



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

## **Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos<sup>1</sup>**

**Edgard Guimarães**

Mestre em Ciências - ITA

### **Resumo**

Este texto começa definindo a **História em Quadrinhos**, a seguir detalha conceitos como a maneira usada pelo cérebro humano para representar a realidade, a origem do processo de criação ficcional no cérebro, as formas de comunicação dos seres vivos e o surgimento das linguagens, a relação entre universo ficcional e espectador; detém-se na análise dos principais elementos da **Linguagem** da História em Quadrinhos, e nos principais recursos de **Metalinguagem** usados nos Quadrinhos, examinando suas virtudes e defeitos.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no NP16 – Núcleo de Pesquisa História em Quadrinhos, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



## 1. INTRODUÇÃO

Muitos autores de História em Quadrinhos usam o recurso da Metalinguagem em suas obras e isto, muitas vezes, é visto como um recurso criativo. No entanto, nem sempre o resultado do uso deste recurso é positivo. Este texto procura analisar como os recursos de uma Linguagem se inserem no contexto maior da representação da realidade numa obra de ficção, quais os elementos específicos da Linguagem das Histórias em Quadrinhos e qual a relação da Metalinguagem com esta representação da realidade.

## 2. CONCEITO FUNDAMENTAL.

Antes de se detalhar os aspectos da Linguagem e da Metalinguagem é preciso definir História em Quadrinhos de forma clara.

**História em Quadrinhos.** De acordo com o conceito apresentado no texto *Uma Caracterização Ampla para a História em Quadrinhos e seus Limites com Outras Formas de Expressão* [7], “História em Quadrinhos é a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas. Assim, é História em Quadrinhos toda produção humana, ao longo de toda sua História, que tenha tentado narrar um evento através do registro de imagens, não importando se esta tentativa foi feita numa parede de caverna há milhares de anos, numa tapeçaria, ou mesmo numa única tela pintada. Não se restringe, nesta caracterização, o tipo de superfície empregado, o material usado para o registro, nem o grau de tecnologia disponível. Engloba manifestações na área da Pintura, Fotografia, Desenho de Humor como a charge e o cartum, e até algumas manifestações da Escrita”. Embora o referido texto não descaracterize como História em Quadrinhos a tentativa de representar um movimento através de uma única imagem, a HQ tem seu maior potencial quando faz uso de uma seqüência de imagens encadeadas, o que lhe permite realizar narrativas mais complexas.

## 3. A REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE.



A capacidade do ser humano de representar a realidade tem um longo caminho evolutivo desde o início da vida na Terra. As primeiras formas de vida tinham um modo muito simples de interação com o meio ambiente. Praticamente os seres unicelulares – que existem ainda hoje em grande quantidade – têm alguns recursos para identificar moléculas do meio ambiente que possam ser metabolizadas ou que representem perigo, e alguns recursos para se moverem em direção ao alimento ou para fugirem do perigo.

Com o aumento de complexidade dos seres vivos, com o surgimento de seres pluricelulares, com a especialização das células formando órgãos distintos, algumas destas células especializadas assumiram a função de controlar o organismo como um todo. Estas são as células nervosas – os neurônios – que formam o Sistema Nervoso Central. A estrutura mais simples envolvendo neurônios ainda está presente no ser humano, é responsável pelo “arco reflexo”, constituída basicamente de dois níveis de neurônios, um primeiro nível conecta os sensores periféricos (capazes de detectar frio ou calor, pressão, etc.) à medula e um segundo nível conecta a medula aos ativadores musculares. Assim, por exemplo, quando um objeto pontiagudo encosta no braço de uma pessoa, os sensores de pressão ativam o primeiro nível de neurônios na medula, que comanda o segundo nível, que atua nos músculos do braço, fazendo-o se afastar rapidamente do objeto potencialmente perigoso. Este sistema simples de controle, onde uma informação é detectada e uma ação é realizada, não necessita da participação do cérebro, as decisões são tomadas no nível da medula espinhal.

Um sistema nervoso mais complexo, com tronco, cerebelo, cérebro e todas as suas estruturas, permite, obviamente, um processamento muito mais elaborado do que o simples arco reflexo. Assim, conjuntos sofisticados de sensores, como os órgãos dos sentidos (além do tato, que é composto de tipos diferentes de sensores – para temperatura, pressão, etc. – há a visão, a audição, o olfato/paladar, e, ligado à audição, o sistema vestibular), enviam uma enorme quantidade de informação (reflexos luminosos, moléculas químicas, ondas mecânicas, etc.) proveniente do meio externo para o cérebro, que, processando-a, toma as decisões necessárias para que o organismo interaja com o meio ambiente do modo mais satisfatório possível. Há enormes limitações neste processo todo. Primeiro, dos tipos de fenômenos que existem na natureza, muitos, como o campo magnético da Terra ou campos eletrostáticos produzidos por cargas elétricas, o



ser humano não tem sensores para detectar. Mesmo em relação aos fenômenos detectáveis pelo ser humano, há grandes limitações. Do espectro de ondas eletromagnéticas, o olho humano é capaz de detectar apenas uma estreita faixa, chamada de luz visível, não detectando nada abaixo do vermelho (infravermelho) nem acima do violeta (ultravioleta). Das ondas sonoras, o ouvido humano só detecta a faixa de 20 a 20000 Hertz. Além disso, não é capaz de usar a informação sonora para construir uma imagem espacial do ambiente, como os morcegos e golfinhos. Por fim, mesmo considerando que apenas uma parcela reduzida dos fenômenos existentes na natureza são detectáveis pelos sentidos humanos, isto ainda representa uma quantidade de informação superior à capacidade de processamento do cérebro humano. Ou seja, a capacidade do cérebro humano de representar a realidade é bastante limitada em relação à quantidade de informação presente na natureza. Daí vem toda a subjetividade da percepção da realidade.

#### **4. A GÊNESE DA FICÇÃO**

Estreitamente relacionada com a capacidade do ser humano de representar a realidade está sua capacidade de criar ficção. A partir das informações obtidas pelos órgãos dos sentidos, o cérebro humano constrói uma representação interna do que seja a realidade. Peça fundamental nesta representação é a capacidade de memorizar eventos ocorridos anteriormente. Surge aí a “noção de passado”. Num processo de controle simples, como o arco reflexo, só há a “noção de presente”, um estímulo provoca uma reação imediata. Com uma estrutura complexa como o cérebro, a interligação maciça entre os neurônios permite a memorização de eventos ocorridos e a formação de um banco de informações de experiências vividas, o que é um recurso importante para a reação do indivíduo quando novamente ocorrer situação semelhante ao que ele já tiver registrado. O cérebro também é capaz de, a partir da combinação de eventos memorizados, simular internamente novas situações, que nunca aconteceram, mas que poderiam acontecer. Esta capacidade de imaginar o que possa acontecer foi, sem dúvida, recurso decisivo na luta pela sobrevivência dos seres humanos e das espécies das quais se originaram. Surge aí a “noção de futuro”.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

A capacidade de criar ficção, portanto, é a própria capacidade do cérebro de imaginar eventos possíveis de acontecer, com o objetivo de se preparar antecipadamente para eles, aumentando significativamente as chances de sucesso quando tais eventos ocorrerem.

## **5. COMUNICAÇÃO E LINGUAGEM**

A comunicação entre seres vivos já está presente nos seres unicelulares, onde se dá através de trocas de mensagens químicas (moléculas e íons). Este meio de comunicação está presente também no ser humano, entre suas células, em especial entre os neurônios, que se comunicam uns com os outros através de moléculas específicas chamadas neurotransmissores, enviadas através do espaço contíguo entre dois neurônios, a sinapse. Os seres vivos mais complexos desenvolveram diversos outros tipos de comunicação, como os que utilizam sons e gestos. A comunicação, mesmo quando feita de forma simples através da troca de moléculas, exige uma codificação das mensagens. Uma determinada molécula, e não outra, provoca uma determinada reação. Este conjunto de códigos que representa a mensagem deve ser conhecido de todas as partes envolvidas na comunicação, para que esta seja efetiva. Nos antropóides, aparentemente, o primeiro tipo de comunicação mais elaborado a ser desenvolvido foi a comunicação através de gestos. Experiências recentes com chimpanzés mostraram que são capazes de aprender um conjunto de gestos, combiná-los de formas diversas, construir sentenças e transmitir este conhecimento aos filhotes. Quando um conjunto de códigos aliado a um conjunto de regras de utilização destes códigos permitem uma comunicação mais elaborada, tem-se uma Linguagem. Embora, nos antropóides, a linguagem de sinais seja mais desenvolvida, nos hominídeos, em particular nos seres humanos, a linguagem verbal alcançou maior desenvolvimento, e ainda hoje é relevante. Durante dezenas de milhares de anos, a principal forma de comunicação entre os seres humanos foi através da linguagem verbal. Há cerca de 40 mil anos surgem as pinturas rupestres, o primeiro tipo de linguagem elaborado conscientemente pelo ser humano. Nestas pinturas, procuram representar externamente, numa superfície plana de rocha, cópias das imagens representadas internamente em seus cérebros. Nas pinturas rupestres, o ser humano procura representar, através de imagens pictóricas, tanto os



elementos individuais existentes na realidade (retratos de homens e animais), como representar eventos que transcorrem no tempo (como uma caçada), e aí já está o germe da História em Quadrinhos. O nível de abstração nestas pinturas ainda é muito baixo, tentam representar a realidade de forma naturalista. Somente muitos milhares de anos depois, o registro de imagens alcança maior nível de abstração, com o desenvolvimento das iconografias e ideografias. A Escrita, propriamente dita, ou seja, a criação de um conjunto de símbolos que tentem representar os sons da linguagem verbal só vai aparecer há cerca de 6 mil anos. Como a linguagem verbal já é uma linguagem bem elaborada, a linguagem escrita vai preservar boa parte de suas qualidades, de seu poder de comunicação. Muitas outras linguagens são desenvolvidas paralelamente e mantendo relações com a linguagem gestual, verbal e escrita, como a mímica, o teatro e a música.

Hoje, as linguagens usadas pelas formas de expressão artística têm um conjunto de códigos e regras bem definidos, mas suas origens estão na capacidade do cérebro de representar a realidade e na exteriorização desta capacidade através das formas de comunicação.

## **6. O UNIVERSO FICCIONAL**

Toda obra de ficção se origina na simulação, internamente no cérebro, de coisas que poderiam acontecer, criadas a partir das experiências do autor, sendo exteriorizada através da capacidade de comunicação do ser humano, e materializada através de uma forma de expressão artística utilizando os códigos e regras de uma linguagem específica.

Obviamente, toda obra de ficção será bem mais pobre em informação do que um evento qualquer que esteja ocorrendo na realidade, onde todos os órgãos dos sentidos do espectador estão captando todo tipo de informação, os sons, os odores, os movimentos num espaço tridimensional, e a evolução dos acontecimentos no tempo. Uma obra de ficção, para que cumpra seu papel de comunicar seu conteúdo, necessitará de dois requisitos. Primeiro, a capacidade do autor de criar um universo ficcional verossímil, que convença o espectador de sua possível existência real. E, por outro lado, necessita da cumplicidade do espectador, de sua disposição em ignorar as limitações inerentes à linguagem e à forma de expressão, e aceitar a “realidade” da obra. Um exemplo: um



espectador assistindo a um filme na TV. O aparelho de televisão possui uma tela plana no formato retangular relativamente pequeno, que ocupa um espaço reduzido no aposento. Em volta da tela está o resto do aparelho, com os botões de controle e os alto-falantes. Quando o espectador se dispõe a assistir ao filme, ele ignora uma série de limitações nesta representação de realidade que o filme pretende ser. Primeiramente, a tela onde a realidade está sendo representada ocupa um espaço pequeno, mas o espectador ignora todo o ambiente em volta e considera digno de atenção apenas o que se passa na tela. O espectador ignora também o resto do próprio aparelho que envolve a tela. Também ignora que o som que ouve está vindo dos alto-falantes ao lado da tela e não das bocas dos personagens na tela. Embora o espectador tenha visão binocular, o que lhe dá a capacidade de perceber profundidade, ao assistir a um filme, seus dois olhos estão recebendo a mesma informação visual, portanto sua capacidade estereoscópica não está sendo utilizada, mas mesmo assim, o espectador considera as cenas vistas como tridimensionais. O espectador sabe também que, na verdade, tudo que ocorre na tela não passa do fingimento de um grupo de atores, no entanto, ignora este fato e considera aquele universo ficcional como uma representação de uma realidade. Para que esta cumplicidade entre espectador e obra de ficção seja possível, é necessário que o espectador conheça e aceite os códigos e regras da linguagem usada na realização da obra. Só assim, o espectador pode se abstrair das limitações da linguagem e da forma de expressão e aceitar o universo ficcional proposto. Por outro lado, o autor, ao criar sua obra, deve respeitar os códigos e regras da linguagem usada para permitir que o espectador exerça sua cumplicidade.

## **7. A LINGUAGEM DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

A História em Quadrinhos, como qualquer forma de expressão artística, possui sua própria linguagem, com seus códigos e regras próprios, que devem ser respeitados pelo autor ao criar sua HQ, sob pena de não conquistar a cumplicidade do espectador para com o seu universo ficcional.



São vários os elementos que compõem a Linguagem dos Quadrinhos, a seguir serão detalhados os principais.

**Estilização da Imagem.** O elemento mais fundamental da Linguagem dos Quadrinhos é a própria maneira de representar uma imagem da natureza. As informações visuais provenientes da realidade e captadas pelo olho são suficientemente complexas para que seja possível sua representação detalhadamente. Portanto, sempre alguma simplificação é necessária. A estilização mais comum no desenho, já presente nos primeiros esboços realizados pelas crianças, e também nas HQs publicadas em preto e branco e na maioria das HQs coloridas, é a utilização de traço bem definido para delimitar o contorno dos objetos e figuras representados. É o chamado ‘desenho a traço’. Durante muito tempo, também as pinturas, mesmo usando gradações de cores para uma representação mais realista, usavam linhas escuras para salientar o contorno das figuras. Somente no Renascimento surgiram técnicas para evitar este tipo de representação. As HQs em preto e branco e a maioria das coloridas têm seus desenhos feitos a traço, com maior estilização como em Charlie Brown ou maior realismo como em Príncipe Valente. Este elemento da linguagem não é específico da História em Quadrinhos, mas de todo tipo de desenho, e é tão fundamental que muitas vezes nem é percebido.

**Representação do Movimento.** Como já foi mencionado, a História em Quadrinhos é a tentativa de representar um movimento através de imagens estáticas. Mesmo quando se usa uma única imagem pictórica, se esta imagem procura representar uma ação se desenvolvendo no tempo, isto é uma História em Quadrinhos. Há vários recursos usados na tentativa de representar o movimento através de uma imagem estática, como a deformação de folhas e galhos de uma árvore sob ação do vento, a inclinação de um corpo para indicar que está correndo, a alteração das dobras das roupas no sentido do deslocamento, etc. Nas HQs caricaturais e semicaricaturais, principalmente, um recurso muito usado é o das ‘linhas de ação’. Uma linha de ação é um traço representado fisicamente no desenho indicando a trajetória de um objeto. O espectador, conhecedor deste código, sabe que a linha não tem existência física na paisagem, apenas representa o movimento. As HQs mais realistas usam este recurso ocasionalmente, apenas quando não há outra alternativa. Uma variação deste recurso é a





representação de um mesmo objeto várias vezes em posições diferentes num mesmo quadro, normalmente ligados por linhas de ação, quando se quer representar este objeto em alta velocidade. A origem deste recurso é simples: na realidade, um objeto com rápido movimento repetitivo parece à vista humana como se fossem vários objetos.

**Encadeamento de Imagens.** Embora uma única imagem possa representar um movimento, não é possível representar uma ação mais complexa numa única imagem, necessitando para isso de uma seqüência de imagens. Uma câmara de filmagem faz de forma mecânica a decomposição de um movimento que ocorre na realidade em uma seqüência de registros fotográficos (24 fotos no período de 1 segundo), que, através de outro artifício mecânico, o projetor de filmes, pode reconstituir a cena filmada dando ao espectador a ilusão do movimento. No Cinema de Animação, o autor produz a seqüência de imagens desenhadas de modo que também possa, através do projetor de filmes, produzir a ilusão do movimento. Na História em Quadrinhos, o autor decompõe uma cena em um determinado número de imagens estáticas colocadas em seqüência, mas não há um recurso tecnológico que produza a ilusão de movimento. No entanto, o espectador, sabendo desta limitação, aceita-a e tenta reconstituir mentalmente o movimento sugerido pelas imagens disponíveis. A codificação usada para este encadeamento de imagens é a apresentação das imagens inequivocamente separadas, normalmente dentro de quadros, seguindo a mesma convenção da leitura de textos escritos usada no mundo ocidental: da esquerda para a direita e de cima para baixo.

**Representação dos Sons.** Embora a História em Quadrinhos seja uma forma de expressão predominantemente visual, ao tentar representar uma realidade, tenta também representar a dimensão sonora desta realidade. Neste particular, incorporou a linguagem escrita, que é a própria representação codificada de uma parcela importante do universo sonoro, o falar humano. Embora a Escrita tenha sido desenvolvida com propósito específico – representar a fala humana – também é utilizada, com muitas restrições, para representar outros sons da natureza, como ruídos, vozes de animais, etc., recurso este chamado onomatopéia. Na História em Quadrinhos, no começo de seu desenvolvimento no final do século XIX, predominou a fórmula de colocar os textos escritos acima ou abaixo das imagens pictóricas, deixando-os bem distintos. Nestes casos, os diálogos estavam sempre na forma de discurso indireto, colocados no meio da fala do narrador.



Logo tornou-se comum colocar dentro dos desenhos os textos dos diálogos, delimitados por linhas fechadas – os balões – e apontando para as bocas dos personagens, recurso que já havia sido usado em charges do século XVIII e até em pinturas do século XVI. Também as onomatopéias passaram a ser colocadas dentro dos desenhos, próximas às fontes sonoras, e a adquirir formas gráficas coerentes com os sons representados. Os comentários do narrador passaram a ocupar espaços entre dois quadros consecutivos, ou dentro dos próprios quadros, inseridos dentro de um retângulo – as legendas. Todas estas convenções são aceitas pelo espectador que não atribui existência física a estes elementos estranhos – balões, onomatopéias e legendas – junto às imagens pictóricas.

## **8. METALINGUAGEM NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS.**

A Metalinguagem, no sentido mais amplo, é a linguagem utilizada para descrever outra linguagem. Neste texto, o termo é usado num sentido mais restrito, como o recurso, utilizado por um autor, de expor os códigos e regras da linguagem utilizada na realização de sua obra, através da alteração de suas convenções. Na História em Quadrinhos, muitos autores usam recursos metalingüísticos em seus trabalhos. Alguns desses recursos são descritos a seguir.

**Alteração no Sentido de Leitura.** Na História em Quadrinhos ocidental o sentido de leitura dos quadros em uma página é como o dos textos escritos, da esquerda para a direita e de cima para baixo. A leitura começa no quadro do canto superior esquerdo, prossegue até o canto superior direito, aí é feito um salto para o quadro imediatamente abaixo à esquerda, e o processo é repetido até o último quadro da página no canto inferior direito. Aí a leitura prossegue no verso da folha ou na próxima página à direita. Esta convenção de sentido de leitura é conhecida pelo espectador, que a segue automaticamente, sem se preocupar com qual seria o próximo quadro a ser lido. Alguns autores, no entanto, por vários motivos, alteram o sentido de leitura, e para isso precisam dar algum tipo de indicação ao espectador para que ele possa fazer a leitura no sentido correto. Esta mudança no sentido de leitura leva o espectador a ficar consciente de um elemento da linguagem que normalmente passa despercebido. Um exemplo clássico é o de uma série criada por Gustave Verbeck no começo do século XX,



composta de uma página de 6 quadros onde a leitura é feita normalmente do 1º ao 6º quadro, aí inverte-se a página e a leitura continua, o 6º quadro invertido transformando-se no 7º quadro, e assim por diante até o 12º quadro que é o 1º invertido. Obviamente cada quadro tem um desenho que tem dois significados diferentes, quando olhado normalmente e quando olhado invertido.

**Extrapolção do Enquadramento.** Como a História em Quadrinhos procura decompor um movimento numa seqüência de imagens distintas, é preciso deixar cada uma dessas imagens bem definida para que o espectador possa distingui-las claramente. A convenção mais comum é colocar cada imagem delimitada por um retângulo feito a traço – o quadro. Este quadro não tem existência física, é apenas uma convenção para delimitar cada imagem. É comum os autores desenharem personagens saindo fora dos quadros. Isto dá destaque ao personagem, mas expõe o quadro como um elemento da linguagem. Como este recurso é muito usado, nem sempre é percebido pelo espectador.

**Materialização dos Códigos.** A História em Quadrinhos possui muitas convenções gráficas que se misturam às imagens pictóricas mas que o espectador sabe que não têm existência física, são apenas códigos usados pela linguagem para permitir uma comunicação mais eficiente. Além do quadro, que delimita a imagem, há os balões e legendas que delimitam diálogos, pensamentos e textos do narrador, as onomatopéias, e também alguns códigos gráficos que representam sentimentos e emoções dos personagens. Muitas vezes o autor dá a estes códigos existência material, normalmente com finalidade humorística. São vários os exemplos: o personagem que se segura na linha superior do quadro para fugir de um perigo; o uso do balão de fala como um balão de gás para flutuar; o pedaço de toco de madeira serrado – convenção gráfica usada para representar o ronco – que cai na cabeça do personagem, acordando-o; o personagem que tropeça numa onomatopéia; etc. No Cinema e na TV, é piada comum o personagem olhar para o texto traduzido na parte inferior da tela.

**Interlocução entre Personagem e Espectador.** Talvez o recurso metalingüístico mais usado, não só nas Histórias em Quadrinhos, mas também no Cinema e TV. Trata-se do personagem adquirir a consciência de que é um personagem e que está dentro de uma obra de ficção, e passar a interpelar o espectador (olhando para frente) ou o próprio autor (olhando ligeiramente para cima). Não raramente, o autor



responde ao personagem através de um balão cujo prolongamento aponta para cima. Também não é raro o autor se representar na forma de uma grande mão que entra no quadrinho, vinda de cima, para alterar seu conteúdo, ou acrescentando elementos ou apagando-os. Uma variação muito comum é o personagem responder a algum comentário feito pelo narrador na forma de legenda.

## **9. VANTAGENS E DESVANTAGENS DA METALINGUAGEM**

Certamente o uso de recursos metalingüísticos pode ser um meio do autor exercer sua criatividade, e muitas vezes obter bons resultados. Alguns autores fazem ou fizeram uso extensivo da metalinguagem, como nas HQs alucinadas de Elder e Kurtzman, nos primórdios da revista “Mad”, ou de Jacovitti, ou ainda nas páginas do Gato Félix. Por outro lado, as formas mais comuns de metalinguagem, de tanto serem usadas, já estão banalizadas.

O uso da metalinguagem tem resultados positivos em duas situações, independentemente se o resultado criativo é maior ou menor. A primeira situação é quando é usada para fins humorísticos ou satíricos. Neste caso, a quebra das regras e convenções será sempre um desafio ao espectador, e a presença do inusitado, uma fonte de humor. A segunda situação é quando o objetivo é didático, ou seja, analisar e criticar os próprios códigos. Neste caso, o interesse do espectador será conhecer a própria linguagem, testar suas limitações.

O uso da metalinguagem tem resultados negativos quando quebra a cumplicidade que o espectador se dispôs a ter com a obra ficcional em questão. Como já foi detalhado, a apreciação de uma obra precisa contar com a cumplicidade do espectador, com sua disposição em relevar as limitações que a linguagem, a forma de expressão e o meio de comunicação têm, e aceitar a representação de realidade proposta pela obra. Em outras palavras, o espectador precisa “entrar” no universo da obra. Uma vez que o espectador decide participar deste jogo, passa a considerar “real” o universo ficcional da obra, daí as reações emocionais do espectador com os dramas vividos pelos personagens. Para que este acordo tácito seja mantido, e o espectador se mantenha “dentro” do universo ficcional, é preciso que os códigos e regras da linguagem, as



limitações das formas de expressão e meios de comunicação, sejam ignorados por ele, e toda sua atenção se dirija à “realidade” representada. Portanto, neste caso, o uso da metalinguagem quebra a cumplicidade entre realidade ficcional e espectador, ao fazê-lo tomar consciência das convenções usadas, ao lembrá-lo de que o universo em que “estava” não passa de uma obra de ficção. O autor que pretenda manter a cumplicidade do espectador ao longo de toda obra, convencendo-o da “realidade” do universo proposto, deve ter o cuidado de usar a linguagem estritamente dentro de suas convenções, para que em nenhum momento uma alteração dos códigos traga o espectador de volta à realidade. Há muitos casos de obras em que os autores, em nome de uma suposta criatividade, usam inadequadamente os recursos de metalinguagem, frustrando o espectador.

## **10. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Embora o uso inadequado de Metalinguagem seja uma forma de quebrar a cumplicidade entre espectador e obra ficcional, há outras situações em que isto também se dá.

Nos filmes ou no teatro, como já foi mencionado, o espectador, no exercício de sua cumplicidade, ignora que está diante de atores representando personagens, e passa a considerar os personagens como figuras “reais” “vivendo” suas vidas. Quando entra em cena o mau ator, o canastrão, quebra-se o encanto e o espectador retoma a consciência de que está diante de uma obra de ficção. Isto também acontece normalmente quando filmes e principalmente telenovelas trazem cenas de merchandising.

Outra forma de quebrar a cumplicidade entre espectador e obra de ficção é quando o autor não consegue criar seu universo ficcional de forma coerente. Mesmo as obras da mais pura fantasia devem ter uma coerência interna. O espectador aceita o universo fantástico que o autor vai propondo ao longo da obra e espera que este universo se mantenha coerente. A quebra desta coerência, vulgarmente chamada “marmelada”, também traz o espectador de volta à realidade, causando-lhe frustração.

Especificamente nas Histórias em Quadrinhos, um fator que pode causar a quebra de cumplicidade entre espectador e obra de ficção é a mudança de desenhista (e



de estilo de desenho), dentro da história, ou de uma história para outra. Se o estilo do desenhista substituto não difere muito do estilo do desenhista original, o espectador é capaz de relevar as diferenças e entrar no universo ficcional sem maiores problemas. Atualmente, os super-heróis das grandes editoras norte-americanas são produzidos numa grande variedade de estilos e, aparentemente, os leitores têm aceitado esta diversidade. Mas dificilmente alguém estaria disposto a entrar no universo de Príncipe Valente caso passasse a ser desenhado por Rob Liefeld, Todd MacFarlane ou escrito por Stan Lee.

Uma última consideração a ser feita é que, durante o texto, foi muito acentuada a cumplicidade entre espectador e obra de ficção, em que o espectador se dispõe a “entrar” no universo ficcional proposto pela obra. Este é um processo normal, que ocorre de maneira natural toda vez que uma pessoa assiste a um filme ou lê um livro ou revista de quadrinhos, e não deve ser confundido com algum desvio comportamental, em que uma pessoa com dificuldades de relacionamento ou de aceitar a realidade busca, numa atitude alienada, fugir para outras “realidades” ficcionais.

## **11. CONCLUSÃO**

O uso de Metalinguagem na História em Quadrinhos, em particular, pode ter efeitos positivos ou negativos, dependendo de como for usada. O autor deve ter em mente, ao produzir sua obra, qual o efeito que quer provocar no espectador, e usar ou não os recursos metalingüísticos de acordo com seus objetivos. Os argumentos e conceitos apresentados neste texto devem dar um bom embasamento para o autor tomar sua decisão.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

## BIBLIOGRAFIA

- [1] CIRNE, Moacy - **Para Ler os Quadrinhos** - 2ª edição - Editora Vozes - Petrópolis - 1975.
- [2] CIRNE, Moacy - **Bum! - A Explosão Criativa dos Quadrinhos** - 5ª edição - Editora Vozes - Petrópolis - 1977.
- [3] CIRNE, Moacy – **Quadrinhos, Sedução e Paixão** – Editora Vozes – Petrópolis – 2001.
- [4] COUPERIE, Pierre e outros - **História em Quadrinhos & Comunicação de Massa** - MASP - São Paulo - 1970.
- [5] EISNER, Will - **Quadrinhos e Arte Seqüencial** - Martins Fontes - São Paulo - 1989.
- [6] GUIMARÃES, Edgard - **Desenquadro** - Edição do Autor - Brasópolis - 1996.
- [7] GUIMARÃES, Edgard - *Uma Caracterização Ampla para a História em Quadrinhos e seus Limites com Outras Formas de Expressão* - artigo apresentado no Intercom 1999 - Rio de Janeiro - 1999.
- [8] McCLOUD, Scott - **Desvendando os Quadrinhos** - Makron Books - São Paulo - 1995.
- [9] QUELLA-GUYOT, Didier - **A História em Quadrinhos** - Unimarco Editora / Edições Loyola - São Paulo - 1994.
- [10] vários autores - **Lendo o Passado - Do Cuneiforme ao Alfabeto. A História da Escrita Antiga** - Edusp/Melhoramentos - São Paulo - 1996.