

# DOMÍNIOS DA IMAGEM



**“SE PODES OLHAR,  
VÊ. SE PODES VER,  
REPARA”**  
**O ATO DE VER POR MEIO  
DOS QUADRINHOS**

Thiago Henrique Gonçalves Alves

Submissão: 23/04/2024  
Aceite: 06/09/2024





# **“SE PODES OLHAR, VÊ. SE PODES VER, REPARA”: O ATO DE VER POR MEIO DOS QUADRINHOS**

**“IF YOU CAN SEE, LOOK. IF YOU CAN LOOK,  
OBSERVE”: THE ACT OF LOOKING THROUGH COMICS**

**THIAGO HENRIQUE GONÇALVES ALVES<sup>1</sup>**

Ler quadrinhos transcende a mera observação de imagens. É um ato imersivo que exige interpretação e análise crítica. Através de desenhos, balões e diagramação, os quadrinhos transformam ideias em narrativas visuais, explorando linguagens tanto narratológicas quanto experimentais. A imagem gráfica dos quadrinhos se manifesta através da divisão em quadros e da organização espacial. Essa riqueza comunicativa dos quadrinhos será explorada neste texto, com base em autores como Moya (1975), Cirne (2000), Campos (2015), Gervereau (2004), Massironi (2019), Barthes (2012) e Eco (2015). O objetivo é refletir e analisar como a imagem gráfica dos quadrinhos se configura como poderosa ferramenta de comunicação, transmitindo mensagens, conhecimento e emoções ao leitor.

**Palavras-chave:** Narrativa visual; Comunicação gráfica; Quadrinhos; Semiótica.

Reading comics transcends mere observation of images. It is an immersive act that demands interpretation and critical analysis. Through drawings, speech bubbles, and layout, comics transform ideas into visual narratives, exploring both storytelling and experimental languages. The graphic image of comics manifests itself through the division into panels and spatial organization. This communicative richness of comics will be explored in this text, based on authors such as Moya (1975), Cirne (2000), Campos (2015), Gervereau (2004), Massironi (2019), Barthes (2012), and Eco (2015). Our goal is to reflect on and analyze how the graphic image of comics emerges as a powerful communication tool, conveying messages, knowledge, and emotions to the reader.

**Keywords:** Visual narrative; Graphic communication; Comics; Semiotics.

---

<sup>1</sup> Doutorando e Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, CE. Email: thiagohgalves@alu.ufc.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6406-8392>



## INTRODUÇÃO

2

A epígrafe que serve de abertura do romance *O Ensaio sobre a Cegueira* (1995), de José Saramago, faz parte do título de nosso trabalho, pois traz consigo, em um primeiro momento, uma premissa simples: o ato de olhar é diferente do ato de ver. Embora, em determinados momentos, os dois verbos possam ser sinônimos, etimologicamente são diferentes. Olhar uma história em quadrinho (HQ) não é o mesmo que vê-la. O primeiro está ligado a um ato físico de contemplar uma página com seus quadros, balões e recordatórios, enquanto a segunda ação parece estar relacionada a uma capacidade interpretativa ou crítica em cima do ato de olhar. Desse modo, o presente texto tem o objetivo de propor uma reflexão sobre como o ato de ver por meio dos quadrinhos relaciona a sua imagem gráfica aos processos comunicacionais. No livro *Imageria* (2015), Rogério de Campos aponta para diversos caminhos do surgimento das histórias em quadrinhos. Embora seu surgimento oficial, segundo Alvaro de Moya (1975), esteja enraizado com Rodolphe Töpffer, no século 19, o desejo de contar histórias por meios de imagens perpassa toda a história. Seja por meio de pinturas, esquemas ou infográficos os desenhos têm um aspecto de transformar algo abstrato em caráter visível. Segundo Manfredo Massironi (2019), um exemplo seria a representação gráfica do anel de benzeno, que surgiu quando o químico Kekulé, durante um sonho com Ouroboros<sup>2</sup>, teve a ideia de desenhar o composto de acordo com a imagem sonhada.

Deduzi-se que as histórias em quadrinhos também têm essa característica de transformar ideias em imagens. Aqui, além da representação gráfica, a linguagem das bandas desenhadas assume um caráter narratológico ou experimental. A diagramação, os quadros e os desenhos são grandezas existentes dentro de um espaço e de um tempo diegético e gráfico. Assim, nosso texto tem

<sup>2</sup> É o desenho de uma cobra que come a própria cauda. A forma do desenho é circular.

Domínios da Imagem, vol. 19, 2025.

DOI: 10.5433/2237-9126.2025.v19.50439





como proposta pensar essa relação entre o olhar e ver a imagem gráfica dos quadrinhos e como elas servem de elementos de comunicação, pensando sobretudo uma aproximação com a Semiótica. Para isso, três exemplos que têm naturezas diferentes foram escolhidos: o primeiro é uma página do mangá *O Homem que Passeia* (2017), de Jiro Taniguchi, em que o personagem está com os óculos quebrados e enxerga tudo desfocado; o segundo exemplo é uma página do quadrinho biográfico *Che: uma biografia em quadrinhos* (2021), de Héctor Oesterheld, Alberto Breccia e Enrique Breccia, na qual um guerrilheiro morre nos braços do revolucionário Che Guevara; por fim, uma página do quadrinho *A Casa* (2021), de Paco Roca, que mostra um diálogo entre pai e filha na sala de espera de um consultório médico. Importante ressaltar que os objetos não foram escolhidos de forma aleatória. Além da já citada natureza diferente (já que são um mangá, um quadrinho biográfico e outro que fica no preâmbulo do ficcional e do factual), eles apresentam o uso das linguagens dos quadrinhos de formas diferentes. Assim, o texto, ao mesmo tempo que estimula o debate da imagem gráfica dos quadrinhos, consegue apresentar uma variedade de estilos e suas possibilidades.

A escolha metodológica perpassa por um debate entre os conceitos de Semiótica (principalmente um modelo triádico do Umberto Eco), imagem gráfica e comunicação, para, em seguida, aplicá-lo em uma análise nas páginas selecionadas. Os três objetos distintos oferecem, ao nosso trabalho, diferentes perspectivas sobre a representação gráfica e a linguagem dos quadrinhos, principalmente a partir da aplicação dos conceitos que dão sustentação a esta pesquisa.



## IMAGEM GRÁFICA E SEMIÓTICA

4

Cabe, portanto, uma reflexão sobre a relação da imagem gráfica e da comunicação. O já citado Massironi aponta para uma relação semiológica entre o desenho e a comunicação. Ele define o desenho como “sistema aberto” (2019, p. 89), ou seja, “o fim comunicativo-informativo que preside às intenções do emissor de uma mensagem gráfica, contribui para determinar as escolhas estruturais dos meios de desenho” (2019, p. 89). Amplia-se aqui para algo além dos desenhos: o próprio espaço gráfico e a diagramação podem ser usados como este sistema aberto, as vinhetas e requadros podem direcionar o olhar para a história que está sendo contada.

Laurent Gervereau (2004) aponta que há três formas de ver as imagens: a partir do olhar da História da Arte, do semiólogo<sup>3</sup> e do historiador. O primeiro e o último preocupam-se com o estilo e com a documentação, no intuito de localizar o objeto dentro de várias questões que sejam pertinentes ao campo do estudo científico historiográfico. Para o olhar do semiólogo, o que “interessa é o sentido da imagem, aquilo que o artista quis exprimir. De que símbolos serviu” (2004, p. 43). Assim, as escolhas em uma história em quadrinho vão além de uma possível aleatoriedade. Surge, então, uma pergunta relacionada ao objetivo do nosso texto: como os sentidos são atribuídos às HQs?

Encontra-se algumas pistas dentro do campo da Semiótica. Umberto Eco escreve: “Individuamos, nessa página, elementos de uma iconografia que, mesmo quando nos reporta a estereótipos já realizados em outros ambientes (o

---

<sup>3</sup> Segundo os verbetes de Semiologia e Semiótica presentes no *Dicionário de Linguística* (Dubois et. al. 2014): a semiologia, concebida por Saussure, estuda a vida dos signos no contexto social e se integra à psicologia, considerando a linguística como um ramo seu. Para ele, a linguística é essencial à semiologia para abordar o problema do signo, distinguindo o que é específico à língua e o que é comum a outros sistemas semiológicos. Já Barthes destaca a relação entre sistemas semiológicos e a linguagem, aproximando a semiologia da semiótica, que estuda práticas significantes centradas no texto. Por outro lado, a semiótica, termo introduzido por C. S. Peirce, preocupa-se com a doutrina dos signos, enquanto os semióticos modernos, como A. J. Greimas e J. Kristeva, criticam seu foco em produtos secundários, como valores ou formas retóricas.



cinema, por exemplo), usa instrumentos gráficos próprios do gênero" (2015a, p. 144). Eco relata esta aproximação com a linguagem do cinema a partir de termos e de conceitos como enquadramento, mas destaca a linguagem própria dos quadrinhos a partir dos elementos gráficos que surgem, seja pela ação de uma personagem, pela nuvem que representa o balão de fala, ou por uma onomatopeia que graficamente representa um som. Outro elemento salientado pelo semioticista italiano é a montagem, que se entende, aqui, como diagramação: pensar a composição dos quadros na página, as vinhetas e as calhas.

Ele ainda chama a atenção para as análises de histórias em quadrinhos que se voltam apenas para questões descritivas de cada quadro, sem levar em consideração a linguagem autônoma das HQs. Esta aproximação com o cinema não é algo novo dentro do campo dos estudos do quadrinho. Umberto Eco (2015b), originalmente, chama de gênero, mas estudos mais recentes, como *As Linguagens dos Quadrinhos* (2017) do também italiano Daniele Barbieri, apontam para o diálogo entre as mais diversas artes com as histórias em quadrinhos; em sua introdução ele diz

Para responder, é importante destacar, em primeiro lugar, que nosso interesse não está dirigido apenas aos quadrinhos, mas ao problema geral da comunicação, do qual a linguagem dos quadrinhos constitui apenas um elemento. Explorar essa linguagem por meio de sua comparação com outras é um modo de introduzir a discussão da comunicação por meio dos quadrinhos na discussão geral da comunicação. Em segundo lugar, as características que cada linguagem pode reivindicar como totalmente próprias são provavelmente muito reduzidas, mas isso não prejudica de modo algum a diferença e incompatibilidade entre as linguagens (Barbieri, 2017, p. 21).

A ideia geral proposta por Barbieri é que os quadrinhos não possuem apenas uma linguagem e, sim, linguagens, e que dependem não só do artista, mas também do leitor, para que sejam compreendidos. Algo semelhante



acontece no livro de Paulo Ramos (2021), em que ele chama os quadrinhos de hipergênero, com relação direta ao conceito elaborado por Maingueneau.

O termo hipergênero é usado por Maingueneau em mais de uma obra (2004, 2005, 2006). O linguista defende que se trata de um rótulo que daria as coordenadas para a formatação textual de vários gêneros que compartilham diversos elementos. O autor cita como exemplo o caso do diálogo, presente em vários gêneros (Ramos, 2021, p. 20).

Ainda que se concorde, em parte, com a utilização do termo hipergênero para se dirigir aos quadrinhos, precisa ser feita uma ressalva da utilização mais persistente do termo textual, uma vez que as linguagens dos quadrinhos não são restritas apenas a textos – contudo, esta problematização fica para um outro texto. Por enquanto, adota-se o hipergênero como essa possibilidade dos quadrinhos de diálogos com outras artes mantendo seu caráter autônomo. A discussão proposta até aqui serve como base para entender que não se pode olhar e ver os quadrinhos como algo isolado do mundo.

Complementando os debates sobre imagem gráfica e quadrinhos, o pesquisador Thierry Groensteen escreve: “essa plasticidade da história em quadrinhos, que lhes permite veicular mensagens de todo tipo e narrações outras que não a ficção, demonstra que, antes de ser uma arte, os quadrinhos são perfeitamente, linguagem” (2015<sup>4</sup>, p. 29), e esta linguagem está diretamente relacionada às imagens: “a condição necessária, se não a única, para que possamos falar sobre quadrinhos é que as imagens são diversas e relacionadas de alguma forma” (2015, p. 29). Em nosso trabalho, escrito em coautoria com Lya Calvet, (Calvet; Alves, 2024) apontamos para o uso da interpretação como elemento de análise semiótica.

Retomando alguns conceitos utilizados pela Semiótica de Eco (2009), percebe-se que ele pensa em um modelo triádico para seus estudos com base

---

<sup>4</sup> O livro usado como referência, *O Sistema dos Quadrinhos*, foi publicado pela primeira vez em 1999.



no código, no texto e no leitor. Peirce também adota uma divisão triádica, que pode ser dividida em signo, objeto e interpretante. Assim, assume-se que

A interpretação prevê continuidade. Para a semiótica peirceana, o destino natural do signo é se tornar um novo signo em uma mente intérprete. Há um viés cocriativo na interpretação: o signo cresce na interação com quem interpreta. Nos estudos de Umberto Eco, a liberdade interpretativa de quem lê alimenta a definição de leitor-modelo, um agente fruidor que coopera ativamente para completar as elipses da mensagem estética (Calvet; Alves, 2024, p. 2).

Adotaremos a divisão triádica, tanto a de Eco quanto a de Peirce, e essa interação com o leitor como uma base metodológica que perpassa a escolha dos elementos gráficos e sua importância para as linguagens dos quadrinhos. Groensteen (2015) afirma a predominância da imagem quando se trata da leitura das HQs.

Por sua vez, Theo Van Leeuwen (2001) aponta duas possibilidades de análise visual em seu capítulo chamado “Semiótica e Iconografia”. Ele afirma que essas duas metodologias de análise se aproximam em algo: na representação e no significado oculto das imagens. Ele cita Roland Barthes e as suas duas camadas de interpretação: a denotação e a conotação. Em linhas gerais, o semióticista francês define que a denotação é a leitura literal do texto; enquanto a conotação está ligada à capacidade de determinado signo de receber diferentes interpretações. Esta ação está ligada às narrativas

Inumeráveis são as narrativas do mundo. Há, em primeiro lugar, uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem, oral ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na pantomima, na pintura, no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos [...] (Barthes, 2011, p. 19).

Além dos conceitos barthesianos apresentados por Leeuwen (2001) e das reflexões que o próprio Barthes apresenta, relacionando os debates propostos até aqui para o uso da linguagem gráfica dos quadrinhos para a transmissão de conhecimento, seja ele científico ou narrativo (pressupondo que





possa existir uma distinção entre estes dois), segundo Márcio dos Santos Rodrigues



As HQs podem ser uma fonte para os estudos históricos, mas desde que não sejam interpretadas, em virtude do seu caráter de material fictício, como um registro que passa à margem do Social (...) todo quadrinho é histórico, pois é configurado em um determinado tempo por sujeitos históricos e participa em maior ou menor grau do tempo que foi criado. Além disso, é trans-histórico, pois sua existência pode suscitar rupturas com o contexto no qual emergiu (Rodrigues, 2021, p. 24-25).

A passagem anterior estabelece as histórias em quadrinhos como objeto de construção e de estudo histórico. Embora Rodrigues vá diluindo, em seu texto, diversos métodos e conceitos de análise de quadrinhos e de pesquisa em História, opta-se em focar nessa passagem por dois motivos: 1) o conceito de quadrinhos como fonte para registro histórico e, principalmente, trans-histórico, no sentido de relacionar sua existência com rupturas temporais que contextualizam sua existência, gerando, assim, um conhecimento específico; 2) nosso objetivo de pesquisa é a relação da imagem gráfica com a produção de sentido, não só de natureza histórica, mas comunicacional e semiótico. Desse modo, ao retomar o já citado Massironi (2019) que, além de apontar para a relação do desenho e a relação com a área da Comunicação, reforça a imagem gráfica como fonte de conhecimento científico: “O desenho é, portanto, o instrumento que habitualmente mais se adapta à transmissão deste tipo de conteúdo” (2019, p. 133). Portanto, a representação gráfica de determinado fenômeno (seja a representação de um elemento químico, um plano cartesiano ou um desenho de história em quadrinhos) pode e deve ser utilizada como fonte de conhecimento científico.



Imagen 1 – Página do mangá *O homem que Passeia*

6



130

Fonte: Taniguchi (2017, p. 103)

Olhando a Imagem 1, retirada do mangá *O Homem que Passeia* (2017) de Jiro Taniguchi, é possível estabelecer este padrão triádico de maneira mais objetiva. Assim, entende-se a relação código, texto e leitor a partir dos óculos quebrados: o desenho do objeto quebrado remonta a uma visão fragmentada e embaçada do protagonista e, consequentemente, uma idealização simbólica do cachorro. Também é possível observar o signo dos quadros, o objeto – no caso, os óculos quebrados – e o interpretante – o fato de o personagem ver desfocado.



Dentro desta visão detetivesca, interpreta-se o código em quadrinhos como o texto a ser passado a partir da leitura de nós mesmos, o público daquela história.

Voltando à Imagem 1, a leitura denotativa se dá a partir da ideia de que o homem chegou em casa com os óculos quebrados e seu uso era perigoso. Uma possível leitura conotativa seria que o uso da lente fragmentada e o fato de o cachorro não aparecer completamente visível fazem com que o homem o veja embaçado; sua visão pode ser um simples ato de olhar, mas a maneira como o desenho é feito e todo o contorno borrado também permitem a interpretação de que aquele cachorro do último quadro não é o mesmo do penúltimo, talvez uma lembrança de um antigo animal.

A conotação resultada no parágrafo anterior é ressaltada pela composição gráfico-espacial da página e pela característica da linguagem dos quadrinhos. Se em uma página com sete quadros, bem divididos entre suas calhas e vinhetas, percebe-se a passagem do tempo e do espaço, uma mesma imagem pode resultar em diferentes interpretações. Uma delas é justamente os cachorros que aparecem no penúltimo e no último quadro serem uma memória e uma representação do real, respectivamente.

A seguir, um exemplo do uso da linguagem dos quadrinhos como fonte de conhecimento, seja ele de caráter histórico, marcando o tempo das ditaduras da América Latina, ou como um objeto de seu tempo, e exemplo de comunicação por meio da imagem gráfica.



Imagen 2 – Página em que um companheiro de Che morre em seus braços



Fonte: Oesterheld; Breccia; Breccia (2021, p. 53)

A Imagem 2 é retirada do quadrinho *Che: uma biografia em quadrinhos*, publicado pela primeira vez na Argentina, em 1968, e no Brasil, em 2021, pela Editora Comix Zone. A temática histórica é presente em toda a obra, não só por ser um quadrinho factual, mas por representar diversos momentos da história da América Latina. No recordatório lê-se



Che fica para trás, derrubado pela malária. Um camponês, Acosta, cuida dele. Quando fica bom, o homem pede algo em troca: 'sou só um camponês de quarenta e cinco anos. Você me ensina a ler? Acosta é o primeiro aluno de Che na serra. Muitos outros seguiram, mas dura pouco. O exército surpreende o acampamento, uma granada destrói o baixo ventre do homem. Balão de fala: de Acosta para Che: Tarde demais, não? Recordatório: O camponês morre nos braços de Che. Algumas mortes são mais doloridas (Oesterheld; Breccia; Breccia, 2021, p. 53).

Valendo-se novamente da divisão código, texto e leitor, o olhar é direcionado para os elementos da linguagem dos quadrinhos que estão presentes na página da Imagem 2. Dois recordatórios isolados em quadros separados, além da arte contrastada e dramática que toda a sequência de ação exige. Estes elementos impactam diretamente no leitor e na sua capacidade de absorção destas ações.

É possível identificar que o conhecimento que a página exige perpassa por dois caminhos: o fato de representar a morte de um camponês durante a Revolução Cubana; e localiza o quadrinho em seu tempo, publicado pela primeira vez em 1968, durante a ditadura argentina. Antes de iniciar o quadrinho, é apresentada uma carta de Enrique Breccia, um dos desenhistas ao lado de seu pai, Alberto Breccia, na qual ele fala sobre Héctor Oesterheld.

É verdade, porém, que meu pai e eu recebemos ameaças telefônicas por termos realizado o Che. Mas nem ele nem eu demos importância àquelas palavras: geralmente quem ameaça não tem coragem de colocar em prática suas intenções. Quem pagou o preço mais alto foi Héctor Oesterheld e sua família, porque estavam há algum tempo engajados na linha de frente contra a ditadura nas fileiras da organização armada dos Montoneros. O fato de Héctor ter escrito Che não foi determinante para o seu desaparecimento: foi seu compromisso político que lhe custou a vida. Como Oesterheld (Breccia, 2021, p. 6).

Embora Enrique Breccia afirme que Héctor ter escrito Che não foi um fator determinante para seu desaparecimento, nós discordamos. Escritor, roteirista, desenhistas, cineasta ou qualquer artista que se proponha a enfrentar as injustiças sociais de frente possui motivos determinantes para serem desaparecidos pelos regimes ditatoriais. O fato é que Héctor Oesterheld pagou

Domínios da Imagem, vol. 19, 2025.

DOI: 10.5433/2237-9126.2025.v19.50439



com sua vida pela luta de frente contra a ditadura e por seu trabalho como roteirista. Pois seu trabalho é político e, portanto, combativo, como afirma Moacy Cirne.

A proposta de um quadrinho político, de abertura socialista, sensibiliza e/ou sensibilizará o nosso quadrinheiro na medida em que ele participa, de uma forma ou de outra, das aspirações mais legítimas das classes trabalhadoras. Sensibilizará, de igual modo, os leitores. Esta proposta atende à luta por um quadrinho novo, politicamente combativo, que não se isola da luta geral por uma arte que também seja nova (Cirne, 2000, p. 44).

Nesse sentido, não há como a obra artística ser neutra. O que Oesterheld e diversos outros escritores fizeram foi levar adiante a proposta de um quadrinho político, combativo e de caráter socialista, que mostra não apenas imagens e palavras, mas legitima o combate às injustiças sociais por meio de seu discurso e posicionamento. Não faltam exemplos de quadrinhos com temáticas políticas. Desde alegorias do universo do super-heróis (como Lanterna Verde, Batman, Capitão América, *X-Men* para citar alguns) até as categorias independentes – como *Persépolis* (2000) de Marjane Satrapi, *Palestina* (1993) de Joe Sacco, *Angola Janga* (2017) de Marcelo D'Salete. Assim, assume-se que o discurso político se enquadra dentro do campo ficção e do factual. Não é possível fugir desse tema nos quadrinhos (por mais que alguns tentem). Tendo em vista uma leitura crítica dos acontecimentos e das histórias em quadrinhos na América Latina, citando Waldomiro Vergueiro: “A visão crítica sobre as histórias em quadrinhos acirrou-se no início da década de 1960, quando os estudos sobre histórias em quadrinhos foram empreendidos no Chile, durante o governo socialista de Salvador Allende” (2017, p. 51).

Essa visão crítica apontada reforça a ideia da imposição cultural, em especial norte-americana, com a venda e publicação de suas histórias em quadrinhos pela nossa região. Vergueiro complementa: “O livro de Dorfman e Mattelart *Para ler o Pato Donald* (1980) [...] fazia uma denúncia bombástica do



uso de personagens e narrativas voltadas para o público infantil para incutir nos leitores a visão norte-americana de mundo" (2017, p. 52).

Como último exemplo, vê-se uma página do quadrinho *A Casa* (2021) do quadrinista Paco Roca.

**Imagen 3** – Página do quadrinho *A Casa* (2021) de Paco Roca



Fonte: Roca (2021, p. 114).

Por fim, nosso terceiro exemplo talvez seja o mais poético dos três. Em um olhar meramente focado nos elementos estruturais narrativos, a divisão dos quadros e sua diagramação da página reforçam a passagem de tempo, não apenas diegético, mas também psicológico do personagem. Se, nas Imagens 1 e 2, o uso do código, do texto e da participação do leitor estava posta de maneira direta, aqui abre-se a possibilidade da interpretação ainda maior. Encaixando melhor na proposta triádica de Peirce, na qual o signo, o objeto e o interpretante

Domínios da Imagem, vol. 19, 2025.

DOI: 10.5433/2237-9126.2025.v19.50439



aparecem de maneira menos óbvia e seguindo a capacidade interpretativa do leitor, segundo Winfried Nöth

15

O que é um signo do tempo? Com Pierce, postulamos que signos do tempo, como todos os outros signos, têm uma estrutura triádica, que consiste do signo como tal (o signo em um sentido estreito), o objeto representado pelo signo e o interpretante, criado como efeito do signo que pode ser mental, comportamental, emocional ou de outro tipo. Esses três correlatos de um signo de tempo relacionam-se com as fases de um processo semiótico que Peirce define como semiose. Um processo de semiose tem sua própria temporalidade. O tempo do signo é o presente, o do objeto é o passado e o do interpretante está no futuro em relação com o tempo do signo (Nöth, 2015, p. 85).

O uso da aproximação física dos personagens em relação ao seu distanciamento emocional é um bom exemplo desse tipo de interpretação, além do caráter de semiose que a página interpõe. O presente está relacionado nas figuras em uma sala de espera, o passado na menção ao carro que será vendido, e o futuro está no interpretante destes signos por meio do personagem que parece se distanciar de maneira física e emocional da página.

A Imagem 3 traz consigo o uso da linguagem gráfica dos quadrinhos para expressar sentimentos. A solidão do homem idoso e como ele é ignorado, suas vontades e, principalmente, suas paixões. O pai, na imagem, recebe a notícia que os filhos querem vender seu carro velho, uma das suas paixões, pois ele trabalhara como motorista. Os três últimos quadros, dispostos em uma coluna, demonstram a passagem do tempo em um local de fuga psicológica da realidade. Essa conotação, ou seja, essa interpretação da página quadrinística, também estabelece diálogo com outras passagens da obra. Já quando se pensa em uma linguagem mais literal, como a denotação, pode-se inserir esta ação a um corredor de uma clínica médica ou hospital, localizando a história desse homem e a relação com sua filha.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

16

O diálogo proposto neste texto tem por objetivo contribuir para os estudos das histórias em quadrinhos no âmbito da pesquisa acadêmica. A utilização de conceitos presentes nas mais variadas áreas de conhecimento exemplifica a necessidade de um olhar ainda mais cuidadoso para esta expressão artística. Este texto procurou estabelecer uma relação entre a linguagem gráfica dos quadrinhos e os processos comunicacionais e conhecimento científico, por meio dos textos que tinham o intuito de gerar um diálogo e que pudessem ser aplicados em uma análise mais direcionada. Os objetos escolhidos como três exemplos distintos para destacar as diferentes possibilidades da linguagem dos quadrinhos como meios comunicacionais. A partir destas escolhas, a metodologia perpassa pela tríade proposta por Umberto Eco: código, texto e leitor. Era posta, então, uma história de detetive, na qual os leitores e pesquisadores têm que reunir peças quase em um jogo de quebra-cabeça.

Remontando à introdução, ao se ler uma história em quadrinho, está-se diretamente relacionando o seu símbolo e às todas as ressignificações que podem surgir daí. As interpretações dos quadros e das linguagens quadrinísticas também perpassam esse caminho. Mais que uma imagem estática, as HQs destacam o elemento da composição gráfica de suas diagramações como exemplo de construção de sentido. Assim, objetivamente pode-se tomar três divisões. Na Imagem 1, o estudo do código mais estrutural da narrativa, com as diversas funções dos quadros e requadros que influenciam na interpretação do leitor. Na Imagem 2, o estudo do texto em consonância com as linguagens dos quadrinhos, como o uso dos recordatórios e uma arte mais estilizada. Na Imagem 3, abre-se a possibilidade para a interpretação do leitor diante da situação na qual o personagem está inserido. Nenhuma das três imagens apresenta apenas uma categoria da divisão triádica, mas, em uma instância ilustrativa, elas



estabelecem esses diálogos. Em todas há a presença do código, do texto e do leitor.

As linguagens dos quadrinhos, como as vinhetas e calhas que servem para criar elipses ou mudanças espaciais, também delimitam a criação de novo sentido. Pensando nos conceitos de denotação e conotação de Barthes, relacionando a conotação como ampla possibilidade de interpretação nos quadrinhos. Ir além do que se vê na página, seja na construção de sentido ou de conhecimento científico.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da Narrativa. In: BARTHES, Roland et al. **Análise Estrutural da Narrativa**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011, p. 19-64.
- BARBIERI, Daniele. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017. Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral.
- DUBOIS, Jean et al. **Dicionário de Linguística**. São Paulo: Cultrix, 2014.
- CALVET, Lya Brasil.; ALVES, Thiago Henrique Gonçalves. Ecos de signos: reverberações da semiótica de Eco e de Peirce em histórias em quadrinhos.
- Tríades em Revista:** Transversalidades, Design e Linguagens, [S. I.], v. 13, p. 1–15, e44787, 2024. DOI: 10.34019/1984-0071.2024.v13.44787. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/triades/article/view/44787>. Acesso em: 7 fev. 2025.
- CAMPOS, Rogério de. **Imageria**: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015.
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- ECO, Umberto. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 2015a.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2015b.
- ECO, Umberto. **Tratado geral de semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- GERVEREAU, Laurent. **Ver, compreender, analisar as imagens**. Lisboa: Edições 70, 2004.



GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.

LEEUWEN, Theo Van. Semiotics and iconography. In: LEEUWEN, Theo Van; JEWITT, Carey (Comp.). **Handbook of visual analysis**. Londres: Sage Publications, 2001.

MASSIRONI, Manfredo. **Ver pelo desenho**: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos. Lisboa: Edições 70, 2019.

MOYA, Alvaro de. **História da História Em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1975.

NÖTH, Winfried. Tempo corporificado como espaço em narrativas gráficas: um estudo da semiótica peirciana aplicada. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). **A linguagem dos quadrinhos**: estudos de estética, linguística e semiótica. São Paulo: Criativo, 2015. p. 78-107.

OESTERHELD, Héctor Germán; BRECCIA, Alberto; BRECCIA, Enrique. **Che**: biografia em quadrinhos. São Paulo: Comix Zone, 2021.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2021.

ROCA, Paco. **A Casa**. São Paulo: Devir Livraria, 2021.

RODRIGUES, Márcio dos Santos. Apontamentos para a pesquisa histórica sobre quadrinhos. In: RODRIGUES, Márcio dos Santos; CALLARI, Victor (org.). **História e quadrinhos**: contribuições ao ensino e à pesquisa. Belo Horizonte: Letramento, 2021. p. 19-62.

SARAMAGO, José. **Ensaio sobre a cegueira**. Portugal: Caminho, 1995.

TANIGUCHI, Jiro. **O homem que passeia**. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.