: Comics, Silence, Language, Censorship

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: silêncio em partituras.....	17
Figura 2: <i>Batman Preto e Branco</i> e diferentes formas do requadro.....	26
Figura 3: página de <i>Pequenos Milagres</i> , e a narrativa gráfica sem requadros.....	27
Figura 4: <i>Le bois protat</i> , bloco de madeira usado para produzir estampas.....	28
Figura 5: balões e apêndices em tira da série <i>Valente</i> , de Vitor Cafaggi.....	29
Figura 6: detalhe da pintura <i>Christ of the Apocalypse</i>	30
Figura 7: balões de fala em <i>The Yellow Kid</i>	31
Figura 8: página de <i>Little Nemo in Slumberland</i>	32
Figura 9: trabalhos de Ângelo Agostini.....	33
Figura 10: trecho de HQ de Batman com balões de pensamento.....	35
Figura 11: trecho com onomatopeia em <i>Batman – O Cavaleiro das Trevas</i>	36
Figura 12: cartaz de divulgação do filme <i>The Jazz Singer</i>	38
Figura 13: trecho de HQ mostrando exemplo de <i>mímesis</i> do tipo <i>gitaigo</i>	39
Figura 14: trecho de HQ mostrando exemplo de <i>mímesis</i> do tipo <i>gijogo</i>	40
Figura 15: exemplo de recordatório com narrador onisciente.....	41
Figura 16: exemplo de recordatório com narrador-personagem.....	41
Figura 17: página mostrando sequência narrativa sem o uso de sarjetas.....	44
Figura 18: sarjetas e quadros utilizado de forma não tradicional.....	45
Figura 19: ação dos personagens sem a utilização de sarjetas.....	45
Figura 20: quadrinhos silenciosos que não são “cinéticos”.....	48
Figura 21: quadrinhos do projeto <i>Silent Comics</i> , da artista Ileana Surducan.....	49
Figura 22: páginas com vestígios do silêncio fundante em evidência.....	50
Figura 23: sarjeta como elipse e vestígio do silêncio fundante.....	51
Figura 24: comparação de enquadramentos.....	52
Figura 25: silenciamento do narrador na HQ <i>Wolverine Noir</i>	54
Figura 26: narrador em recordatório de <i>A Liga Extraordinária</i>	54
Figura 27: exemplo de cenário em história do Surfista Prateado.....	55
Figura 28: silenciamento do espaço em trecho de <i>Fade Out – Suicídio Sem Dor</i>	56
Figura 29: silenciamento do mostrador em <i>Sandman</i>	57
Figura 30: sequência sem balões em <i>Saga</i>	58
Figura 31: balões sem texto em <i>Quase Nada</i>	58
Figura 32: balões com reticências em <i>Bakuman</i>	59

Figura 33: trecho da HQ <i>Monstros</i> , de Gustavo Duarte.....	59
Figura 34: trecho do mangá <i>Gon</i> , de Masashi Tanaka.....	60
Figura 35: páginas de HQ com o personagem Trovão Negro.....	60
Figura 36: página da HQ <i>O Gosto do Cloro</i> , de Bastien Vivès.....	61
Figura 37: páginas “silenciosas” de <i>Incredible Hulk Vol 2 #35</i>	61
Figura 38: trechos de <i>Night of The Stalker</i> , HQ do Batman.....	62
Figura 39: silenciamento do mostrador na tirinha <i>Os Balões</i>	63
Figura 40: silenciamento do tempo e transição aspecto-a-aspecto em <i>Slam Dunk</i>	64
Figura 41: capas de HQs de suspense e terror da Entertainment Comics.....	67
Figura 42: capa do livro <i>Seduction of the Innocent</i> , de Fredric Wertham.....	68
Figura 43: selo do Comics Code Authority.....	72
Figura 44: trechos de edição da série <i>História e Glória da Dinastia Pato</i>	76
Figura 45: capa de <i>No Retiro</i> , “catecismo” de Carlos Zéfiro.....	77
Figura 46: capa da revista <i>Green Lantern/Green Arrow #86</i>	79
Figura 47: trecho da HQ <i>Amazing Spider-Man #97</i>	79

Sumário

Introdução.....	13
1. O silêncio.....	15
1.1 Silêncio e sua posição	15
1.1.1 Relações entre o silêncio e as linguagens	16
1.1.2 Imagens: o mostrar como categorização do silêncio	20
1.2 Formas do silêncio: o fundante	21
1.3 A política do silêncio: o silenciamento	22
1.3.1 A política do silêncio: o silêncio constitutivo.....	23
1.3.2 A política do silêncio: o silêncio local.....	23
2. A gramática dos quadrinhos	25
2.1 De quadro em quadro se faz uma HQ.....	25
2.2 Olha quem está falando: balões e advento dos quadrinhos.....	27
2.3 Lendo pensamentos: um outro tipo de balão.....	34
2.4 “Plunct!, Plact!, Zum!”: quebrando o silêncio com as onomatopeias.....	35
2.5 “Enquanto isso...”: narrador, mostrador e artrólogo	40
2.6 Sarjeta: a pista de dança entre visível e invisível.....	42
2.7 De onde viemos e para onde vamos	46
3. O silêncio nas histórias em quadrinhos	47
3.1 Silêncio fundante nos quadrinhos e o duplo papel da sarjeta.....	50
3.2 A política do silêncio nos quadrinhos	51
3.2.1 O silêncio constitutivo nos quadrinhos.....	52
3.2.1.1 O silêncio do narrador	53
3.2.1.2 O silêncio do espaço, um silenciamento parcial do mostrador	55
3.2.1.3 O silêncio do mostrador	56
3.2.1.4 O silêncio do personagem	57

3.2.1.5 O silêncio do tempo.....	63
3.2.1.6 Concluindo o silêncio constitutivo	64
3.3 O silêncio local nos quadrinhos	65
3.3.1 Rascunho do silenciamento: o caminho para o Comics Code Authority	65
3.3.2 Um regulamento silenciador	70
3.3.3 O silêncio do código reverbera no Brasil.....	73
3.3.3.1 Patos silenciados no Brasil	75
3.3.3.2 A sacanagem nacional rompendo o silêncio	76
3.3.4 O silêncio local enfraquece com o tempo	78
Considerações Finais	81
Referências Bibliográficas.....	85

Introdução

Histórias em quadrinhos, ou HQs como são popularmente conhecidas no Brasil, são um tipo de mídia, arte e linguagem cujo advento não possui um marco certo. Diferentes autores discorrem sobre onde e quando os quadrinhos nasceram. Apesar das divergências em relação ao início da linguagem dos quadrinhos, estudos afirmam que as HQs possuem uma linguagem autônoma.

As histórias em quadrinhos se popularizaram nos jornais, cresceram nas revistas, ganharam seus encadernados e hoje possuem espaço garantido em bancas de revistas, nas estantes de livrarias e de amantes da leitura, nos sites de financiamento coletivo, blogs e redes sociais. A linguagem quadrinística é presente e emulada em outras linguagens. É possível ver elementos da gramática das HQs, como os balões de fala, em peças publicitárias, nas galerias de arte e nos filmes. Hoje, parte considerável da indústria cinematográfica hollywoodiana tem como inspiração histórias em quadrinhos para elaborar seus enredos milionários. Quadrinhos são adaptados para livros, jogos, peças e musicais, e, por sua vez, também traz adaptações de outras mídias para a sua linguagem. O presente estudo tem por objetivo aprofundar os quadrinhos em outro espaço, o dos estudos acadêmicos.

Procuramos colocar dois assuntos em intersecção: silêncio e histórias em quadrinhos. A motivação para esse trabalho vem do interesse em conhecer mais as possibilidades dessa linguagem relativamente nova e muitas vezes considerada como subcategoria de outras linguagens, como a Literatura e o Cinema. Em comparação com os demais campos artísticos e midiáticos, as HQs possuem um número reduzido de trabalhos acadêmicos sobre sua linguagem, apesar do crescimento contínuo dessas pesquisas, com direito a eventos especialmente dedicados a esse assunto. Além disso, independente de qual linguagem seja estudada, a relação dos meios com o silêncio é uma interação também pouco visada. Chegamos então às dúvidas que serviram de ponto de partida para o estudo: como o silêncio está presente nos quadrinhos? Como ele é representado? Como ele interfere na linguagem quadrinística? Esses são alguns dos questionamentos que as páginas seguintes pretendem responder.

O silêncio possui diferentes formas, e, para analisá-lo sob um espectro amplo de visões, procuramos em trabalhos da Psicologia, das Artes e da Linguística conceitos fundamentais para a pesquisa. No entanto, foi na obra de Orlandi sobre silêncio que esse

trabalho mais se focou. Do lado dos quadrinhos, utilizamos nomes como Eisner, McCloud, Barbieri, Ramos, Cagnin, Moya e Gonçalo Júnior.

A amostra de quadrinhos utilizada no estudo é ampla. Devido às várias possibilidades de manifestações do silêncio na linguagem quadrinística, houve grande dificuldade de encontrar um único objeto para atrelar à análise. Portanto, ao se propor estudar a linguagem dos quadrinhos, exemplos de diferentes fontes foram utilizados, desde os mangás japoneses aos comics americanos, passando por quadrinhos brasileiros, europeus e webcomics.

O primeiro capítulo do estudo aborda o silêncio, seu conceito e suas diferentes formas na linguagem, subdividindo-se em silêncio fundante e a política do silêncio, esta que por si se subdivide em silêncio constitutivo e silêncio local.

No segundo capítulo, abordamos a gramática quadrinística e os elementos das HQs que se relacionam com o silêncio. Trazendo à tona visões de autores conhecidos do ramo no Brasil e no mundo, explicamos as partes da linguagem dos quadrinhos que sejam interessantes para entender, posteriormente, como o silêncio “funciona” no interior das HQs.

Para finalizar essa jornada, no terceiro capítulo analisamos as formas do silêncio no interior da narrativa gráfica, como o silêncio fundante pode ser vislumbrado nas páginas de quadrinhos e como os silêncios constitutivo e local estão presentes, não somente na gramática das HQs, mas também em seu processo evolutivo e histórico.

1. O silêncio

O presente estudo tem como foco a análise da linguagem das histórias em quadrinhos e sua relação com os diversos espectros do silêncio, uma explanação mais do que necessária sobre o que há para além da linguagem quadrinhística. As interações de linguagem-silêncio são relações até o momento pouco estudadas, e, no campo dos quadrinhos, esse binômio é ainda menos explorado.

Para um melhor entendimento do que é silêncio, esse primeiro capítulo irá apresentar alguns detalhes e citações relacionados a esse conceito. Para isso, utilizaremos principalmente o estudo da autora Eni Puccinelli Orlandi, além da colaboração de textos de outros estudiosos das áreas de Comunicação, Música, Linguística e Psicologia.

1.1 Silêncio e sua posição

Há milhares de anos, os primeiros *homo sapiens* gruniam para remeter, aos outros e a si, emoções, objetos, animais, situações. Era o começo da linguagem, processo de categorização e limitação dos sentidos. Essa limitação não era conhecida não era conhecida até então, devido às múltiplas possibilidades que o silêncio encerrava, pois no silêncio existiam muitos sentidos.

Na atual sociedade supervalorizadora da informações do som, baseada em palavras, notícias, imagens e objetividades, existe um lugar subestimado deixado para a pesquisa do silêncio. O silêncio possui muito mais sentidos do que dita o senso comum, tais como torturante, limitador, sem sentido. “O silêncio foi relegado a uma posição secundária como excrecência, como o resto da linguagem” (ORLANDI, 1997, p. 12).

Para Valente:

O silêncio essencial é a morte: o corpo sem vida produz sons (ainda discretos), mas seus ouvidos não ouvem. Isso talvez explique, em certa medida, a rejeição do homem ocidental pelo silêncio. Para fazer calar o silêncio e afastar a ideia de morte, o homem ocidental se cerca de sons (VALENTE, 1999, p.53).

No campo da Psicanálise, Peres afirma que abordar “o silêncio de forma afirmativa e não reativa é retirá-lo do campo transcendente, da falta, da ausência e da privação e situá-lo no plano da imanência, ou, se quisermos, da causa imanente”

(PERES, 2009, p. 161). No entanto, o silêncio é anterior à linguagem, possui uma relação íntima com ela, é sempre a direção que ela toma, cedo ou tarde. O silêncio, em si, significa. Ele sobrevive sem linguagem, porém a linguagem não sobrevive sem ele.

A efemeridade do silêncio dificultam o estudo e as denominações, sendo permitido a nós apenas observar e discorrer sobre sua semitransparência. Para Orlandi:

O silêncio não é diretamente observável e no entanto ele não é o vazio, mesmo do ponto de vista da percepção: nós o sentimos, ele está 'lá' (no sorriso da Gioconda, no amarelo de Van Gogh, nas grandes extensões, nas pausas). (ORLANDI, 1997, p. 47)

Nós somos “feitos de sons de silêncio, basta ter sensibilidade afetiva para apreciá-los” (PERES, 2009, p. 169). Organizá-lo é deixar de tê-lo como silêncio. É categorizá-lo, é transformá-lo em linguagem, ou seja, quebrar o silêncio. Como uma forma de visualizar a imensidão e as características do silêncio, Orlandi faz um paralelo entre ele e o mar:

O mar: incalculável, disperso, profundo, imóvel em seu movimento monótono, do qual as ondas são as frestas que o tornam visível. Imagem. (...) Como para o mar, é na profundidade, no silêncio, que está o real sentido. As ondas são apenas o seu ruído, suas bordas (limites), seu movimento periférico (palavras). (ORLANDI, 1997, p. 35)

É prudente diferenciar os papéis que silêncio e linguagem possuem entre si, para não cometer deslizes de interpretação, nem falhas no estudo em questão.

1.1.1 Relações entre o silêncio e as linguagens

Assumimos que “todo dizer é uma relação fundamental com o não-dizer” (ORLANDI, 1997, p. 12). É do silêncio que vem a linguagem, pois todo discurso advém de um momento de espera e de recato, onde as ideias se alinham. “Sempre se diz a partir do silêncio” (idem, p. 23).

O silêncio possui um caráter de significação amplo e selvagem, e a linguagem categoriza isso. Para Orlandi:

“(…) se a linguagem é categorização do silêncio, isto é, ela produz sedentarização dos sentidos, as palavras representam já uma disciplinarização

do 'selvagem' do silêncio. Assim a produção verbal serve para a administração (gestão) do sentido". (idem, p. 55)

Uma falha comum ao se pensar o silêncio é vê-lo como oposto do som. No entanto, eles se alinham, afinal "o som e o silêncio não formam necessariamente um dicotomia, mas sim, uma continuidade" (PERES, 2009, p.158). É do silêncio que vem o som e para onde vai o som, e mesmo, entre os sons, há silêncios. Afinal, o "ruído não 'faz' sentido, antes no seu desfazer se empenha. Para que a música se erga e seja audível, o fundo tem de ser feito de silêncio" (CUNHA, 2001, p. 1).

Ambientando o conceito de ruído, Valente afirma que "(...) toda mensagem parte de uma fonte (emissor) para um destino (receptor), através de um meio (canal)" (VALENTE, 1999, p. 51). Ele é interferência e "por estar quase sempre presente na comunicação, o ruído acaba por funcionar como um telão de fundo sobre o qual as mensagens se transmitem" (idem, p.52). Portanto, o silêncio é plano em que a mensagem se destaca e torna sua forma mais definida e inteligível, enquanto o ruído se movimenta no sentido contrário.

A música, linguagem que se utiliza do som para se movimentar, tem uma relação necessária com o silêncio para ser o que é, vide que "o silêncio é matéria-prima da música, um construto tão importante como qualquer outro parâmetro" (idem, p. 53). A música se ergue do silêncio, finda-se no silêncio e possui pausas, resquícios do silêncio que dão ritmo à peça musical. Pausas que, inclusive, são representadas graficamente nas partituras.

Tipos de silencios empleados en música

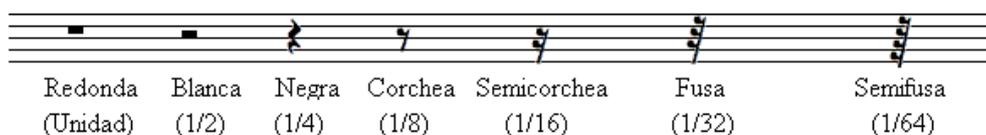


Figura 1: Representações do silêncio em uma partitura musical.

Fonte: Wikipedia. Disponível em < [http://es.wikipedia.org/wiki/Silencio_\(m%C3%BAsica\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Silencio_(m%C3%BAsica))>

Na relação entre fala e silêncio, Orlandi aponta que a "fala divide o silêncio. Organiza-o. O silêncio é disperso e a fala é voltada para a unicidade e as entidades

discretas. Formas. Segmentos visíveis e funcionais que tornam a significação calculável.” (ORLANDI, 1997, p. 34). Há de se diferenciar aqui também os conceitos de fala e de discurso, apesar de ambos se relacionarem com o silêncio. Segundo Orlandi:

(...) o discurso não é a fala, isto é, uma forma individual concreta de habitar a abstração da língua. Ele não tem esse caráter ‘antropológico’. Os discursos estão duplamente determinados: de um lado, pelas formações ideológicas que relacionam os discursos a formações discursivas definidas e, de outro, pela autonomia relativa da língua. (idem, p. 22)

Da visão categorizante da linguagem, é comum imaginar o silêncio como lugar etéreo onde nada significa, nada acontece. No entanto, “a linguagem implica silêncio, este, por sua vez, é o não-dito no interior da linguagem. Não é o nada, não é o vazio sem história. É silêncio significante” (idem, p. 23). Mais que o nada, o silêncio é ambiente de significações múltiplas, como afirma Dantas:

O silêncio é sentido, ele não é vazio de significado; uma pessoa que não está falando, uma página em branco não estão esvaziadas de sentido, elas querem dizer alguma coisa, no entanto é necessário um contexto ou um lugar em que essa lacuna, esse branco signifiquem alguma coisa: uma pessoa que está calada num hospital, numa conferência ou ouvindo alguém falar transmite sentidos como 'respeito ao espaço', 'atenção ao que está sendo pronunciado' ou 'codificando uma resposta para o interlocutor'. (DANTAS, 2000, p. 3)

Deve se fazer uma diferenciação entre silêncio e implícito. Apesar de ambos os conceitos fazerem parte do campo do não-dizer, a relação que ambos possuem com o dizer revela suas formas. No final das contas, “o silêncio não tem uma relação com o dizer para significar: o sentido do silêncio não deriva do sentido das palavras” (ORLANDI, 1997, p. 68). O implícito domestica o sentido do não-dito semanticamente. O silêncio, por sua vez, significa por si só. O silêncio é. Sobre o implícito, Mello aponta:

Poderíamos dizer que o ‘não-dito’ é, na verdade, o ‘não-ouvido’. Seria o correspondente ao paradoxo do invisível. Se há realmente o invisível como podemos saber de sua existência? É claro que o invisível existe, é visível e está por todo lado. Podemos vê-lo o tempo todo, se temos a disposição interior que nos permite vê-lo. Poderíamos dizer, entretanto, que se o não-dito é dito, ele é raramente dito com palavras. (MELLO, 2006, p. 2591)

Citando o escritor e diplomata francês J. de Bourbon Busset, Orlandi afirma que o silêncio não é a ausência total de palavras, “ele é o que há entre as palavras, entre as notas de música, entre as linhas, entre os astros, entre os seres” (ORLANDI, 1997, p.

70). Vislumbramos aqui o silêncio e seu papel como fundante na linguagem artística. É silêncio que ressalta as notas musicais, é silêncio que ressalta o traço do artista. Afinal, “o silêncio está para o som assim como a tela está para o pintor” (VALENTE, 1999, p. 86).

Ainda no campo da música, o silêncio se mostra como elemento importante e surpreendente da linguagem, potencializando o efeito sonoro e criando uma miríade de possibilidades inclusive quando o som se finda. Para Schafer:

O silêncio é a característica mais cheia de possibilidades da música. Mesmo quando cai depois de um som, reverbera com o que foi esse som e essa reverberação continua até que outro som o desaloje ou ele se perca na memória. Logo, indistintamente, o silêncio soa (SCHAFER apud VALENTE, 1999, p.87)

Percebe-se que muito foi dito e analisado sobre o silêncio em linguagens como a cinematográfica e a musical. No segundo capítulo desse estudo, daremos início à análise dos quadrinhos como uma linguagem que possui similaridades com outras linguagens artísticas, tomando por base o estudo do italiano Daniele Barbieri.

Diferente do que dita o senso comum, o silêncio não pode ser reduzido à ausência de palavras, afinal, as próprias palavras possuem silêncio. Segundo Orlandi, as “palavras são cheias, ou melhor, são carregadas de silêncio. Não se pode excluí-lo das palavras assim como não se pode, por outro lado, recuperar o sentido do silêncio só pela verbalização” (idem, p. 69). O conceito de palavras que silenciam será melhor explorado no ponto sobre silêncio constitutivo.

A significação, como movimento, é feita no silêncio. Há de se calar e pensar sobre determinado assunto que é posto em discussão. Pausas entre as palavras, tanto faladas, quanto escritas, são essenciais para que o entendimento da mensagem seja efetivo. É no retorno ao silêncio que argumentos e pontos de vista se alinham. O silêncio significa, não é residência do nada, “ele é o tecido intersticial que põe em relevo os signos” (idem, p.70). Para Mello:

O silêncio pode ser (...) um tempo de preparação, de eco e também receptáculo dos prolongamentos dos sentidos. Aquilo que não é dito, não é exposto, permite, às vezes, àquele que se cala, refletir sobre sua opinião, repensar suas atitudes. Quanto tempo separa uma fala da outra? Quanto tempo dura esse silêncio? Impossível saber. O tempo de um suspiro, de um piscar de olhos, de um jogo de ombros, de alguns passos ou uma eternidade. (MELLO, 2006, p. 2.591)

Além do movimento, mudança e constância se encontram e se cruzam indistintamente no silêncio. O silêncio é “o intervalo pleno de possíveis que separa duas palavras proferidas: a espera, o mais rico e mais frágil de todos os estados... o silêncio é iminência” (ORLANDI, 1997, p.70). No silêncio, mora a multiplicidade dos sentidos.

1.1.2 Imagens: o mostrar como categorização do silêncio

Há uma linha tênue entre o mostrar e o falar, pois, no campo do visível, há também o silêncio. O “silêncio impõe o que deve apenas ser da ordem do olhar: a ocultação” (CUNHA, 2001, p. 1). Se de um lado podemos ter o binômio falar-calar, do outro temos o mostrar-ocultar. Palavras e imagens, por desocultarem sentidos e ideias, serão consideradas igualmente categorizadoras do silêncio, por serem elementos linguísticos. Logo, a “imagem é entendida como representação imitativo-figurativo, como cópia de alguma coisa. A possibilidade de formar um código e de construir mensagens lhe dá o estatuto de signo” (CAGNIN, 1975, p. 32).

Palavras e imagens se relacionam na linguagem abordada nesse trabalho: os quadrinhos. Para McCloud, quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada” (MCCLLOUD, 1995, p. 9). Ou seja, junção de representações ilustradas com palavras que se completam ao formar uma história, ou, uma “arte sequencial” (EISNER, 2008, p. 10).

De tal forma como “as palavras são cheias de sentidos a não se dizer” (ORLANDI, 1997. P.14), as imagens também o são. O ver depende do contexto tal como o ler ou o ouvir. Como dito anteriormente, o invisível existe da mesma forma que o não-ouvido. O silêncio envolve as imagens, antecede elas, é o fim delas e está dentro delas. Palavra e imagem possuem poder de significação semelhantes, no sentido em que a “palavra torna visível, resgatando do silêncio” (CUNHA, 2001, p. 1). É a palavra que desoculta, que nos faz ver, ter uma ideia do algo que está sendo dito ou escrito, apesar do seu alto grau de abstração. Para McCloud, as “palavras são a maior abstração de todas” (MCCLLOUD, 1995, p. 47), face à objetividade que as imagens trazem. É com a junção da abstração das palavras com a objetividade das ilustrações, que a linguagem quadrinhística carrega seu significado, afinal “em todos os aspectos, os quadrinhos são a arte do invisível” (idem, p.136). Para McCloud:

As figuras podem induzir sensações fortes no leitor, mas também podem carecer da especificidade das palavras. As palavras, por outro lado, oferecem essa especificidade, mas não contem a carga emocional imediata das figuras, dependendo de um efeito cumulativo gradual” (idem, p. 135)

Como dito anteriormente, som e silêncio não formam uma dicotomia, e sim uma completude. Isso se aplica nas diversas formas de linguagem. Na história do Cinema, por exemplo, imagem e silêncio se reúnem e se complementam nos filmes mudos. Como aponta Manzano:

Ao analisarmos a história do cinema ‘mudo’, não é rara, quando nos deparamos com determinados filmes, sairmos com a impressão de termos assistido ao filme com grande sonoridade, um filme que, embora fosse ‘mudo’, sugeriu vários sons. Isto se explicaria pelo fato de, ao desenvolver uma gramática própria, o cinema ‘mudo’ teria desenvolvido mecanismos para compensar a ausência do som. (MANZANO, 2010, p. 22)

Em relação ao silêncio, “a palavra imprime-se no contínuo significativo do silêncio o marca, o segmenta e o distingue em sentidos discretos, constituindo um tempo (tempus) no movimento contínuo (aerum) dos sentidos no silêncio” (ORLANDI, 1997, p. 25). Em relação à página em branco, os quadros da narrativa também constituem um tempo no movimento contínuo.

1.2 Formas do silêncio: o fundante

Tal como as palavras são múltiplas, “os silêncios também o são” (ORLANDI, 1997, p. 29). Há o silêncio da contemplação, o da tristeza, o da alegria, o da reflexão, o da disciplina, o do esquecimento. O silêncio é fundador. Como dito anteriormente, ele é um contínuo significativo, o “lugar” onde a linguagem significa. O silêncio está entre as palavras, as atravessa, é o princípio e o fim. Dessa relação, temos que “a linguagem é passagem incessante das palavras ao silêncio e do silêncio às palavras” (idem, p. 72).

Sempre presente, o silêncio é o “lugar” no qual a linguagem significa. A própria linguagem possui incompletudes, pois, caso a linguagem fosse completa, não haveria silêncio. Seguindo essa perspectiva, a linguagem seria excessivamente cheia e, conseqüentemente, muito seria dito sem sentido. Por exemplo, ao puramente descrever o momento de uma mulher atravessar a rua, não se precisa de descrições quanto a sua roupa, o seu modo de vida, ou o seu estado emocional. Para descrever a ação de uma

mulher que atravessa a rua, basta focarmos na ação, silenciando diversos outros aspectos desnecessários à abordagem.

Segundo esta perspectiva, a busca da completude da linguagem – o que implicaria a ausência de silêncio – leva à falta de sentido pelo muito-cheio, mesmo se, do ponto de vista estritamente sintático, há gramaticalidade. Exemplo: ‘A mulher que eu vi que tinha um livro que era amarelo que tinha comprado para seu primo que morava ao lado... (idem, p. 71).

Para o sujeito alinhar-se com o discurso pretendido, ele necessita fazer um pacto com o silêncio, mesmo que de forma inconsciente. Afinal, “o sujeito tem necessidade de silêncio, um silêncio que é fundamento necessário ao sentido que ele reinstaura falando” (idem, p. 13). O silêncio fundador funciona dessa forma, presente ao redor e no meio da linguagem, como espaço de significação. A própria linguagem é um movimento, uma travessia constante e ininterrupta entre silêncio e palavras, palavras e silêncio. No caso dos quadrinhos, entre palavras, imagens e silêncios.

Do silêncio fundante é que se ergue a linguagem, logo, o silêncio potencializa sons, imagens, movimentos e demais textos. Em sua pesquisa sobre o silêncio atrelado a consultas psicanalíticas, Peres afirma que, nos momentos de silêncio instaurados entre analista e analisado, “qualquer observação casual do analista, qualquer gesto ou movimento pode significar muito, assumindo uma importância muito além de qualquer coisa que realmente tivesse pretendido” (PERES, 2009, p. 162).

1.3 A política do silêncio: o silenciamento

Comunicar-se é uma constante mudança entre estados de silêncio e fala (ou amostragem e não-amostragem, no caso das linguagens visuais). Os quadrinhos nos levam para “uma dança silenciosa do que é visto e não visto” (MCCLLOUD, p. 92). Diferente do caráter fundador do silêncio, um *continuum* significante, a política do silêncio acontece no momento de categorização, ou seja, das formações da linguagem, na relação do dizer e do não-dizer. É uma espécie de borracha que procurar apagar os sentidos para além do sentido escolhido para o discurso.

A política do silêncio é um recorte, uma forma de diferenciação entre o que se diz e o que não se diz, enquanto o silêncio fundador não possui distinções. Para Orlandi, “a política do silêncio se define pelo fato de que ao dizer algo apagamos

necessariamente outros sentidos possíveis, mas indesejáveis, em uma situação discursiva dada”. (ORLANDI, 1997, p. 75). A política do silêncio se divide em duas categorias: o silêncio constitutivo e o silêncio local. Ambos possuem características importantes para o estudo da linguagem que esse estudo possui como objeto.

1.3.1 A política do silêncio: o silêncio constitutivo

Como anteriormente explanado, o silêncio muitas vezes se confunde com o implícito devido a certas similaridades superficiais, tais como a ausência de palavras (ou imagens), o espaço de significação etc. O silêncio constitutivo se instaura, no entanto, para impedir a possibilidade da criação de um conteúdo implícito, ele se instala no antiimplícito, “se diz ‘x’ para não (deixar) dizer ‘y’” (idem, 76).

Para evitar mal entendidos, evitar cacofonias, impedir duplos sentidos, o silêncio constitutivo se apresenta como estratégia discursiva, é implementado como limite, como borda do dizer. É uma espécie de força interna do sujeito que se apresenta para impedir o mal entendido exterior a ele. A própria nomeação de um objeto ou situação exclui (ou procura excluir) outras possibilidades de interpretação. Para Orlandi, podemos “dizer, generalizando, que toda denominação apaga necessariamente outros sentidos possíveis, o que mostra que o dizer e o silenciamento são inseparáveis: contradição inscrita nas próprias palavras” (idem, p. 76).

Como o silêncio constitutivo é natural e constantemente utilizado na produção discursiva cotidiana, seus melindres podem não ser facilmente reconhecidos. No entanto, o outro lado da política do silêncio se mostra mais evidente: o silêncio local. Uma das formas mais conhecidas desse tipo de silêncio é a censura.

1.3.2 A política do silêncio: o silêncio local

O silêncio local é representado pela interdição do dizer. Como dito anteriormente, o silêncio constitutivo se apresenta como uma força no caminho interno-externo do sujeito. No silêncio local, a força se move no caminho externo-interno. Nos quadrinhos, o autor chega a calar diferentes estilos de narrativas para que diferentes órgãos censores

não os ataquem. Temos exemplos disso tanto na indústria americana quanto na brasileira. Essa relação quadrinhos-censura será estudada posteriormente.

Com a censura, o sujeito tem a possibilidade de dizer, mas não o diz por ser proibido, “não se pode dizer o que se pode dizer” (ORLANDI, 1997, p. 79). A censura proíbe o discurso, no entanto, cala também muito mais. Com a censura, procura-se silenciar, portanto, palavra (ou imagem), discurso, sujeito e sentido. Para Orlandi:

A censura (...) é a interdição da inscrição do sujeito em formações discursivas determinadas, isto é, proibem-se certos sentidos porque se impede o sujeito de ocupar certos lugares, certas posições. Se se considera que o dizível define-se pelo conjunto de formações discursivas em suas relações, a censura intervém a cada vez que se impede o sujeito de circular em certas regiões determinadas pelas suas diferentes posições. Como a identidade é um movimento, afeta-se assim esse movimento. Desse modo, impede-se que o sujeito, na relação com o dizível, se identifique com certas regiões do dizer pelas quais ele se representa como (socialmente) responsável, como autor. (ORLANDI, 1997, p. 107)

Na história das histórias em quadrinhos, vemos as forças do silêncio local agindo. A figura do psicólogo Fredric Wertham é uma das mais representativas em meio à censura dos quadrinhos, esfriando um momento de efusiva ebulição criativa no mercado estadunidense de comics. No Brasil, além da influência do psicólogo supracitado, ditaduras políticas influenciaram o conteúdo e silenciaram discursos de autores brasileiros. O silêncio local nos quadrinhos será melhor explorado nos capítulos seguintes.

2. A gramática dos quadrinhos

Como dito anteriormente, o presente estudo não procura traçar uma linha divisória entre silêncio e som, como se ambos estivessem formassem uma dicotomia. Inicialmente, entendendo as representações do som nos quadrinhos, procuraremos adentrar o campo do silêncio, mais amplo e mais etéreo que o mundo dos balões e onomatopeias quadrinhísticas. Reutilizando a metáfora de Eni Orlandi, vamos vislumbrar as ondas (palavras e imagens) para, posteriormente, adentrar no mar (silêncio). Este capítulo irá se focar em todos os elementos quadrinísticos que tem ligação com as formas do silêncio explanadas no capítulo anterior, não somente os elementos que procuram representar som ou ruídos.

A chamada linguagem dos quadrinhos é um amálgama de diversas linguagens presentes em diferentes tipos de artes. Ramos se utiliza dos argumentos do teórico Daniele Barbieri¹ e afirma que “os quadrinhos dialogam com recursos da ilustração, da caricatura, da pintura, da fotografia, da parte gráfica, da música e da poesia, da narrativa, do teatro e do cinema” (RAMOS, 2012, p. 18).

2.1 De quadro em quadro, se faz uma HQ

Um dos elementos mais importantes para a narrativa gráfica pode ser encontrado própria nomenclatura da linguagem no Brasil. No Japão, temos o mangá; nos Estados Unidos, os comics; já no Brasil, temos a história em quadrinhos. Como uma fotografia, os quadrinhos que desocultam o desenrolar da narrativa possuem importante papel para a gramática quadrinhística. Para Eisner:

A função fundamental dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos. (EISNER, 1989, p. 38)

Para Ramos:

¹ Em *Los Lenguajes del Cómic*, Daniele Barbieri se debruça sobre as diferentes fontes de linguagem das quais o quadrinho bebe, das artes puramente imagéticas (pintura, fotografia, ilustração, caricatura), passando pelas de temporalidade e ritmo (poesia, música, narrativa) e pelas que prezam pela união de temporalidade e imagens (teatro, cinema, animação).

Agrupam-se cenário, personagens, fragmentos do espaço e do tempo. Tudo é encapsulado dentro de um conjunto de linhas, formando um retângulo, quadrado, esfera ou outro formato. Os desenhistas criam nesse espaço uma ‘síntese coerente e representativa da realidade’, segundo diz Fresnault-Deruelle. É isso o que se entende por quadrinho. (RAMOS, 2012, p.89)

À linha que delimita o enquadramento, dá-se o nome de requadro (EISNER, 1989), e ele agrega significado à cena representada em seu interior. Diferentes formatos de quadro procuram causar diferentes percepções de uma cena. Os contornos da cena podem, inclusive, ser elipsados. Isso “vai depender muito da intenção do artista e do espaço físico utilizado para produzir a história” (RAMOS, 2012, p. 91). Sobre requadro, Eisner afirma:

O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história em si. Ele pode expressar algo como a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo. O propósito do requadro não é estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. (EISNER, 1989, p. 46)



Figura 2: Além dos tradicionais quadros e retângulos, alguns requadros do trecho acima possuem formato arredondado, remetendo à visão que o personagem possui através de seu binóculo.

Fonte: CHAYKIN, Howard e BERNET, Jordi. *Bleacate in Batman Preto e Branco Edição 4*. São Paulo: Panini, 2004.



Figura 3: Na página de Eisner, não há requadros, mas a passagem de tempo e de ação é sugerida pelas imagens em sequência.

Fonte: EISNER, Will. *Pequenos Milagres*. São Paulo: Devir, 2006.

Como pode ser apreendido até esse momento, o uso dos elementos que constituem a gramática dos quadrinhos é deliberado e se vincula às inúmeras percepções que os artistas querem passar com sua obra. Um dos elementos mais utilizados nas HQs e cuja aparição nas histórias impressas significa, para muitos autores, o marco inicial dessa linguagem, é uma representação do som.

2.2 Olha quem está falando: balões e advento dos quadrinhos

Os quadrinhos nascem da fusão de inúmeros elementos de diferentes artes, mas, em si, as HQs são sim uma linguagem autônoma. E grande parte disso se deve a um elemento que quebra o silêncio dos personagens no interior de uma narrativa gráfica: o balão.

Uma das principais características criativas dos quadrinhos, o balão – de formato ligeiramente circular, retangular etc., cujo interior encerra diálogos, ideias, pensamentos ou ruídos – começou a aparecer por volta de 1900, embora seja antigo em outras manifestações artísticas (*Le bois protat* data de 1370), sem se verificar em sua pré-histórias (as tapeçarias de Bayeux) ou proto-história (as *Imagens de Epinal*, as criações de Rudolph Töpffer, Wilhelm Busch etc.). (CIRNE, 1970, p.15)



Figura 4: Do lado esquerdo, *Le bois protat*, um bloco de madeira com gravações que formam um estampa, que pode ser vista do lado direito. É considerado o bloco com gravações mais antigo do Ocidente, datado entre os anos 1370 e 1380. Da boca de um dos personagens, sai um filactete, um ancestral dos balões de fala.

Fonte: FALIU, Odile. Le “Bois Protat”, le plus ancien bois gravé connu dans le monde occidental. Disponível em <<http://blog.bnf.fr/10ans-et-apres/index.php/2008/12/29/le-bois-protat-le-plus-ancien-bois-grave-connu-dans-le-monde-occidental/>>

É importante ressaltar o balão como uma representação gráfica da fala, afinal a fala é sonora. No fim das contas, “o balão é uma instigante visualização espacial do som” (CIRNE, 1970, p. 16). Para Fresnault-Deruelle, os balões “preenchem a dupla função da comunicação entre os personagens e do autor para com o leitor (a fábula e a história estão inextricavelmente misturadas)” (FRESNAULT-DERUELLE in HELBO, 1980, p.125). Em seu livro *A Leitura dos Quadrinhos*, Ramos aponta conceitos de diversos autores sobre os balões nas HQs:

- balão é conceituado por Eisner como ‘o recipiente do texto-diálogo proferido pelo emissor’;
- para Acevedo, ‘é uma convenção própria da história em quadrinhos que serve para integrar à vinheta o discurso ou o pensamento dos personagens’;
- segundo Cagnin, ‘é o elemento que indica o diálogo entre os personagens e introduz o discurso direto na sequência narrativa’;
- para Vergueiro, é uma forma de indicar ao leitor a mensagem ‘eu estou falando’;
- Fresnault-Deruelle afirma que é o ‘espaço dentro do qual se trancrevem as palavras proferidas pelos protagonistas’;
- Eguti o define como ‘um espaço onde são escritas as palavras proferidas pelas diversas personagens’; a autora acrescenta que o balão apresenta ‘diferentes formatos indicando a fala entre as personagens por meio de diálogo direto e do diálogo interior’. (RAMOS, 2012, p.32)

Outro elemento importante da formação do balão é o apêndice. Ele é “uma extensão do balão que se projeta na direção do personagem” (idem, 2012, p.43). A utilização desse elemento junto ao balão “inibe – mas não impede – a utilização de verbos *discendi*, travessões ou aspas, próprios de textos narrativos” (idem, 2012, p. 43-44). É o apêndice que evidencia qual personagem está falando, quebrando o silêncio. Como o uso de certos elementos quadrinísticos são deliberados, há casos em que o apêndice é ocultado para gerar determinado efeito. No exemplo adiante, vemos exemplos de apêndice sendo utilizados e suprimidos, como no segundo quadro, em que a fala do personagem se torna um texto “em off” da cena ali enquadrada.



Figura 5: Os apêndices identificam qual personagem é responsável pela “fala” presente naquele balão.

Fonte: CAFAGGI, Vitor. *Valente #130*. Disponível em <<http://punyparker.blogspot.com.br/>>

Discutir sobre o silêncio nas histórias em quadrinhos é algo até certo ponto paradoxal, vide que a utilização dos primeiros balões de fala em HQs são vistos por muitos como o momento inicial no qual os quadrinhos passaram a ser quadrinhos de fato. No entanto, representações gráficas de sons são muito mais antigas do que o considerado primeiro quadrinho. Diferentes trabalhos, desde a Idade Média, possuem representações gráficas referentes a sons advindos de personagens ilustrados sobre um material qualquer (tapeçaria, papel, dentre outros), como pode ser visto na imagem a seguir.

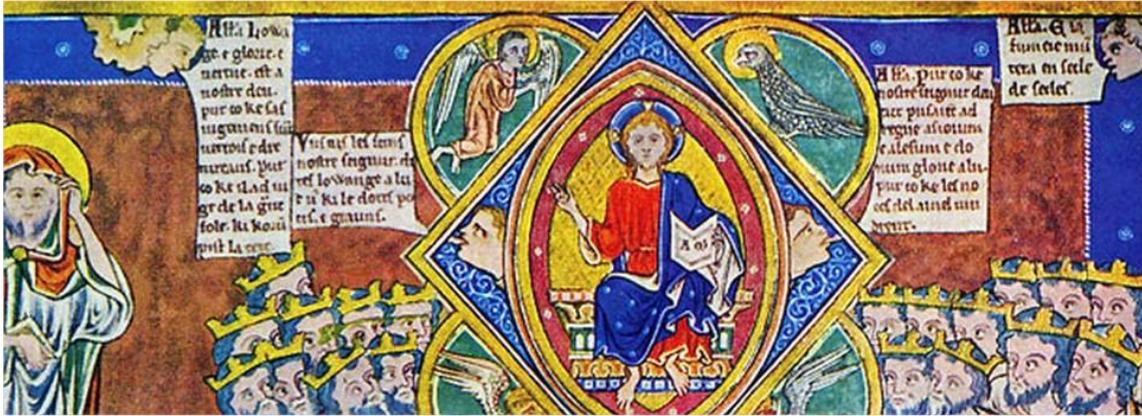


Figura 6: Detalhe da pintura *Christ of the Apocalypse*, de 1220, de autor desconhecido, onde podem ser vistas representações gráficas de diálogos similares ao que veríamos nos quadrinhos, com balões e apêndice, algumas centenas de anos depois.

Englischer Meister um 1220: Der Christus der Apokalypse. Disponível em:
<http://www.zeno.org/nid/20004007018>

Somente com a produção em larga escala das HQs no final do século XIX, no entanto, esse recurso gráfico de representação do som tornou-se parte da gramática das histórias em quadrinhos, nas páginas jornalísticas de outrora. Foi a expansão “da imprensa americana, a luta Pulitzer vs. Randolph Hearst (vulgo *Citizen Kane*), que os suplementos dominicais coloridos surgiram, acompanhando os jornais” (MOYA, 1977, p.35). Sobre essa reprodução em larga escala, Oliveira afirma:

Uma página de história em quadrinhos não é mais que um desenho, como qualquer outro, que só poderá ser visto por uma minoria de pessoas, se não for mecanicamente reproduzido nos milhares de exemplares, de que se compõe uma edição de revista. (OLIVEIRA, 1975, 261)

Sobre o panorama que se mostrou um berço rico para o início da produção de quadrinhos, Cirne aponta:

O fato é que, em meados do século que viu o nascimento da fotografia e do cinema, assim como a instauração da Comuna de Paris e a do impressionismo na pintura - além do Manifesto Comunista de Marx e Engels -, as condições editoriais para o aparecimento dos quadrinhos já estavam dadas, no bojo da revolução industrial e das novas conquistas tecnológicas no campo específico da impressão tipográfica. (CIRNE, 2002, p. 11)

Moya, no artigo *Era Uma Vez um Menino Amarelo*, presente na pioneira coletânea nacional de artigos sobre quadrinhos *Shazam!*, aponta o Yellow Kid, criado por Richard Fenton Outcault em 1895, como um dos primeiros personagens desse início da indústria quadrinhística.

Mantendo a tradição das charges políticas, o camisolão do Kid exibia frases panfletárias ou cômicas a cada quadrinho. Seus amigos viviam em Hogan’s

Alley, típica favela (slum) nova-iorquina. A anarquia do Menino e sua turma era contra o establishment. (MOYA, 1977, p.37)

Richard Felton Outcault, ilustrador que criou em 1895 o personagem Yellow Kid, o Menino Amarelo, foi um dos primeiros a traduzir o discurso direto do personagem em elementos gráficos, inicialmente na grande camisola do menino amarelo. Posteriormente, os textos foram utilizados em balões de fala.



Figura 7: Os balões e os textos escritos na camisola do Menino Amarelo se intercalam.

OUTCAULT, Richard Felton. *The Yellow Kid and His New Phonograph*. Imagem disponível em http://xroads.virginia.edu/~ma04/wood/ykid/imagehtml/yk_phonograph.htm

Há muitas divergências sobre quem foi o primeiro artista a fazer quadrinhos e a utilizar o balão. Alguns autores apontam até mesmo a influência econômica estadunidense como a responsável pela proliferação da ideia de que o Yellow Kid é o marco inicial das HQs, visto que outros artistas ao redor do mundo se aventuravam na narrativa gráfica desde antes de Outcault. Carvalho aponta:

Feio, vivendo em um cortiço e com histórias visualmente pouco agradáveis, o Garoto Amarelo despertava a antipatia de muitos leitores. Ainda assim, usando seu poder econômico, os EUA conseguiram estabelecer em boa parte do mundo ocidental, ‘por convenção’, que o personagem é o marco inicial das histórias em quadrinhos, o que levou diversos países – entre os quais o Brasil – a comemorarem um século de existência desse tipo de mídia em 1995. (CARVALHO, 2006, p.24)

O questionamento se Yellow Kid é ou não o pioneiro irrelevante para o presente estudo, mas é importante apontá-lo como um dos primeiros a utilizar elementos gráficos

como o balão ou mesmo textos escritos em uma camiseta para quebrar o silêncio verbal de um personagem.

Outro autor cuja análise é relevante para entender esse período inicial de experimentação quadrinhística é o pintor Wilhelm Busch, criador de *Max und Moritz - Eine Bubengeschichte in sieben Streichen*, um dos precursores da linguagem das HQs, que aliava texto e imagens em suas histórias. Outro nome importante desse período é o do americano Winsor McCay, criador de *Little Nemo in Slumberland*, que inovou a narrativa gráfica, mostrando aventuras curtas que se passavam em um universo onírico, além de trazer técnicas inovadoras de mostraçãõ, chegando a “antever o uso de lentes de grande abertura (do cinema)” (MOYA, 1977, p.39).

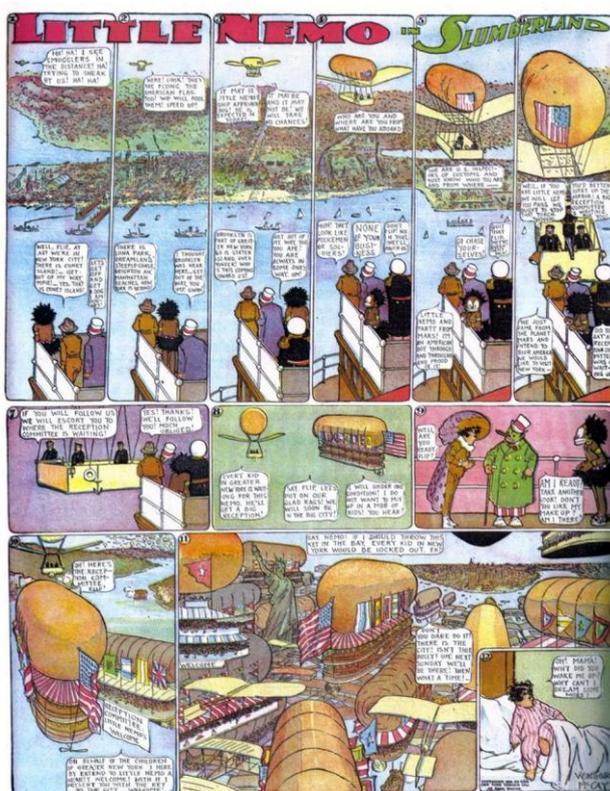


Figura 8: Utilizando-se das possibilidades que os sonhos podiam trazer à sua narrativa, Winsor McCay inovou na linguagem quadrinhística logo no início do século XX, criando técnicas e adiantando enquadramentos que o cinema só conseguiria realizar anos depois.

Fonte: TAYLOR, Rio Aubry. *Little Nemo: 1904-1915*. Disponível em <http://schulzlibrary.wordpress.com/tag/little-nemo-in-slumberland/>>

O ítalo-brasileiro Angelo Agostini também foi um dos precursores da linguagem dos quadrinhos no mundo. Desde meados do século XIX, suas narrativas gráficas

traziam legendas ou utilizavam exclusivamente imagens, dispensando dessa forma o uso de texto.

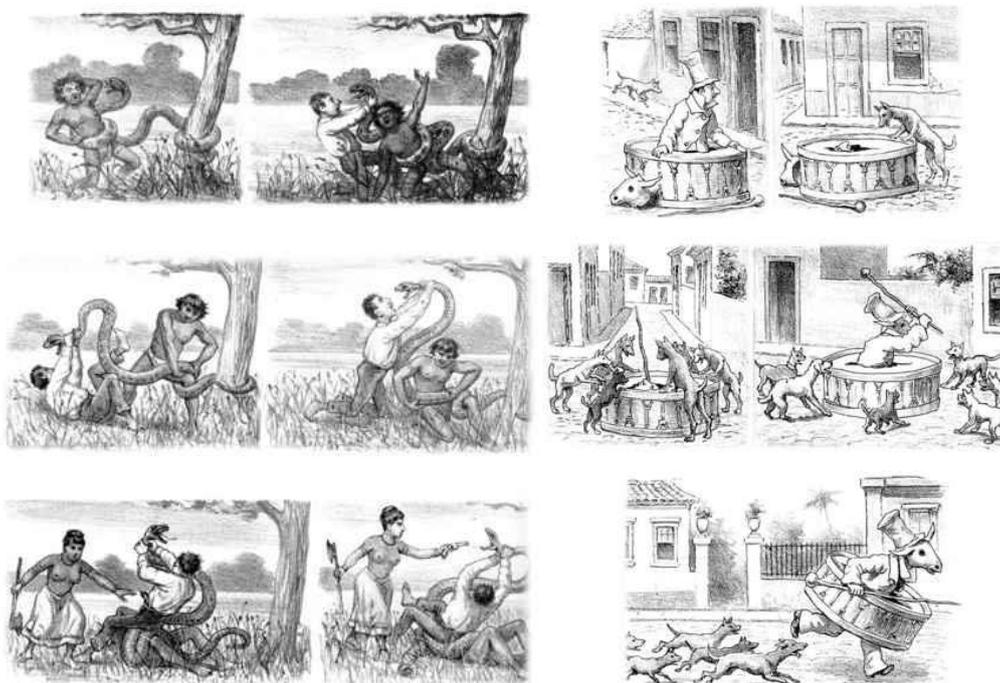


Figura 9: Em *As Aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte*, de 1869 (à esquerda) e *As Aventuras de Zé Caipora*, de 1883 (à direita), Agostini omite qualquer forma de texto, deixando as imagens contarem uma história por si só.

AGOSTINI, Angelo in ALVES, Bruno. Hoje *Se Comemora O Dia Do Quadrinho Nacional*. Disponível em <<http://macaxeirageral.net.br/2008/01/30/hoje-se-comemora-o-dia-do-quadrinho-nacional/>>

Sobre a indústria de quadrinhos no Brasil² e esse período de produção de narrativas gráficas sem balão e com legenda, Júnior afirma:

O Brasil não tinha tradição de publicar histórias em quadrinhos até a viagem de Adolfo Aizen aos Estados Unidos em 1933, apesar da impressionante força da charge e caricatura na imprensa diária desde a segunda metade do século anterior. De forma curiosa, porém, o país foi um dos pioneiros no mundo a adotar a narrativa ilustrada em sequência, muito semelhante aos quadrinhos de hoje com a diferença principal de que as primeiras histórias não traziam balões, mas legendas embaixo de cada quadro. (JÚNIOR, 2004, p. 47)

No entanto, até hoje, o balão de fala e outros componentes gráficos de representação sonora são considerados os principais elementos da gramática quadrinhística. Para Cirne, “o balão, o ruído onomatopaico e o ritmo visual constituem

² Em sua citação, Júnior (2004) fala sobre Adolfo Aizen, um dos nomes mais importantes da indústria quadrinhística nacional. Ex-empregado do jornal *O Globo*, Aizen foi o fundador do *Suplemento Juvenil*, publicação lançada em 1934 e que trazia grandes sucessos do mercado americano de quadrinhos para o público nacional, tais como *Mandrake*, *Tarzan* e *Flash Gordon*.

os elementos fundamentais de uma possível estética dos comics” (1970, p. 15). Percebe-se, como dito anteriormente, que o estudo da relação entre silêncio e quadrinhos é essencialmente paradoxal, afinal, o som é bastante presente nas páginas das HQs.

2.3 Lendo pensamentos: um outro tipo de balão

O balão de pensamento não representa som, mas uma interiorização do pensamento de determinado personagem, “indica pensamento” (RAMOS, 2012, p.37). Ramos se debruça sobre o assunto e aponta o elemento quadrinístico como representação de um monólogo:

É comum ver o pensamento de um personagem descrito em palavras ou flagrá-lo falando em voz alta, tendo a si mesmo como interlocutor. O primeiro caso seria um monólogo, não compartilhado com outras pessoas. O segundo, uma situação de solilóquio. A distinção é muito pertinente. Pensar em algo é diferente de ficar falando sozinho em voz alta. (idem, p.33)

Sobre a forma e o que o balão de pensamento representa para a narrativa, Cagnin afirma:

No balão-pensamento, a linha de contorno é irregular, ondulada, quebrada ou de pequenos arcos ligados. O apêndice é formado por pequenas bolhas ou nuvenznhas que saem do alto da cabeça do persante.

(...) enquanto o balão-fala representa o diálogo mantido entre os personagens, o balão-pensamento é uma informação exclusiva para o leitor e pode ser considerado como uma intromissão do narrador dentro da personagem, de um narrador onisciente, que lê até o pensamento dos seus heróis (CAGNIN, 1975, p. 121-122)

Cagnin fala de “narrador”. Posteriormente, ainda nesse capítulo, discutiremos sobre a adequação ou inadequação desse termo em se tratando de uma linguagem que não é somente verbal, como os quadrinhos.

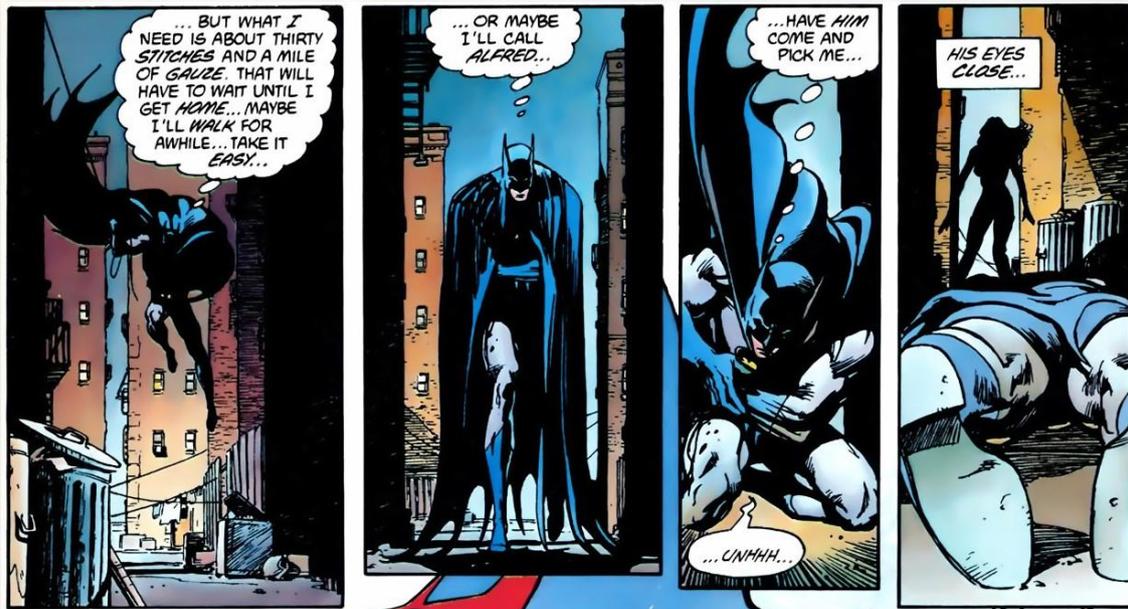


Figura 10: Na imagem acima, os pensamentos de Batman são mostrados em balões, uma intromissão no personagem.

Fonte da imagem: BARR, Mike W. *Batman: Son of the Demon*. Nova Iorque: DC Comics, 1987.

O balão de pensamento, dentro da narrativa, não rompe o silêncio do personagem, não tem como pretensão transformar em texto e imagem sons. Esse tipo de balão é o espaço em que pode-se evidenciar as digressões internas de cada personagem, suas opiniões e visões de mundo. Não é um elemento que procura emular a sonorização, mas sim a introspecção do personagem.

2.4 “Plunct!, Plact!, Zum!”: quebrando o silêncio com as onomatopeias

Além dos balões de fala que quebram o silêncio, “proferidos” pelos personagens nas páginas das histórias em quadrinhos, outro elemento de representação sonora, presente há anos na indústria quadrinística - e, antes dela, na literatura, na música e em conversações - se mostra importante para esse estudo: a onomatopeia. Sob a perspectiva dos quadrinhos, Cirne afirma:

O ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro é visual. Isto porque, diante do papel em branco, os desenhistas estão sempre à procura de novas expressões gráficas, e o efeito de buum ou de um crash – quando relacionado de modo conflitante com a imagem – é, antes de mais nada, plástico. (CIRNE, 1970, p. 20)

Como na música “Carimbador Maluco”, do artista Raul Seixas e que dá nome a esta parte do capítulo, as onomatopeias são representações linguísticas, formas visuais,

de um determinado som. São criações, e, muitas vezes, convenções, de como um som pode ser representado por palavras. Essa característica advém desde a etimologia da palavra, que vem “do grego Onomatopiia (ação de imitar uma palavra por imitação do som – ou criação de palavras)” (AIZEN, 1977, p. 270).

Em seu artigo presente no livro *Shazam!*, Naumin Aizen faz uma análise complexa das onomatopeias nos quadrinhos, sob perspectivas estruturais, linguísticas, estilísticas, dentre outras. Das definições sobre onomatopeias presentes no artigo de Aizen, utilizaremos a seguinte, exposta pelo linguista Joaquim Mattoso Câmara Jr.:

Vocábulo que procura reproduzir determinado ruído, constituindo-se com fonemas da língua, que pelo efeito acústico dão melhor impressão desse ruído. Não se trata, portanto, de imitação fiel e direta do ruído, mas da sua interpretação aproximada com os meios que a língua oferece. (CÂMARA JR. apud AIZEN, 1977, p. 271)

Aizen (1977) afirma que, muitos anos antes das HQs, as onomatopeias já existiam, “tanto em escritores antigos (Gil Vicente) quanto em modernos, e na linguagem infantil e no tupi antigo” (idem, p. 288). Nos quadrinhos, no entanto, essa representação alcança novos níveis, dependendo da estilização que cada artista propõe a seu trabalho. Alguns não utilizam essa estratégia; outros, usam aos montes.



Figura 11: A estilização de palavras constituem o poder de representação sonora das onomatopeias nas HQs, aproximando o texto da imagem.

Fonte: MILLER, Frank. *Batman: O Cavaleiro das Trevas – Edição Definitiva*. Barueri: Panini Books, 2011.

Em suma, quadrinhos possuem duas formas de códigos simbólicos (LUYTEN, 2001): linguagem escrita e imagem. A maioria das onomatopeias nas narrativas gráficas aproximam esses dois signos no estilo do artista: são palavras que possuem modificações estilísticas no desenho para compor, fazer parte da cena. Para Ramos:

As onomatopeias podem estar dentro ou fora dos balões. Nas duas situações, o aspecto visual da letra utilizada pode indicar expressividades diferentes. Sua cor, tamanho, formato e até prolongamento adquirem valores expressivos distintos dentro do contexto em que é produzida. (RAMOS, 2012, p. 81)

Para Aizen, o grande catalisador do uso das onomatopeias nos quadrinhos foi a concorrência com o cinema hollywoodiano que teve seu boom no final da década de 1920 e no começo da de 1930:

A história em quadrinhos (...) vai buscar na trilha sonora cinematográfica mais um elemento que possa dar uma maior movimentação, exprimindo sons e ruídos que não podiam figurar nos diálogos (balões): o bater de uma porta, o tiro de uma arma de fogo etc. (AIZEN, 1977, p. 291)

Em seu livro *Os Cantos da Voz*, Valente traça um histórico da gravação do som em produções sonoras ou audiovisuais e aponta que foi em 1926 que foram produzidos os “primeiros filmes de curta-metragem sonoros (concertos, basicamente)” (VALENTE, 1999, p.55). Sadoul narra a história do cinema até o considerado, por ele e outros autores, o primeiro longa metragem sonoro, *The Jazz Singer*, que estreou em 6 de outubro de 1927:

Em desespero de causa, a Western dirigiu-se aos Irmãos Warner, cuja companhia, bastante secundária, acabara de comprar, ao mesmo tempo que os resquícios da velha Vitagraph³, um modesto circuito de cerca de quinze cinemas. Os produtores ficaram seduzidos por um processo que lhes permitia substituir as orquestras dos seus cinemas por alto-falantes. (...) Reunindo seus últimos capitais, os Warner contraram Al Jolson, célebre ator de music-hall, e encarregaram o obscuro Alan Crossland de dirigi-lo. O roteiro (...) contava como um pobre cantor judeu alcançava a glória, com pretexto para recheiar o filme com músicas e canções de êxito. O filme foi um triunfo. Ante tais resultados, Hollywood põe-se em busca de patentes sonoras (SADOUL in MANZANO, 2012, p. 85-86)

³ Comprada pela Warner Bros em 1925, a Vitagraph foi fundada no fim do século XIX e foi uma das maiores produtoras de filmes dos Estados Unidos no início do século XX.



Figura 12: Cartaz de divulgação do filme *The Jazz Singer*, considerado o primeiro filme de longa duração com som sincronizado.

Fonte: KARM, Bob. *Motion Picture History, 84 year ago today*. Disponível em <<http://pdxretro.com/2011/10/motion-picture-history-84-years-ago-today/>>

Para Luyten, as onomatopeias apareceram com força na linguagem quadrinhística devido à concorrência iniciada com um outro meio de comunicação, que além das imagens socializava também o som:

Foi com o aparecimento da televisão, a partir de 1943, que a onomatopeia tornou-se mais poderosa nos comics. Esse novo veículo de comunicação mediática mudou completamente o sistema de difusão, e os quadrinhos sentiram necessidade de enfrentar seu novo concorrente. Nesse mesmo período os quadrinhos se reestruturaram em revistas, especialmente apresentando histórias de super-heróis. Portanto, contra esse confronto com a TV – que oferecia dinamismo, entretenimento, humor sem que as pessoas precisassem sair de casa – os quadrinhos tiveram que aumentar seu tamanho, seu impacto e oferecer mais vibração e dinamismo para a ação. As onomatopeias foram, sem dúvida, a solução mágica encontrada pelos artistas, principalmente para aqueles que sempre estiveram buscando novas soluções gráficas. (LUYTEN, 2001, p. 176)

Tomando por base as citações anteriores, pode-se perceber que as onomatopeias tornaram-se elementos ainda mais importantes na gramática quadrinhística devido à sonorização de outros meios de comunicação: o cinema e a TV. As onomatopeias e os balões adaptaram o audiovisual para o verbo-visual.

Há ainda um outro gênero de representação nos quadrinhos, similares às onomatopeias, que não pretendem representar sons, mas descrever ações mostradas nos

quadrinhos, como uma maneira de dar ênfase às ações acontecidas em determinada cena. Luyten afirma:

(...) há a inclusão da categoria denominada de *mímesis*, que é definida como palavras que expressam, em termos descritivos e simbólicos, os estados ou condições de seres animados ou inanimados, assim como mudanças, fenômenos, movimentos, crescimentos de árvores e plantas na natureza. (idem, p. 181)

Luyten (idem) apresenta os termos utilizados para descrever as onomatopeias e as *mímesis* usadas nos quadrinhos nipônicos, os mangás. No caso das onomatopeias, tem a *giseigo*, onomatopeia que simula o som de uma voz humana ou animal (por exemplo, *kyan-kyan*, que simula o uivo de um cachorro), e a *giongo*, que simula um ruído de algo inanimado (como *karan-karan*, som de madeira ou metal batendo em outro objeto duro). Por outro lado, as *mímesis* se dividem em *gitaigo*, que não expressa um som, mas uma modificação de aparência (por exemplo, *moku-moku*, que quer dizer “avolumar-se”); e a *gijogo*, que transmite sentimentos humanos (como *kusa-kusa*, que significa “deprimido”). Logo, no estudo de Luyten, mostra-se que onomatopeias e *mímesis* são conceitos diferentes que, no entanto, são utilizados de maneira coordenada no interior da narrativa gráfica, expressando sons e características da forma que o autor do quadrinho optar.



Figura 13: A palavra “ESTICA!” não representa som, mas enfatiza a ação, o que caracteriza *mímesis* do tipo *gitaigo*, evidenciando mudança na aparência.

MANGO, Ricardo. VAN. Disponível em
<<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=562632870445544&set=a.559614377414060.1073741832.473500172692148&type=1&theater>>



Figura 14: A palavra “IMPRUDÊNCIA” transmite sentimento humano, caracterizando mimesis do tipo gijogo.

Fonte: SAKAKIBARA, Misuki. *Tiger & Bunny 1*. São Paulo: Panini, 2013.

As representações do som tem papel importante na gramática quadrinhística. O desafio de trazer mais dinamismo e interatividade levou os quadrinhos a trazerem do cinema, da música e de outras mídias sonoras elementos que representassem ruídos e barulhos. E a narração existe nos quadrinhos? Nessa mídia verbo-visual, há espaço para o narrador?

2.5 “Enquanto isso...”: narrador, mostrador e artrólogo.

Recordatório é um espaço dedicado a textos exteriores proferidos por uma instância para além da cena mostrada no quadrinho em questão, seja descrevendo, explicando ou subvertendo o que está sendo mostrado. Alguns autores denominam esse elemento da gramática quadrinhística como legenda. São eles que “estabelecem a sequência de ação, interligando cenas a acontecimentos” (MELO apud MOYA, 1977, p. 289). A legenda é o espaço dedicado ao narrador. Ramos demonstra diferentes conceituações teóricas da legenda:

Para Vergueiro, a legenda aparece no canto superior do quadrinho, antes da fala dos personagens, para representar ‘a voz do narrador onisciente’. Eguti tem leitura semelhante: seria a narração de alguém externo à ação, em que ‘o narrador é onisciente e os verbos apresentam-se em terceira pessoa’

Cagnin vê o recurso normalmente no extremo superior da vinheta, pois é onde se dá início a leitura. Afirma, no entanto que pode ocupar uma faixa num quadrinho ou até mesmo a vinheta inteira. (RAMOS, 2012, p. 49-50)

No entanto, como o próprio Ramos aponta, “não é apenas o narrador onisciente que tem direito ao uso da legenda. O narrador-personagem também pode se apropriar do recurso”. (idem, p.50).



Figura 15: No trecho acima, o recordatório vem no canto superior esquerdo dos quadinhos, acrescentando informação cedida por um narrador onisciente à cena.

Fonte: BARKS, Carl. *O melhor da Disney: As obras completas de Carl Barks*. São Paulo: Abril, 2005.

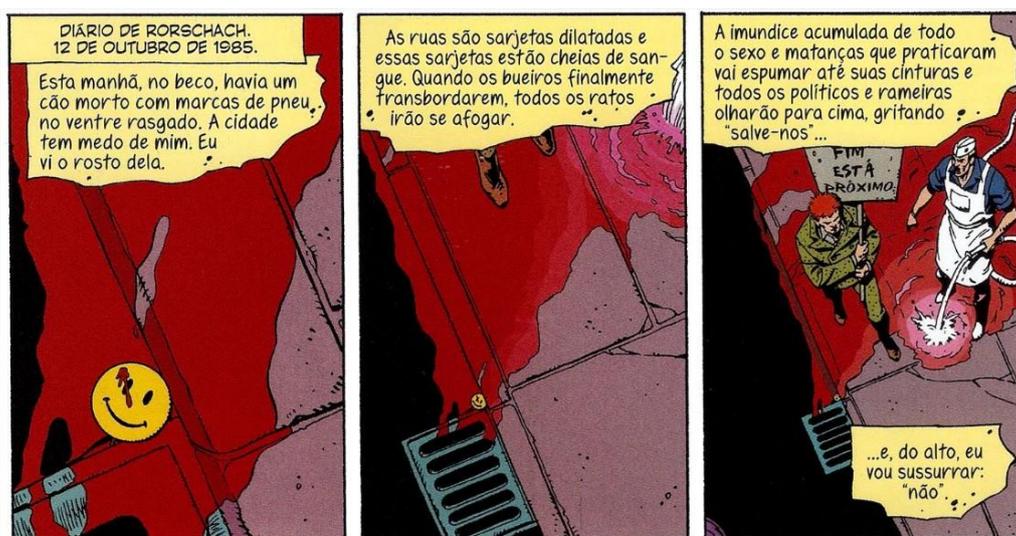


Figura 16: Logo nos primeiros quadros de *Watchmen*, somos apresentados a um dos personagens da história em forma de personagem-narrador.

Fonte: MOORE, Alan e GIBBONS, Dave. *Watchmen – Edição Definitiva*. Barueri: Panini Books, 2011.

A visualização exclusiva do narrador como “construtor” de uma história em quadrinhos leva a uma dificuldade conceitual, como aponta Lucas:

(...) a manutenção do termo “narrador” nas HQs implica uma complicação: no texto verbal, o narrador é tanto uma instância enunciativa fundamental quanto uma personagem (homodiegética ou heterodiegética); nos quadrinhos, o narrador verbal é uma possibilidade narratológica diegética, nunca uma necessidade (LUCAS, 2012, p.2)

As histórias em quadrinhos, além do narrador, possuem outras instâncias “onipotentes” que fazem a história se desenrolar? A passagem de quadro a quadro, a ação de mostrar personagens, cenas, diálogos, onomatopeias e outros elementos quadrinhísticos em uma história em quadrinhos é feita exclusivamente pela instância do narrador? Segundo Lucas, se embasando nos conceitos do pesquisador francês Thierry Groensteen, procurar uma forma narratológica que sirva para diferentes linguagens é errôneo:

Ao descrever de uma narratologia geral e válida para todas as formas de expressão, ele (Groensteen) pondera que os quadrinhos são um dispositivo enunciativo particular e uma configuração narratológica singular (como ocorre em qualquer meio), o que o leva a propor (acertadamente) que a mostração gráfica (cujos quadros ocupam uma página e são percebidos simultaneamente no espaço) é distinta da mostração fílmica (cujos planos se desenvolvem sequencialmente ao longo do tempo). (LUCAS, 2013, p.5)

O que há além do narrador? Citando Groensteen, Lucas continua:

Groensteen pondera a existência de uma instância enunciativa última responsável pela seleção e organização de todas as informações (do recitante e do mostrador) que compõem a narrativa quadrinística. Para ele, recitante e mostrador exercem apenas por delegação parte de suas prerrogativas. Tendo em vista o que ele mesmo havia sugerido antes, acaba por propor a noção de artrólogo (*arthrologue*, ou seja, o mestre das articulações) para essa instância narrativa quadrinística que articula enunciados verbais e visuais. (LUCAS, 2012, p. 11)

Tomaremos por base o conceito de artrólogo, mostrador e narrador para melhor desenvolver o raciocínio de silenciamento no interior da narrativa gráfica. O silêncio, como explanado anteriormente, possui uma relação constante e direta com o dizer. Todo dizer é uma relação com o não-dizer, e essa dicotomia pode ser estendida para o plano do mostrar/ocultar (ORLANDO, 1997). Segundo as premissas do silêncio constitutivo, falar/mostrar é calar/ocultar outras infinitas possibilidades de discurso. É nesse momento da produção quadrinística que o artrólogo se mostra como “instância superior”. Essa análise, ligada à linguagem quadrinística, será realizada posteriormente nesse estudo.

2. 6 Sarjeta: a pista de dança entre visível e invisível

Uma série de quadros, um após o outro. As histórias em quadrinhos entretêm leitores das mais diversas idades com a ilusão de que aqueles quadrinhos deliberadamente

postos sobre a folha em branco são ligados entre si. Uma ilusão que prende a atenção e leva o leitor do começo ao fim de uma página. Uma ilusão que o faz ver os quadrinhos em particular como parte de um todo, que é a história. Para Cirne:

A estesia dos comics não se limita ao quadro bem desenhado, cujo plano seja capaz de revelar um perfeito enquadramento. É necessário que haja uma dinâmica estrutural entre todos os quadros, criando movimento e ações formais.

(...) Evidentemente, não estamos falando de um movimento físico (o cinema, a arte cinética), mas de um movimento aparente (...). (CIRNE, 1975, p.25)

Para McCloud, esse “fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo, tem um nome. Ele é chamado de conclusão” (MCCLLOUD, p.63, 1995). O autor afirma que os quadrinhos são uma forma de mídia que utiliza a conclusão como nenhuma outra, que torna o público colaborador consciente e voluntário e que utiliza a conclusão como “agente de mudança, tempo e movimento” (idem, p.65, 1995). No fim das contas, “quadrinho é conclusão” (idem, p.67). É no espaço entre quadros que as mudanças, o tempo e o movimento virtualmente acontecem. Em seu artigo *United Colors of Branco* no blog da editora *Companhia das Letras*, o jornalista, escritor e autor da graphic novel *Campo em Branco*, Emilio Fraia, afirma:

Escrever (ler) um livro é diferente de fazer (ver) um filme que é diferente de encenar (assistir a) uma peça. A máquina da graphic novel também tem seus parafusos próprios. Nela, para além do enredo, o que se quer dizer está no traço, nos enquadramentos, no tamanho e na disposição dos quadros (que puxa o leitor de um desenho a outro), no processo de virar páginas, na interação das cores. E nos espaços em branco — há uma sintaxe muito particular, e é ela que vai determinar o ritmo, o foco narrativo, o tom e produzir significados e dialogar com a trama. (FRAIA, 2013)

Chamaremos o espaço entre os quadros de sarjeta, termo amplamente utilizado no mercado e nos estudos das histórias em quadrinhos. Para McCloud:

Apesar da denominação grosseira, a sarjeta é responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos! É aqui, no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia. Nada é visto entre os dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá! (MCCLLOUD, p.66)

As sarjetas representam a elipse, ou seja, a retirada de informação para que a narrativa se desenrole da forma que o artrólogo achar mais representativa para a história. Apresentaremos outro papel da sarjeta posteriormente em nosso estudo. Para Ramos:

Pode-se deduzir, que, entre as vinhetas, há um processo de economia de imagens (colocam-se as cenas mais relevantes) e de inferência de informações. Independentemente do corte feito ou de a elipse ser pequena ou grande, haverá uma sequência narrativa entre um antes e um depois (RAMOS, 2012, p. 148)

Sobre elipse, Cagnin afirma:

Entre um quadrinho e outro fica um vazio que deve ser preenchido pelo leitor. O vazio pode subentender diversos momentos, ou ainda, o que é muito comum, ações diferentes. A elipse é bastante usada quer por questão de economia no processo de comunicação, quer como recurso técnico-narrativo para criar suspense, graça etc. (CAGNIN, 1975, p.163)

No entanto, nas histórias em quadrinhos, as elipses acontecem independente da utilização de sarjetas, fazendo que a passagem de tempo seja sustentada através de outros elementos da gramática quadrinhística. A sarjeta não precisa necessariamente existir para que a ilusão de passagem de tempo aconteça, ou mesmo ela pode ser utilizada de formas não tradicionais para conquistar novas percepções no leitor.



Figura 17: No quadro à direita, a ação de aterrissagem da personagem é mostrada em momentos diferentes, sem a utilização de sarjetas.

Fonte: GILLEN, Kieron. *Young Avengers #1*. Disponível em
<http://mattwilsoncolors.blogspot.com.br/2012_12_01_archive.html>

A HQ We3, de Grant Morrison e Frank Quitely, é um exemplo de experimentação elíptica. No conteúdo extra da edição definitiva da história, Grant Morrison afirma que procurou utilizar os elementos quadrinhísticos, como as sarjetas,

como simulação da percepção temporal dos animais protagonistas da narrativa, como pode ser visto abaixo.



Figura 18: Sarjetas e quadros utilizado de forma não tradicional para mexer com a percepção do leitor.

Fonte: MORRISON, Grant. *We3 – Instinto de Sobrevivência*. Barueri: Panini Books, 2012.

Em *Death – The Time of Your Life*, de Neil Gaiman, Chris Bachalo e Mark Buckingham, uma personagem monologa enquanto passeia por um ambiente onírico. A ilusão da passagem de tempo na cena se realiza devido à disposição dos personagens, dos balões de fala, dos apêndices e do design da página. Sarjetas não são utilizadas.



Figura 19: Na primeira parte da página, não há utilização de sarjeta dividindo as ações dos personagens.

Fonte: GAIMAN, Neil. *Death – The Time of Your Life*. Nova Iorque: DC Comics, 1996.

Com ou sem sarjeta, a narrativa gráfica se baseia na fragmentação do tempo e do espaço, resultando em momentos dissociados e recortados (MCCLLOUD, 1995, p.67)

nas páginas. No entanto, “a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada” (idem). As HQs exigem do leitor dedicação e poder conclusivo para que a história em quadrinhos seja devidamente contada. É um pacto contínuo entre autor e leitor, evidenciado e reiterado a cada novo quadro, a cada nova sarjeta. Uma espécie de contrato assinado em silêncio.

2. 7 De onde viemos e para onde vamos

Por em dúvida a afirmação de que o marco inicial dos quadrinhos é a criação do balão de fala ou a utilização de outros símbolos gráficos que representam som, como as onomatopeias, é uma questão importante reiterada por esse estudo. Quais paradigmas podem se estabelecer sobre uma forma de narrativa cujo momento do advento é considerado como tal, historicamente, devido a um elemento gráfico (balão de fala) que, posteriormente, veio a ser suprimido deliberadamente pelos mais diversos autores? Qual o início real dos quadrinhos? Seria mesmo junto ao advento dos balões mesmo muitas histórias atualmente não utilizem elementos representativos do som em sua composição? Atualmente, histórias sem balões ou onomatopeias podem ser consideradas quadrinhos? Se sim, as narrativas gráficas anteriores ao uso dos balões não podem ser consideradas quadrinhos também, como a obra de Agostini?

Da mesma forma que outras linguagens artísticas, tais como o Cinema, o Teatro ou a Literatura, os Quadrinhos possuem seu advento mais como um processo do que com um marco. É uma questão que deve ser pesquisada e posteriormente analisada em outro estudo.

Com balões, onomatopeias e legendas, retornando à citação de Orlandi no primeiro capítulo, o silêncio nos quadrinhos também foi deixado em uma posição secundária, tanto em questões de produção quanto de estudos, salvos alguns exemplos pontuais. Nesse capítulo, avistamos as ondas (palavras e imagens). Agora é o momento de adentrar no mar (silêncio). No próximo capítulo, veremos o que há de silêncio fundante e política de silêncio na linguagem dos quadrinhos.

3. O silêncio nas histórias em quadrinhos

Nesse capítulo, iremos analisar a presença do silêncio e suas representações no interior da gramática dos quadrinhos. Percebemos, em nossa pesquisa, que diversos autores exploram o silêncio nos quadrinhos, seja na forma de personagens em silêncio, seja em sequências narrativas sem onomatopeias. Iremos analisar os apontamentos de diferentes autores. Para Eisner:

As imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certo refinamento por parte do leitor (ou espectador). A experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor (EISNER, 1989, p.21)

Segundo o mesmo autor, em outro de seus estudos, as passagens “silenciosas” nos quadrinhos permitem “que o narrador use passagens sem texto de maneira bem-sucedida” (EISNER, 2008, p.65). A essa narrativa gráfica sem balões, ele dá o nome de “história cinética” (idem) e é eficaz quando “o leitor se envolve com a história e está familiarizado com o ritmo e a ação” (idem). Intercalar quadrinhos com e sem texto “permite que a mente do leitor descanse do ‘som’ dos textos e das onomatopeias”⁴ (ARDITO, 2010, p.56).

Para Eisner, a “ausência de qualquer diálogo para reforçar a ação (dos personagens) serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum” (EISNER, 1989, p.16). Como visto anteriormente, no trabalho de Barbieri (1998), os quadrinhos possuem nuances de outras linguagens em sua gramática, como a pintura, a literatura e o teatro. Falando sobre dramaturgia teatral, Palottini traz a reflexão do dramaturgo Pierce Baker sobre ação física, mental e inação:

Pode-se despertar emoção no espectador pela mera ação física, desde que esta desenvolva a história, ou mostre melhor um personagem, ou faça as duas coisas; pode-se conseguir a mesma coisa pela ação mental, desde que bem acompanhada pelo público; e até pela inação, se a caracterização e o diálogo forem de boa qualidade. (PALOTTINI, 1988, p. 37)

⁴ “(...) permite que la mente del lector descanse del ‘sonido’ de los textos e onomatopeyas” (ARDITO, 2010, p.56). Tradução do autor da presente monografia.

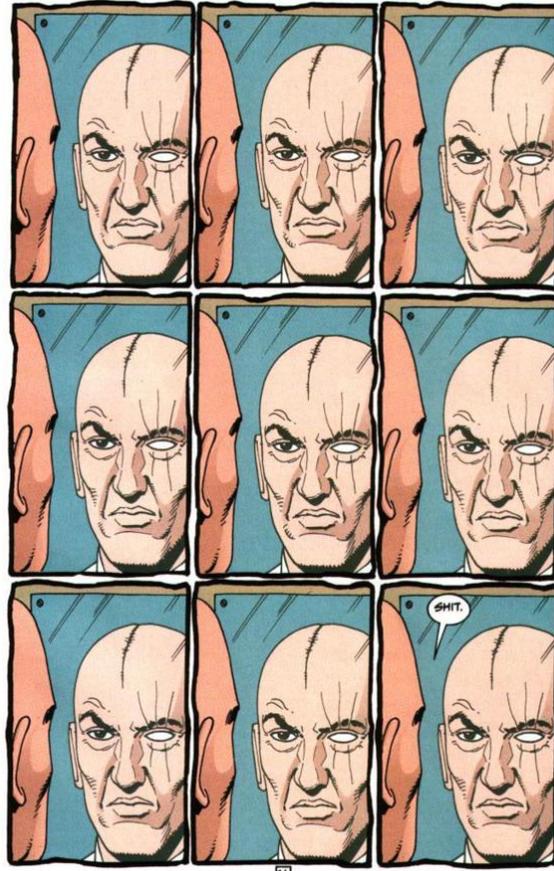


Figura 20: O trecho da HQ Preacher não tem caráter “cinético”, mas evidencia uma experiência comum. A ação mental implícita do personagem e sua inação dão peso dramático à página.

Fonte: ENNIS, Garth e DILLON, Steve. *Preacher* #27. Nova Iorque: DC Comics, 1997.

Ao analisar a Figura 20, percebemos a falta de movimento que Eisner aponta ao falar de “histórias cinéticas”. No entanto, a experiência comum da qual fala o autor é representada no ato de reflexão do personagem (reflexão no espelho e reflexão interna). O silêncio acompanha todo esse processo de introspecção do personagem. É inação, é silêncio significante.

Para Ardito (2010), o silêncio, nas histórias em quadrinhos, nem sempre é valorizado como estratégia narrativa. Tomando por base sua experiência profissional como quadrinista, o uruguaio afirma:

La viñeta ‘muda’ tiene una cualidad muy distinta que supera a veces em poder de penetración a las ‘habladas’, que apuntan mayormente a la comprensión intelectual y se ciñen las más de las veces al aporte de ideas y datos. Se dice que las escenas silenciosas deben quedar em manos del dibujante. Pero tal vez sean las que más requieran la participación de ambos creadores, ya que el guionista es quien las siente primero y por tanto, quien

debe comunicar ao artista que es lo que quiere decir sin palabras⁵ (ARDITO, 2010, p. 55).

Ainda segundo o autor, os quadrinhos sem palavras “produzem uma misteriosa e profunda sensação poética no leitor”⁶ (idem, p. 55). Para Ardito, os quadrinhos “silentes” (idem, p.55) transmitem emoções por meio dos gestos dos personagens (idem, p.56); aumenta a atenção dos leitores à ação dos personagens e à situação pela qual os personagens estão passando (idem, p.56); suscita o poder de interpretação do leitor, ao deixar de lado as explicações textuais (idem, p.56); e desenvolve a capacidade dos quadrinhistas de criar histórias com a mais pura narrativa visual (idem, p.56).



Figura 21: Os quadrinhos do projeto “Silent Comics”, da romena Ileana Surducu, demonstram o caráter poético, citado por Ardito, da narrativa gráfica sem texto.

Fonte: SURDUCAN, Ileana. *The Highest Depths*. Disponível em <
<http://www.behance.net/gallery/Silent-Comics/580916>>

Antes, porém, de abordarmos o silêncio, ou melhor, o silenciamento de personagens, ambientes e demais elementos da narrativa gráfica, devemos analisar um silêncio anterior a isso tudo: o silêncio fundante.

⁵ “O quadrinho ‘mudo’ tem uma qualidade muito distinta que supera, às vezes, em poder de penetração, os quadrinhos ‘falados’, que visam principalmente a compreensão intelectual e que se restringem, na maioria das vezes, à divulgação de ideias e dados. Se diz que as cenas silenciosas devem ficar sob as responsabilidades do desenhista. No entanto, talvez sejam essas cenas que mais requerem a participação de ambos os criadores, já que o roteirista é quem as imagina primeiro e, portanto, quem deve comunicar ao desenhista o que quer dizer sem se utilizar palavras”. Tradução nossa.

⁶ “(...) producen una misteriosa y profunda sensación poética em el lector” (ARDITO, 2010, p.55). Tradução nossa.

3.1 Silêncio fundante nos quadrinhos e o duplo papel da sarjeta

Como dito anteriormente, o silêncio fundante é um contínuo, uma tela em branco na qual as imagens e as palavras se revelam, uma substância etérea necessária para que os sons sejam audíveis. Como mostrado anteriormente através dos estudos de Orlandi, o silêncio fundante pode ser vislumbrado no espaço entre palavras e sons, além de ser anterior à linguagem, ser o fim da linguagem e estar entre os elementos linguísticos, sejam eles imagens, palavras ou notas musicais.

Logo o vislumbre do silêncio fundante nas histórias em quadrinhos acontece no espaço “em branco”, nas sarjetas e nos arredores dos quadros. Esses espaços são resquícios da folha em branco, do silêncio fundante que é constante enquanto os elementos verbo-visuais dos quadrinhos se destacam.



Figura 22: Embora *Jimmy Corrigan – O Menino Mais Esperto do Mundo* possua grande quantidade de imagens em uma mesma página, como visto na imagem original de uma das páginas à esquerda, é possível vislumbrar o silêncio fundante no espaço entre quadros e ao redor deles, como destacado digitalmente com a cor vermelha à direita.

Fonte: WARE, Chris. *Jimmy Corrigan – O Menino Mais Esperto do Mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

Tal análise demonstra que a sarjeta, além de se destacar como importante elemento quadrinístico representativo da elipse, estratégia primordial da narrativa gráfica, é o local da página onde se pode vislumbrar o silêncio fundante. A sarjeta, portanto, possui dupla função: espaço onde a elipse acontece, influenciada pelo papel de conclusão do leitor, como afirma McCloud (1995), e resquício do silêncio fundante, anterior à narrativa gráfica.



Figura 23: Além de impulsionar a narrativa gráfica com as elipses, o espaço entre quadros, denominado sarjeta, é um vislumbre da página em branco, do silêncio fundante.

Fonte: SHAW, Dash. *Umbigo Sem Fundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

Além do silêncio fundante, que se vislumbra nas margens e nos intermeios dos quadrinhos, há silêncios que se apresentam no interior da narrativa gráfica. São os silenciamentos, a política do silêncio. Para perceber de forma mais eficaz esse silêncio e sua forma, iremos utilizar a metodologia de Fresnault-Deruelle sobre o espaço dos quadrinhos, abordagem essa que concebe os enquadramentos como representações ilusórias de um ambiente tridimensional e verossímil. Para o autor:

(...) o espaço, tal como o deciframos na história em quadrinhos é uma projeção verossímil, isto é, 'recebida', do espaço referencial que resulta de nossa experiência e de nossa cultura. O realismo das imagens é, às vezes, tão extremo que o espaço designado dos comics parece poder ser abordado como o lugar ideal – e em suma, comparável ao nosso - 'no seio' do qual se movem criaturas cujas aparências nos levam a crer que também elas existam em um universo de três dimensões. (FRESNAULT-DERUELLE in HELBO, 1980, p. 125).

É hora, portanto, de analisarmos a política do silêncio e suas implicações sobre cada elemento da narrativa gráfica.

3.2 A política do silêncio nos quadrinhos

A política do silêncio se apresenta no momento da categorização da linguagem, como dito anteriormente no Capítulo 1 do presente estudo. Não é apreensível como *continuum*

do silêncio fundante, mas se prostra na relação entre o dizer e o não-dizer, entre o mostrar e o ocultar. Nos quadrinhos, ao se escolher determinado enquadramento, determinada forma de representar uma cena, apaga-se, necessariamente, infinitas outras formas de mostrar tal momento da narrativa gráfica. Portanto, quando se aborda a política do silêncio, é importante ter em mente a ideia de silenciamento.

A forma como esse silenciamento é guiado, no entanto, diferencia a sua classificação. Enquanto o silêncio constitutivo advém da preferência de um indivíduo por determinado discurso, ou seja, de uma força interna-externa, o silêncio local, cuja faceta mais conhecida é a censura, advém de uma força externa-interna.

3.2.1 O silêncio constitutivo nos quadrinhos

Cada escolha de um quadrinhista ao desenvolver sua história é um silenciamento. Ao escolher determinado balão, recordatório, enquadramento ou abordagem, silencia-se simultaneamente infinitas outras maneiras de se contar aquele momento da história.

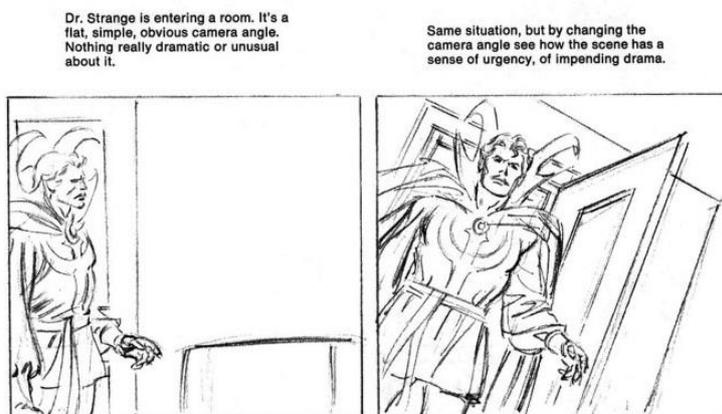


Figura 24: O artista opta por uma forma de mostrar em detrimento de outra.

Fonte: LEE, Stan e BUSCEMA, John. *How To Draw Comics Marvel Way*. Nova York: Simon & Shuster Inc., 1977.

Na Figura 29, percebe-se a presença do silêncio constitutivo por parte de quem ilustra/mostra (LUCAS, 2012, p. 2). Diante do estilo proposto pela editora, no caso a Marvel, que tem como principais títulos histórias em quadrinhos de super heróis que abusam da dinamicidade, o artista John Buscema opta por um enquadramento mais diagonal, “silenciando” ou ocultando a possibilidade menos dramática de apresentação da cena. Cagnin fala de “seletividade:

O desenho exige elaboração por parte do emissor e a preocupação de orientar a percepção do significado. Portanto é seletiva. A seletividade é orientada por dois polos: a intenção do desenhista e as limitações do receptor. (CAGNIN, 1975, p. 51)

Enquanto o silêncio fundante envolve e se infiltra na linguagem, através das margens e das sarjetas, o constitutivo atua na formação linguística. Nos quadrinhos, o silêncio constitutivo age em diferentes instâncias narrativas, entre imagens e palavras, para que a mensagem do autor seja repassada sem cacofonias ou redundâncias.

Em quadrinhos, as palavras e imagens são como parceiros de dança e cada um assume sua vez conduzindo. Quando os dois tentam conduzir, a concorrência pode subverter as metas globais, embora uma pequena concorrência, às vezes, possa produzir resultados apreciáveis. No entanto, quando cada parceiro (imagem e palavra) conhece seu papel e se apoiam mutuamente, os quadrinhos podem se equiparar a qualquer uma das formas de arte da qual extrai seu potencial. (MCCLLOUD, 1995, p. 156)

O narrador, o mostrador, os personagens, o tempo e o espaço são constantemente silenciados/ocultados nas narrativas gráficas, com a função de causar diferentes reações nos leitores de HQs. Analisemos cada uma das formas desse silenciamento.

3.2.1.1 O silêncio do narrador

Durante anos, os narradores oniscientes das histórias em quadrinhos descreviam ações e cenas para ambientar o leitor na história, através de recordatórios. Com o passar do tempo, muitos quadrinhos silenciaram o narrador, vide o caráter autoexplicativo que as narrativas gráficas desenvolveram. Isso não é regra, no entanto. Diversos quadrinhos ainda se utilizam do narrador para constituir sua mensagem com completude, pois o “texto nunca dirá exatamente as mesmas coisas que a imagem, contará sempre algo ao menos ligeiramente diverso, em certos aspectos incompleto, em outros, complementar”⁷ (BARBIERI, 1991, p. 198).

Voltemos a analisar a figura do artrólogo, instância dos quadrinhos inicialmente abordada no Capítulo 2. Essa instância tem como papel a articulação de informações verbais e visuais na narrativa gráfica. É o artrólogo o responsável pelo uso, ou não, dos recordatórios, do narrador onisciente ou do narrador personagem.

⁷ “(..) el texto no dirá nunca exactamente las mismas cosas que la imagen, contará siempre algo al menos ligeramente diverso, en ciertos aspectos incompleto y em otros complementario” (BARBIERI, 1991, p. 198). Tradução nossa.



Figura 25: Na sequência, os recordatórios aparecem em dois quadros para mostrar o discurso de um narrador-personagem. Discurso esse silenciado em outros dois quadros.

Fonte: MOORE, Stuart e SMITH, C.P.. *Wolverine Noir*. Barueri: Panini Books, 2011.



Figura 26: Em *A Liga Extraordinária*, o narrador onisciente permanece silenciado durante grande parte da narrativa, apresentando-se somente no final de cada capítulo, como no fragmento de página acima.

Fonte: MOORE, Alan e O'NEILL, Kevin. *A Liga Extraordinária – Volume 1*. São Paulo: Devir, 2003.

Vimos como o narrador pode ser silenciado no decorrer de uma narrativa gráfica. Vejamos como o silenciamento do mostrador ocorre no tópico a seguir.

3.2.1.2 O silêncio do espaço, um silenciamento parcial do mostrador

O artrólogo media recitante (ou narrador) e mostrador no interior da narrativa gráfica (LUCAS, 2012). Uma das instâncias é do campo das palavras, enquanto a outra é do campo das imagens. Unidos, recitante e mostrador, são forças importantes do narrar gráfico. No entanto, como vimos no tópico anterior, essas instâncias podem ser silenciadas, deliberadamente, resultar em um efeito no leitor de quadrinhos.

Tal como afirmamos no início desse capítulo, citando Fresnault-Deruelle, o espaço ao redor do personagem é um espaço referencial, uma projeção verossímil (1980, p.127). A representação desse espaço se dá através da ilustração de um cenário ou de um fundo de cena. Lima faz uma diferenciação entre ambos:

“Considero cenário ‘recortes’ dos fundos de cenas desenhados pelo autor, eleitos por ele como essenciais para a continuidade da história. Mais especificamente seriam pedaços do fundo de cena evocados pelo autor, para que, nesse destaque, a ação dos personagens ganhe maior ênfase, redirecionando a história. No instante em que são ‘chamados’ pelo autor a configurar outra situação, que altere ações de personagens, deixam de ser fundos de cena e passam a ser cenários.” (LIMA, 2007, p. 1)



Figura 27: Na página da história *Parábola*, pode-se distinguir cenário de fundo (a cidade) e cena (local onde os personagens dialogam).

Fonte: LEE, Stan e MOEBIUS. *Surfista Prateado Nº 11 – 2ª edição*. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1991.

Já sobre fundos de cena, a autora afirma que eles são “os desenhos da cidade dos quadrinhos, desenhos nos quais ela aparece de forma mais ‘inteira’, com ruas, prédios,

avenidas, rios, pontes, trânsito, etc” (idem). Tomando por base as definições da autora para cenário e fundo de cena, podemos analisar que, na Figura 27, a cidade funciona como fundo de cena assim como o lugar do prédio no qual os personagens dialogam constitui parte do cenário. Enquanto os prédios e as ruas formam o fundo da cena, a varanda é o cenário destacado pelos personagens.



Figura 28: No trecho acima, espaço e personagem são silenciados em prol da tensão do momento.

Fonte: SKUBS, Beto. *Fade Out – Suicídio Sem Dor*. Piracicaba: Projeto realizado com apoio do Governo do Estado de São Paulo, Secretaria de Cultura e Programa de Ação Social, 2012.

Voltando ao silenciamento, o espaço, seja ele cenário ou fundo de cena, pode ser ocultado, dependendo da intenção estética e narrativa do artrólogo. Tal estratégia enfatiza a ação do personagem, destacando-o de segundos planos da cena, como na Figura 28. Logo, o espaço é outro elemento ocultado pelo mostrador, pelo artrólogo.

Estabelecemos nesse tópico que o silêncio do espaço é uma forma de silenciamento parcial do mostrador pois há uma maneira ainda mais enfática desse silenciamento ocorrer, como veremos no tópico seguinte.

3.2.1.3 O silêncio do mostrador

Afirmamos que o silêncio está para o campo do sonoro assim como o ocultar está para o campo do visível, e é nesse espectro que o silenciamento irá funcionar sobre a figura do mostrador.



Figura 29: A mostração é silenciada para abrir espaços de interpretação.

Fonte: GAIMAN, Neil. *Sandman: Edição Definitiva – Volume 2*. Barueri: Panini Books, 2011.

Dessa forma, a mostração pode ser silenciada/ocultada nas HQs para se obter um sentido estético e narrativo que amplie a subjetividade de um quadro, fazendo do leitor um “colaborador consciente e voluntário” (MCCLLOUD, 1995, p. 65) da significação. No caso anterior, por exemplo, o que acontece ao personagem fica por conta da interpretação desse “cúmplice silencioso” (idem, p.68) chamado leitor. O leitor contribui para a conclusão, para dar sentido ao que foi ocultado, silenciado.

Narrador e mostrador podem ser vistos na Figura 29 agindo simultaneamente. No entanto, outras instâncias se encontram em silêncio: os personagens.

3.2.1.4 O silêncio do personagem

Para Ramos, o silêncio nos quadrinhos pode ser representado de diversas formas, mas três se destacam: “a ausência de balões” (RAMOS, 2012, p.67), os “balões sem fala” (idem) e com uso de pontos “que, em geral, indica pausa ou hesitação (o contexto é que determina o real sentido sugerido)” (idem).



Figura 30: Na sequência acima, há uma página inteira sem balões, o que, para Ramos, denota representação de silêncio.

Fonte: VAUGHAN, Brian K e STAPLES, Fiona. *Saga #06*. California: Image Comics Inc., 2012.



Figura 31: Apesar da gestualidade, os balões de fala dos personagens não possuem texto.

Fonte: BÁ, Gabriel e MOON, Fábio. *Quase Nada 186*. Disponível em http://10paezinhos.blog.uol.com.br/arch2012-11-01_2012-11-30.html#2012_11-05_11_01_18-2677714-25



Figura 32: Silêncio representado através de pontos em um balão.

Fonte: Fonte: OHBA, Tsugumi e OBATA, Takeshi. *Bakuman Volume 1*. São Paulo: Editora JBC, 2011.

Portanto, as formas mais destacáveis de silêncio, para Ramos, são os que se referem ao silêncio do personagem, aos momentos cujo texto é suprimido da fala do personagem. Há obras em quadrinhos, assim como personagens e eventos editoriais, que se destacam como exemplos devido a esse tipo de estratégia narrativa.



Figura 33: *Monstros!*, de Gustavo Duarte, não possui texto, assim como *Có!*, *Táxi* e *Birds*, outros trabalhos do autor.

Fonte: DUARTE, Gustavo. *Monstros!*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

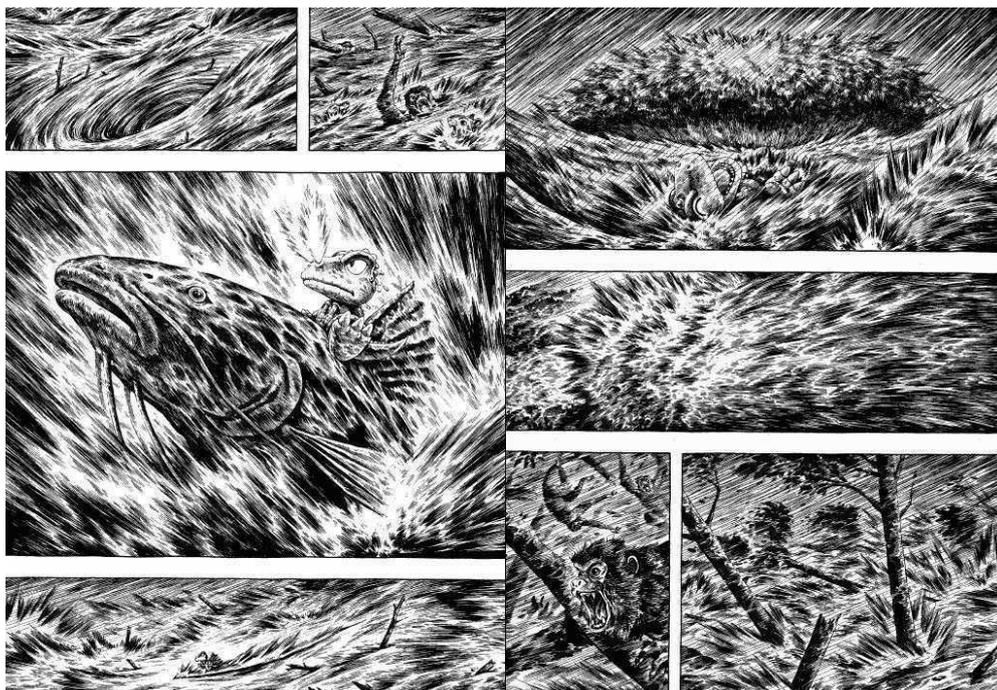


Figura 34: *Gon*, mangá de Masashi Tanaka, narra as desventuras do pequeno dinossauro Gon sem utilizar balões, onomatopeias ou legendas.

Fonte: TANAKA, Masashi. *Gon Desce o Rio*. São Paulo: Conrad, 2004.



Figura 35: Na Marvel, o maior drama do personagem Trovão Negro é a grande destruição que um simples sussuro seu pode causar. Devido a isso, grande parte de suas histórias se baseiam na luta dele contra o próprio ímpeto de falar.

Fonte: CARSTAIRS, Ian. *The Persistence of Spiritual Vision: the Symbols of Jack Kirby*. Disponível em <<http://iaincarstairs.wordpress.com/2012/01/16/the-persistence-of-spiritual-vision-the-symbols-of-jack-kirby/>>

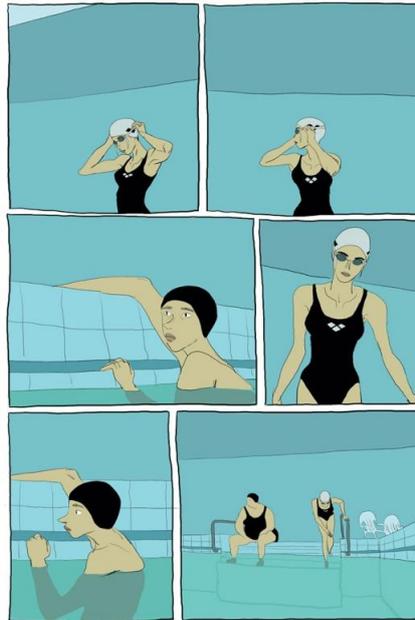


Figura 36: O francês Bastien Vivès, apesar de utilizar balões em poucos trechos da história, impulsiona *O Gosto do Cloro* com as ações metódicas e silenciosas dos personagens em um clube de natação.

Fonte: VIVÈS, Bastien. *O Gosto do Cloro*. São Paulo: Leya – Editora Barba Negra, 2012.

Em dezembro de 2001, o editor Joe Quesada lançou um desafio a todos os artistas da Marvel: contar as histórias, das diferentes edições de revistas de super-heróis, sem diálogos naquele mês. O resultado foi o evento conhecido como “Nuff Said!”⁸ que chegou aos títulos mais importante da editora, como Homem-Aranha, Hulk, Vingadores, Capitão América, dentre outros.



Figura 37: Páginas da HQ *Incredible Hulk Vol 2 #35*, sem diálogos nem onomatopeias. A estratégia narrativa se desenvolveu por vários outros títulos da editora no decorrer de dezembro de 2001.

Fonte: JONES, Bruce e ROMITA JR., John. *Incredible Hulk Vol 2 #35*. Imagem disponível <
http://tapvd.home.xs4all.nl/SWW_Marvel_v01.html>

⁸ Em tradução livre, algo como “nada mais a dizer!”, expressão utilizada para dar fim a uma conversação.

Em *Night of the Stalker*⁹, história lançada originalmente em março de 1974 na *Detective Comics #439*, Batman continua sua caçada infundável ao crime. No entanto, em nenhum momento da história escrita por Steve Englehart e desenhada por Dick Giordano o personagem profere alguma palavra. A sonoridade da história é desenvolvida ao redor do vigilante, através de seus antagonistas, das onomatopeias e do narrador recorrente. O silêncio de Batman influencia a percepção dos vilões, desesperando-os, fazendo-os pensar que o vigilante não é humano.



Figura 38: Em *Night of The Stalker*, Batman utiliza o seu silêncio como estratégia para desestabilizar seus oponentes.

Fonte: ENGLEHART, Steve e GIORDANO, Dick. *Night of The Stalker*. Imagens disponíveis em <<http://www.spacebooger.com/2013/06/27/batman-hes-not-human/>>

Novamente, trazemos à tona a figura do artrólogo (LUCAS, 2012). Essa figura enunciativa máxima é a responsável pela administração dos elementos em uma página de quadrinhos. Portanto, o artrólogo é responsável pelo silenciamento dos personagens na narrativa, por diferentes motivos, como a elaboração estética, o desenrolar da história, como característica de um personagem, ou como especificidade de algum autor.

⁹ No Brasil, traduzida como *A Noite do Caçador*, essa história foi lançada na *Coleção DC 70 Anos - As Maiores Histórias do Batman*, em 2008, pela editora Panini.

BALÕES

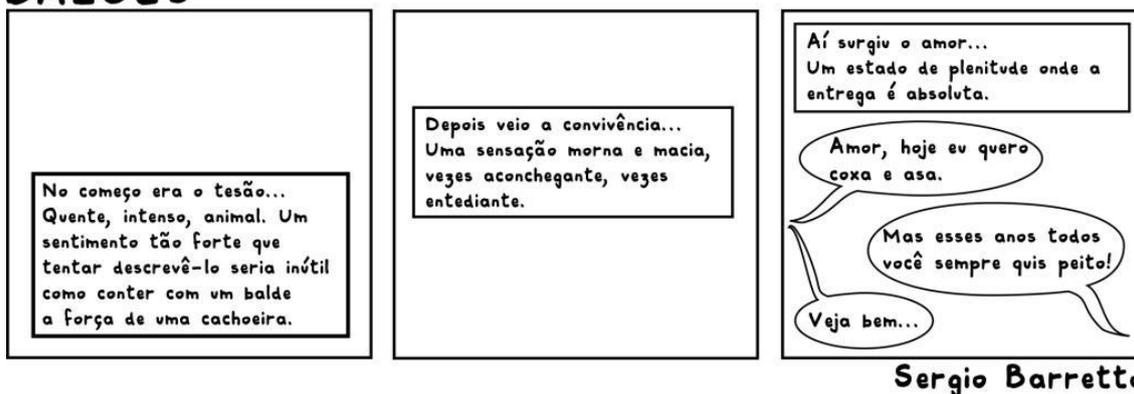


Figura 39: O artrólogo silencia o mostrador, mas não põe em silêncio personagens e narrador.

Fonte: BARRETTO, Sergio. *Os Balões – Tira 19*. Disponível em < <http://quadro-a-quadro.blog.br/?p=13616> >

Podemos abordar ainda casos em que as combinações de silenciamento entre mostrador, narrador e personagens geram experimentações quadrinísticas, como na Figura 39, onde o silenciamento da instância talvez mais tradicional dos quadrinhos, o mostrador, seja o principal diferencial da narrativa.

Outro elemento que se encontra presente nas narrativas, não somente as gráficas, mas também as que se utilizam de outras linguagens, é o tempo. E, nesse estudo, trazemos a hipótese de que o tempo também pode ser silenciado.

3.2.1.5 O silêncio do tempo

Como quadrinhos são imagens estáticas postas em uma sequência que, justapostas, dão a impressão de passagem de tempo, pode-se dizer que o tempo se silencia a cada enquadramento. No entanto, McCloud (1995, p. 70) disserta sobre diferentes tipos de transição quadro a quadro em uma HQ. São elas momento-a-momento, ação-para-ação, tema-para-tema, cena-a-cena, aspecto-para-aspecto e o *non sequitur*, este último em que os quadros não possuem vínculo lógico entre si.

No entanto, a transição que evidencia o silenciamento temporal, ou seja, a não passagem de tempo na projeção verossímil que os quadrinhos representam, é a aspecto-para-aspecto. É essa transição que “supera o tempo em grande parte e estabelece um olho migratório sobre diferentes aspectos de um lugar, ideia ou atmosfera” (idem, p.72). Ou

seja, uma pausa temporal em que o mostrador evidencia diferentes espaços de um mesmo momento. O autor completa:

Na maioria das vezes, usada pra estabelecer um clima ou sentido de lugar, o tempo parece parar nessas combinações silenciosas. Até a sequência parece menos importante aqui que nos outros tipos de transição. Em vez de atuar como uma ponte entre momentos distintos, aqui (na transição aspecto-para-aspecto) o leitor deve compor um único momento, utilizando fragmentos dispersos. (idem, p.79)



Figura 40: Em momento decisivo, o tempo parece parar, enquanto o mostrador “passeia” pela cena.

Fonte: INOUE, Takehiko. *Slam Dunk – Edição 20*. São Paulo: Conrad, 2007.

McCloud afirma que “as transições aspecto-para-aspecto tem sido uma parte integrante dos quadrinhos japoneses” (MCCLLOUD, 1995, p.70), como no caso da Figura 40. *Slam Dunk* é um mangá esportivo que acompanha a história de um time de basquete. Em determinado momento, no fim de um capítulo, como podemos ver na Figura 40, o tempo parece parar. A ação do artrólogo, portanto, silencia a passagem de tempo, enfatizando o clima de tensão daquele instante.

3.2.1.6 Concluindo o silêncio constitutivo

O silêncio constitutivo, como vimos nos pressupostos abordados por Orlandi, se desenvolve na produção da linguagem. Todo dizer é um relação direta com o não dizer

e, como a linguagem quadrinística é ampla e repleta de instância, o silêncio constitutivo se torna multifacetado, podendo calar/ocultar personagens, espaço, tempo e mostrador. Esse silenciamento se dá através da instância do artrólogo, que procura, de maneira deliberada, construir a narrativa.

Como vimos no primeiro capítulo, a política do silêncio se divide em silêncio constitutivo e silêncio local, este último mais conhecido na forma de censura. Os quadrinhos, no decorrer de sua história, não ficaram fora desse processo, como iremos ver no próximo tópico.

3.3 O silêncio local nos quadrinhos

Como mostrado no primeiro capítulo, enquanto no silêncio constitutivo o vetor do silenciamento é uma força que vai do interior ao exterior do indivíduo (é o próprio indivíduo que silencia diferentes construções discursivas em prol de uma só construção), no silêncio local atua no sentido inverso. A censura é uma forma de limitação do dizer, o indivíduo não pode habitar certos lugares discursivos (ORLANDI, 1997).

As histórias em quadrinhos não possuem um marco inicial definitivo, como dito anteriormente nesse mesmo trabalho. No entanto, há um período das HQs que ficou marcado por séria represália social, um período em que as editoras, principalmente as estadunidenses, sofreram inúmeras reformulações obrigatórias para se manterem no mercado. O silenciamento imposto a linhas editoriais refletiu-se até recentemente em certas publicações. Veremos o silêncio local, na forma da censura, em terras estadunidenses e brasileiras. No Brasil, abordaremos um período que vai da primeira metade do século XX até meados da ditadura militar.

3.3.1 Rascunho do silenciamento: o caminho para o Comics Code Authority

Eventos da década de 1950, que modificaram a indústria de quadrinhos estadunidense, reverberam até hoje. A criação do selo Comics Code Authority (CCA), em 1954, foi o clímax da represália governamental e social dos Estados Unidos ao mercado

quadrinístico. No entanto, o processo censor veio se desenhando anos antes. Para Teixeira:

Há um consenso em torno da ideia de que a censura às histórias em quadrinhos tomou caráter de política institucionalizada a partir de 1954, com a adoção do Comics Code Authority. Apesar disso, sabe-se que a repressão aos quadrinhos já era prática muito antiga na época da instauração do Código. (TEIXEIRA, 2003, p. 17)

A “caçada” aos quadrinhos, portanto vinha se desenhando por décadas, desde o crescimento vertiginoso de títulos e vendas no mercado. Teixeira afirma:

A partir da década de 30, os Estados Unidos viram um crescimento espantoso do volume de publicações de quadrinhos produzidas, associado imediatamente ao aumento da popularidade das HQs. Em 1938, com a primeira aparição do Super-Homem em uma revista em quadrinhos, deu-se o boom que tornou aquela indústria uma das mais férteis da década de 40. Foram anos de multiplicação de personagens, de títulos publicados e de editoras que entravam no ramo. Ainda no início de 1942, registravam-se 143 revistas em quadrinhos em circulação nos Estados Unidos, lidas mensalmente por mais de 50 milhões de pessoas. (idem, p.14).

Grande parte desses números se devia ao sucesso de dois gêneros quadrinísticos que se desenvolveram na época: terror e policial. A Entertainment Comics, mais conhecida pelas siglas EC, herdada por Bill Gaines de seu pai Max Gaines, era um dos principais nomes da indústria, lançando diversos comics de ambos os gêneros. *Tales from the Crypt*, *The Vault of Horror*, *The Haunt of Fear*, *Crime Suspensstories* e *Shock Suspensstories* eram alguns dos títulos desenvolvidos pela editora que, quando estava sob a direção de Max Gaines, era dedicada a quadrinhos relacionados à educação (por isso, anteriormente, o nome da editora era Educational Comics).

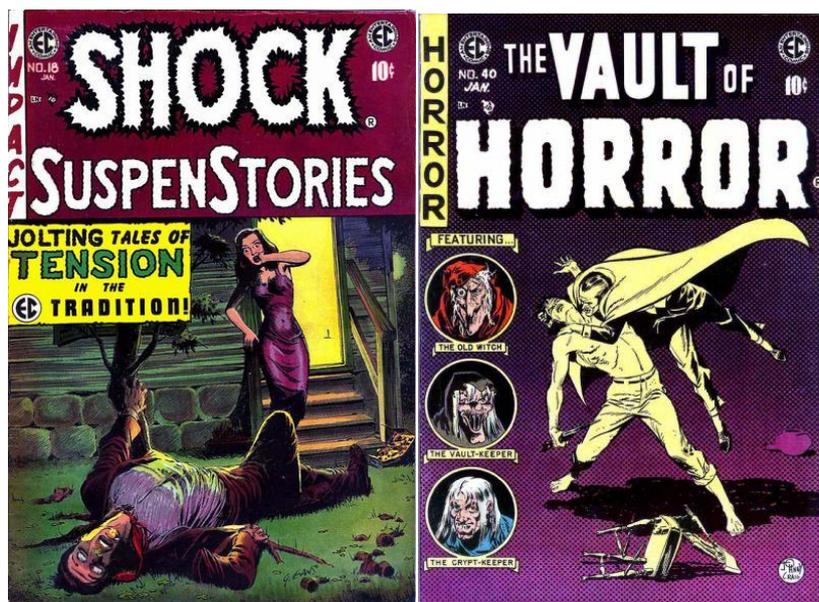


Figura 41: O grande sucesso da Entertainment Comics durante as décadas de 1940 e 1950 devem-se a seus títulos policiais e de terror.

Fonte: CRONIN, Brian. *Comic Book Legends Revealed* #235. Disponível em <
<http://goodcomics.comicbookresources.com/2009/11/26/comic-book-legends-revealed-235/>>

Enquanto as vendas cresciam vertiginosamente na chamada Era de Ouro dos quadrinhos (período que vai do lançamento da primeira edição de Super-Homem, em 1938, ao ano de 1956, dois anos após a criação do Comics Code Authority), a grande mídia começou a se interessar por essa linguagem cada vez mais popular. Enquanto isso, a voz de um psiquiatra alemão começava a ganhar espaço nos meios de comunicação. Fredric Wertheimer, ou Fredric Wertham, como ficou conhecido em seu trabalho, “nasceu em Nuremberg, a 20 de março de 1895, e formou-se em Medicina na Universidade de Wurzburg em 1921” (TEIXEIRA, 2003, p.28).

O trabalho de Wertham era dedicado à pesquisa da influência midiática em casos de violência causados por crianças ou adolescentes. Seus estudos, no entanto, tinham uma linguagem em especial como foco: as histórias em quadrinhos. Seu maior trabalho, *Seduction of the Innocent*, “Sedução dos Inocentes”, chegou ao mercado americano de forma avassaladora, causando alguns danos na indústria que demorariam décadas para ser recuperar. Outros danos nunca seriam recuperados, como o fechamentos de diversas editoras, como a Entertainment Comics supracitada, que publicou seu último gibi em 1955. Segundo Júnior:

Os editores americanos de revistas em quadrinhos não podiam estar mais radiantes nos primeiros dias de 1954. Festejavam os ótimos resultados obtidos no ano anterior com as vendas cada vez mais crescentes dos títulos de

terror. Os números revelaram uma surpreendente recuperação do mercado, depois da retração registrada nos primeiros anos do pós-guerra. Esperavam um ano-novo bem melhor. Ninguém poderia imaginar, porém, que nos doze meses seguintes ocorreria a maior tragédia da história dos comics em todos os tempos. No início do ano, a editora Rinehart & Company concentrava seus esforços para lançar em algumas semanas um livro no qual apostava muito: *Seduction of the Innocent*, uma espécie de cartada final do psiquiatra Fredric Wertham contras as histórias em quadrinhos, que se tornaria uma das obras mais polêmicas do século XX sobre o assunto. (JÚNIOR, 2004, p. 235)

O livro compilava casos de violência nos quais, segundo Wertham, havia influência de histórias em quadrinhos. O método utilizado pelo psiquiatra era o de culpa por associação, ou seja, “muitos menores acusados ou condenados liam quadrinhos” (idem, p. 235). Em resumo, para Wertham, se crianças e jovens envolvidos em casos criminosos liam comics, então “os quadrinhos seriam causa comprovada da delinquência juvenil” (TEIXEIRA, 2003, p. 37).

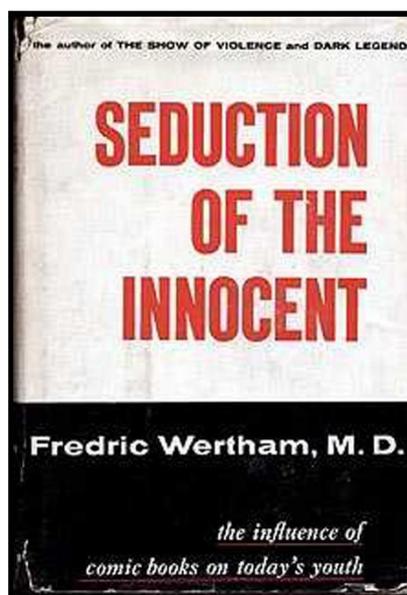


Figura 42: Capa do livro de Fredric Wertham lançado em 1954, reunindo casos pesquisados pelo psiquiatra e vinculados à leitura de jovens e crianças.

Fonte: YOE, Craig. *America's Most Wanted: The Comic*. Disponível em < <http://superitch.com/?p=66>>

O lançamento de *Sedução dos Inocentes* foi um grande passo na cruzada contra os quadrinhos que se arrastava há alguns anos, já levada em frente pelos artigos de Wertham e por artigos de opinião na grande mídia. Segundo Júnior:

O livro saiu num momento em que outro psiquiatra, Gerson Legman, divulgou levantamento que teria feito pessoalmente sobre a absorção dos comics por crianças e adolescentes. O psiquiatra concluiu que um garoto americano lia, em média, de dez a doze revistas por mês e que uma cena de violência em cada página expusera cada um deles à média mensal de

trezentas ilustrações de crimes. Pela matemática delirante do médico, um leitor que, em 1938, tivesse seis anos de idade e já lesse gibis teria absorvido nos doze anos seguintes, até 1950, 43,2 mil quadrinhos de violência. Isso significava que ele estaria mais estimulado a considerar banal a prática de crimes. (JÚNIOR, 2004, p. 237)

A reverberação do estudo de Wertham foi grande. Devido à diversidade cultural e extensão territorial dos Estados Unidos, “as críticas favoráveis ao livro eram tanto mais exaltadas quanto maior fossem a tradição e a religiosidade de cada cidade ou estado” (idem, p. 238). Parte das teorias do livro chegou traduzida às terras brasileiras. Ainda segundo Júnior:

O *Reader's Digest* (compilação de artigos de periódicos lançados mundialmente), por exemplo, ajudou a divulgá-lo em todo o mundo ao reproduzir em todas as dezessete edições internacionais uma condensação do primeiro capítulo da obra. No Brasil, o texto saiu na edição de outubro de 1954, com o título apelativo traduzido literalmente: ‘HISTÓRIAS EM QUADRINHOS – ROTEIRO PARA DELINQUÊNCIA’. O resumo ocupou seis páginas da publicação. (idem, p. 238).

Para tornar a situação ainda mais crítica para os editores de quadrinhos da época, junto à luta antiquadrinista que desenrolava desde a década de 1940, o machartismo entrou em prática na década de 1950. O nome desse movimento se deve ao senador americano Joseph McCarthy, responsável pela luta anticomunista na Guerra Fria. Teixeira afirma:

Sua luta contra o comunismo mobilizou boa parte da opinião pública norte-americana e acabou por muitas vezes se desviando do plano meramente político e justificando perseguições contra artistas e comunicadores (TEIXEIRA, 2003, p. 34)

O resultado dessa união de fatores foi um verdadeiro período de “caça às bruxas”. Por exemplo, as “queimas públicas de revistas em quadrinhos se intensificaram, tendo sido registrados casos em Phoenix, Sacramento, Indianápolis e Oklahoma City, entre outras cidades” (idem, p. 35). Segundo Júnior:

Os jornais passaram a publicar fotos de manifestações de mães que transformaram em rotina a queima de milhões de revistas em quadrinhos em fogueiras pelas ruas, praças, pátios de escolas e fundos de quintal. A destruição de gibis pelo fogo quase sempre era assistida por uma plateia formada por crianças e adolescentes, obrigados pelos pais como forma de aprender a ‘lição’ (JÚNIOR, 2004, p. 239)

Segundo Carvalho:

(...) a censura fez com que histórias de terror fossem sumariamente banidas; palavras como ‘crime’ não pudessem ser usadas em títulos; vilões fossem sempre punidos. Também obrigou parceiros-mirins de heróis (e os próprios) a arrumarem namoradas ou abandonarem a parceria; banuiu dos enredos quaisquer temas considerados minimamente polêmicos; e, de maneira, que chegava a ser ridícula e paranóica, alterou desenhos que considerava terem conteúdo sexual. (CARVALHO, 2006. P.36)

As teorias de Wertham desestabilizaram o mercado de quadrinhos de terror e policial, no entanto, essas linhas não foram as únicas prejudicadas. Toda a indústria foi abalada, como afirma Teixeira:

Os efeitos (do livro) foram logo sentidos, especialmente pelas editoras que publicavam gibis policiais e de terror. Muitas se obrigadas a deixar o mercado, suspender suas publicações do gênero ou, pelo menos, abrandar o conteúdo. E isso incluía virtualmente qualquer gibi que lidasse com o tema ‘mocinhos contra bandidos’, como os de super-heróis, faroeste e ficção científica. (TEIXEIRA, 2003, p. 38)

As opiniões de Fredric Wertham, amplamente divulgadas pela mídia, recaíam sobre ícones dos quadrinhos, como Super-Homem, Batman e Mulher Maravilha. No caso de Super-Homem, o psiquiatra afirmou que “seus gibis davam às crianças ideias erradas a respeito das leis da física” (idem, p.38) e que isso poderiam fazê-las tentar levantar carros ou tentar voar entre os prédios. No caso do Batman, Wertham citava o relacionamento do Homem Morcego com seu aprendiz Robin como uma forma de influência à homossexualidade. Já sobre a Mulher Maravilha, o psiquiatra criticava a postura engajada e independente da heroína, o que “daria ‘ideias errôneas’ às meninas sobre o lugar da mulher na sociedade” (idem, p.40).

A paranoia estava instaurada. O caminho estava devidamente desenhado para o que viria a ser o símbolo maior da censura aos quadrinhos da época, a constatação maior da força silenciadora que se montou sobre a produção de quadrinhos e que limitou a liberdade criativa de indústria que estava em expansão.

3.3.2 Um regulamento silenciador

Como dito anteriormente, o silêncio local se dá pela interdição do dizer. O sujeito é impedido de dizer/mostrar o que pode dizer/mostrar. Governo, certos psiquiatras e parte da população foi incisiva nas decisões de silenciar possibilidades criativas do mercado quadrinístico. O símbolo desse silêncio é o selo do Comics Code Authority.

O Congresso estadunidense decidiu se portar de uma forma mais rígida em relação à situação instaurada após a publicação dos textos de Fredric Wertham e das predisposições anticomunistas do período macartista. Uma subcomissão, inicialmente criada em 1950 para investigar os paralelos entre delinquência juvenil e história em quadrinhos e posteriormente desativada, voltou às atividades em 1953. As investigações avançaram pouco até o momento em que o trabalho do psiquiatra alemão chegou às livrarias. A partir de então, com fôlego renovado, as atividades da subcomissão retornaram em tom de ultimato. Segundo Júnior:

Os depoimentos da comissão foram concentrados em dois dias (...). Entre os convocados para testemunhar, compareceram especialistas em delinquência juvenil, representantes das editoras Marvel, DC Comics, Dell e EC Comics e distribuidores. Wertham se apresentou voluntariamente como testemunha colaboradora. (JÚNIOR, 2004, p. 240)

O senador Robert C. Hendrickson, presidente da subcomissão, se antecipou ao parecer oficial do processo. No dia 5 de junho de 1954, ele divulgou a sua opinião sobre a investigação. Júnior aponta:

Como era de esperar, (o senador) mostrou-se contrário aos editores de quadrinhos. Na sua opinião, os comics deveriam ser responsabilizados pelo crescimento da criminalidade infanto-juvenil nos últimos dez anos. Em vez de propor uma lei de censura contras as revistas, porém, os senadores optariam por caminho aparentemente mais brando. Sugeriram que fosse criada uma regulamentação do próprio mercado para conter excessos. (idem. P. 241).

Os editores de revista em quadrinhos entenderam o recado. O senador Hendrickson, porta-voz da subcomissão, deixou duas opções, “ou a autorregulamentação imediata ou a regulamentação do governo depois” (TEIXEIRA, 2003, p. 43). O resultado foi a criação de um núcleo de autorregulamentação, criado pelas próprias editoras, como foram de “sobreviver” no mercado. Segundo Júnior:

Em agosto de 1954, as principais editoras de quadrinhos, incluídas as de histórias infantis, fundaram a Comics Magazine Association of America – CMAA (Associação Americana das Revistas em Quadrinhos). A entidade teria como função estabelecer urgentemente um ‘padrão de moral’ para assegurar aos pais e leitores revistas em quadrinhos de ‘qualidade’. Das seguidas reuniões da associação resultou a criação da Comics Code Authority (CCA), que elaborou uma tábua de autorregulamentação com regras que censuravam o conteúdo das histórias. (JÚNIOR, 2004, p. 242)

Dividido em dois blocos, o CCA tinha 41 determinações que regulamentavam simultaneamente o conteúdo das HQs e as publicidades que apareciam nas páginas

(idem, p.242). Os artigos do Comics Code Authority podem ser vistos no anexo desse estudo. Diversas editoras adotaram o código e, para diferenciá-las das demais que não concordaram com o CCA, suas revistas em quadrinhos chegavam às bancas com um selo. Segundo Teixeira:

Em 26 de outubro de 1954, a CMAA adotou o famigerado Comics Code Authority e estipulou os meios para administrá-lo. Os distribuidores assumiram o compromisso de não entregar nos pontos de vendas revistas em quadrinhos que não trouxessem o selo do Código na capa. Qualquer revista presente em uma banca sem o selo era boicotada, e os próprios jornalistas não queriam se envolver com mais confusão, de modo que acabavam colocando nas bancas apenas as revistas aprovadas. (TEIXEIRA, 2003, p. 43)



Figura 43: Impresso e anexo às capas das revistas em quadrinhos, o Comics Code Authority era a comprovação de que o conteúdo daquela revista estava seguindo as “morais e bons costumes” da época.

Fonte: NYBERG, Amy Kiste. *Comics Code History: The Seal of Approval*. Disponível em <<http://cblidf.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/>>

O silenciamento imposto pelo código de autorregulamentação a temas até então comuns e recorrentes nas páginas de quadrinhos fez empresas falirem, como a Entertainment Comics.

O sucesso gradativo da Entertainment Comics, visto nos anos anteriores, sofreu um ataque direto por diversos pontos do Comics Code Authority. Em resumo, os “gibis da editora iam de encontro a virtualmente tudo que o Código pregava” (TEIXEIRA, 2003, p. 45). A grande queda nas vendas obrigaram a EC a cancelar a maior parte dos seus títulos e a criar novas séries, que também fracassaram. No final de 1955, “a EC publicava o seu último gibi, a edição número 33 de *Incredible Science Fiction*” (idem, p.46). Era o fim da editora que entre os anos de 1950 e 1954 foi líder de vendas no setor de quadrinhos de terror.

3.3.3 O silêncio do código reverbera no Brasil

As mudanças causadas pelo Código reverberaram em outros lugares do mundo.

Segundo Júnior:

Enquanto a imprensa americana anda noticiava a eficácia do código dos editores americanos, a censura aos quadrinhos começou a ser discutida e até aplicada em vários países do mundo. A Europa, mais uma vez, fechou o cerco numa reação tipicamente nacionalista contra a proliferação de histórias em quadrinhos importadas dos Estados Unidos. (JÚNIOR, 2004, p. 245)

Reação similar aconteceu no Brasil. Também em 1954, a Associação Brasileira de Imprensa (ABI) decidiu aprofundar o interesse na delinquência juvenil e criou a Comissão de Defesa da Infância. O alvo principal das discussões era o mesmo dos Estados Unidos: o aumento da popularidade das histórias em quadrinhos entre crianças e adolescentes. O resultado de tais discussões, no entanto, procuraram incentivar a produção interna de material quadrinístico. Júnior afirma:

(...) a comissão da ABI não pregou de forma direta a censura oficial dos gibis. Mas sugeriu uma ‘alternativa’ no mínimo curiosa, influenciada sem dúvida pela associação dos desenhistas: que as publicações consideradas nocivas fossem ‘substituídas’ por títulos produzidos no Brasil, para que aproveitassem temas nacionais como as lendas indígenas ‘nas quais a inteligência sempre vence a força bruta’. (idem, p. 247)

O silenciamento da produção estadunidense serviu como brecha para que a proposta dos desenhistas brasileiros se mostrasse. No entanto, a história dos quadrinhos no Brasil não foi simples nem tranquila.

No Brasil, a censura teve diferentes níveis de atuação no mercado quadrinístico, uma hora servindo de apoio à produção nacional, em outra prejudicando a liberdade criativa dos artistas locais. Entre as entidades religiosas e os governos repressivos que se instalaram no país, as histórias em quadrinhos se tornaram bode expiatório, suporte de propaganda nacionalista e, forma de luta contra a repressão. Enquanto certos autores seguiam as regras impostas pelo governo, outros arriscavam sua integridade, produzindo material subversivo.

Sobre o início da censura aos quadrinhos brasileiros, Carvalho afirma:

Aqui no Brasil, já em 1928, surgiram as primeiras críticas formais contra as historinhas: a Associação Brasileira de Educadores (ABE) fez um protesto contra os qadrinhos, porque eles ‘incutiam hábitos estrangeiros nas crianças’. Na década seguinte, em 1939, diversos bispos reunidos na cidade de São

Carlos (SP) deram continuidade à xenofobia, propondo até mesmo a censura aos quadrinhos, porque eles traziam ‘temas estrangeiros prejudiciais às crianças’. (CARVALHO, 2006, p.32).

Em seu livro “A Guerra dos Gibis”, Júnior descreve detalhadamente a inconstante história da produção quadrinística brasileira, desde o seu início à década de 60, narrando os altos e baixos da indústria que sofreu perante leis, preconceitos e abordagens difamadoras. O início dos embates em terras brasileiras se deu ainda na primeira metade do século XX, espelhando-se nos esforços de um país europeu.

No Brasil, os primeiros inimigos declarados dos quadrinhos foram os padres, que importaram da Itália a tese de que os comics americanos ‘desnacionalizavam’ as crianças. Como muitos eram imigrantes italianos, eles acompanhavam preocupadamente pelos jornais que assinavam o esforço dos educadores para banir do território italiano os quadrinhos americanos. (JÚNIOR, 2004, p.77)

Em 1938, uma lei “que baniu da imprensa italiana todos os personagens e histórias em quadrinhos estrangeiros” (idem, p.78) foi instaurada. Leis do tipo ao redor do mundo e o constante crescimento do pensamento anti-quadrinhos, principalmente, nos Estados Unidos, conspiraram para uma crescente onda de temor e ódio aos quadrinhos no Brasil.

Apesar de tudo, a produção de quadrinhos brasileiros no meio do século XX se deve bastante às censuras, autorregulamentações e a criação do Código de Ética impostas às editoras estadunidenses. Como visto anteriormente, o Comics Code Authority mudou os rumos da indústria de quadrinhos nos Estados Unidos, levando editoras à falência e mudando a opinião pública em alguns países sobre o material produzido pelos estadunidenses. Segundo Carvalho:

Inicialmente, para o Brasil, o código (de ética) foi bom. Como as revistas de terror americanas foram banidas e o mercado já havia sido aberto por aqui, muitos quadrinistas brasileiros tiveram a chance de publicar histórias do gênero. (CARVALHO, 2006, p.37)

Em épocas de Guerra Fria, iniciada em 1945 e fixada na História como um período de forte propaganda nacionalista anti-comunismo, muitos viam na própria produção de quadrinhos um ato de subversão. Era um período de paranoias e regulação de conduta para evitar desvios morais. A “imprensa brasileira continuou a reproduzir com destaque qualquer iniciativa, nacional e internacional, que denunciasse os perigos dos gibis” (JÚNIOR, 2004, p. 297). O nacionalismo e a defesa dos “bons costumes”

eram os argumentos das decisões governamentais em relação aos quadrinhos. Carvalho explica:

(...) em 1955, o Senado brasileiro proibiu publicações e imagens consideradas ‘obscenas e imorais’ e determinou em 50% das HQs vendidas no Brasil fossem feitas por artistas nacionais. Em 1961, o Brasil também criou um ‘código de ética’ dos quadrinhos, no qual se proibiam histórias de terror, nudez, ilustrações provocantes e cenas de amor realistas, bem como se estabelecia que, nos gibis, ‘a justiça sempre devia triunfar’. (CARVALHO, 2006, p.37)

Em 1964, foi deflagrada a ditadura militar no Brasil, que durou até 1985.

Segundo Júnior:

Novos tempos vieram depois de 1964. Tempos difíceis. Tempos de paranóia da subversão. Tempos de delação, de intimidação, de terrorismo, de chantagem, de tortura e de desaparecimento de pessoas em nome de valores menos morais e cristãos do que ideológicos. Tempos novos para as histórias em quadrinhos no Brasil. Dessa vez, haveria a força da censura na forma do poder governamental. E a guerra contra os gibis se estenderia por muito tempo, com novos personagens, num contexto diferente, porém mais repressor. (JÚNIOR, 2004, p.379)

Sobre esse período em específico, o presente trabalho irá explorar dois casos em destaque, tanto de silenciamento local quanto de rompimento desse silêncio, respectivamente nas HQs do Tio Patinhas e na obra de Carlos Zéfiro. Abordagens mais aprofundadas sobre o silêncio local no período da ditadura militar brasileira serão deixadas para estudo posterior.

3.3.3.1 Patos silenciados no Brasil

Um dos casos mais famosos de censura de conteúdo aos quadrinhos no Brasil aconteceu na publicação dos diversos títulos da Disney. Recentemente lançadas no país, as histórias que compõem a coletânea “História e Glória da Dinastia Pato” iniciaram sua publicação em 1970 na Itália e chegaram no Brasil em julho de 1974, no durante uma ditadura militar e sob vigência do Ato Institucional Número Cinco (AI-5) que dava plenos poderes de julgamento às camadas governamentais.

Somente em 2009, a editora Abril lançou “História e Glória da Dinastia Pato” no Brasil de forma integral pela primeira vez. Durante os anos de ditadura brasileira, o conteúdo das revistinhas foi modificado ou até mesmo apagado. Na história “Os

Canhões do Mississippi”, por exemplo, foram retiradas as oito primeiras páginas, além de uma sequência inteira envolvendo o roubo de uma mula.

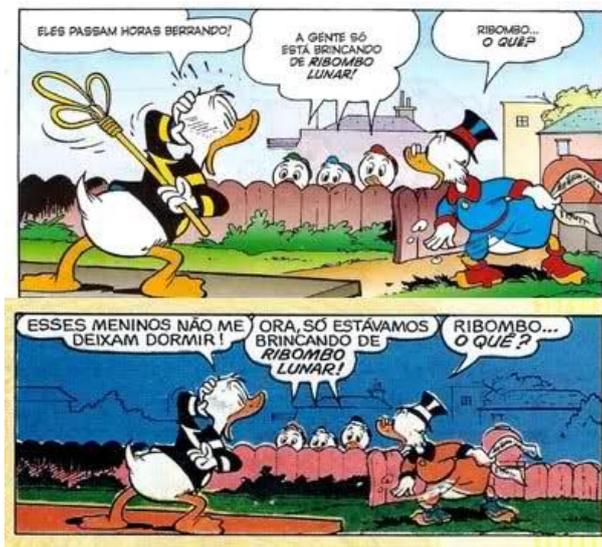


Figura 44: Na parte de cima, o quadro na edição recente de “História e Glória da Dinastia Pato”. Na parte inferior, o batedor de tapete que o personagem Donald usava para ameaçar seus sobrinhos foi apagado pela censura.

Fonte: HONORATO, Eudes. Uma Saga Que Deu Pena. Disponível em <http://rapaduradoeudes.blogspot.com.br/2012/07/uma-saga-que-deu-pena.html>

Todas as oito edições da História e Glória da Dinastia Pato foram lançadas no Brasil. Nenhuma delas saiu intacta. Algumas edições tiveram alguns quadros censurados enquanto outras tinham páginas inteiras censuradas.

3.3.3.2 A sacanagem nacional rompendo o silêncio

Os códigos de ética nacionais silenciavam as possibilidades de histórias de terror, nudez, violência e com cenas de amor mais realistas. No entanto, ainda na década de 50, um exemplo de produção clandestina burlou a censura e sobreviveu durante anos.

Se para os críticos as histórias em quadrinhos eram subversivas em sua essência, o que dizer, então, de um novo gênero de gibi que surgiu no Rio de Janeiro na segunda metade da década de 1950? No mínimo, que esse mau conceito foi radicalizado. Eram as escandalosas revistinhas pornográficas de certo desenhista misterioso – que permaneceu no anonimato por mais de trinta anos – que assinava como Carlos Zéfiro. As edições – impressas em pequenas gráficas nas madrugadas –, vendidas de modo clandestino, logo transformariam seu autor, nas três décadas seguintes, no quadrinista mais combatido – e procurado pela polícia – de todos os tempos. (JÚNIOR, 2004, p. 319)

A produção de Carlos Zéfiro era frenética. Ele “teria produzido no ritmo alucinante de dois títulos por semana” (idem, p. 320). Sua identidade, no entanto, só seria revelada no início dos anos 1990. Zéfiro era um pseudônimo de Alcides Caminha, um escriturário aposentado do Rio de Janeiro. Segundo Júnior, um dos maiores trunfos de Zéfiro era a conivência de seus investigadores:

(...) Zéfiro teria sido investigado por delegados de polícia, agentes da Polícia Federal e de órgãos ligados à repressão durante a ditadura militar – em 1970, foi apreendida em Brasília uma carga com 50 mil dos seus livrinhos. Não foi descoberto certamente porque boa parte dos policiais que investigavam era formada por leitores seus e conivente com sua assídua produção. (idem, p.319).

Impressos em larga escala, em papel de baixa qualidade e em formato de bolso, as revistinhas pornográficas produzidas por Carlos Zéfiro ficaram conhecidas pelo nome irônico de “catecismos”, uma maneira de provocar o silenciamento governamental. Com o passar dos anos, a “Carlos Zéfiro seria creditado o título de principal ‘orientador sexual’ de praticamente duas gerações de garotos brasileiros” (idem, p.322). As histórias não apenas provocavam, elas chocavam. Temas como sexo entre freiras e padres, zoofilia e incesto eram recorrentes. Não existia pudor.



Figura 45: Capa de “No Retiro”, de Carlos Zéfiro, em que a personagem narra prática sexuais em um convento, exemplo de história subversiva aos padrões morais da época.

Fonte: ZÉFIRO, Carlos. *No Retiro*. Disponível em <http://www.carloszefiro.com/buildframe.php?mag=NoRetiro&pg=1&pgmax=32&thetitle=No%20Retiro>

>

Para impedir que o autor fosse rastreado pelas investigações policiais, nenhuma das revistas tinha numeração, data de lançamento ou símbolo de alguma editora. A

distribuição era feita de maneira clandestina, por venda antecipada, no qual os jornalistas pagavam no momento em que recebiam os lotes de revistas. Na venda final, “o interessado ainda tinha que levar um exemplar de uma revista séria, onde o catecismo saía camuflado” (JÚNIOR, 2004, p.322).

Conhecedores da obra de Zéfiro estimam que ele “tenha produzido mais de seiscentas revistinhas eróticas em quadrinhos” (idem, p.320). Naquele período, os “catecismos” eram considerados por alguns padres como “um sinal do fim dos tempos, um indício de que o dia do Juízo Final estaria próximo” (idem, p. 324). Hoje, décadas depois, suas histórias são lembradas como um trabalho ousado por ir de encontro aos pensamentos censores de toda uma época. Alcides Caminha, o Carlos Zéfiro, morreu em julho de 1992, dias depois de receber o troféu “Grande Mestre” da HQ Mix, maior premiação da indústria quadrinística brasileira, uma homenagem pelo conjunto de sua obra.

3.3.4. O silêncio local enfraquece com o tempo

Com o passar dos anos, o Comics Code Authority foi perdendo sua influência. A paranoia perdeu espaço e os quadrinhos aos poucos se libertaram das amarras censoras. No entanto, a abolição do código não foi um processo rápido. Segundo Teixeira:

Desde sua criação, em 1954, o Código foi atualizado duas vezes: em 1971 e em 1994. As primeiras mudanças foram resultado de duas histórias publicadas naquele ano pela Marvel e pela DC, apesar da rejeição do Comics Code Authority. A *Amazing Spider-Man* #96, da Marvel, mostrava o colega de quarto de Peter Parker – o Homem-Aranha – Harry Osborn, chapado de LSD. Do lado da DC, *Green Lantern/Green Arrow* #86 retratava o companheiro mirim do Arqueiro Verde, Ricardito, como um viciado em heroína. Ambas as histórias geraram um enorme alarde na imprensa norte-americana, pois, pela primeira vez em 17 anos, duas grandes editoras de quadrinhos decidiam ignorar a determinação do Comics Code Authority, e publicar suas histórias. (TEIXEIRA, 2003, p. 48)

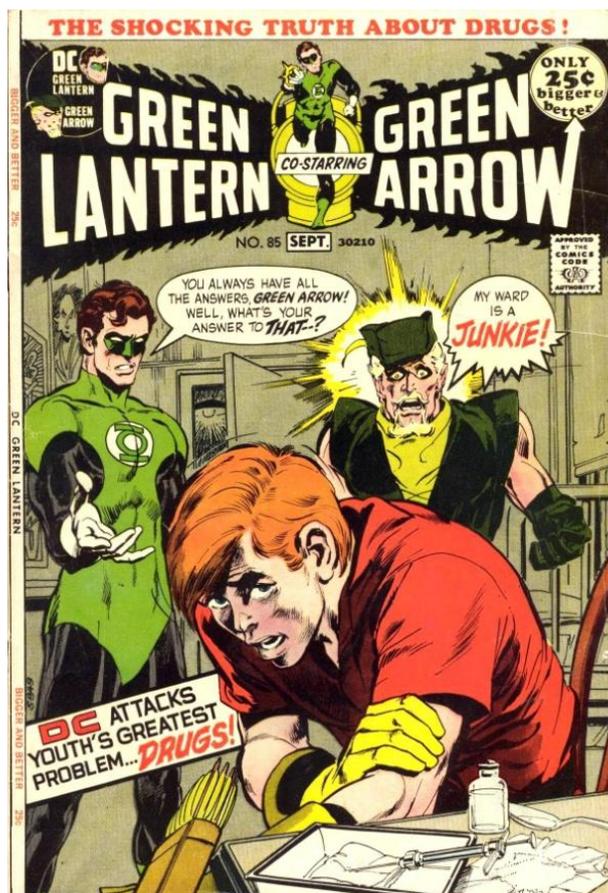


Figura 46: Capa da revista Green Lantern/Green Arrow #86 de 1971, mostrando o parceiro do personagem Arqueiro Verde usando heroína.

Fonte: GRAY, Richard. *The History of Green Arrow Part 2 – Hard Travelling Through the Wilderness Years (1970 to 1979)*. Disponível em < <http://behindthepanels.net/the-history-of-green-arrow-part-2-hard-travelling-through-the-wilderness-years-1970-to-1979/>>



Figura 47: O personagem Harry Osborn sofre alucinações sob o efeito de drogas, em *Amazing Spider-Man* #97.

Fonte: PEIXOTO, Irapuan. *A História do Homem-Aranha nos quadrinhos (Parte 01)*. Disponível em < <http://hqrock.wordpress.com/2011/09/07/a-historia-do-homem-aranha-nos-quadrinhos-parte-01/>>

Foi o início da gradativa queda do Comics Code Authority. Em 1990, foi criado o Comic Book Legal Defense Fund, uma fundação sem fins que se dedica a defender os quadrinhos da censura, oferecendo verbas e assistência jurídica para quem cria e revende quadrinhos, “coroando a decadência das normas do código” (idem, p. 49).

Somente em 2011, a DC Comics e a Archie Comics, duas das maiores editoras de quadrinhos dos Estados Unidos, aboliram por completo o Comics Code Authority, dando fim, mais de forma simbólica do que prática, a esse período silenciador da indústria quadrinística estadunidense.

No entanto, o silêncio local ainda habita o cotidiano da produção quadrinística. As editoras de quadrinhos possuem regras próprias e muitas vezes rígidas que silenciam diversos discursos que seus artistas possam vir a produzir (TEIXEIRA, 2003, p. 49). São as visões empresariais das editoras que guiam o sentido de seus quadrinhos. É o limiar entre o silêncio constitutivo do autor e o silêncio local colocado pela empresa.

No Brasil, o silenciamento das publicações estrangeiras foi colocado de lado, ao mesmo tempo em que se esforça para fomentar a produção nacional. O projeto de lei 6.060/2009, por exemplo, se encontra em trâmites pelas comissões governamentais e, em vez de objetivar uma reserva de mercado, propõe apoio fiscal às editoras que lançarem porcentagens de quadrinhos nacionais. Além dessa proposta, sites de crowdfunding, ou financiamento coletivo, proporcionam para artistas a oportunidade de publicarem suas histórias em quadrinhos sem os possíveis silenciamentos propostos por códigos de condutas editoriais.

Considerações Finais

É do silêncio que vem a linguagem, segundo Orlandi (1997). Sua pesquisa sobre as formas do silêncio e o trabalho de diversos teóricos das HQs guiaram o presente estudo a perceber os quadrinhos como uma linguagem em si. Podemos afirmar que as diferentes formas de silêncio existentes podem ser vislumbradas no âmbito quadrinístico, o que legitima o fato de que quadrinhos são uma linguagem autônoma.

Confirmamos que o silêncio está presente na linguagem dos quadrinhos de inúmeras formas. Por exemplo, ao tomar por base que o silêncio fundante é aquele de onde a linguagem vem e para onde vai, além de poder ser vislumbrado nos intermeios da linguagem (os espaços de silêncio entre palavras e imagens), podemos afirmar que ele pode ser vislumbrado nas sarjetas, espaços entre quadros das histórias em quadrinhos. Percebamos que o termo usado é “vislumbrar” e não “ver”, pois assimilamos que o silêncio fundante é etéreo, nunca palpável ou completamente visível, mas sim translúcido. É interessante lembrar que as sarjetas também trazem um dos elementos mais importantes da narrativa gráfica em sua concepção: a elipse. No entanto, como visto no trabalho de Orlandi, o silêncio fundante não se limita a estratégias elípticas, ele simplesmente é, ele existe e está lá, não necessitando de um contexto semântico (como no caso, da elipse). Concluimos, portanto, que além de ser agente da elipse quadrinística, a sarjeta é o espaço por onde podemos vislumbrar o silêncio fundante, a página em branco que um dia aquela história foi. A sarjeta possui dupla função.

Sobre o silêncio constitutivo, que pode ser melhor entendido em seu aspecto de silenciamento, concluimos que ele interfere na produção das histórias em quadrinhos. O silêncio constitutivo atua como uma força interior ao indivíduo que influencia o seu discurso, é um silenciamento necessário que implica que todo dizer é uma relação com o não-dizer. Desenhando, escrevendo ou falando algo, cala-se infinitas outras possibilidades discursivas. Tomando por base o conceito de artrólogo, a entidade enunciativa máxima dos quadrinhos que organiza os elementos da gramática em questão, percebemos diversas formas de silenciamento, atuando na concepção da história em quadrinhos, tanto gráfica quanto verbalmente. Dessa forma, analisamos nas páginas anteriores o silêncio do narrador, dos personagens, do espaço (como um silenciamento parcial do mostrador), do mostrador e do tempo. Foram analisadas formas

de representação do silêncio, usando como exemplo HQs de diferentes pontos do mundo.

Por último, analisamos a presença do silêncio local nos quadrinhos. Sob o aspecto de censura, o silêncio local é uma força exterior ao indivíduo, que o impede de chegar a certos campos discursivos. Nos quadrinhos, o silêncio local se desenvolveu em diferentes pontos da História, como na “caça às bruxas” realizada nos Estados Unidos, por volta da década de 1950, com direito a queima de pilhas de HQs em praça pública. Aqui no Brasil, as ditaduras, o conservadorismo e o nacionalismo também cercearam o discurso e a produção quadrinística, limitando as possibilidades. Abordamos esses pontos nas páginas anteriores se utilizando de estudiosos da História das HQs, além de exemplos tanto de silenciamento quanto da quebra dessa limitação imposta.

A partir da confirmação do silêncio na linguagem e por trás da linguagem dos quadrinhos, desenvolvemos a tabela abaixo que, sinteticamente, representa as diversas formas do silêncio nas HQs, tanto como fundante como na política do silêncio.

Silêncios / Formas do Silêncio	Na linguagem, em geral	Na linguagem quadrinística, em específico	Onde se manifesta nos quadrinhos
Silêncio fundante	Silêncio presente ao redor e no interior da linguagem, “espaço” necessário para a significação. Há diferenças entre o silêncio fundante e a elipse. O silêncio fundante não necessita de campo semântico para existir, ele independe da linguagem para existir. É o silêncio de onde vem e para onde vão as palavras.	É possível vislumbrar o silêncio fundante nos espaços vazios das páginas, no espaço em branco, nas sarjetas.	Nas sarjetas, nos espaços entre quadros. Apesar da sarjeta funcionar como espaço onde a elipse acontece, vemos que esse elemento da linguagem quadrinística também serve como espaço onde se vislumbra a antiga página em branco, o silêncio fundante da linguagem quadrinística. A sarjeta possui dupla função na narrativa

			gráfica.
Política do Silêncio / Silenciamento (em sua forma de silêncio constitutivo)	Diferente do silêncio fundante, o silêncio constitutivo se estabelece na relação do dizer com o não-dizer. Ao se dizer algo, imediatamente calam-se outros sentidos. É uma estratégia discursiva que vem de dentro do indivíduo para fora, uma força interior do indivíduo que o impede de tomar certos rumos discursivos.	O silêncio constitutivo se apresenta no momento da produção quadrinística, quando os diferentes tipos de forças enunciativas se apresentam na história. Diferentes silenciamentos e ocultações se desenvolvem para que a narrativa seja redigida/ilustrada da forma desejada pelo artrólogo.	Nas decisões do artrólogo, instância enunciativa última dos quadrinhos. O artrólogo é o responsável pela manutenção do dizer/mostrar e do não-dizer/não-mostrar, ao administrar os seguintes tipos de silêncio: <ul style="list-style-type: none"> - Silêncio do narrador; - Silêncio do personagem; - Silêncio do espaço (silenciamento parcial do mostrador); - Silêncio do mostrador; - Silêncio do tempo.
Política do silêncio / Silenciamento (em sua forma de silêncio local)	O silêncio local é representado pela interdição do dizer. É uma estratégia discursiva que vem de fora para dentro do indivíduo. O indivíduo não pode dizer o que ele pode dizer. A faceta mais conhecida do silêncio local é a	Durante determinados períodos históricos, a opinião pública e as decisões governamentais impediram artistas, não somente de quadrinhos, a habitarem certos locais discursivos.	Em momentos históricos que cercearam a liberdade da indústria quadrinística nos Estados Unidos e no Brasil. Sobre a censura estadunidense, falamos sobre o início, o gradativo fortalecimento e a

	censura.		queda da censura através de estratégias como a do Comics Code Authority. No Brasil, temos as ditaduras e as pressões populares, governamentais e religiosas para limitar o conteúdo quadrinístico vindo do exterior e também do produzido aqui.
--	----------	--	---

Creemos que, apesar do trabalho ter esmiuçado variados aspectos da linguagem quadrinística, ainda há muito a estudar e produzir sobre o silêncio no interior dessa arte. A produção quadrinística no mundo se torna cada vez mais ampla, levando a linguagem a outros níveis de produção até então inimagináveis. A chegada dos quadrinhos aos dispositivos móveis, a produção independente de quadrinhos e os novos suportes para os quais essa linguagem migra em experimentações trazem necessidade de novos estudos sobre a área.

Esse trabalho procura trazer novos pontos de vista sobre o que há por trás da linguagem. O silêncio, como dito anteriormente, é de onde vem e para onde vão textos, imagens, personagens, recordatórios, balões e narrativas. A cada nova produção na área de quadrinhos cabe um novo estudo de linguagem e de silêncio; afinal, todo dizer é uma relação com o não-dizer. Esperamos novos estudos sobre as nuances desse binômio. Que novas produções sobre o assunto venham a romper o silêncio.

Referências Bibliográficas

- CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CÂMARA JR., Joaquim Mattoso. **Dicionário de Filologia e Gramática**. Rio de Janeiro: J. Ozon Editor, 1968.
- CARVALHO, DJota. **A educação está no gibi**. Campinas: Papyrus, 2006.
- CIRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. Petrópolis: Editora Vozes Limitada, 1970.
- CUNHA, Tito Cardoso e. **O Silêncio na Comunicação**. Biblioteca Online de Ciências da Comunicação. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/cunha-tito-cardoso-silencio.pdf>.
- DANTAS, Aloísio de Medeiros. **Discurso, Diálogo e Silêncio**. Revista da GELNE, Vol. 2, Nº 2, 2000. Disponível em: http://www.gelne.ufc.br/revista_ano2_no2_01.pdf.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- JÚNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos Gibis: A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- LEE, Stan e BUSCEMA, John. **How To Draw Comics Marvel Way**. Nova York: Simon & Shuster Inc., 1977.
- LIMA, Elaine Ap. Barreto Gomes de Lima. **Os Cenários e Fundos de Cenas nas HQs Piratas do Tietê**. Anais do 16º Congresso de Leitura do Brasil. Unicamp, Campinas, SP. Disponível em < http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais16/sem14pdf/sm14ss05_06.pdf>
- LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. **Narratologia e histórias em quadrinhos: do narrador ao mostrador-sonorizador?** In: Segundo Congresso Internacional Viñetas Serias: actas 2012. Buenos Aires, 2012. Disponível em: www.vinetasserias.com.ar/pdf/actas2012/LucenaLucas_VS_2012.pdf.
- MOYA, Álvaro de. **Shazam!**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.
- OLIVEIRA, Reinaldo de. **Muito Obrigado, Sr. Johann Gutenberg**. In Shazam!. São Paulo: Editora Perspectiva, 1975.
- PERES, Francine Simões. **Com a Palavra o Silêncio**. Cad. Psicanál.-CPRJ, Rio de Janeiro, ano 31, n. 22, p. 157-171, 2009. Disponível em: http://www.cprj.com.br/imagenscadernos/12.Com_a_palavra_o_silencio.pdf.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2012.

TEIXEIRA, Rafael. **Os gibis americanos nos anos 40 e 50** in **A indústria dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro: Secretaria Especial de Comunicação Social, 2003.

Páginas da Internet

AGOSTINI, Angelo in ALVES, Bruno. **Hoje Se Comemora O Dia Do Quadrinho Nacional**. Disponível em <<http://macaxeirageral.net.br/2008/01/30/hoje-se-comemora-o-dia-do-quadrinho-nacional/>>

CARSTAIRS, Ian. **The Persistence of Spiritual Vision: the Symbols of Jack Kirby**. Disponível em <<http://iaincarstairs.wordpress.com/2012/01/16/the-persistence-of-spiritual-vision-the-symbols-of-jack-kirby/>>

CRONIN, Brian. **Comic Book Legends Revealed #235**. Disponível em <<http://goodcomics.comicbookresources.com/2009/11/26/comic-book-legends-revealed-235/>>

FALIU, Odile. **Le “Bois Protat”, le plus ancien bois gravé connu dans le monde occidental**. Disponível em <<http://blog.bnf.fr/10ans-et-apres/index.php/2008/12/29/le-bois-protat-le-plus-ancien-bois-grave-connu-dans-le-monde-occidental/>>

FRADE, Renan Martins. **Sem polêmica: nova versão da lei de incentivo às HQs nacionais abandona a ideia de cotas e agrada o mercado**. Disponível em <<http://www.judao.com.br/livros-hqs/polemica-versao-lei-incentivo-hqs-nacionais-abandona-ideia-cotas-agrada-editoras/>>

GRAY, Richard. **The History of Green Arrow Part 2 – Hard Travelling Through the Wilderness Years (1970 to 1979)**. Disponível em <<http://behindthepanels.net/the-history-of-green-arrow-part-2-hard-travelling-through-the-wilderness-years-1970-to-1979/>>

Fonte: HONORATO, Eudes. **Uma Saga Que Deu Pena**. Disponível em <<http://rapaduradoeudes.blogspot.com.br/2012/07/uma-saga-que-deu-pena.html>>

KARM, Bob. **Motion Picture History, 84 year ago today**. Disponível em <<http://pdxretro.com/2011/10/motion-picture-history-84-years-ago-today/>>

NYBERG, Amy Kiste. **Comics Code History: The Seal of Approval**. Disponível em <<http://cblf.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/>>

OLIBONI, Zé. **Uma análise do Catarse e do financiamento coletivo de HQs no Brasil**. Disponível em <<http://www.universohq.com/materias/catarse-e-o-financiamento-coletivo-de-hqs-no-brasil/>>

PEIXOTO, Irapuan. **A História do Homem-Aranha nos quadrinhos (Parte 01)**. Disponível em <<http://hqrock.wordpress.com/2011/09/07/a-historia-do-homem-aranha-nos-quadrinhos-parte-01/>>

TAYLOR, Rio Aubry. **Little Nemo: 1904-1915**. Disponível em <<http://schulzlibrary.wordpress.com/tag/little-nemo-in-slumberland/>>

YOE, Craig. **America's Most Wanted: The Comic**. Disponível em <<http://superitch.com/?p=66>>

Englischer Meister um 1220: Der Christus der Apokalypse. Disponível em: <<http://www.zeno.org/nid/20004007018>>

Silêncio (Música). Disponível em <[http://es.wikipedia.org/wiki/Silencio_\(m%C3%BAsica\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Silencio_(m%C3%BAsica))>

Quadrinhos

BÁ, Gabriel e MOON, Fábio. **Quase Nada 186**. Disponível em <http://10paezinhos.blog.uol.com.br/arch2012-11-01_2012-11-30.html#2012_11-05_11_01_18-2677714-25>

BARKS, Carl. **O melhor da Disney: As obras completas de Carl Barks**. São Paulo: Abril, 2005.

BARR, Mike W. **Batman: Son of the Demon**. Nova Iorque: DC Comics, 1987.

BARRETTO, Sergio. **Os Balões – Tira 19**. Disponível em <<http://quadro-a-quadro.blog.br/?p=13616>>

CAFAGGI, Vitor. **Valente #130**. Disponível em <<http://punyparker.blogspot.com.br/>>

CHAYKIN, Howard e BERNET, Jordi. **Blecaute in Batman Preto e Branco Edição 4**. São Paulo: Panini, 2004.

DUARTE, Gustavo. **Monstros!**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

ENGLEHART, Steve e GIORDANO, Dick. **Night of The Stalker**. Imagens disponíveis em <<http://www.spacebooger.com/2013/06/27/batman-hes-not-human/>>

EISNER, Will. **Pequenos Milagres**. São Paulo: Devir, 2006.

ENNIS, Garth e DILLON, Steve. **Preacher #27**. Nova Iorque: DC Comics, 1997.

FINGER, Bill. **Coleção DC 70 Anos - As Maiores Histórias do Batman**. Panini: São Paulo, 2008.

GAIMAN, Neil. **Death – The Time of Your Life**. Nova Iorque: DC Comics, 1996.

_____. **Sandman: Edição Definitiva – Volume 2.** Barueri: Panini Books, 2011.

GILLEN, Kieron. **Young Avengers #1.** Disponível em <http://mattwilsoncolors.blogspot.com.br/2012_12_01_archive.html>

INOUE, Takehiko. **Slam Dunk – Edição 20.** São Paulo: Conrad, 2007.

JONES, Bruce e ROMITA JR., **John. Incredible Hulk Vol 2 #35.** Imagem disponível em <http://tapvd.home.xs4all.nl/SWW_Marvel_v01.html>

LEE, Stan e MOEBIUS. **Surfista Prateado Nº 11 – 2ª edição.** São Paulo: Editora Abril Jovem, 1991.

MANGO, Ricardo. **VAN.** Disponível em <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=562632870445544&set=a.559614377414060.1073741832.473500172692148&type=1&theater>>

MILLER, Frank. **Batman: O Cavaleiro das Trevas – Edição Definitiva.** Barueri: Panini Books, 2011.

MOORE, Alan e GIBBONS, Dave. **Watchmen – Edição Definitiva.** Barueri: Panini Books, 2011.

MOORE, Alan e O'NEILL, Kevin. **A Liga Extraordinária – Volume 1.** São Paulo: Devir, 2003.

MOORE, Stuart e SMITH, C.P.. **Wolverine Noir.** Barueri: Panini Books, 2011.

MORRISON, Grant. **We3 – Instinto de Sobrevivência.** Barueri: Panini Books, 2012.

OHBA, Tsugumi e OBATA, Takeshi. **Bakuman Volume 1.** São Paulo: Editora JBC, 2011.

OUTCAULT, Richard Felton. **The Yellow Kid and His New Phonograph.** Imagem disponível em <http://xroads.virginia.edu/~ma04/wood/ykid/imagehtml/yk_phonograph.htm>

SAKAKIBARA, Misuki. **Tiger & Bunny 1.** São Paulo: Panini, 2013.

SHAW, Dash. **Umbigo Sem Fundo.** São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SKUBS, Beto. **Fade Out – Suicídio Sem Dor.** Piracicaba: Projeto realizado com apoio do Governo do Estado de São Paulo, Secretaria de Cultura e Programa de Ação Social, 2012.

SURDUCAN, Ileana. **The Highest Depths.** Disponível em <<http://www.behance.net/gallery/Silent-Comics/580916>>

TANAKA, Masashi. **Gon Desce o Rio.** São Paulo: Conrad, 2004.

VAUGHAN, Brian K e STAPLES, Fiona. **Saga #06**. California: Image Comics Inc., 2012.

VIVÈS, Bastien. **O Gosto do Cloro**. São Paulo: Leya – Editora Barba Negra, 2012.

WARE, Chris. **Jimmy Corrigan – O Menino Mais Esperto do Mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

ZÉFIRO, Carlos. **No Retiro**. Disponível em
<<http://www.carloszefiro.com/buildframe.php?mag=NoRetiro&pg=1&pgmax=32&title=No%20Retiro>>