

ICONICIDADE NÃO PICTÓRICA NOS QUADRINHOS NON PICTORIAL ICONICITY IN COMICS

Francisco Ednardo Pinho dos Santos*
ednardopinho@gmail.com

A informação visual nos quadrinhos é icônica por excelência, expressando-se por meio figurativos e não figurativos. Este artigo analisa esse segundo tipo de manifestação icônica nas histórias em quadrinhos. Para tanto, emprega alguns conceitos da semiótica de Peirce, bem como as escalas de iconicidade propostas por Moles (2005) e por Villafañe (1988), apresentando alguns exemplos de iconicidade não pictórica retirados de obras em quadrinhos contemporâneas, e conclui que explorações inovadoras do leiaute da página, por exemplo, agregam à obra camadas adicionais de sentido, instaurando metáforas visuais e constituindo signos icônicos com alto valor estilístico.

Palavras-chave: Semiótica. Iconicidade. Metáfora visual. Histórias em quadrinhos.

Visual information in comics is essentially iconic. It is expressed by figurative and non-figurative means. This article analyses non-figurative manifestations of iconicity in comics. In order to do this, it employs some concepts of Peirce's semiotics, as much as Moles' (2005) and Villafañe's (1998) iconicity scales. The article presents some examples of non-pictorial iconicity found in contemporary comic books and concludes that innovative explorations in page layout, for instance, bring additional layers of meaning to the works, constituting visual metaphors and iconic signs with high stylistic value.

Keywords: Semiotics. Iconicity. Visual metaphor. Comics.

•

1. Introdução

Já é clássica, nos estudos semióticos, a distinção, proposta por Peirce, entre índice, símbolo e ícone. Essa classificação a que o autor submete os signos é baseada nas relações que eles podem assumir com os objetos ou dados representados. Assim, o *símbolo* “denota em virtude de uma lei” (Peirce 2010, p. 52), ou seja, representa o objeto de maneira arbitrária, não se verificando entre o primeiro e o segundo nenhuma relação de semelhança necessária. O exemplo paradigmático, nesse caso, é a linguagem verbal. Já os *índices* não se fundam em relação de semelhança com o objeto, mas suas propriedades sugerem algo a respeito dele, por contiguidade. Nas palavras de Peirce, o índice “se refere ao Objeto que denota em virtude de ser realmente afetado por esse Objeto” (*ibidem*). A mera existência do índice é suficiente para remeter a algum conteúdo, sugerido ou

* Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, Brasil. ORCID: 0000-0002-6978-518

evocado por ele. A fumaça, por exemplo, é índice em relação ao fogo, do mesmo modo que uma marca de água nos muros ao longo de uma rua pode ser tomada como índice de inundação recente. Os *ícones*, por sua vez, remetem aos objetos por semelhança entre o signo e o dado da realidade que ele representa. Conforme Peirce, o ícone “é um signo que se refere ao Objeto que denota apenas em virtude de seus caracteres próprios” (*ibidem*).

Dessa forma, iconicidade, em termos gerais, é a relação de similitude entre um signo (que, em definição bastante simplificada, representa algum dado da realidade) e o próprio dado da realidade. Como dissemos acima, a linguagem verbal, por exemplo, não é, de modo geral, icônica: as palavras, em sua forma falada ou em sua forma escrita, quase nunca têm uma relação de semelhança com aquilo que representam. Não há nenhuma razão natural para que o objeto *mar*, por exemplo, se chame “mar”. É uma relação arbitrária, convencional, pois não se atesta qualquer motivação para a relação entre a palavra e a ideia representada, ou entre o signo e seu interpretante, conforme terminologia de Peirce. O mesmo conceito poderia associar-se a outra “imagem acústica”, para usar agora um termo de Saussure (1976), que formulou o princípio da arbitrariedade do signo linguístico. Há, porém, o caso das onomatopeias. Aqui, sim, podemos dizer que há uma relação de semelhança entre, digamos, o som produzido quando alguém bate à porta e a onomatopeia “toc-toc”. É Saussure mesmo que, em sua formulação do referido princípio da arbitrariedade do signo linguístico, chama nossa atenção para o caso das onomatopeias em sua relação *sígnica* motivada, ressaltando que se trata de casos marginais na linguagem, que não comprometem o princípio geral por ele postulado.

Nos quadrinhos, aparentemente, temos uma grande porção de informação veiculada por meio de signos icônicos, visto que se trata de narrativas essencialmente visuais (Groensteen 2015), fundadas no que McCloud, em obra de divulgação bastante conhecida, denomina “o estranho e maravilhoso mundo do ícone” (McCloud 2005, p. 26). A iconicidade, porém, como procuraremos demonstrar neste artigo, não se resume, nos quadrinhos, à mera representação pictórica dos dados do mundo, conceptualizados na relação *sígnica*. É necessário distinguir, então, a iconicidade figurativa, com alta transparência, das manifestações mais abstratas de iconicidade.

Atesta-se já a existência de trabalhos que submetem as histórias em quadrinhos (ou simplesmente quadrinhos, ou banda desenhada, ou historieta, dentre outras denominações encontradas) a tratamento segundo o aporte teórico da semiótica, notadamente da semiótica peirciana. Magnussen (2000) compreende que a interação entre os diferentes tipos de signos, nos quadrinhos, é complexa, de modo que as relações entre eles são relativamente fluidas, sendo necessário, muitas vezes, analisar um mesmo signo em suas relações icônicas, indiciais e simbólicas, naturalmente com maior peso de um de outro aspecto em cada caso específico. A partir desses pressupostos, a autora analisa o modo como os signos constroem a narrativa, pela instauração de relações semióticas entre os painéis da história em quadrinhos arranjados em uma sequência particular.

Alguns estudos costumam debruçar-se sobre aspectos como as onomatopeias (Pinto, Lima & Silveira 2014), enfocando a iconicidade desses itens não em seu estatuto de unidade da linguagem verbal, mas nas relações de sentido que podem ser verificadas entre o formato da onomatopeia, bem como suas dimensões, de um lado, e certos conceitos, de outro. Silva (2006) observa, por exemplo, que, nos mangás, existe a tendência à integração plástica das onomatopeias às cenas, segundo princípios icônicos. Outros estudos, sobre aspectos como as relações entre linguagem verbal e não verbal (Guimarães 2013) ou sobre informações visuais nos quadrinhos (Forceville 2010), fazem referência aos balões, pois veem nesse aspecto do quadrinho também uma representação icônica. Eisner, por sua vez, já observava que, em alguns quadrinhos, “O tratamento visual das

palavras como forma da arte gráfica é parte do vocabulário”, fornecendo “o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de tom” (Eisner 1989, p. 10).

Dessa forma, é propósito deste artigo estudar a maneira como a informação icônica, em níveis crescentes de abstração, contribui para a construção de sentidos nas histórias em quadrinhos. Para tanto, retomaremos alguns conceitos peircianos a fim de demonstrar que a noção de iconicidade não se limita, nas histórias em quadrinhos, à representação pictórica de experiências, mas à elaboração, nessa linguagem específica que é a arte sequencial, de ferramentas para a expressão de conteúdos relacionados a tempo, espaço, estados mentais, dentre outros campos conceituais, de maneira original e econômica.

2. Subcategorizações do ícone e escala de iconicidade

Para dar conta do caráter complexo da representação icônica, Peirce propõe uma subdivisão do ícone em três categorias: a imagem, o diagrama e a metáfora. Por essa subclassificação, a imagem representa o objeto em suas qualidades simples, por um processo de mimetização imediata; o diagrama, por seu turno, representa relações, de modo que se atesta uma analogia entre as partes de uma coisa e as partes da representação; a metáfora, por fim, explora uma relação de paralelismo entre o representâmen e alguma outra coisa (Peirce 2010, p. 52). Dessa forma, uma fotografia ou uma maquete constituem ícones imagéticos. Equações matemáticas, organogramas e fluxogramas, por sua vez, são ícones diagramáticos, já que a disposição de seus termos, na representação, simula a organização mesma dos dados representados (Peirce 2010; Cardoso, Alves & Santos 2019). Ícones metafóricos, por fim, “representam as qualidades do seu objeto por meio de uma equivalência, em determinado contexto, entre dois representâmens” (Ferraz Jr. 2011, p. 72), como as metáforas visuais (Cardoso, Alves & Santos 2019).

Outros autores, como Villafañe (1988) e Moles (2005) entendem que a significação icônica se dá de modo escalar, de sorte que é possível conceber um contínuo em que um dos polos corresponde à representação icônica prototípica, ao passo que, no outro polo, temos a representação não icônica. Na escala de Moles (2005, p. 93–99), os graus mais altos de iconicidade são as representações tridimensionais, com máxima identificação entre o signo e o objeto, chegando-se à representação verbal, com baixo grau de iconicidade, em que a relação se dá de modo predominantemente convencional. Nesse nível, já não temos iconicidade, senão simbolização. Assim, representações como os modelos tridimensionais (estátuas realistas, bustos, por exemplo) gozam de elevado estatuto icônico. Em seguida, teríamos representações como a das fotografias e das imagens reduzidas a suas silhuetas ou linhas de contorno. Notemos que a similitude entre o objeto representado e a representação vai decrescendo. No fim da escala, representando o grau máximo de abstração, ou grau mínimo de iconicidade, temos os signos abstratos puros, como os da linguagem verbal.

Já a proposta de Villafañe (1988) parte de representações com grau máximo de identificação com o real, quais sejam, as imagens naturais, chegando ao grau máximo de abstração, com as representações não figurativas. No polo mais figurativo, temos as representações tridimensionais, as imagens estereoscópicas e as fotografias. No polo mais próximo da abstração, encontramos os esquemas motivados, os sinais arbitrários e a representação não figurativa.

Como vemos, escalas como as de Moles e Villafañe pressupõem apenas dois polos para os modos de representação sígnica: em um extremo, a iconicidade propriamente dita; em outro, a representação não icônica, arbitrária, que poderíamos denominar simbólica, na terminologia peirciana. Essas escalas, pois, não são inteiramente compatíveis com a conceção triádica da representação, que compreende, como vimos, a iconicidade, a

indexicalidade e o simbolismo. De todo modo, parece-nos válida a intuição, implicada nessas escalas, de que o ícone pode ser mais, ou menos, abstrato. Assim, nas histórias em quadrinhos, há predominância da iconicidade imagética, em que a representação se dá por semelhanças imediatamente percebidas entre representâmen e objeto. A relação sígnica, nesse caso, é mais concreta.

Em menor número, verificamos a ocorrência de usos icônicos mais abstratos, que denominaremos não figurativos. Nas seções a seguir, trataremos de representações icônicas diagramáticas e metafóricas. Na iconicidade diagramática, veremos que os quadrinhos exploram recursos como o *lay-out* da página e o letreiramento, por exemplo.

Com relação à metáfora, cabe refletir sobre o agenciamento de metáforas visuais nas histórias em quadrinhos. A noção de que a metaforização é um processo que não envolve apenas a linguagem verbal tem despertado bastante interesse dos estudiosos em anos recentes. Forceville (2006), por exemplo, entende que os processos conceituais de metaforização podem estabelecer-se não apenas na linguagem verbal, mas também de modo não verbal e multimodal, ou seja, os conteúdos metafóricos podem envolver diferentes meios semióticos, ou modos, como o modo visual ou pictórico, o modo verbal, o modo tátil, o modo olfativo, dentre outros.

O processo geral da metáfora envolve a transposição e o conseqüente reconhecimento de determinadas propriedades de um domínio conceitual para outro, conforme descreve Ferraz Jr.:

A representação de um paralelismo ocorre, por exemplo, quando empregamos um signo ou representâmen (S1) num contexto em que o mais usual seria o emprego de outro signo (S2), pois estamos pressupondo que S1 e S2 são igualmente aptos a representar um determinado objeto (O2). O caráter representativo de S1, isto é, a sua capacidade de substituir S2 em determinados aspectos, será então deduzido a partir de uma equivalência semiótica. Tal equivalência se apresenta para nós como uma impertinência, que somos levados a corrigir, ou mais precisamente como uma interrogação: por que S1 pode atuar em lugar de S2? A resposta a esse questionamento deve apontar para uma qualidade compartilhada entre os objetos dos dois representâmens. Essa qualidade é o caráter representativo de S1, e também é o que confere à metáfora o estatuto de signo icônico. (Ferraz Jr. 2011, p. 74)

Assim, por exemplo, se nos referimos às pernas de uma mulher a banhar-se em um rio como “colunas de mármore”, estamos reconhecendo, nas pernas da mulher, propriedades usualmente atribuídas às colunas de mármore, como alvura e simetria, por exemplo. Na metáfora visual, ocorre processo semelhante. Forceville, por exemplo, analisando runas nas histórias em quadrinhos, postula que as conhecidas espirais sobre a cabeça de um personagem constituem uma metáfora conceitual, denominada *Mental Disfunctioning is Movement-in-the-Head* (Forceville, 2010), pela qual a ideia de movimento representada visualmente conceitualiza, metaforicamente, a noção de distúrbio ou confusão mental.

3. Iconicidade não pictórica e instauração de metáforas visuais

Consideremos alguns casos em que efeitos de sentido especiais foram obtidos na narrativa a partir de uma relação icônica abstrata sugerida pelos recursos gráfico-visuais envolvidos. Em *Demolidor: a queda de Murdock*, de Frank Miller, com arte de David Mazzucchelli (Miller & Mazzucchelli 2014), temos uma passagem em que o personagem Matt Murdock relembra o acidente que o deixou sem visão e que lhe deu a capacidade de superpercepção. Ele estava então em uma cama de hospital, e seus sentidos começaram a apreender as informações do ambiente circundante com uma acuidade fora do normal. O

lençol roça em sua pele, e lhe parece que se trata uma lixa a arranhá-la. O sangue que corre por suas veias é sentido como o fluxo violento que passa por uma mangueira. Tudo é relatado pela própria voz narrativa de Murdock. E então aparecem letras garrafais, tomando completamente os quadrinhos em que se encontram: “FILHO, PODE ME OUVIR, FILHO?” (Figura 1). Só isso é suficiente para o leitor perceber o quanto a audição de Matt Murdock está aguçada. Há, pois, uma relação de iconicidade entre o tamanho das letras e a intensidade com que o som é captado pelo personagem narrador. Cabe notar que o texto, embora constitua fala de personagem, não aparece circunscrito entre balões. Temos, assim, novo expediente icônico, responsável por dar àquela sequência verbal a sensação de imersão do personagem em som ambiente.



Figura 1. Iconicidade não pictórica em Demolidor: a queda de Murdock (Miller & Mazzucchelli 2014, p. 63)

A efetividade do recurso reside justamente no fato de que, por meio dele, dispensam-se os esclarecimentos ou comentários explicativos. A obra mostra, em vez de explicar. Trata-se de um processo icônico fortemente orientado para o polo abstrato das escalas de iconicidade. Na escala de Villafañe (1988), seriam os esquemas motivados, nos quais se faz abstração das características sensíveis, restabelecendo-se essencialmente as relações orgânicas. Na escala de Moles (2005), o processo possivelmente ficaria situado entre os esquemas vetoriais e os signos puramente abstratos, segundo interpretação nossa do fenômeno.

A associação entre tamanho da letra e intensidade do som é recurso já quase convencionalizado na arte sequencial. Magnussen (2000, p. 202) classifica como icônico-diagramático o signo instaurado com base nas diferenças entre o tamanho relativo das letras ou mesmo dos personagens, comparados entre si. Podemos ver um emprego do recurso em uma cena de *Marvels*, de Kurt Busiek e Alex Ross (2013). Após uma cena de página inteira que mostra um embate de proporções épicas entre o Quarteto Fantástico e o vilão Galactus, temos algumas vinhetas que mostram a reação das pessoas comuns, de olhos voltados para o alto, perplexas e impotentes. Um dos personagens exclama: “Eles perderam”. No quadrinho seguinte, repete a expressão. Note-se, na Figura 2, a diferença entre o tamanho das letras. Na primeira ocorrência da frase “Eles perderam”, temos uma exclamação, em tom vívido e desesperado. No segundo caso, uma constatação, em tom débil e desolado.



Figura 2. Emprego icônico do tamanho das letras em *Marvels* (Busiek & Ross 2013, p. 141)

Vemos, nesses processos, a tensão básica dos quadrinhos entre expressar informações por meio da linguagem verbal ou fazê-lo por meio da linguagem visual, processo que Eisner designa como “hibridação bem-sucedida de ilustração e prosa” (Eisner 1989, p. 8). É uma escolha que cabe aos criadores: quanto será mostrado pela arte e quanto será dito pelo texto verbal? Que recursos gráfico-visuais tornam a textualização verbal dispensável, dando à história um ritmo mais rápido? Que informações precisam ser expressas pela linguagem verbal, seja pela necessidade de uma dicção poética, seja pela opção de marcar a fala de um personagem narrador?

A eleição da linguagem visual, por sua vez, icônica por excelência, implica a decisão entre diversos degraus, numa escalaridade entre a figuração e a abstração. A figuração, de modo geral, denota, ao passo que a iconicidade não pictórica, mais abstrata, presta-se sobremaneira à conotação.

Temos, pois, um nível de significação visual não literal, no qual as sugestões implicadas no meio imagético devem ser interpretadas metaforicamente. Analisemos um exemplo desse tipo de iconicidade, retirado também de uma história do personagem Demolidor, escrita por Mark Waid e ilustrada por Chris Samnee (Waid & Samnee, 2015). Como é comum nas histórias do personagem, mais uma vez temos o herói extremamente ferido após uma luta. A página é dividida em quatro retângulos horizontais de mesmo tamanho, conforme podemos ver na Figura 3. Os três primeiros estão inteiramente preenchidos de preto, apenas com pequenos recordatórios em letras brancas pequenas. O texto, em letras diminutas, fala de depressão. No último retângulo, vemos uma pequena mancha vermelha no fundo negro: é o personagem, em seu uniforme característico, derrotado, em posição quase fetal. Também aqui fica bem claro que os recursos gráfico-visuais espelham aspetos da realidade, poupando o narrador da necessidade de explanações prolixas, ou realçando os significados codificados de maneira sucinta pelo texto verbal. O uso de quadros totalmente escuros é um investimento na abstração icônica, a qual, por sua vez, deverá ser interpretada conotativamente, uma vez que a associação entre a cor negra e a tristeza extrema é metafórica.

O investimento metafórico é também visível na história *O Evangelho do Coiote*, do personagem Homem-Animal, escrita por Grant Morrison e desenhada por Chas Truog. Na página final da história, o Coiote morre. Vemo-lo estatelado no chão. De um plano fechado, conforme podemos observar na Figura 4, a cena é mostrada, nos quadros seguintes, em planos cada vez mais abertos, até que o ponto no qual o Coiote está caído, de braços abertos, aparece como um cruzamento de estradas no deserto. Instaura-se uma metáfora visual impactante, tomando a cruz como ícone. Podem então ser evocados sentidos associados ao signo da cruz cristã: sofrimento sem culpa e expectativa de ressurreição. Dessa forma, acentua-se o caráter fictício da morte de um personagem em quadrinhos, noção reforçada pela evidenciação do trabalho do artista, sugerido metonimicamente pelos dedos que manuseiam um pincel a introduzir o sangue na cena. O leitor, nesse ponto, é instado a ler ficção como ficção, pois a gotícula vermelha é, a um só tempo, sangue e tinta, em complexo jogo ficcional.

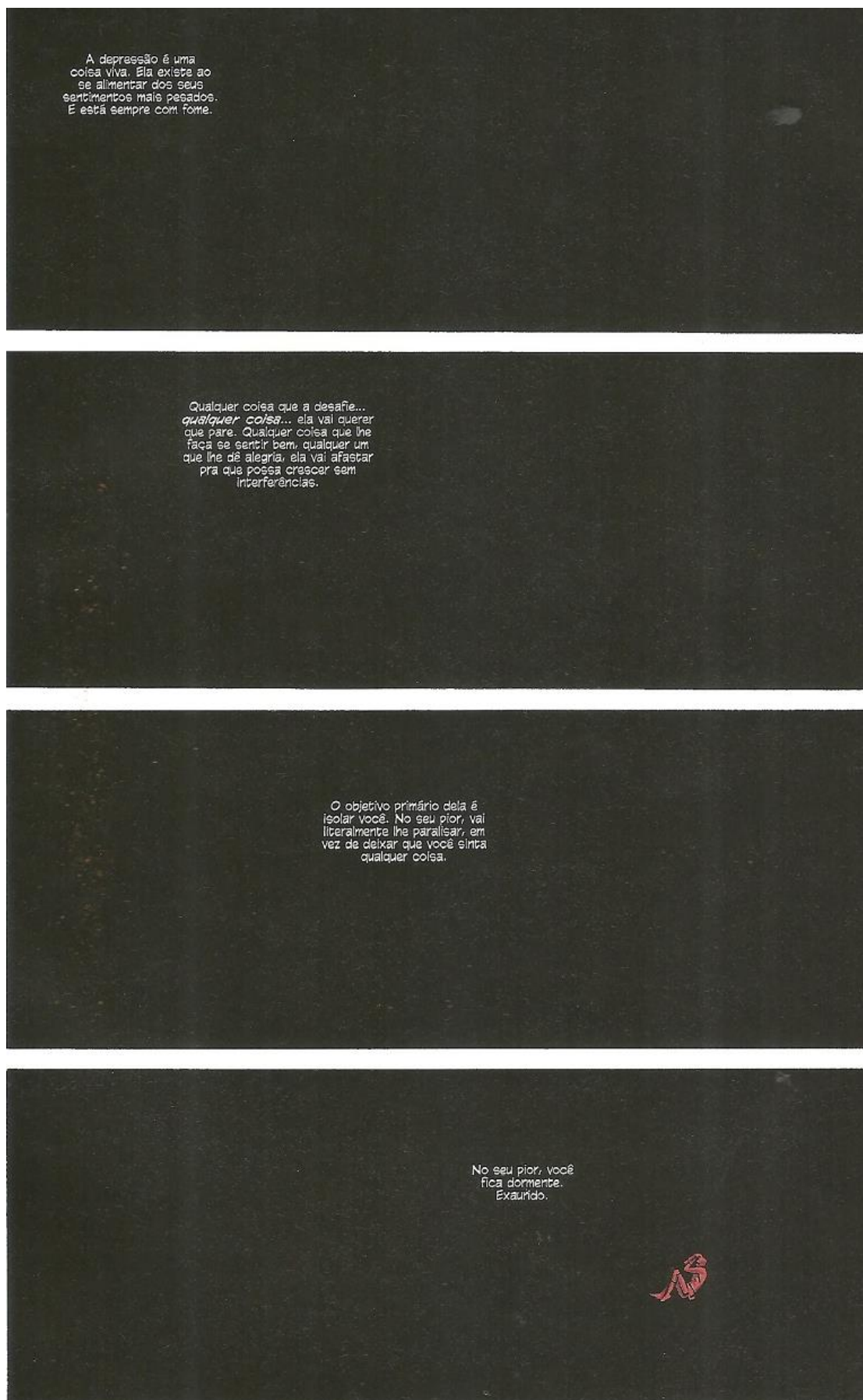


Figura 3. Abstração icônica em *Demolidor*, de Waid & Samnee (2015, p. 48)



Figura 4. Instauração de metáfora visual em *Homem-Animal: o Evangelho do Coiote* (Morrison 2015a, p. 140)

O mesmo ícone é também explorado em *Demolidor: a queda de Murdock* (Miller & Mazzucchelli, 2014), conforme podemos observar na Figura 5. O personagem encontra-se em uma cama de hospital. Os espaços entre as demais camas e o próprio leito em que se acha Murdock assumem a configuração de uma cruz. O contraste entre as cores da cena dirige o olhar do leitor para o ícone aludido. Também nesse caso, estão conotadas ideias como a de sofrimento sem culpa e sacrifício.



Figura 5. Instauração de metáfora visual em *Demolidor: a queda de Murdock* (Miller & Mazzucchelli 2014, p. 87)

Nesses dois casos, entendemos haver uma camada de significação não pictórica, na exploração do signo da crucificação. A representação efetivamente pictórica, nos dois casos, não é a de uma cruz cristã, mas de uma estrada e de uma enfermaria, respetivamente. Tanto é assim que algum leitor, eventualmente, pode não perceber essa camada de sentido mais abstrata. Dessa forma, a partir da informação imagética, instaura-se um segundo nível de representação, de caráter não figurativo, abstrato, metafórico, o que reforça a asserção de Magnussen (2000), para quem a interpretação do signo não se exaure necessariamente em um único nível.

Recursos como os que vimos nos exemplos acima criam efeitos de sentido especiais justamente pelo investimento na significação visual não pictórica. Conforme Peirce (2010), os signos não representam os objetos em todos os seus aspetos, mas em função de um *fundamento*, uma ideia específica a respeito do objeto. Nos signos icônicos, interpretados denotativamente, o fundamento é dado de imediato. Já nos processos de

iconicidade não pictórica ou de interpretação conotativa do signo icônico, temos a atuação de fundamentos não usuais. A representação icônica visual, portanto, emerge não como adorno estilístico, mas como ferramenta conceitual. Parece-nos que, nesse sentido, aplica-se a reflexão de Ricoeur, originalmente pensada para a iconicidade presente nas metáforas verbais:

É porque a representação icônica não é uma imagem que ela pode apontar para semelhanças inéditas, seja de qualidade, de estrutura, de localização, seja ainda de situação seja enfim de sentimento, e a cada vez a coisa visada é pensada como aquilo que o ícone descreve. A apresentação icônica envolve, portanto, o poder de elaborar, de ampliar a estrutura paralela. (Ricoeur 2015, p. 291)

4. Exploração icônica dos quadros e do *lay-out* da página

Um dos tipos de representação icônica previstos por Peirce é a diagramática, por meio da qual a estrutura relacional das partes de um conceito é replicada no modo como se relacionam os componentes do signo. São os esquemas motivados de Villafañe (1988).

Esse tipo de representação icônica diagramática é verificado também quando o quadrinhista resolve explorar a organização interna da página. É o que temos, por exemplo, em *Astronauta: Magnetar*, de Danilo Beyruth (2013). O personagem está perdido no espaço, sem poder se locomover, pois a nave está avariada. Passam-se inúmeros dias. O artifício encontrado pelo quadrinhista para veicular a ideia desse contínuo repetir-se dos dias é apresentar uma página em que os quadrinhos vão se multiplicando exponencialmente à maneira de um fractal (Figura 6). Esse é um exemplo de como a estrutura do signo reproduz a estrutura do conceito. A repetição indefinida dos dias é espelhada na multiplicação geométrica dos quadrinhos.

Também pode acontecer de o próprio formato dos quadrinhos, além do modo como se dispõem na página, constituir um signo em si, de modo a, em solidariedade com os demais signos da página, reforçar sentidos ou oferecer chaves de leitura para as mensagens veiculadas pelo desenho ou pelo texto verbal. Exemplificando as possibilidades de uso dos quadros como expediente para a veiculação de sentidos, Eisner (1989, p. 29) observa:

Numa página onde é preciso transmitir uma regularidade da ação, dá-se aos quadrinhos o formato de quadrados perfeitos. Onde o toque do telefone requer tempo (e espaço) para evocar suspense e ameaça, toda uma tira é ocupada pela ação do toque, precedida por uma compressão dos quadrinhos menores (mais estreitos).

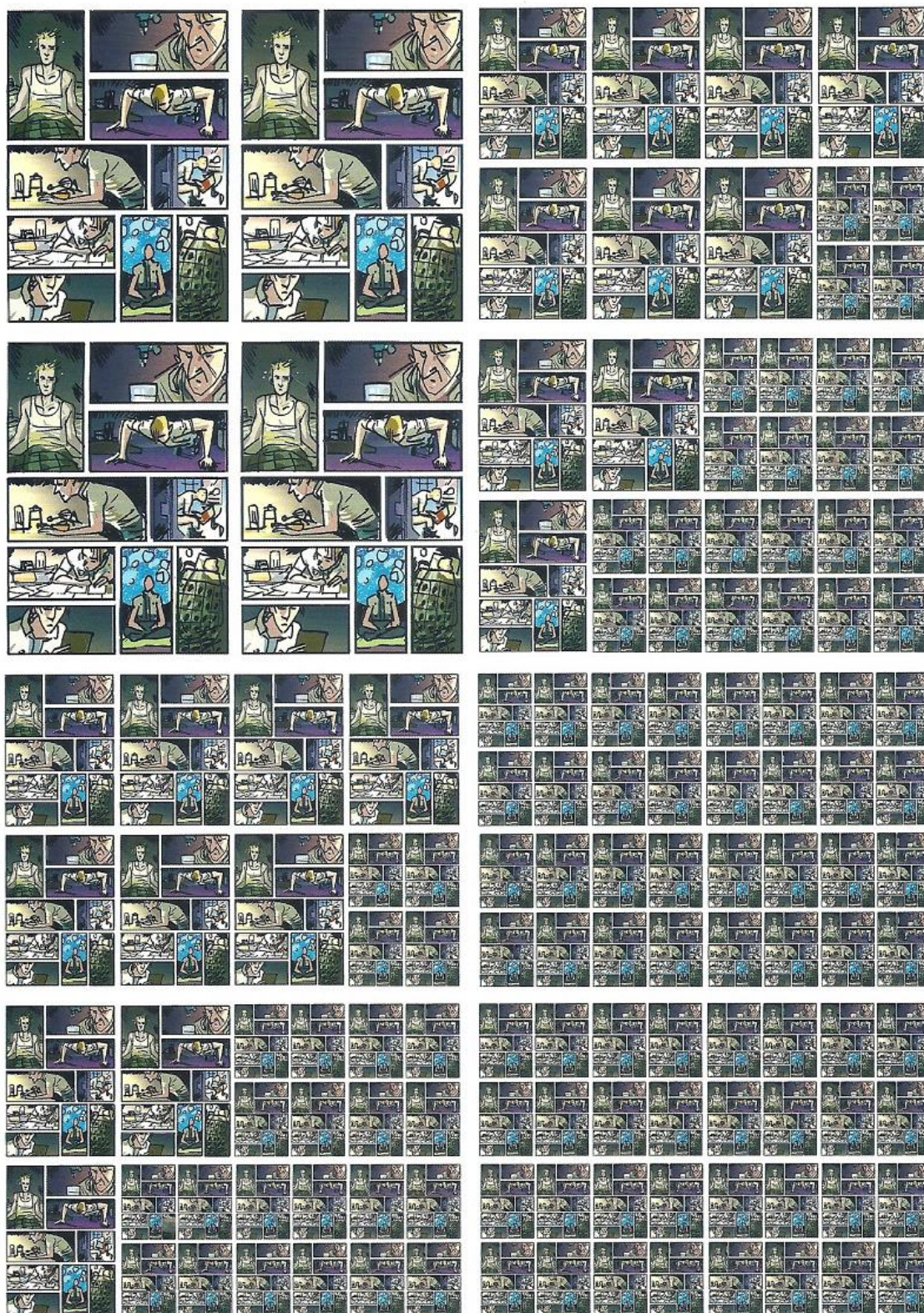


Figura 6. Iconicidade diagramática em *Astronauta: Magnetar* (Beyruth 2013, p. 41)

Note-se, por exemplo, em *Monstro do Pântano*, de Rick Veitch, cena em que o personagem tem uma queda abismo abaixo, na história “Podíamos estar (pescando pérolas)” (Veitch 2016, p. 19). A sensação de vertigem é transmitida não só pelo desenho figurativo em si, mas pela disposição de dois quadros no alto da página e de um terceiro, ao pé, dispostos como cartas caindo em movimento espiralado (Figura 7). A sugestão é bastante mais vívida do que seria se tivéssemos uma quadriculação convencional. Semelhantemente, o adernar de um barco pode ser representado por um quadro desalinhado em relação aos demais na página, conforme vemos na Figura 8.

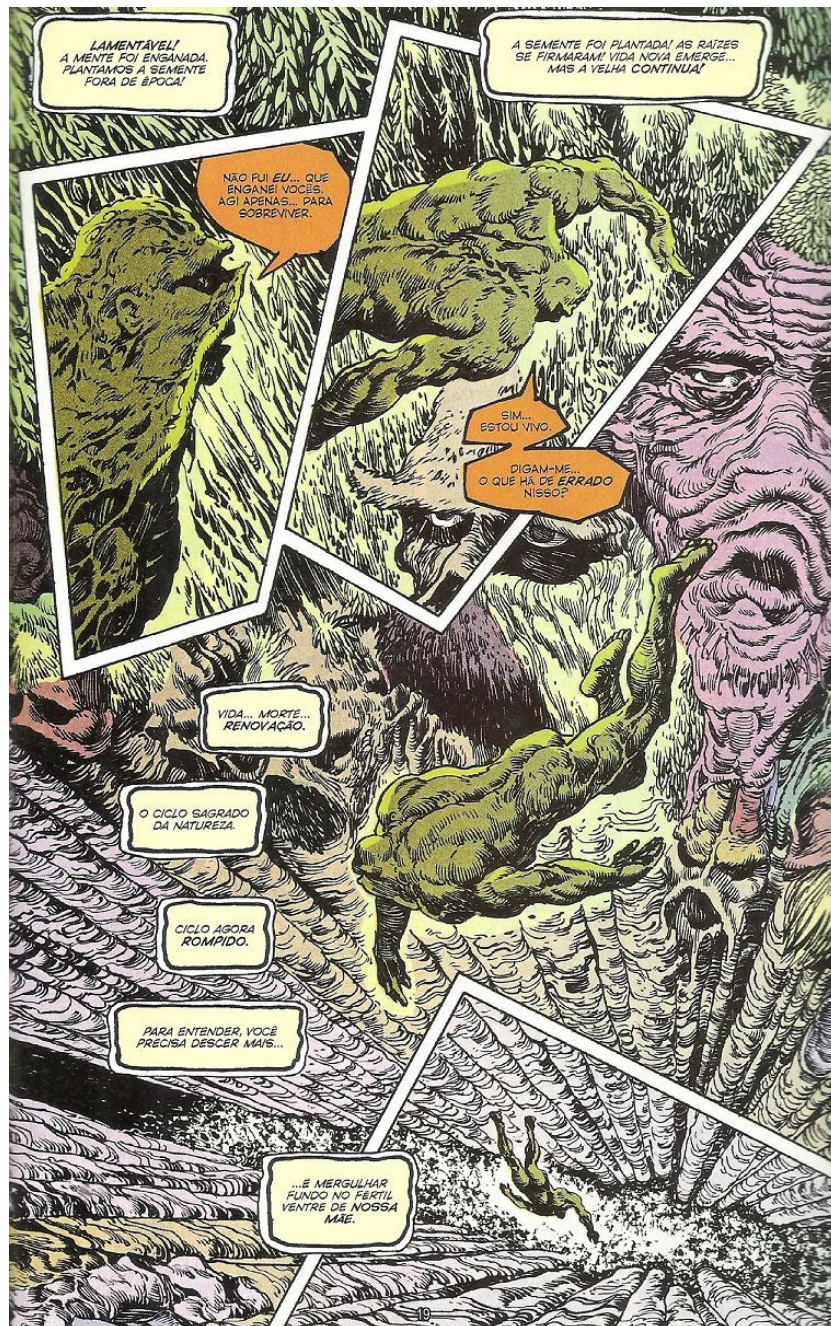


Figura 7. Iconicidade diagramática em *Monstro do Pântano: Regênes* (Veitch 2016, p. 19)



Figura 8. Iconicidade diagramática em *Homem-Animal: Origem das espécies* (Morrison 2015b, p. 177)

A respeito da diagramação arrojada nos quadrinhos, Silva (2006, p. 27) observa que “páginas diferenciadas são a prova das estratégias de autoria para instaurar certos operadores de enunciação”.

5. Considerações finais

Em uma primeira análise, notamos que os quadrinhos veiculam informações através de dois códigos bem definidos: o verbal e o visual. A informação visual, por excelência, é de natureza icônica, pictórica, com alto grau de transparência. Há que se distinguir, porém, informações visuais bastante opacas em relação à representação figurativa. Trata-se da iconicidade esquemática ou diagramática, em que apenas certas propriedades salientes do objeto são replicadas no signo, em graus variados de abstração.

Percebemos, então, que recursos como a divisão de uma página em quadrinhos, as proporções dos quadros e a disposição deles entre si podem ter uma função além da separação de cenas. Pode ser que a quadriculação em si seja icônica, veiculando, ela mesma, sentidos ou contribuindo para sua proposição, na constituição de signos com importante valor estilístico. Do mesmo modo, o uso das cores, o preenchimento dos quadros, o formato e o arranjo das letras significam visualmente em nível não pictórico, ou seja, exprimem ideias por meio de associações abstratas com os conceitos.

Quadrinhos que investem em recursos icônicos diagramáticos e não pictóricos de um modo geral, portanto, destacam-se por oferecer camadas de sentido adicionais para a fruição da obra. Há necessidade, pois, de investimento e pesquisa em instrumentais e categorias de análise para as potencialidades da linguagem visual nos quadrinhos, que leve em consideração o imenso *corpus* de análise que é a produção de quadrinhos dos séculos XX e XXI.

Referências

- Beyruth, D. (2012) *Astronauta: Magnetar*. Barueri: Panini.
- Busiek, K. & Ross, A. (2015). *Marvels*. São Paulo: Salvat.
- Cardoso, J. B. F., Alves, N. J. F. & Santos, I. C. (2019). A Metáfora Visual no Relato Integrado: uma análise semiótica. *Intercom – RBCC*, 42(2), 65–88.
- Eisner, W. (1989) *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes.
- Ferraz Jr., E. (2011). O conceito peirceano de metáfora e suas interpretações: limites do verbocentrismo. *Estudos Semióticos*, 7 (2), 70–78.
- Forceville, C. (2006). Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: Agendas for research. In: G. Kristiansen, M. Achard, R. Dirven, & F. Ruiz de Mendoza Ibáñez (Eds.), *Cognitive Linguistics: Current Applications and Future Perspectives* (pp. 379–402) Berlin/ New York: Mouton de Gruyter.
- Forceville, C. (2010). Pictorial runes in Tintin and the Picaros. *Journal of Pragmatics*, 43, 875–890.
- Groensteen, T. (2015). *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu: Marsupial.
- Guimarães, E. (2013). Linguagem verbal e não verbal na malha discursiva. *Bakhtiniana*, 8(2), 124–135.
- Magnussen, A. (2000). The Semiotics of C. S. Peirce as a Theoretical Framework for the Understanding of Comics. In A. Magnussen & H-C. Christiansen (Eds.), *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics* (pp. 193–207). Copenhagen: Museum of Tusculanum Press.
- McCloud, S. (2005). *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M Books.
- Miller, F. & Mazzucchelli, D. (2014). *Demolidor: a queda de Murdock*. São Paulo: Salvat.
- Moles, A. (2005). *O cartaz*. São Paulo: Perspectiva.
- Morrison, G. (2015a). *Homem-Animal: o Evangelho do Coiote*. Barueri: Panini.
- Morrison, G. (2015b). *Homem-Animal: origem das espécies*. Barueri: Panini.
- Peirce, C. S. (2010). *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- Pinto, F. L. R., Lima, G., & Silveira, E. L. (2014). Entre representações e fronteiras do ícone: o caso das onomatopeias em mangás japoneses. *Interdisciplinar*, 11(1), 241–245.
- Ricoeur, P. (2015). *A metáfora viva*. São Paulo: Loyola.
- Saussure, F de. (1976). *Curso de linguística geral*. São Paulo: Cultrix.
- Silva, A. L. S. da (2006). *O herói na forma e no conteúdo: análise textual do mangá Dragon Ball e Dragon Ball Z*. (Dissertação de Mestrado, Universidade Federal da Bahia, Salvador)
- Veitch, R. (2016). *Monstro do Pântano: regênese*. Vol. 1. Barueri: Panini.
- Villafañe, J. (1988). *Introducción a la teoría da la imagen*. Madrid: Pirâmide.
- Waid, M. & Samnee, C. (2015). As crianças púrpura [sic]. *Demolidor*, 9, 3–66.

[recebido em dia 7 de marco de 2018 e aceite para publicação em 4 de dezembro de 2019]