



## Os sistemas modelizantes das histórias em quadrinhos<sup>1</sup>

Anielly Laena Azevedo DIAS<sup>2</sup>  
Universidade Federal do Amazonas, Manaus, AM

### Resumo

As histórias em quadrinhos se desenvolveram a partir da junção da escrita e da imagem, sendo estes sistemas de códigos (signos) organizados através dos sistemas modelizantes que geram a linguagem das HQs e que permitem a comunicação. Assim, esse artigo faz uma discussão teórica sobre as possibilidades de compreensão do processo de produção da linguagem das HQs, a partir de conceitos da Semiótica da Cultura, para mostrar como as Histórias em Quadrinhos se modelizam e apropriam-se de determinados signos para comunicar.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; Sistemas Modelizantes; Semiótica da Cultura.

### Introdução

As histórias em quadrinhos surgiram na Idade Média, no período em que a comunicação predominante se dava através da oralidade (SANTOS, 2009, p. 99). Sua popularização ocorreu com a organização dos quadrinhistas (*syndicates*) permitindo a comercialização das criações para outros países (MENDO, 2008, p.16).

Já na década de 60 – do século XX – as editoras européias publicaram álbuns de quadrinhos produzidos em papel de qualidade, com capa dura, valorizando ainda mais o produto. Nesse mesmo período, surgem correntes vanguardistas propiciando uma forma dinâmica e ousada (modelos e formatos independentes) de se produzir os quadrinhos. Movimento semelhante acontecia nessa mesma época com o cinema, denominado de “Cinema de Autor” (MENDO, 2008, p. 32). Com isso, observamos a proximidade das linguagens (HQ e cinema) e o processo de sistemas de códigos que gera a semiose.

Dessa forma, as histórias em quadrinhos se desenvolveram a partir da junção entre imagem (desenhos, ilustrações) e escrita, gerando uma linguagem própria, as quais, aos poucos, foram – e ainda são – transformadas a partir das relações com outras linguagens. Anselmo (1975) cita Gaiarsa para exemplificar o processo de combinação

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Produção Editorial do X Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda do Curso de Ciência da Comunicação da UFAM-AM, email: aladias@gmail.com.



dos códigos presentes nas histórias em quadrinhos, onde cada elemento (código) tem o momento de se apresentar e essa relação gera a semiose:

As histórias em quadrinhos estimulam mais a inteligência a imaginação e a abstração, permitem um número maior de combinações porque se podem combinar no espaço e em todas as direções, ao passo que as palavras só podem se suceder em uma linha depois da outra, uma palavra dita após a outra, uma frase dita após a outra (GAIARSA *apud* ANSELMO, 1975)

Podemos destacar também que as histórias em quadrinhos tornam-se objeto da cultura, por apresentarem características que transmitem informações. De acordo com Lotman (1979), cultura é informação e cada período e estruturação farão uma interpretação que resultará em novos códigos culturais, uma vez que a comunicação não está desassociada da consciência criadora e essa se manifesta na complexidade do processo comunicativo.

Portanto, “a comunicação é entendida como processo mediado por signos que conectam os participantes da comunicação (...) integrando-os em um ambiente comunicacional constituído de relações sógnicas e movido pelos sistemas de signos envolvidos na comunicação” (PEREIRA, 2008, p. 2). Esse processo pode ser observado no desenvolvimento da linguagem das HQs, compreendida como elemento da cultura.

Para este artigo utilizamos o conceito de sistemas modelizantes – presente na Semiótica da Cultura – na tentativa de compreender as histórias em quadrinhos como objeto da cultura e como se dá o processo de semiose (ação do signo) dessas HQs. Tal escolha deu-se por acreditar que a semiótica nos fornece não apenas um método, mas um ponto de vista, que nos permite observar as representações sógnicas do objeto sob as diversas formas e não restringirmos apenas a uma única representação (DEELEY, 1990, p. 28 e 29).

E por ser um objeto cultural tecido por diferentes linguagens, a análise das histórias em quadrinhos deve recorrer aos conceitos semióticos, pois “para semiótica, o que interessa são todos os tipos possíveis de signos, verbais, não-verbais e naturais, seus modos de significação, denotação e de informação; e todo o seu comportamento e propriedades” (SANTAELLA; NÖTH, 2004, p. 76). A verificação das categorias (sistemas modelizantes) se dará a partir da semiose presentes nas histórias em quadrinhos.

Assim, as histórias em quadrinhos tornam-se objetos por serem compostas de elementos (códigos/linguagem) e se manifestam como expressões culturais. Contudo, os



elementos das histórias em quadrinhos ocorrem num espaço complexo, denominado por semiosfera (LOTMAN, 1996). Na compreensão dos semióticos russos, a cultura, neste caso, as HQs, “é constituída pelo entrelaçamento de códigos que, por sua vez, cria o tecido cultural” (MACHADO, 2003, p. 142). E seu funcionamento dar-se-á perante a relação desses elementos (códigos/linguagens):

Como ahora podemos suponer, no existen por sí solos en forma aislada sistemas precisos y funcionalmente unívocos que funcionan realmente. La separación de éstos condicionada únicamente por una necesidad heurística. Tomando por separado, ninguno de ellos tiene, en realidad, capacidad de trabajar. Sólo funcionan estando sumergidos en un *continuum* semiótico, completamente ocupado por formaciones semióticas de diversos tipos y que se hallan en diversos niveles de organización (LOTMAN, 1996, p. 22).

Diante desses conceitos, analisaremos a semióse (ação do signo) das histórias em quadrinhos, ocorridas através da interação das linguagens híbridas, do cinema, da fotografia, do desenho animado, da pintura e etc. Todavia, antes de partimos para análise, abordaremos a origem da Semiótica da Cultura e o conceito – empregado por nós neste artigo – de sistemas modelizantes.

### **Semiótica da Cultura: Origens e Conceitos**

A Semiótica da Cultura surge com a Escola de Tártu-Moscou, nos anos 60, na Estônia. Os pesquisadores naquela época buscavam compreender o papel da linguagem na cultura. “O eixo básico das investigações se orientou para o exame dos mecanismos semióticos que se manifestam em diferentes sistemas” (MACHADO, 2003, p. 25).

Apesar da existência de várias ciências que tinham como objetos os estudos das linguagens, os semióticos russos questionavam a totalidade dessa codificação, ou seja, como um único sistema de códigos (linguagem) seria capaz de interpretar mensagens tão distintas? Dessa forma, os pesquisadores propuseram a noção de *traço* – que compõe diferentes sistemas de signos. “A ideia de que a cultura é a combinatória de vários sistemas de signos, cada um com codificação própria, é a máxima da abordagem semiótica da cultura que se definiu, assim, como uma *semiótica sistêmica*” (MACHADO, 2003, p. 27). Enquanto ciência, a semiótica da cultura não possui uma doutrina, metodologia ou metalinguagem única, isso gera um estranhamento por parte de pesquisadores que desconhecem esse princípio.



Dessa forma, a cultura surge para reivindicar uma indagação, capaz de revelar as ligações entre os sistemas promovidas por diferentes conexões (MACHADO, 2002, p. 212). Tendo como uns dos principais precursores Iuri Lotman, que realizou seus estudos baseados nas teorias da informação e da comunicação; concentrou-se na interpretação dos códigos, na autocomunicação e na semiosfera como o contexto cultural da comunicação (SANTAELLA, NÖTH, 2004, p. 136).

Machado (2007), ao fazer uma leitura da obra de Lotman, revela as rupturas, abordadas pelo teórico, nas teorias sobre a cultura existente até então. “Se o foco dos estudos sobre semiosfera são os mecanismos de produção de signos (...) o acompanhamento dessas formações exige do observador ousadia de pensamento” (MACHADO, 2007, p. 58).

Observa-se ainda, que Lotman ao reformular a noção de cultura – dotada de inteligência e memória – essa passa a ocorrer na mente. Isso significa que a cultura é alterada a partir do ponto de vista (*Umwelt*) de cada indivíduo, que ao receber a informação decodifica e interpreta de acordo com seus valores e conhecimentos prévios. Nesse sentido, a cultura possui uma capacidade gerativa que se renova ao encontrar com outras informações.

Os conceitos sobre cultura desenvolvidos por Lotman (1979 e 1996) surgem a partir dos estudos dos fenômenos culturais. É importante destacar o princípio de acordo com o qual a cultura é informação. De fato, mesmo quando tratamos como os assim chamados monumentos da cultura material, por exemplo, como os meios de produção, é preciso ter em mente que todos estes objetos desempenham na sociedade – que os cria e utiliza – uma dupla função. Por um lado eles servem de objetos práticos e, por outro lado, concentrando em si a experiência da atividade de trabalho precedente, eles constituem um meio de conservação e transmissão de informações. (LOTMAN, 1979, p. 32).

O autor ainda faz uma crítica aos modelos de análises da cultura existentes na Idade Média e Renascença, e conclui que cada período e estrutura trarão uma interpretação, que resultará em novos códigos culturais, pois a comunicação não está desassociada da consciência criadora e essa se manifesta na complexidade do processo comunicativo.

Sob esse ponto, os conceitos da semiótica da cultura se aproximam dos estudos da cibernética, onde os autores usam as máquinas e as espécies animais como modelos



para compreender e explicar a comunicação; isto é, as transformações existentes no processo comunicacional a partir da evolução (da espécie, tecnológica e etc.).

Para explicar os processos sógnicos existentes na cultura, os semióticos russos desenvolveram, ao longo de seus estudos, conceitos que serviram – e servem ainda hoje – como parâmetros para nortear novas investigações. Dentre eles, destacamos os sistemas modelizantes.

### **Sistemas Modelizantes**

Se para os semióticos linguagem é um sistema de signo, o mesmo deve ser organizado em estrutura de códigos, capaz de gerar e transmitir uma informação. Assim, Lotman busca o conceito de “modelização” da informática e da cibernética – onde o termo é entendido como uma operação encarregada da auto-organização e controle da comunicação de mensagens contidas nas máquinas – para propor a organização da linguagem como um todo. No campo da cultura, modelização passa a ser “regulação de comportamento dos signos para constituir sistemas” (RAMOS *et al.*, 2007, p. 29). De acordo com a semiótica da cultura, quanto mais modelos de signos existirem, mais rica será a cultura.

Vale ressaltar, que os sistemas modelizantes se dividem em: sistemas primários – a linguagem verbal por possuir uma estrutura – e sistemas secundários – os demais sistemas culturais, por serem constituídos de uma estruturalidade, ou seja, utilizam a estrutura da linguagem verbal, porém admitem uma relação (combinação) com outros sistemas de signos. Portanto, “do ponto de vista semiótico, todos os sistemas da cultura são suscetíveis de modelização em diferentes níveis” (MACHADO, 2002, p. 228)

A construção de diferentes sistemas semióticos, um sobre o outro, em que o superior modeliza o inferior, torna-se possível porque a semântica de cada um desses sistemas artificiais (...) pode ser discutida não só através de sua relação com os sistemas superiores, mas também pelo recurso à língua natural que, em última análise, se lhe serve de fonte (ZALIZNIÁK; IVANOV; TOPOROV, 2010, p. 87).

Diante do exposto, podemos observar que é válida a análise das histórias em quadrinhos sob o viés semiótico. Assim, identificamos que as HQs são compostas por linguagens – escrita/verbal e imagem/não-verbal. E, para que haja a modelização, são



necessárias no mínimo duas linguagens (códigos) dos sistemas de signos agindo. Observamos ainda, que essa interação ocorre no espaço de fronteira, que permite a troca e não o aniquilamento de uma linguagem em relação a outra.

Assim, a fronteira é um mecanismo onde é possível apreender a individualidade e a diversidade que compõem cada signo. Portanto, “definir a complexidade da fronteira semiótica exige o confronto com a noção de ambivalente: a fronteira tanto une quanto separa” (RAMOS et al., 2007, p. 38).

Dessa forma, fronteira pode ser interpretada como um mecanismo, onde ocorre o encontro dos diversos sistemas de códigos que produzem novos códigos. Assim, a fronteira serve como um “filtro” capaz de preservar as características de cada código, ao mesmo tempo em que permite a interação entre eles. Isso é observado nas histórias em quadrinhos que ao utilizarem de diversos códigos, encontrados em outros sistemas de signos (pintura, cinema, animação, fotografia etc.), cria uma nova linguagem (HQ), mas conserva características das linguagens anteriores (pintura, cinema e etc.).

### **A Modelização das HQS**

Uma história em quadrinhos é caracterizada como um produto visual impresso, que utiliza a imagem (desenho, ilustração) e a escrita – sistemas de signos – para emitir uma mensagem através de vários meios (revistas, gibis, tiras, sites e blogs). E como objeto da cultura, as HQs são modelizadas por códigos que geram uma linguagem própria.

Primeiramente, destacamos que as histórias em quadrinhos são intermediáticas, ou seja, mesclam várias monoartes (pintura, desenho, literatura) gerando uma multiarte (EISNER, 1999, p. 30). É composta ainda pela escrita. Nesse caso, podemos identificar vários sistemas de signos: quadro (moldura- pintura, cinema, animação), cor e desenho (pintura), texto (literatura), balão, as linhas cinéticas, onomatopéia, balões.

Para compreendermos melhor como esses sistemas se manifestam, escolhemos uma página de HQ publicada no site da [www.monica.com.br](http://www.monica.com.br). No primeiro momento apresentamos a página inteira, em seguida, identificamos os sistemas modelizantes exibindo as imagens correspondentes.





Assim, a linguagem das HQs é composta por sistemas (códigos) que ao se relacionar com outros sistemas geram novos signos; no caso das HQs esses signos já se convencionalizaram e adquiriram uma linguagem própria. A partir de agora, identificaremos os principais sistemas modelizantes e mostraremos como eles agem para produzir a mensagem.

## Quadros

O quadro é um dos principais sistemas de código que compõe uma HQs. Seu formato está relacionado com o *layout* da página e sua função é delimitar o espaço bidimensional da cena. Segundo Silva (2010), o formato do quadro é influenciado pelo enquadramento do cinema e dos padrões publicitários “adequando o formato aos veículos que serviram de suporte, como o jornal e a revista em quadrinhos” (SILVA, 2010, p. 16).

Para o autor, as transformações sociais – através de técnicas utilizadas no cinema, na pintura e na publicidade – como formas narrativas que incorporam as histórias em quadrinhos, alteram não apenas a estrutura (códigos) das HQs, mas principalmente os hábitos dos leitores.

Os quadros geralmente são emoldurados por linhas que recriam um requadro, que tem a função de criar uma linguagem não verbal. Isto é, quando esse requadro estiver traçado reto a ideia é que o fato (contido nesse espaço) está no presente. Quando o requadro for modificado, ele ganha uma nova conotação (recodificação): passa a designar uma recordação, um sonho etc.

Assim como no cinema e na fotografia (neste caso, consideramos como sistemas modelizantes das HQs), os quadros (*takes*) utilizados nas HQs são classificados como: plano geral, plano americano, plano médio, primeiro plano ou meio *close*, *close* e super *close*. Outro aspecto observado é angulação, ou seja, a posição em que o objeto é apresentado ao leitor; sendo elas: normal, “câmera alta” e “câmera baixa”.

Todos esses recursos são fundamentais para estruturar e emitir a mensagem através da história em quadrinhos, um exemplo: nos quadrinhos do “Capitão América”, o quadrinhista apresenta o personagem enquadrando-o em “câmera baixa” (imagem de baixo para cima, onde o personagem aparece maior que os objetos em sua volta) valorizando assim o poderio norte-americano.

Na imagem abaixo, observamos que o quadrinhista utilizou alguns formatos de quadro: quadrados e retangulares, e as angulações: plano geral e plano americano.



Figura 2: Quadro  
Fonte: [www.monica.com.br](http://www.monica.com.br)

## Balões

Outro sistema que modeliza as histórias em quadrinhos são os balões, que têm a finalidade de representar o pensamento e a fala do personagem. Dessa maneira, os balões são desenhados com traços que modificam de acordo com a expressão de cada personagem, dando assim uma entonação a narrativa. Exemplos: balão-fala; balão-pensamento; balão-cochicho; balão-berro; balão-trêmulo; balão-unísono; balões-intercalados; balão-mudo; balões-duplos etc. (RAMOS, 2009, p. 37- 40).

Cada formato de balão emite um significado diferente, isto é, balão oval (fala do personagem); balão em forma de nuvem (pensamento ou sonho do personagem); balão com traço pontilhado (um diálogo em voz baixa); balão trêmulo (indica que o personagem está com medo); balões intercalados (a fala do mesmo personagem que foi emitida em intervalados de tempo); balões pontiagudos (fala do personagem com raiva).

De acordo com Santos (2002), todos os balões têm uma espécie de rabinho, que indica a qual personagem pertence àquela fala. As legendas também fazem parte dessa convenção, utilizada no canto superior esquerdo ou direito servem para ligar um capítulo ao outro.



Já para Ramos (2009), as onomatopeias podem ser compreendidas como a sonoridade das histórias em quadrinhos, ou seja, palavras e expressões que se aproximam do som. O autor acrescenta que “sua cor, tamanho, formato e até prolongamento adquirem valores expressivos distintos dentro do contexto em que é produzida” (RAMOS, 2009, p. 81).

Esses sistemas modelizantes (linhas cinéticas e onomatopeias) funcionam através da ação dos signos, que no conceito semiótico é definido de semiose. Assim, ao visualizar esses signos (objeto), o leitor interpreta a mensagem transmitida pela imagem e recodifica o signo através da sua própria experiência.

Podemos entender melhor esse conceito, ao analisarmos as imagens a seguir. No primeiro quadro a Mônica escorrega ao pisar em uma folha de papel. As linhas cinéticas próximas ao rosto (expressão de susto) e o movimento da folha e do pé indicam uma queda. Já na imagem ao lado, o Cebolinha está “vendo estrelas” e uma elipse sobre a cabeça indica que ele apanhou. Apesar de não mostrar a Mônica batendo no Cebolinha, concluímos que ela bateu nele através dos sistemas modelizantes (imagem e os traços). Na terceira figura, o barulho do tombo da Mônica pode ser visto pela onomatopeia (BOING), e as linhas cinéticas indicam o movimento da queda.



Figura 5: Linhas Cinéticas  
Fonte: [www.monica.com.br](http://www.monica.com.br)



Figura 6: Onomatopeia  
Fonte: [www.monica.com.br](http://www.monica.com.br)



## Considerações Finais

Diante do exposto, podemos concluir que as histórias em quadrinhos surgiram a partir de sistemas de códigos presentes em diversas formas de expressão e essa relação, aos poucos, gerou uma linguagem própria das HQs. Isto é, balões, quadros, onomatopéias e etc. são sistemas modelizantes que passam a ser empregados em outras linguagens (TV, cinema, animação, games, livros, publicidades e etc.). Ao visualizamos esses sistemas em qualquer outra mídia (espaço) rapidamente identificamos como sendo um código das HQs.

Nesse sentido, o que os pesquisadores de HQs denominam como elementos ou características das linguagens das HQs, através da semiótica da cultura, identificamos como sistemas modelizantes, pois são compostos por códigos que criam uma linguagem própria que em contato com outras linguagens se manifestam diferentemente e transmite uma nova informação.

Essa relação ocorre constantemente, pois diariamente quadrinhistas, cineastas, publicitários, designers, artistas e etc., utilizam dos sistemas modelizantes das HQs para produzirem conteúdos (mensagens) aos seus leitores.

## Rerefências

ANSELMO, Z. A. **Histórias em Quadrinhos**. Rio de Janeiro, Vozes, 1975.

CIRNE, M. **Bum! a Explosão Criativa dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Vozes, 2ª edição, 1975.

DEELY, J. **Semiótica básica**. Tradução Julio Pinto. São Paulo: Editora Ática, 1990.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 3ª edição, 1999.

LOTMAN, I. Acerca de La Semiosfera. In: Lotman, Iuri. **La Semiosfera I**. Semiótica de la cultura y del texto. Madrid: Frónesis Cátedra Universitat de València, 1996.



\_\_\_\_\_. Sobre o problema da tipologia da cultura. SCHNAIDERMAN, Bóris. (org.). **Semiótica Russa**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

MACHADO, I. Semiótica como Teoria da Comunicação. In: WEBER, Maria Helena; BENTZ, Ione; HOHLFELDT, Antonio (orgs.). **Tensões e objetos da pesquisa em comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

\_\_\_\_\_. **Escola de Semiótica**. A experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

\_\_\_\_\_. Circuitos Dialógicos: para além da transmissão de mensagens. In: MACHADO, Irene. (org.) **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2007.

MENDO, A G. **História em Quadrinhos**: impresso vs web. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

PEREIRA, M. F. **Ecologia da Comunicação**: uma compreensão semiótica. In: XVII Encontro da Compós, São Paulo, 2008. Disponível em <[http://compos.org.br/data/biblioteca\\_352.pdf](http://compos.org.br/data/biblioteca_352.pdf)> . Acesso em 28 de Setembro de 2009.

PORTAL DA MÔNICA. Disponível em: <<http://www.monica.com.br/index.htm>> Com acesso em 10 de julho de 2011.

RAMOS, A. V. et al. Semiosfera: explosão conceitual nos estudos semióticos. In: MACHADO, Irene (org.) **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2007.

RAMOS, P. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

SANTAELLA, L; NÖTH, W. Modelos da Teoria da Comunicação; A comunicação na semiose e dialogia; A semiótica na comunicação. In: **Comunicação e Semiótica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004.



SANTOS, R. E. **Para Reler os Quadrinhos Disney**: linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002.

\_\_\_\_\_. **Mutações da Cultura Midiática**. São Paulo: Editora Paulinas, 2009.

SILVA, F. L. C. M. **O Quadro nos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2010.

ZALIZNIÁK, A. A.; IVANOV, V.V; TOPOROV, V.N.; Sobre a possibilidade de um estudo tipológico-estrutural de alguns sistemas semióticos modelizantes (trad. Aurora R. Bernardini). In: SCHNAIDERMAN, Bóris. (org.). **Semiótica Russa**. São Paulo: Perspectiva, 1979.