

## **Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos**

**Prof. Nadilson M. da Silva**

Resumo:

As histórias em Quadrinhos se apresentam como um dos produtos culturais mais influentes e menos pesquisados. A importância de sua linguagem pode ser observada nas constantes adaptações de seus heróis para o cinema. No entanto, são escassos os textos metodológicos que proponham parâmetros para analisá-las. Procura-se então sistematizar os principais estudos que tratam especificamente de questões metodológicas e que oferecem pistas de como as histórias em quadrinhos podem ser entendidas. Coloca-se ênfase na idéia de que a interpretação, além de se deter sobre os elementos formais (texto e imagens) deve considerar as diferentes tradições de quadrinhos, o contexto de produção e o contrato que propõe para o leitor.

Palavras – chave:

Quadrinhos – Narrativa - Contrato

### **Definição e linguagem**

História em quadrinhos é definida em geral como um tipo de linguagem que, utilizando-se da combinação de textos e desenhos, conta uma história. MacCloud (1993) desenvolve a definição de Will Eisner dos quadrinhos como ‘arte seqüencial’ e cria rótulos para as combinações e transições da palavra/texto (Witek, 1999). Cagnin (1997) argumenta que o desenho é o principal diferencial da linguagem dos quadrinhos. O que é comum a todos os autores é que as histórias em quadrinhos são uma forma de arte que combina imagem e texto que, através do encadeamento de quadros, narra uma história ou ilustra uma situação, o que está bem expresso na seguinte definição:

"Os quadrinhos são uma seqüência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido apenas depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre os diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ação logicamente coerente" (Klawa e Cohen, apud, Anselmo, 1975, p. 33).

Nos quadrinhos se observa a utilização de dois códigos: o lingüístico e o das imagens. Estes podem ser analiticamente separados mas são complementares para a leitura dos quadrinhos. Entretanto, em alguns momentos pode haver predominância de uma ou outra linguagem. Cagnin(1991) destaca que a relevância na linguagem das histórias em quadrinhos se encontra nas imagens; como, por exemplo, nas cores, as ambiências criadas pelas sombras, pelos enquadramentos, que nos informam sobre as características das personagens e do desenvolvimento da ação.

Sobretudo, o que dá a marca da linguagem dos quadrinhos são os balões, o espaço onde a fala ou pensamentos dos personagens são inseridos. O uso dos balões delimita a diferença entre quadrinhos e qualquer outra forma de narrativa. Ao lado disso, algumas ferramentas lingüísticas são criadas para superar limitações específicas tais como a falta de som (Acevedo, 1990, p. 132); por exemplo, como o tamanho das letras e tipos de balões que indicam a intensidade da voz. Isto permite que os leitores possam ‘escutar’ sem que nenhum som seja emitido. Outro traço característico são as onomatopéias: palavras, letras, sinais e desenhos que procuram reproduzir os sons, os ruídos, as idéias etc. Qualquer elemento da realidade que encontre dificuldade de ser expresso sucinta e precisamente, como a linguagem dos quadrinhos exige, pode ser representado pelas onomatopéias. Essas são provenientes dos quadrinhos americanos e são imitadas em toda parte do mundo. Isto se deve em parte à grande expressividade sonora dos verbos em inglês. Neste sentido, alguns verbos ingleses são transpostos para os quadrinhos e viram onomatopéias; por exemplo, quando há alguma colisão esta é acompanhada da onomatopéia ‘crash’ que é um verbo que significa colidir.

Muito dos conceitos utilizados para estudar os quadrinhos são proveniente da narrativa cinematográfica. Os quadrinhos são uma seqüência de quadros, vinhetas (idem, p.69), assim como o cinema. A diferença é que no cinema as imagens estão em movimento constante enquanto que nos quadrinhos elas são estáticas. Contudo isso não significa que nas histórias em quadrinhos os desenhos são estáticos porque apesar desta limitação em relação ao cinema os desenhistas conseguem muito precisamente dar a idéia de movimento e ação às suas

histórias: “*a história em quadrinhos carece de movimento mas o sugere. É o leitor que lhe dá movimento e continuidade em sua imaginação*”( idem, p. 72). Dessa maneira, pode-se referir constantemente aos recursos cinematográficos. A partir destes aspectos se pode analisar os enquadramentos, como os planos, a narrativa, se linear ou não, os recursos gráficos utilizados pelo autor, o ritmo da narrativa, o rebuscamento dos traços etc.

Para se ter uma idéia mais clara a respeito da linguagem visual começemos pelos elementos que compõem os quadros. O que se releva de imediato é que a realidade é tridimensional, ao que se somam os cheiros, sons, clima (frio, calor); enquanto que nos quadrinhos o espaço é bidimensional. Então nota-se que o desenhista tenta adequar a realidade ao papel, este elemento é chamado de enquadramento. E de acordo com o espaço que representam, os enquadramentos são denominados de plano. Os planos se dividem em seis principais: o *plano geral* que é um enquadramento em que é possível se observar todo o ambiente em que se desenvolve a ação; o *plano total* em que o enquadramento coloca as dimensões do espaço próximas ao personagem; plano americano que recorta as personagens a partir dos joelhos; o *plano médio* que mostra a personagem acima da cintura; o *primeiro plano* que limita o espaço ao ombros e por último o *plano de detalhe* em que é mostrado apenas uma parte do corpo ou de um objeto qualquer.

É importante destacar que a cada um desses planos são vinculados uma carga de expressividade. A utilização de um deles por parte do desenhista depende do que pretende comunicar no momento. Neste sentido, observa-se que enquanto o plano geral dá pouca informação sobre a personalidade da personagem, o primeiro plano permite que se preste atenção às suas expressões faciais. Dessa forma, o predomínio ou não de determinado plano indicaria preferência do autor por um tratamento mais intimista ou não em relação às personagens.

Outro aspecto importante para a compreensão dos quadros é o *formato* que é “... a configuração que o enquadramento apresenta no papel”(idem, p.86). Os enquadramentos podem variar em forma (retangular, quadrada, redonda) ou em relação ao tamanho. A cada

característica corresponde uma carga expressiva diferente. Tudo depende do espaço e do tempo que se quer representar. Assim, um quadro que ocupa meia página indica um tempo maior na narração e um conseqüente aumento de tempo de leitura. Em relação às linhas que demarcam o espaço dos quadros, elas são arbitrárias e podem ser colocadas ou não dependendo de cada autor. Todavia elas adquirem importância quando desenhadas diferentemente, por exemplo, se o autor utilizar uma linha pontilhada ou em forma de pequenas circunferências indica que esta ação apenas ocorreu na imaginação da personagem.

Para a correta interpretação dos quadros é necessário se deter sobre mais um elemento, denominado ângulo de visão, que é o ponto a partir do qual se observa a ação. Este pode ser de três tipos: o *médio* ocorre como se a cena estivesse acontecendo à altura dos olhos; o *superior* observa a ação de cima e por fim o *inferior* que se coloca abaixo das personagens.

Por fim, é preciso analisar os balões, que são o espaço em que se inserem as falas das personagens e as metáforas visuais. Neste ponto não se pode traçar qualquer paralelo com outra linguagem porque os balões são típicos dos quadrinhos. Os balões são de acordo com o sentido que o autor quer dar à leitura; novamente aqui se observa uma relação entre as formas das linhas que delimitam os balões e a expressividade das imagens. Por exemplo, *linhas quebradas* como se fossem um dente de um serrote indicam gritos, irritação, bem como se uma voz provém de um aparelho eletrônico; as linhas pontilhadas indicam uma voz com pouca intensidade que expressa segredos, confidências; a linha tremida indica uma vacilação na voz. Outro recurso utilizado são os rabichos, que são as pontas que ligam os balões as personagens: quando o balão é cortado de uma forma que não aparece o rabisco é porque quem está falando não está sendo visto na cena; ou quando o autor quer expressar um tempo duplo em que há uma pausa entre a fala da personagem, ele desenha dois balões conectados por um rabicho. Outra forma bastante utilizada é a substituição do rabicho por pequenos círculos, isto indica que o que está expresso no balão é o pensamento da personagem. Juntamente com os balões se encontra o letreiro, que informa ao leitor a respeito do

andamento da história; geralmente neste texto, que pode estar abaixo ou acima dos desenhos, se expressa a opinião dos autores. De uma pessoa que está fora da história.

Em relação aos textos dos quadrinhos nota-se que os tipos de letra também informam a respeito do andamento das ações. Geralmente se utiliza as letras de imprensa, mas também se usa a letra escrita à mão, que indica uma maior aproximação com a psicologia da personagem. O tamanho das letras informam diferentes intensidades de voz; dessa maneira letras maiores indicam uma voz dita num tom mais alto enquanto letras menores indicam o oposto. Outras possibilidades de expressão ocorre quando a forma da letra é ondulada imitando o som de uma música; ou quando as letras saem dos balões e invadem todo o texto indicando que aquele som tomou conta de todo o ambiente. Discutindo o papel do texto nos quadrinhos, Witek (1992) mostra claramente como este contribui para gerar o significado nas histórias

"The conventional signs which indicate the verbal text in comic are well known: words in oblong boxes function as a narrative voice, words in rounded "balloons" with pointed projections represent direct speech, cloud like balloons with circles leading to human figure indicate unspoken thoughts, shaded and capitalized letters denote various degrees of emotion and emphasis, and so forth" (p. 22).

Deve-se observar que a interpretação dos quadrinhos (imagens e textos) não busca descobrir um significado real escondido por trás das aparências, como a perspectiva semiótica utilizada por Umberto Eco na leitura de 'Steve Canyon' (1990). Sua análise se concentra na estruturação visual dos painéis intencionado procurar elementos nas histórias que expressam códigos sociais. Entretanto, essa perspectiva tende a exagerar a leitura de certos códigos para que o significado 'escondido' na mensagem possa ser revelado.

### **Narrativa e contrato**

Nota-se que grande parte dos quadrinhos são publicados em forma de revistas. Portanto é preciso que se acrescente alguns elementos ao que tem sido dito em relação à sua linguagem para se compreender as revistas em quadrinhos. Definições muito abstratas não permitem uma distinção clara entre quadrinhos e outras linguagens artísticas, e mesmo dentro de

tradições diferentes de quadrinhos, tais como *underground e super-heróis*, quadrinhos voltados para o público adulto e aqueles direcionados ao público infanto-juvenil. De fato é fundamental que se separe os estilos e tradições porque cada uma invoca contextos sociais específicos e diferentes hábitos de leitura.

Considerando esses pontos é fundamental acrescentar alguns elementos à definição dos quadrinhos que se vinculem ao seu meio mais utilizado de divulgação: as revistas em quadrinhos. De acordo com Barker (1989), quatro características devem ser adicionadas as definições tradicionais: 1) as revistas em quadrinhos aparecem em intervalos regulares; 2) elas contem personagens que se repetem dentro de uma gama relativamente previsível de comportamento; 3) as personagens aparecem dentro de gêneros distintos entre outros personagens do mesmo tipo, envolvido em formas similares de ações e eventos; 4) quadrinhos tem acumulado um grande numero de convenções que permitem os painéis representarem uma enorme gama de convenções para expressar fala, movimento, emoções, relações de causa e efeito, o envolvimento do leitor e a natureza fictícia de seus personagens.

A narrativa nos quadrinhos oferece uma pista importante para se entender os efeitos diversos que o autor objetiva em sua história. Através da escolha de um certo tipo de narrativa o autor pode vincular seu produto a várias possibilidades de convenções de leituras e experiências cotidianas dos leitores. Quando produz uma história em quadrinhos o autor tem muitas possibilidades relacionada ao uso de cores, tipos de letras, convenções tais como balões, tamanho dos painéis e posição dos eventos dentro deles. A adoção de qualquer desses elementos tem repercussão em como a narrativa se desenvolve e em como se espera que o leitor interprete a história.

“In terms of content, strips basically tell stories. Most are fictional, and most conform to a formula – working through a series of typical phases and ending in foreseeable fashion. They characteristically star a number of regular characters, who appear in every issue of the comic and who act within relatively predictable ranges of behaviour. Historically most, though by no means all, have been humorous (hence the origins of the word ‘comic’ ” (Sabin, 1993: 06).

Witek (1989) discute como as estratégias narrativas são selecionadas para contar histórias e de como são centrais para compreender os quadrinhos. Seu ponto de partida é traçar uma linha divisória entre a narrativa em prosa e as imagens nos quadrinhos. Os quadrinhos estabelecem

uma narrativa visual que é paralela a verbal. Elas são fundamentais para se entender as maneiras como a história é contada para atingir efeitos ideológicos específicos e o posicionamento que leitores devem ter em relação a elas. Ele compara duas visões de um fato histórico dos Estados Unidos em dois quadrinhos diferentes para entender como os autores escolhem estratégias narrativas para atingir efeitos específicos. Primeiro ele discute a narrativa em quadrinhos que lidam com fatos reais e seguem uma seqüência estritamente vinculada ao fluxo linear do tempo. Eles são quadrinhos que não utilizam muitas narrativas complicadas para contar a história.

"Here 'April, 1861: Fort Sumter' makes relatively short and logical moves in time and space between panels, while superhero and fantasy comics often use bizarre temporal jumps and irrational perspectives. The panel layouts and the compositional breakdowns thus work together to create a movement at once pictorial and literary; this reading movement is the unique rhythm of the medium of sequential art" (p. 22).

A citação acima mostra porque é importante interpretar quadrinhos como uma combinação do estilo literário e da narrativa em imagens. Elas trabalham em conjunto para atingir os efeitos que o autor deseja. Este tipo de análise ajuda a se entender os elementos visuais nos quadrinhos; por exemplo, observar como os painéis são desenhados e distribuídos na história porque eles estruturam, posicionam e dão pistas sobre a ênfase em certos aspectos da narrativa, o que ele chama de 'peso visual'.

Sua preocupação é de mostrar como escolhas de narrativa e utilização de painéis podem exprimir efeitos ideológicos. Ele argumenta, no caso em que está analisando, que esses tipos de escolhas apresenta uma enorme diferença entre uma posição a favor de uma interpretação oficial do evento e outra que é crítica a ele. A interpretação oficial coloca a ênfase na escrita e utiliza artifícios de texto para conduzir o leitor a uma direção em favor do ponto de vista da oficial. Através da análise desses painéis, Witek quer mostrar como o autor pode criar um ponto de vista que favorece certas interpretações da historia, e também como ela pode posicionar o leitor.

"The cumulative effects of these devices (the physically superior placement of the verbal elements, the ruled dialogue balloons, the enlarged initial letters of the captions, the mechanical letters) are to establish a tone of stateliness and legitimized power and incidentally to emphasize the importance of words over pictures" (p. 23).

Utilizando-se de exemplos de como os painéis funcionam nos quadrinhos Witek enfatiza as variações entre a prosa narrativa e a dos quadrinhos. Ele sustenta que o uso de imagens permite que o autor tenha liberdade em relação a prosa narrativa linear. A composição da página revela que dentro de uma variada gama de possibilidades dadas num texto, o autor tem que escolher uma que expressa mais precisamente seu ponto de vista. Utilizando-se deste artifício, há um certo grau de independência das imagens que não tem necessariamente que estar de acordo com o ritmo da prosa. Um autor pode criar efeitos subliminares que não precisam seguir a lógica linear da seqüência narrativa. Entretanto, é importante enfatizar que ambos textos e imagens devem ser entendidos em conjunto porque há efeitos escritos que tem um papel crucial para os resultados pretendidos pela historia. Por exemplo, os diálogos e legendas utilizam o estilo de escrita manual por duas razões os textos podem se adequar melhor a forma e criam similaridades com a voz humana mais do que letras mecânicas o fariam.

Ele acrescenta que os quadrinhos não são o único meio que se utiliza de palavras e imagens e que a comparação com outros meios pode revelar tanto quanto obscurecer as suas peculiaridades. Mudança de pontos de visão nos quadrinhos se assemelha aos movimentos das câmeras no cinema. Entretanto, ao contrário do cinema, o leitor pode controlar a velocidade da leitura e antecipar a cena, um aspecto que é impossível quando se assiste a um filme:

"Comic panels at first resemble illustrated texts or captioned pictures, but the relation of the two elements is much more intimate and problematical in comics than in a news photograph or a novel with pictures. The synthesis of words and pictures in comic books finally become a narrative gestalt combining verbal movement and sequence with pictorial stasis and simultaneity, and vice versa. The elements of sequential art are separable for our analytic convenience, but they are kept apart only at the cost of the visceral power and expressive range of the medium" (p.34).

Há nos quadrinhos uma interdependência entre os elementos visuais e de texto. Existe um importante papel para os textos, diálogos e balões que desempenham efeitos de composição e de sons, operando para intensificar o impacto das imagens. O fato da prosa ser experimentada de uma forma linear enquanto os quadrinhos o são de uma única forma não obscurece a versatilidade dos quadrinhos, o verbal e o visual podem ambos trabalhar seqüencialmente e simultaneamente:

"What the comic book *can* do which the prose alone cannot is to show in space the relations of the physical elements of the story (the Charlestonians and the fort, for

example), and it can keep previous scenes physically before the reader after the narrative has moved on (as in the doubled explosions of the first shot and the bursting halo behind Abner Doubleday); the images are at once more immediate and more subliminal than in prose. Pictures might seem to leave less to the imagination than words, but the narrative leaps we are required to make between the panels of a comic-book story, as well as the semiotic reading necessary to decode the lines, colors, and verbal text in a sequential art page give an attentive comic-book reader quite enough to do" (p. 43).

Este tipo de perspectiva traz uma compreensão muito mais clara do produto como um todo, um produto em que cada elemento nunca devem ser entendidos separadamente: os elementos visuais e da prosa formam uma unidade. Pode-se observar que os quadrinhos constroem sua própria realidade através do uso de mecanismos literários e visuais. Portanto é importante discutir como a realidade cotidiana é transformada para se adequar ao formato de uma nova ficção. Entretanto, dizer que há uma interpretação sugerida nos quadrinhos não quer dizer que o leitor vai compreender o produto da maneira que lhe é sugerida. É claro que há uma margem para a interpretação do leitor que não é possível ser controlada antecipadamente pelo produto. O que é importante nesta discussão é que o texto 'constrói' 'posições textuais': "They are *roles* that a narrative sets up to be occupied by writers and speakers, readers and audiences, as well as by the host of other voices and characters that appear throughout the text" (Mules, 1994, p.118).

Barker (1989) oferece uma perspectiva bastante útil para se entender as maneiras como os quadrinhos devem ser entendidos e de sua relação com os leitores. Ele apresenta exemplos de como diversas tradições de quadrinhos lidam com as expectativas e hábitos de leituras seus respectivos públicos. Seu ponto de partida é discutir como estudos sobre quadrinhos lidam com a questão da ideologia. A discussão se concentra em torno das formas persuasivas de comunicação e em que medida os meios de comunicação nos influenciam e como é possível detectá-las.

O primeiro aspecto a se ressaltar é que há uma vasta gama de estudos sobre como a mídia, particularmente quadrinhos, influenciam as crianças. O argumento mais comum é de que a quantidade de sexo e violência presente na mídia são prejudiciais para elas. O problema central deste tipo de teoria é que a resposta já está dada pela maneira como a pergunta é formulada, conseqüentemente a maioria dos estudos descobrem exatamente o que já sabiam antes da pesquisa (p. 03). Existem suposições prévias sobre a influência da mídia e leitores que direcionam a metodologia e condicionam os resultados. Esses estudos pressupõem que a mídia é forte o suficiente para incutir suas idéias na mente as pessoas, e que a violência pode ser isolada

como uma influência única no produto. Para esse tipo de teoria não existe espaço para se questionar o significado da violência em diferentes tipos de produtos, a única questão que importa é a ‘quantidade’ de violência e seus efeitos.

Depois deste ponto, Barker continua sua investigação a procura de uma teoria e um método para entender o ‘significado’ dentro dos quadrinhos e de que maneira eles poderiam influenciar as pessoas. Ele se utiliza de exemplos de estudos sobre quadrinhos ingleses para discutir e ilustrar seu ponto de vista e mostrar as limitações desses estudos. São selecionados momentos na história das histórias em quadrinhos em que houve controvérsias sobre a ‘má’ influência por oferecerem exemplos excelentes de como questões sobre influência e ideologia são tratadas.

*Action* é o primeiro quadrinho que ele toma como exemplo de controvérsias. Primeiro, *Action* já apareceu no mercado envolvido em sérias controvérsias sobre a quantidade de violência em suas páginas. Houve uma campanha pública em alguns veículos sobre a má influência que a revista poderia exercer. É interessante destacar que *Action* tinha a intenção de ser atual, a revista queria se utilizar de temas contemporâneos para construir suas histórias, assim como paródias de produtos culturais.

Barker argumenta que *Action* realmente era uma revista em quadrinhos violenta e a razão para se continuar utilizando a violência é que ela estava vendendo muito bem. Havia uma constante motivação para continuar se utilizando de violência porque estava fazendo sucesso e, de acordo com o seu editor, John Smith ‘ela era mais do que ‘realista’, era um ‘ilha da fantasia’ (p. 25). Um argumento utilizado para defender o quadrinho era que ele era violento porque estava cercado por uma realidade muito violenta assim como os produtos utilizados como fontes de paródias. Tendo estas questões em mente, Barker argumenta que o problema real não era a violência – violência é na verdade muito comum nos produtos parodiados – mas alguma coisa em *Action* que outros quadrinhos não tinham. Em seguida ele mostra qual era na realidade o ponto central das críticas. Uma cena em *Action* sobre uma garrafa sendo lançada no campo de futebol no momento de um jogo e atingindo um jogador na cabeça foi o que motivou uma reportagem de denúncia no *Daily Mail*. A acusação foi sobre a quantidade de violência e o efeito que poderia ter sobre os leitores. A revista foi recolhida e depois de alguns tempo apareceu no mercado com algumas mudanças para evitar este tipo de controvérsias. O que se fez foi reaproximar a revista do estilo de aventuras e abandonar temas adultos e políticos. A questão principal é que não foram

removidas as cenas 'excessivas de violência' mas as cenas que eram críticas em relação aos representantes da autoridade tais como comportamento injusto e ações erradas em nome de políticas (p. 35).

Este argumento é muito importante para se compreender a relação entre quadrinhos e a realidade social. A questão colocada neste momento é ao relacionamento entre o conteúdo dos quadrinhos e aspectos da realidade social próximos às experiências dos leitores. Ao contrário de quadrinhos de fantásticos tais como os super-heróis, a primeira versão de *Action* refere-se a aspectos da realidade que podem 'falar' com as experiências dos leitores em seu cotidiano. Neste ponto, deve-se enfatizar que não há qualquer oposição fixa entre quadrinhos que mostram mundos fantásticos e aqueles que se aproximam da realidade cotidiana. O ponto principal é o que e como os temas estão sendo mostrados. O simples fato de que os quadrinhos criam uma realidade de ficção não implica que não possa se relacionar às experiências dos leitores. Por outro lado, uma história em quadrinhos que se diz realista pode se apresentar bastante distante da realidade. Barker exemplifica esses pontos muito claramente na seguinte passagem quando comenta o problema 'real' nas críticas sobre a má influência dos quadrinhos:

"The problem lay in the story in those stories that came 'close to home'. In some, the sense of threat came not historically -distanced events like World War II, not in the depths of various oceans (even if preferably distant deeps), nor in stylised villainous boxing set-ups. Being 'close to home' need not mean closeness of physical time or space, but what we might call 'social closeness'. *Kids Rule OK* may be science fiction, but it is a science fiction of a kind that comments on today. I doesn't only show gangs at war, more, it shows them up against outrageously unfair residues of authority, and trying to make their authority of opposition"(p. 45).

Deve-se destacar que um dos pontos principais é que essa perspectiva oferece uma maneira de entender os quadrinhos sem que se precise buscar uma explicação 'externa' ou 'especulativa'. Os vários elementos que compõem os quadrinhos devem ser entendidos dentro do contexto que os quadrinhos criam e serem relacionados às experiências e cotidiano dos leitores. O objetivo da análise não é encontrar estruturas básicas que são expressões de mitos ou manipulação ideológica. Os quadrinhos problematizam o cotidiano e experiência mais do que referem a estruturas psíquicas imutáveis.

A narrativa deve ser entendida como uma estrutura viva em que os leitores serão envolvidos. O que se torna relevante é como as histórias são contadas e ao mesmo tempo como a

revista define o seu leitor. O autor conta a história de uma certa maneira para atingir um tipo específico de leitor. Conseqüentemente quando se analisa uma história há sempre uma idéia do tipo de leitor a que se dirige. A interpretação dos quadrinhos devem se basear na idéia de que as histórias são significativas para os leitores e propõem um `contrato´ baseado nos recursos compartilhados entre os quadrinhos e os leitores. Os quadrinhos convidam os leitores a entrarem em sua própria `realidade´ referindo-se a aspectos específicos de seu cotidiano:

“In recent years, an idea very like this has been developed in literary theory. This is the idea of the 'implied reader'. Put over-simply, this suggests that any work of fiction (though it need not be limited to those) not only has a its story; it also has the way this story's told. It has a narrator, and the way that narrator tells the story. Thus any work of fiction does not just tell a story, it tells it in a particular way to a certain kind of reader. The textual devices give us a sense of who is telling the story, and why. Thereby a role is established: the role of being the reader of that particular story. To read the story, we have to be willing to play that role" (p. 257).

Observa-se que o texto cria uma posição para que o leitor se encaixe. Não existe um texto isolado com significados prontos para inculcar mensagens na mente dos leitores. O que se observa é a proposta de maneiras de ver a realidade dentro dos limites definidos pelo texto. Este tipo de perspectiva oferece uma avanço em relação à perspectiva estruturalista que buscam significados unificados nos textos. Deve-se observar como os textos criam espaços para os leitores através de artifícios textuais. O texto só se torna relevante para análise a media em que é significativo para o leitor. Existe também certas expectativas tipificadas que fazem o leitor aprender o que esperar do texto. O `contrato´ envolve um acordo de que o texto vai falar para o leitor de uma maneira que seja reconhecida e que se refira a certos aspectos do cotidiano.

Discutindo a idéia de `implied reader´ ele argumenta que a maneira como a teoria coloca a questão uma simples análise do texto é suficiente para identificar o `papel do leitor´ na história. Entretanto, muitas vezes o leitor demanda um tipo diferente de histórias quando há uma lacuna entre o que o leitor espera e o que o texto traz.

"This is why we need to investigate not only implied reader-roles, but the implied social relation to readers. The difference is this. The idea of 'implied reader' refers only to the text. We can define it purely by reference to textual devices. We do not need any knowledge of the social characteristics of the readers. A novel creates a reader-role. Who

(if anyone) can enter this role is another matter altogether. The novel has offered it, and we either agree or not. But if we change the 'implied reader' to the 'proposed social relation to readers', this changes. We still need to study textual devices. But they will now just be part of a conversation with some aspect of the readers' lives. And, I want to suggest that, the more formulaic the text, the more it has to be a conversation with some typified social experience in their readers" (p. 258).

O texto sugere um contrato em que regras de participação são dadas. Entretanto, o leitor não tem aceitar significados fixos e se posicionar de uma maneira passiva: o leitor está preparado antes do encontro com o texto para trazer diversas experiências para este encontro. Isto implicaria que o texto deve ser reconstruído como um sistema de significados, muitas vezes semelhante à ideologia do texto.

### **Conclusão**

Procurou-se com este texto sistematizar estudos que tratam de questões metodológicas para a compreensão das histórias em quadrinhos. A principal idéia desenvolvida é que a análise não deve se limitar a aspectos formais, como uma leitura semiótica tradicional. É preciso que se incorpore conhecimentos sobre as diferentes tradições de quadrinhos, o contexto de produção e o contrato que propõe para o leitor. Os produtos culturais oferecem representações da realidade e sugerem caminhos para serem interpretados. Do outro lado, leitores trazem seus hábitos e interpretações para o encontro com o produto. Observa-se um processo semelhante a um jogo em a revista convida o leitor participar e propõe regras. O jogo pode continuar na medida em que as regras são aceitas. Nesse processo alguns aspectos podem ser separados analiticamente: a) o conhecimento do autor sobre os hábitos, desejos e expectativas do leitor; b) o tipo de tradição dos quadrinhos; c) o conhecimento do leitor em relação ao tipo de quadrinhos. A revista já possui uma representação da audiência, algumas vezes bem precisas; o contrato oferecido e maneiras sugeridas de interpretação são baseados nessa idéia. Conseqüentemente um ponto central para a interpretação da história em quadrinhos é identificar como o leitor é chamado a participar nesse jogo e qual tipo de papel lhe é oferecido.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACEVEDO, Juan. **Como fazer história em quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990.
- BARKER, Martin & BROOKS, Kate (1998), **Knowing audiences: Judge Dredd, its friends, fans and foes**, London: University of Luton Press.
- \_\_\_\_\_. 'Taking the extreme case: understanding a fascist fan of Judge Dred', in Cartmell, D. *et al* (eds.) **Trash aesthetic: popular culture and its audience**, London: Pluto Press, 1997.
- \_\_\_\_\_. **Comics: ideology, power and critics**. Manchester: University Press, 1989.
- CAGNIN, Antonio L. Abertura, in Calazans, Flavio M. A. (Ed.), **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática**, São Paulo: UNESP, 1997.
- CIRNE, Moacy. **História crítica dos quadrinhos brasileiros**, Rio de Janeiro: Funarte/Europa, 1990.
- CLARK, Laurel & LAUREL, Alan **Comics: uma história ilustrada da B.D**, Lisboa, Grupo Distri, 1991.
- DA SILVA, Nadilson M. (1999) Brazilian adult comics: the age of market, **in** Lent, John (ed.) **International Journal of Comic Art** . vol. 1, n. 1, p.187-204 Spring/Summer, 1999.
- EISNER, W. **Comics and sequential art**, Florida: Poorhouse Press, 1985.
- HARVEY, Robert C. **The art of the comic book: an aesthetic history**, Mississippi: University Press of Mississippi, 1999.
- LUYTEN, Sonia B. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**, São Paulo: Estação Liberdade, 1991.
- MACCLOUD, Scott **Understanding comics: the invisible art**. New York: Kitchen Sink Press, 1993.

MULES, W. et al. **Tools for cultural studies: an introduction**. Australia: Macmillan, 1994.

SABIN, Roger **Adult Comics: an introduction**, London: Routledge, 1993.

WITEK, Joseph. Comics criticism in the United States: a brief historical survey,  
Lent, John (ed.) **International Journal of Comic Art**. vol. 1, n. 1, p. 04-16  
Spring/Summer, 1999.

\_\_\_\_\_. **Comic Book as History: the narrative of Jack Jackson, Art  
Spielgman and Harvey Pekar**, Jackson: University of Mississippi Press, 1992.