

Variações da estrutura narrativa no uso de balões de pensamento em histórias em quadrinhos de super-heróis

Narrative structure variations in the use of thought balloons in superhero comics



10.11606/2316-9877.2022.v10.e191578

Amaro Xavier Braga Junior¹

Universidade Federal de Alagoas

Ivan Barros Linares²

Universidade Federal de Alagoas

Resumo

Faz uma análise exploratória com caráter descritivo das mudanças de construção textual e formatação dos elementos visuais dos balões de histórias em quadrinhos, focando no desaparecimento do uso do balão de pensamento na produção de histórias de super-heróis estadunidenses. Traça um panorama das razões e circunstâncias apontadas pelos roteiristas e desenhistas por via de depoimentos, entrevistas e publicações de alguns desenhistas disponibilizadas em seus blogs pessoais. Mapeia como o balão de pensamento foi sendo substituído por outros recursos tais como a legenda em primeira pessoa para evitar os assim denominados “atalhos baratos de exposição”. Enfatiza que as mudanças estão associadas a três fatores: (1) um discurso, tanto dos leitores quanto dos produtores, de modernizador da construção do texto, desassociado de um caráter infantil que teria os quadrinhos, (2) a necessidade de aproximar os quadrinhos de outras expressões artísticas consolidadas como o texto teatral; e, (3) o amadurecimento dos seus consumidores.

Palavras-chave: História em quadrinhos; Narratologia; Balões de pensamento.

Abstract

It makes an exploratory analysis with a descriptive character of the changes in textual construction and formatting of the visual elements of comic book balloons, focusing on the disappearance of the use of the thought balloons in the production of superhero comics. It provides an overview of the reasons and circumstances pointed out by the screenwriters and designers by testimonies, interviews and publications of some designers made available on their personal blogs. It maps out how the thought balloons

¹ Doutor e Mestre em Sociologia. Mestre em Antropologia Social. Especialista em ensino de História da Arte e das Religiões, EAD e Artes Visuais. Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais. Professor Adjunto do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Email: axbraga@gmail.com
ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-7611-6470>.

² Jornalista. Pós-graduado em Língua Portuguesa, com Ênfase em Produção Textual. Email: atente@uol.com.br. ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-5086-3080>.

were replaced by other features such as the first-person caption to avoid so-called “cheap exposure shortcuts”. Emphasizes that the changes are associated with three factors: (1) a discourse, both by readers and producers, of modernizing the construction of the text, disassociated from a childlike character that comics would had, (2) the need to bring comics closer to other consolidated artistic expressions such as the theatrical text; and (3) the maturing of their consumers.

Keywords: Comics. Narratology. Thought balloons.

Introdução

A leitura de uma história em quadrinhos envolve diversos processos culturais e linguísticos que possibilitam o entendimento. Com o passar do tempo, diversas técnicas de produção de narrativas e recursos de produção textual se desenvolveram de formas distintas, tornando a linguagem dos quadrinhos algo inovador por associar narrativa textual, diálogos, onomatopeias e recursos de visualidade, que em sintonia, corroboram para criar a sensação de história sequencializada.

Ao longo do tempo, uma pessoa que observar uma história em quadrinhos norte-americana produzida entre a década de 1930 e meados da de 1980, notará várias diferenças em relação ao padrão de construção textual utilizado nas revistas. Uma delas, por exemplo, está no uso dos balões de texto, legenda e dos efeitos sonoros (as onomatopeias).³

O texto de balões e legendas mudou bastante do que era antes para os dias de hoje. De um mecanismo para tornar a leitura “à prova de idiotas” (GRANT, 2008) e como forma de incluir informações que o desenhista não incluiu na arte, eles se tornaram complementos do desenho, adicionando dados, por exemplo, sobre uma pessoa (normalmente o narrador), lugar ou situação. Apesar disso, temos observado a partir da leitura de quadrinhos de super-heróis estadunidenses, que o balão de pensamento, contudo, das décadas passadas até o momento, vem caindo em desuso, com autores preferindo usar legendas como meio de transmitir as informações sobre seus personagens.

³ Como mencionamos quando nos referimos à metodologia de trabalho deste artigo, debruçamos sobre depoimentos livres feitos por desenhistas e roteiristas, publicados em seus blogs pessoais, sobre suas respectivas críticas em torno do uso (ou desuso) do balão de pensamento. Em alguns casos, como nas referências ao Steven Grant e Miguel Rosa, colhidos ambos em 2012, os materiais originais não estão mais acessíveis na internet, pois os respectivos autores apagaram suas postagens e blogs. Ainda assim, indicamos o endereço original de onde acessamos suas falas, mesmo não estando mais acessíveis na época desta publicação.

Da mesma forma, diversos estudos (SILVA, ARAÚJO, BRAGA JR, 2018; ARAÚJO, 2021) têm demonstrado como vem ocorrendo uma variação de outros recursos estilísticos como da inserção dos efeitos sonoros, ou onomatopeias, que habitavam em abundância as histórias em quadrinhos nas décadas iniciais, e cuja frequência nas edições atuais tem sido escassa.

Este trabalho tem como objetivo analisar essas mudanças de tipo de narrativa e no (des)uso de algumas tipologias de balonário para inserção de textos narrativos nas histórias em quadrinhos estadunidenses de superaventura. Nossa grande questão é refletir se essa variação é decorrente de opções estilísticas ou o indício de um reflexo da mudança etária do público. Dessa forma, o levantamento descritivo que será apresentado mais adiante procura demonstrar como as técnicas narrativas, tanto gráficas e visuais, e, essencialmente, textuais, bastante caras aos quadrinhistas quase desde a fundação do meio, foram sendo abandonadas até termos poucos exemplos de sua existência nos dias de hoje. Os balões de pensamento (aqueles em forma de nuvem), os efeitos sonoros, as linhas de velocidade (que dão ideia de movimento aos personagens), os *flashbacks* pararam de ser usados por quadrinhistas que queiram “parecer modernos”, a não ser quando, deliberadamente, tem o intuito de possibilitar à sua história um ar nostálgico.

Embora muitos pesquisadores tenham dedicado livros e manuais descrevendo o uso desses recursos nas histórias em quadrinhos, tais como Cagnin (1975), Anselmo (1975), Moya (1977), Nicolau (2008), Ramos (2009) e Chinen (2011), pouco ou quase nada tem sido produzido sobre o uso efetivo destas técnicas narrativas – que poderíamos considerar como “clássicas”, haja vista sua constante referência nos manuais de produção de quadrinhos.

O sumiço das técnicas é uma tendência nova e a reação dos autores a ele é mais nova ainda. Por isso, metodologicamente, nossa abordagem consiste em um levantamento especializado na fala de roteiristas e desenhistas produtores de quadrinhos, por vias de depoimentos, textos e opiniões expressos por esses autores em seus blogs pessoais. Ao passo que associamos, no recolhimento intencional de casos de exemplificação, do uso efetivo de sistemas narrativos e recursos estilísticos usados nas histórias em quadrinhos e suas mudanças estilísticas.

1 - Como tem se processado o uso da fala/pensamento nas histórias em quadrinhos?

Mais cedo ou mais tarde, todo autor chega a um ponto em que precisa diferenciar uma fala de um personagem de um pensamento interior. Na literatura narrativa, isso é resolvido com um travessão —ou uma vírgula— e duas palavras, como no exemplo hipotético: “ ‘Preciso buscar uma saída’, pensou Abelardo”. Para diferenciar do texto falado, pode-se colocar o pensamento entre aspas ou com um tipo diferente, como o itálico. Apenas um desses recursos costuma ser o bastante.

Sem poder recorrer a tal expediente – a menos que suas histórias em quadrinhos fossem narrativas ilustradas, como acontece em *O Príncipe Valente* ou em um marco pioneiro dos quadrinhos brasileiros, *Zé Caipora* - os roteiristas idealizaram novas formas de pensar em um modo de expor o íntimo das almas de suas criações. Inicialmente, o modo padrão era expressar tudo em voz alta, segundo a estatística feita por Miguel Rosa (2011, tradução nossa), ao pesquisar as primeiras histórias de Super-Homem, Batman e Spirit: “os BPs [Balões de Pensamento] existiam, mas é como se os autores não soubessem ainda como usá-los direito, o que levava a situações estranhas”⁴, como a tira na fig.1.

Em uma de suas primeiras histórias, o detetive Spirit tenta abrir uma porta em um reservatório de água onde fora jogado. Enquanto faz força para escapar, os balões mostram seus pensamentos. Só que são balões de diálogo, o que significaria que ele estava falando debaixo d’água! Não se sabe se foi o próprio criador do personagem, Will Eisner, ou um de seus assistentes quem desenhou o balão, mas esse trecho mostra que, em um meio relativamente jovem, a maioria ainda tateava em busca de uma técnica narrativa.

⁴ Thought balloons existed, but it's like the writers didn't quite know how to use them yet, which led to awkward situations.

Figura 1 – *The Spirit*, de Will Eisner.

Fonte: *Will Eisner's The Spirit Archives*, New York, DC Comics, v. 1, p.47, 2000. (ROSA, 2011)

Rosa (2011), alerta que durante o primeiro ano de histórias do Super-Homem (*Action Comics* 1 a 12), os balões de pensamento foram usados no máximo dez vezes no computo geral. E o primeiro deles só foi aparecer na edição nº 7. Embora ele tivesse o apêndice composto por bolinhas de tamanhos decrescentes que o identificam claramente, suas bordas são as do que nos acostumamos a usar como “balão de cochicho” (RAMOS, 2009). Bell (2010a) também aponta que, na edição anterior, aparecia uma espécie de híbrido, onde o alter-ego do super-herói, Clark Kent, e sua colega e futura mulher, Lois Lane, dialogavam ao mesmo tempo em que secretamente se gabavam de suas técnicas de manipulação. Mas a voz e o pensamento de cada um estavam dentro do mesmo balão, e, para diferenciar este daquela, o letrista usou parênteses, travessões e aspas! (Figuras 2 e 3)

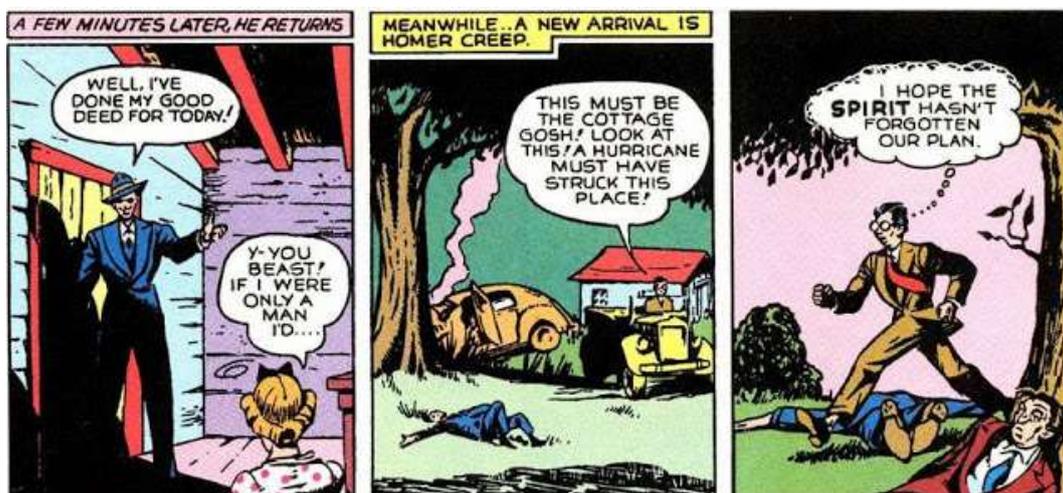
Figuras 2 e 3 - O primeiro balão de pensamento e mistura de pensamento e voz no mesmo balão, nas primeiras histórias do Super-Homem



Fonte: *Action Comics* n. 6 e 7. Disponíveis na internet: <https://2.bp.blogspot.com/-pjAst9WxIL4/Vt6VKObUSKI/AAAAAAAAASvY/03aXZYI2hNk/s0-lc42/RCO016.jpg> e <http://ozandends.blogspot.com.br/2010/04/superman-battles-challenge-of-thought.html>

O uso esparsos dos balões de pensamento também ocorre nas histórias de Batman na revista *Detective Comics* (edições 27 a 41) E, nas histórias do Spirit (que saíam uma por semana nos suplementos de jornal), a primeira saiu em 02 de junho de 1940, mas o primeiro balão de pensamento só foi aparecer alguns meses depois (em 11 de agosto), notavelmente com a mesma forma a que nos acostumamos hoje (ROSA, 2011). Na figura 4, o coadjuvante do detetive, Sr. Holmes, aparece no segundo quadro falando em voz alta e, no terceiro, com um texto de reflexão na forma de balão de pensamento, obviamente, devido ao pouco costume que se tinha em usar esse tipo de recurso narrativo.

Figura 4 - O primeiro balão de pensamento usado em *The Spirit*



Fonte: *The Spirit*, 11 ago. 1940. (ROSA, 2011)

Bell também nota que, na edição 11 de *Action* (fig. 5), Clark Kent é mostrado expressando seus pensamentos com um balão de cochicho inteiro, com apêndice e tudo de uma forma diferente do balão de pensamento, porém desenhado com a mão sob o queixo de forma pensativa, como esclarece em seu comentário:

É, de fato, possível que Clark estivesse cochichando para si mesmo naquele quadrinho, do mesmo jeito que um ator de rádio ou teatro pensa em voz alta enquanto todos à sua volta fingem ignorá-lo. Mas essa solução é obviamente limitada: um herói não iria entregar seus planos, não quando o Ultra-Humanoide ou outro vilão estivesse por perto. (BELL, 2010a, tradução nossa⁵)

⁵ Indeed, it's possible that Clark is whispering to himself here, the way a character in a radio or stage play can speak thoughts aloud while all the other actors pretend to ignore him. But that

Cinco anos depois, na *Action Comics* nº 64, de 1943 (fig.6), um texto de ponderação de Clark aparece entre parênteses em um balão de fala, e, posteriormente, na mesma página, uma segunda cena, já como Super-Homem os criadores usam um balão de pensamento genuíno. No entanto, o letrista sem confiar no esquema visual das bolinhas de rabicho do balão, insere o texto com elementos gráficos adicionais para efetivar e reafirmar a condição “não-audível” das palavras, ao recorrer de novo aos travessões e as aspas dentro do balão. (BELL, 2010a)

Figuras 5 e 6 – Balão de cochicho usado como de pensamento e dois textos de reflexão aparecendo na mesma tira com dois balões diferentes



Fonte: *Action Comics*, n. 11, 1939. Disponível na internet:

<http://ozandends.blogspot.com/2010/04/superman-battles-challenge-of-thought.html>

solution is obviously limited. A hero wouldn't want to give away his game plan, even quietly, when he was around the Ultra-Humanite or some other villain.

O que era frequente e uma saída mais comum para os roteiristas dessas histórias, era adaptar o modo tradicional da literatura não ilustrada da época (sem figuras), consistindo em inserir legendas narrativas em tempo presente, complementadas ou não com pensamentos em voz alta. É possível supor, pela frequência de uso dessa maneira de fazer os balões, nas primeiras edições das histórias do Super-Homem, que o roteirista e cocriador Jerry Siegel fazia o herói pensar alto quando este estava de uniforme (como Super-Homem), e para diferenciar a personalidade de seu alter ego, o jornalista Clark Kent, colocava frequentemente suas falas em balões de pensamento — na forma de “parênteses de pensamento” (BELL, 2010a).

E tudo indica, que foi o sucesso desse personagem e o uso frequente desse recurso narrativo-visual para diferenciar o super-herói de seu alter-ego que efetivou o uso do balão de pensamento. Não demorou muito para que o recurso se popularizasse pelo meio quadrinhístico e se tornasse tão corriqueiro que se transformaria numa das mais usadas ferramentas dos roteiristas e artistas na forma de reprodução social do que é largamente consumido nos quadrinhos com função estética, como aponta Braga Jr (2011; 2015).

Contudo, de um artifício narrativo para fornecer detalhes sobre a personalidade ou as percepções dos personagens, o balão de pensamento e a legenda, seriam usados nos quadrinhos de forma menos complexa, no que Grant (2005) chamou de “exposição para idiotas”⁶, que, segundo ele, era usada por autores com medo de que o leitor não pudesse captar todos os acontecimentos do quadrinho ao olhar para o desenho. Ou, como apontam alguns historiadores da Marvel Comics (HOWE, 2013), como um mecanismo desassociado do roteiro devido ao modo de produção das páginas, cujos desenhos e balões eram feitos antes da inserção do texto, levando o letrista/roteirista a “inventar” textos para inserir nas áreas já desenhadas, e, muitas vezes, pela celeridade no prazo da entrega, a apenas descrever em forma de texto o que já era apresentado na forma de desenho na cena.

⁶ Idiot exposition.

2 - As variabilidades dos balões de pensamento

Se uma história em quadrinhos não for “muda” (silenciosa) – ou seja, não possuir quase nenhum texto em legenda, recordatório ou balonário, apenas desenhos sequencializados com ou sem onomatopeias -, é certo, com pouquíssimas exceções, que suas personagens, quando quiserem falar ou pensar, se expressarão por balões. Eles são tão essenciais a essa forma de arte, que mistura texto e imagens desenhadas, que muitos historiadores estadunidenses colocam como fator determinante para marcar o início desta linguagem no uso de balões de fala em *Yellow Kid* em 1886 (MOYA, 1977). E chegam a dar a ela o seu nome como acontece em italiano: “fumetti”, ou “fumacinhas” (CAGNIN, 1975, p. 120). Suas origens podem ser traçadas, segundo Quella-Guyot (1994, p. 11), até os “filactérios” (faixas de pergaminho) “que saíam da boca de certas personagens das ilustrações religiosas” na forma de balões prototípicos.

Por muito tempo, vários quadrinhos inseriam seus diálogos e narrativas textuais em caixas abaixo das imagens. Apesar de fortemente associado a um determinado período histórico que antecede o fluxo de produções como mídia massiva nos jornais do século XIX, os quadrinhistas modernos, ora ou outra, retomam estes mesmos recursos estilísticos como os apresentados nas figuras 7 e 8.

Figuras 7 e 8 – Exemplo de narrativa sem balão, com todos os textos sendo inseridos abaixo das imagens, e experimentação estética do uso de inserção de texto em balonário variado ou fora dele



Fonte: FOSTER. *Príncipe Valente*, p. 237, [1937]2019 e MORRISON, THOMPSON. *Os invisíveis*, v. 2, p. 140, 2014. Acervo dos autores.

Há balões para todos os gostos e situações. O tradicional e mais visto tem formato oval, com um apêndice apontando para o sujeito falante. Há, entre outros, os de bordas pontudas, que indicam uma fala gritada em tom de voz elevado (ou, se desenhados se forma mais regular, um som proferido por um aparelho eletrônico, rádio, televisor ou alto-falante), e os de bordas tremidas, usados tanto para pessoas amedrontadas quanto para fantasmas e outros seres sobrenaturais; os de bordas derretidas, que indicam choro ou também desprezo

(uma contraparte “balonística” do tradicional olhar gelado), e os pontilhados, indicando uma fala cochichada. E, claro, o balão de pensamento. (Fig. 9).

Figura 9 – Principais tipos de balões nos quadrinhos.



Fonte: CAGNIN, p.121-123, 1975.

Hoje conhecido pelo inconfundível balão em forma de nuvem com uma fileira de círculos apontando para o seu autor, o pensamento passou um bom tempo sem uma forma definitiva nas histórias em quadrinhos: ele já teve bordas tracejadas, como o balão de sussurros, e até já foi um balão normal com a palavra “pensamento” e uma pequena seta apontada para ele. De meados da década de 1980 até o momento, contudo, tem passado por uma metamorfose e cada vez mais se apresenta sob a forma de um quadro narrativo.

A função principal do balão de pensamento é a vontade do autor em querer expor o que vai na cabeça de algum personagem, como ocorre na cena

em que o vilão Omnibus se oferece para liderar uma comunidade de refugiados de guerra e, após algumas promessas demagógicas, é eleito por aclamação. O discurso dele é pontuado por momentos como o do quadro da direita, em que ele fala de boas intenções enquanto seus pensamentos mostram o que realmente pretende fazer ou o que pensa de seu povo (fig. 10). A função do balão, portanto, seria contrariar o argumento visual, demonstrando as intenções por detrás do discurso ou da fala de alguém.

Figura 10 – A função narrativa do balão de pensamento.



Fonte: *The Incredible Hulk*, n.401, p. 18, 1993. Disponível em:

https://64.media.tumblr.com/6c518e88ad1f7f93c6d4e2d401c5635d/tumblr_pm3purNatj1vb8el3o6_640.jpg. Acesso em: 12 maio 2022.

McCloud (2008, p.130-141) identifica sete categorias de interação entre os desenhos e as palavras numa história em quadrinhos:

- 1) Específica da palavra: as palavras proporcionam tudo que você precisa saber, enquanto as imagens ilustram aspectos da cena que está sendo descrita;
- 2) Específica da imagem: as imagens proporcionam tudo de que você precisa, enquanto as palavras acentuam aspectos da cena que está sendo exibida;
- 3) Específica da dupla: palavras e imagens transmitem aproximadamente a mesma mensagem;
- 4) Interseccional: palavras e imagens atuam juntas em alguns sentidos, além de oferecerem informações independentemente;
- 5) Interdependente: Palavras e imagens combinando para transmitir uma ideia que não transmitiriam sozinhas;
- 6) Paralela: palavras e imagens seguindo trilhas aparentemente diversas, sem intersecção;
- 7) Montagem: palavras e imagens combinadas pictoricamente.

Segundo ele, entre as mais comuns está a do tipo 4 (interseccional), mas entre os autores mais antigos não era raro aparecer a do tipo 3 (específica da

dupla), a versão quadrinhística do popular pleonasma, que na língua escrita e falada gera construções como “subir para cima” e “encarar de frente”. No entanto, o uso constante e destituído de sua aplicação original dos balões de pensamento gerou uma ojeriza ao recurso nas últimas décadas, por parte dos fãs e leitores de quadrinhos, a ponto de estarem praticamente ausentes das narrativas de ação e aventura norte-americanas contemporâneas, justamente, devido às críticas nas sessões de cartas e fóruns de internet. Não que os leitores tenham perdido o interesse em descobrir - e os autores em mostrar -, os desejos mais íntimos de uma personagem, mas esse objetivo tem sido cumprido com outros artifícios estilísticos desassociados do balão de pensamento.

Para Grant (2005, tradução nossa)⁷, os balões de pensamento têm seus usos, “mas com mais frequência que não eles foram usados como mera exposição-para-idiotas”. E cita como exemplo uma cena hipotética onde o Homem-Aranha observa do alto o vilão Dr. Octopus esmurrando alguns policiais e o herói tem no alto da cabeça um balão de pensamento que diz “É o Dr. Octopus! E ele está esmurrando aqueles policiais!”⁸, isto é, descrevendo o óbvio ilustrado na imagem.

Quem seriam os “idiotas” descritos pelo Steven Grant? Em outro artigo publicado em seu blog pessoal (GRANT, 2008), o roteirista explica como usar legendas tentando tornar a história “à prova de idiotas”, explicando ao leitor o que significa a ação (muitas vezes óbvia) que ele está vendo desenhada. No modo de produção destas histórias em quadrinhos, a página não passava por revisão, depois de desenhada com base no argumento, seguindo direto ao letrista, que adicionava letra por letra o que estava no roteiro, resultando num desenho perfeitamente adequado e um texto pleonástico.

Por outro lado, há o chamado —hoje menos usado, mas muito comum entre as décadas de 1960 e 90— “Método Marvel” (HOWE, 2013), onde o roteirista escreve um esboço geral da trama e o entrega ao artista, que providencia o leiaute e os desenhos, entregando de volta ao roteirista para que este adicione os diálogos e caixas de texto. Mesmo assim, o “pensamento repetitivo” continuava presente, reforçando o argumento de que seria uma

⁷ Thought balloons have had their uses, but more often than not they've been used for mere idiot exposition.

⁸ "There's Dr. Octopus - beating up some cops!"

escolha consciente dos autores. Eisner (1989, p. 132-133), inclusive, advogava o direito de um artista de elaborar um desenho diferente do roteiro, acrescentando quadros, ou omitindo diálogo ou legendas “que possam ser claramente demonstradas visualmente”.

Mas não foi apenas o uso pleonástico que provocou o declínio do uso do balão de pensamento nos quadrinhos atuais. A maior razão, segundo Grant (2005; 2008; 2009), foi o que ele chama de “atalhos baratos de exposição”.

3 - Atalhos baratos de exposição

Aqueles pouco familiarizados com as histórias em quadrinhos podem reconhecer os atalhos narrativos do cinema e dos seriados de tevê. São aqueles momentos em que diálogos improváveis acontecem, como quando uma família está no almoço de domingo e o marido olha para a mesa e diz: “Oh, você fez estrogonofe!”, ao que a mulher responde “Sim! É o seu prato predileto!” Outro exemplo muito comum é o dos dois sujeitos em um bar, um deles com um problema de algum tipo, mas não querendo se abrir. O outro dá um tapinha nas costas do primeiro e diz: “Pode contar! Afinal, eu sou seu melhor amigo!” Ou, ainda, uma delegacia/empresa onde um personagem que trabalha em um relatório importante para a trama é interrogado pelo chefe: “Jeff, como vai o relatório sobre nossas exportações de xampu pros países da África e da Ásia?” Ou então “E o relatório sobre o assassinato de John McCoy na semana passada?”.

As três cenas descritas têm em comum o fato de conterem fatos bem conhecidos dos interlocutores que em uma situação normal nunca seriam trazidos a uma conversa. O marido talvez dissesse “Obrigado, meu amor” (talvez exclamando antes “Estrogonofe?!”) e a mulher responderia “De nada!”; o amigo nunca lembraria que é “o melhor”: talvez no máximo diria “Há quanto tempo que a gente é amigo? Pode falar!”; e Jeff e seu chefe sabem do que trata o relatório –no máximo poderiam se referir a ele como “o relatório do xampu” ou “do McCoy”.

Os quadrinhos levam este “erro” a um outro nível, ao fazerem, por meio de um balão de pensamento, os personagens repetirem coisas que já sabem para *eles mesmos*, como o que ocorre na fig. 11.

A situação narrativa descrita na fig. 11, não é algo isolado nas produções

de quadrinhos. Ao contrário foi um recurso narrativo frequente em boa parte deste tipo de produção estadunidense até meados da década de 1980. O personagem Sr. Colby, do requadro da fig. 11, sabe que sua roupa é feita de metal ionizado e que Joan é sua esposa. Ele não teria necessidade de lembrar ele mesmo desses fatos. Era frequente, p. ex., nos quadrinhos do Lanterna Verde (rememorando que não teria poderes contra objetos amarelos toda vez que aparece um obstáculo dessa cor) ou do Bruce Banner, o Hulk (pensando “Preciso me acalmar... para não me transformar no Hulk!”), entre outros. Um personagem que agisse dessa maneira “não está pensando para si. Ele está pensando *para o leitor.*” (GRANT, 2008, tradução nossa). Pode parecer preocupação com detalhes sem importância, mas leva a outros aspectos importantes na narrativa.

Figura 11 – O balão de pensamento como descrição repetida⁹



Fonte: Revista *Strange Adventures* (GRANT, 2008)

Segundo Grant (2008), na ficção, independente do meio (impresso, filmado etc), nós, o público, operamos seguindo o conceito de que a ação descrita ocorre em um universo paralelo, uma “caixa” separada do nosso mundo.

⁹ Tradução (legenda): Pronto para um experimento sem igual, Maxon Colby cuidadosamente tranca a porta de sua oficina de invenções primeiro, e depois...

Tradução (balão): Hora de colocar meu traje de rede metálica, feito de metal ionizado! Minha mulher, Joan, nunca me deixaria tentar isso se soubesse no que eu já estive envolvido!

Isso quer dizer que, enquanto a audiência vê os personagens, para esses, ela é invisível, como se estivesse atrás de uma parede daqueles espelhos especiais que permitem um lado ver o outro, mas não o contrário. “A Caixa” é a fronteira do mundo ficcional, a linha divisória entre o mundo deles e o nosso.

Quando uma personagem fala ao público diretamente, ocorre o que chamamos de “quebra da quarta parede”. É um termo surgido no teatro —a ideia da “quarta parede” é atribuída a Denis Diderot e a “quebra”, provavelmente cunhada por Bertold Brecht, o primeiro a citá-la em um livro— que representa a destruição da divisória entre as personagens e o público (as outras três seriam as do cenário) e a interação direta entre eles que passa a ocorrer. Esse recurso deveria ser usado para se conseguir um efeito desejado, e não o ser levianamente nem sem a devida consideração. (GRANT, 2008).

O problema com o Senhor Colby, da figura 11, é que ele se dirige ao leitor *sem saber da existência deste* (Grant afirma que ele nem poderia: qualquer personagem em uma obra de ficção que perceba a existência do público, automaticamente, se percebe como um construto, uma peça num trabalho ficcional sem existência fora dele). Isso quebra a “suspensão da descrença”, que significa, nas palavras do autor, que “devemos dar à obra o benefício da dúvida, desde que seu autor faça seu mundo *tão acreditável quanto possível*.” (GRANT, 2008, tradução nossa).

Para Grant (2008, tradução nossa), a situação descrita na fig. 11 seria o exemplo de como ocorre o que ele chama de “exposição barata”: o Sr. Colby não está emitindo aquele balão por motivos do personagem, mas como um atalho expositório, entregando ao leitor informação de que este precisa para a história fazer sentido. Seu roteirista poderia ter tentado outra abordagem, como introduzir os dados no curso da trama ou uma legenda narrativa logo no início, mas por algum motivo, não o fez. Segundo Grant (2008, tradução nossa): “o leitor pega a informação, mas a pega de forma abrupta e desajeitada”, o que “momentaneamente enfraquece a ‘realidade’ da situação do personagem” e destrói a suspensão da descrença. Para ele, as exposições que parecem antinaturais ao ser usadas na fala caem melhor em legendas narrativas, mas, segundo o roteirista, “os quadrinhos sempre se sentiram desconfortáveis com os narradores”.

Para Grant (2008), o uso mais comum do balão de pensamento – entregar, de bate-pronto, informação ao leitor –, ascendeu porque originalmente

as histórias eram curtas, de seis a dez páginas; então, informar os leitores era essencial. Também havia a percepção geral do público das histórias em quadrinhos como pouco sofisticado, então processos narrativos pouco sofisticados também tinham que ser empregados para evitar confundi-los.

Contudo, o problema é quando o medo ou a vontade de mudar se escondem sob o manto da “tradição”. Como a tradição é um comportamento culturalmente imposto pelo hábito historicamente construído, que se repete ou é reproduzido, os balões de pensamento se estruturaram dessa forma: à medida que as histórias iam ficando mais compridas (com em média 22 a 25 páginas, desde a década de 1980), o uso do balão de pensamento não foi ficando mais sofisticado - os pensamentos apenas foram ficando mais longos.

Com o tempo, o balão de pensamento aparecia com uma função mais ampla, na forma de “*flashback* intrapersonagem”. Ele iniciava com um balão e desaparecia para indicar tempo passado. Principalmente, quando o que acontecia nas histórias atravessam mais de uma edição ou quando no caminho dos protagonistas - ou vilões -, aparecia como personagem de uma trama anterior. Para não deixar o leitor de primeira viagem no escuro, era necessário mostrar o que aconteceu nas edições anteriores. Normalmente, o caso poderia ser resolvido com um “prefácio” nas primeiras páginas ou com uma “nota do autor” no meio da história, ambos acompanhados de ilustrações dos eventos prévios. Contudo, em certos casos, por razões estilísticas, o autor não queria usar do recurso do narrador onisciente, preferindo que um dos personagens lembrasse esses acontecimentos, normalmente em sentenças completas.

Quando as histórias eram curtas, era mais fácil um texto que rapidamente delineasse o “quem, onde, como, quando, e por que”. Mas, quando a norma se tornou a trama “multicapitular”, os autores acharam que era necessário colocar o leitor a par de cada detalhe, e o balão de pensamento expositório cresceu a “tamanhos ridículos, com balões conectados descrevendo a situação tomando até páginas inteiras.” (GRANT, 2008, tradução nossa).

Outra forma variante foi a de “prólogo recapitulatório”, que teve seu uso também reduzido do meio da década de 1970 à de 1980, sendo substituído pelo de balão de pensamento. A causa foi a adoção do hábito de começar uma história com uma cena de luta para chamar a atenção dos leitores nas bancas. O que levou, segundo Grant (2008, tradução nossa), “ao risível espetáculo de

personagens pensando, no momento entre os muros, longas e monótonas recitações, cobrindo meses de cenas-chaves” que levavam àquela briga. Esses solilóquios recordatórios durante as brigas, além de soarem como absurdo narrativo, esticavam o sentido de tempo interno das histórias além do ponto em que ele arrebenta. Isso não era mais “conceito”, mas um abuso da vontade da audiência de continuar “entrando na onda” do autor.

Os anos 1980 viram a aurora da campanha dos quadrinhistas pelo reconhecimento de sua arte como “séria”. A primeira tentativa é a aproximação com a literatura, como forma de expressão artística associada. Por isso, os recursos de repetição da narrativa do balão de pensamento começaram a ser associadas como formas precárias que não valorizavam a expressão artística da então nominada arte sequencial (EISNER, 1989) ou nona arte (QUELLA-GUYOT, 1994).

Por isso, a configuração do texto do balão de pensamento como pouco sofisticados e um obstáculo à narrativa com maior peso literário, levou ao abandono de seu uso. “Uma vez que certos autores começaram a evitar o balão de pensamento para favorecer outras técnicas, a maioria dos outros roteiristas e editores também o deixou de lado, temendo também serem considerados pouco sofisticados e retrógrados” (GRANT, 2008, tradução nossa). De repente, cada vez menos nuvens com cauda de bolinhas pairavam na cabeça dos personagens. Com presença mais fraca, mas ainda ativa na década de 1980, elas foram sumindo na de 90 até se tornarem praticamente ausentes nos quadrinhos dos anos 2000 em diante.

4 - A legenda em primeira pessoa

Há uma clara associação dos autores de destaque na cena de produção de quadrinhos e o (des)uso desse recurso. Alan Moore e Frank Miller, já em 1982, abandonaram o uso dos balões de pensamento nas suas obras de maior repercussão. Moore em *Marvelman* (MOORE, DAVIS, LEACH, 1984) - também conhecido como *Miracleman*, fazendo uso de *legenda em primeira pessoa* para mostrar o pensamento dos heróis e vilões. Mostrar o pensamento dos personagens sempre foi (e continua sendo) importante para a narrativa sequencializada das histórias em quadrinhos, mas é pelo traço e pela forma de inserir esses elementos que houve a mudança. No ano seguinte, enquanto pla-

nejava a série *V de Vingança* junto com o desenhista David Lloyd, Moore (1988) surgiu com a proposta de eliminar totalmente os pensamentos na forma tradicional. Quando resolveu mostrar o que pensavam suas criações em *V*, o fez com as *legendas em primeira pessoa*. E mesmo essas estiveram igualmente sumidas de sua obra seminal *Watchmen* (MOORE, GIBBONS, 1987), de 1986 —exceto por alguns *flashbacks*, trechos de relatórios e legendas paralelas. Do outro lado do Oceano Atlântico, o norte-americano Miller aplicou os mesmos recursos em suas minisséries *Batman: o cavaleiro das trevas* (MILLER, JANSON, VARLEY, 1986) para a DC e *Elektra assassina* (MILLER; SIENKIEWICZ, 1986) para a Marvel.

No campo das edições mensais norte-americanas, havia algumas experiências com a legenda em primeira pessoa, como Marv Wolfman em sua *Tomb of Dracula* em 1972/79, e algumas histórias soltas de Miller no *Demolidor*, além das de Moore no *Monstro do Pântano* em 1984/88. Em um debate de 2005, Steven Grant credita a ascensão da legenda em primeira pessoa à sua minissérie do *Justiceiro* de 1986, onde a empregava maciçamente para refletir o diário que o personagem mantinha de sua luta armada contra o crime. Isso é o que Bell (2009) chama de “*paper trail*” (“trilha de papel” ou “trilha de documentos”), que tem outros exemplos famosos nos quadrinhos em *As Aventuras de Luther Arkwright*, escrita entre 1978 e 89 por Bryan Talbot (1978), e na *Legião dos Super-Heróis* de Paul Levitz (de 1977 a 1979 e de 1981 a 1989) (THOMAS, LEVITZ, 1981).

Nesse método, a “voz” das legendas não vem de um narrador onisciente, mas da reprodução de documentos “verídicos” do mundo onde se passa a história: trechos de notícias de jornal, guias turísticos, relatórios médicos/militares, trechos de diários. Ao “reproduzir” o “diário” do *Justiceiro*, o autor tornou sua narração não apenas uma “trilha de documentos”, como também uma narração em primeira pessoa.

A minissérie do *Justiceiro* provou-se popular, e abriu espaço para outros autores usarem o recurso em suas histórias, que disseram a Grant (2005) se sentirem encorajados ao ver um autor que, como eles, não era um “medalhão” como Moore e Miller usá-lo. Contudo, Segundo Kurt Busiek, conhecido autor de quadrinhos principalmente por seu trabalho na minissérie *Marvels* (BUSIEK, ROSS, 1984), no mesmo debate, o que ele mesmo viu como “Ótimo, outra

técnica que pode ser bem usada!” foi vista por outros como “Ótimo, uma técnica substituta [do balão de pensamento]!” O que a maioria dos roteiristas fez foi tornar a legenda uma “dublê” do balão, só mudando de lugar o mesmo “diálogo fuleiro” (ver figura 11).

A partir do desejo de fazer o meio ter uma reputação mais séria frente ao meio literário e à opinião pública em geral, os roteiristas começaram a eliminar o que mais lhes parecia “gibizesco”¹⁰. Não apenas o balão de pensamento caiu em desprestígio, mas uma série de outros elementos estéticos tais como os efeitos sonoros, o narrador onisciente, os *flashbacks* e as notas de rodapé (salvo as que apontam para edições anteriores ou traduzem termos estrangeiros). E, em tempos mais recentes, as linhas de movimento, que dão a ideia de velocidade a uma cena de ação, seguiram o mesmo caminho, sendo mais frequentes em outras expressões gráficas de produção de quadrinhos como nos mangás (BRAGA JR, 2011).

Em alguns casos, a ausência dos balões de pensamento foi institucionalizada, virando política da companhia: o escritor Stephen King, que co-escreveu as primeiras edições da série *Vampiro Americano*, disse, em entrevista ao portal *The Daily Beast*, que teve de mudar um trecho em seu roteiro da primeira história que incluía um personagem pensando através de balão. Os editores da Vertigo, subdivisão da editora DC Comics que publica as revistas “adultas” ou as que normalmente não se enquadram no gênero “super-heróis”, lhe avisaram que, nas palavras do próprio entrevistado, “nós não fazemos mais assim”. (DONNELLY, 2010, [s.p.] tradução nossa¹¹).

5 - Diferenças estilísticas do grafismo do balonário

Nesse panorama, o que faz um retângulo no lugar de um balão em forma de nuvem parecer mais aceitável para inserir um texto reflexivo? Rosa (2011) afirma que o balão de pensamento tem um senso de imediatismo, colocando o leitor na

¹⁰ Na trajetória de tornar as histórias em quadrinhos uma forma de arte, a referida expressão aparece como depreciadora e característica do fator infantil dos quadrinhos, pela fama dos “gibis” na nossa sociedade brasileira. Grant usa um termo relativo aos *comics*, como é chamado o quadrinho estadunidense, de forma a retratar a ideia que o diferenciava de uma *graphic novel*. Ao traduzirmos, associamos ao termo brasileiro “gibi” que possui uma função latente semelhante, historicamente.

¹¹

história. Já a legenda em primeira pessoa, como qualquer legenda, é uma ferramenta narrativa e sempre envolve alguém contando uma história. Mesmo que seja um dos personagens da trama.

Grant (2008, tradução nossa) tem a mesma opinião, acrescentando que “o balão é [...] parte da ação. É a voz internalizada dos personagens. A legenda reside separadamente da ação (pense novamente na analogia da ‘Caixa’), em seu próprio ‘submundo’. A legenda olha para a ação de fora, desconectada dela.” Mesmo que contenha os pensamentos de um personagem, ela é sempre narração, e aquele que fala por ela, um observador da ação da história. O pensamento pode ser incorporado à ação e conduzido por ela; a narração sempre *governa* a ação, moderando seu ritmo.

McCloud (2010) considera que o balão de pensamento tradicional parece superproteger o leitor, “segurando a mão” dele durante o percurso. Não é uma questão do texto: essa qualidade persistirá mesmo se pegarmos o texto que originalmente estava numa legenda. O problema não é o formato de nuvem do balão: mesmo que ele tivesse a mesma forma retangular das legendas, com pequenos quadrados apontando para o personagem (ou um formato irregular), o efeito seria parecido (fig.12).

Figura 12 – Apesar dos formatos diferentes dos balões do mangá, eles possuem mesma função.



Fonte: *Dogs*, de Shiro Miwa (McCULLOCH, 2010)

Como exemplo de “legenda sem borda” (fig. 12) ou um “balão sem borda”, a ausência da linha delimitadora destitui o texto de sua função localizadora, tornando-o um tipo intermediário de meio transmissivo do pensamento: não só é segregado o bastante para que os adversários sejam “pensadores-narradores”,

o efeito normalmente usados nas legendas, como também é integrado ao ambiente e próximo o bastante dos personagens para garantir o grau de intimidade que os autores aqui citados afirmam ser característica do clássico balão de pensamento.

Fig. 13 – Sem as linhas, os balões e as legendas são integrados como uma coisa só



Fonte: *Death Note* de Tsugumi Ohba e Takeshi Obata (MCCULLOCH, 2010).

McCloud (2010) credita o principal problema do balão de pensamento foi o apêndice, o mecanismo que indica quem é o autor daquele balão em particular. O quadrinhista Barry Deutsch (2010, tradução nossa) discorda dos argumentos de McCloud, afirmando que, neste caso, não se “deveria achar os apêndices dos balões de fala ‘concessões aos inferiores’? [...] Não há razões por que não dispensar os balões de fala também”¹², citando como exemplo o que se faz na história em quadrinhos “*Why I hate Saturn*”, de Kyle Baker (Fig. 14), retomando a estética dos primeiros quadrinhos. Para ele, mesmo o argumento de que “pensamentos são íntimos demais” (DEUTSCH, 2010, tradução nossa)¹³ fornece uma distinção por sua vez vaga demais.

¹² find pointers on speech balloons condescending? [...] There’s no reason speech balloons can’t be dispensed with.

¹³ thoughts are just too private.

Fig. 14 – Quadrinhos sem balões de fala e retomando as legendas textuais



Fonte: *Why I hate Saturn*, de Kyle Baker, 1990. Acervo dos autores.

Se o apêndice do balão é o equivalente de se apontar a autoria de uma fala ou pensamento na prosa narrativa, Deutsch (2010, tradução nossa) questiona então por que ninguém acha que é superproteger o leitor apontar quem pensou algo num romance (como em “Droga, cortei minha orelha - pensou Vincent”)¹⁴, enquanto o equivalente quadrinhístico do “—pensou Vincent” é “uma muleta inaceitável”¹⁵. Da mesma forma, ele não crê que trazer “um terceiro ao relacionamento”¹⁶ seja uma coisa ruim: “Transparência autoral absoluta é uma meta estética de alguns quadrinhistas (meta essa que pode ser aproximada, mas nunca atingida), mas não é melhor nem pior que outras abordagens artísticas”¹⁷.

McCulloch (2010), comentando o já citado caso de Stephen King, fala que as revistas da Vertigo tentam manter uma atitude “cool”, e as legendas também podem ser uma ferramenta afiada e —isto é vital— *distante* dos personagens pensantes, ficando longe de suas cabeças e até flutuando por

¹⁴ Oh, drat, I've cut off my ear,” Vince thought.

¹⁵ “Vince thought” ... unacceptable hand-holding

¹⁶ a third party into the relationship.”

¹⁷ Absolute authorial transparency is an aesthetic goal of some cartoonists (one that can be approached but never achieved), but it's not better or worse than other aesthetic approaches.

cenar sem relação nenhuma com o texto, cenar essas que podem ser quadros totalmente despovoados, sem personagens. “Os balões de pensamento têm uma ‘corrente’ que os ata ao respectivo pensador, uma intimidade forçada, talvez *confinante*, muito reveladora em parecer tão tola quanto pensamentos recém-saídos da cabeça o pareceriam se pudessem ser vistos” (McCULLOCH, 2010, tradução nossa)¹⁸. Eles também não podem ser estendidos pelo comprimento de uma história e oferecem menos oportunidades para consonância/dissonância texto-imagem:

Eles não parecem muito ‘literários’, no sentido de que não alegorizam uma passagem descritiva da narração abrindo caminho para o diálogo, e assim podem ter atribuída a pecha de não-sofisticados. Eu não concordo, como não concorda a maioria dos quadrinhos (McCULLOCH, 2010, tradução nossa).¹⁹

McCulloch (2010) analisa a segunda parte, escrita por Stephen King, da edição 1 de *American Vampire* – publicada, no Brasil, no número 10 da revista *Vertigo*, da Editora Panini, em setembro de 2010 (KING, ALBUQUERQUE, McCAIG, 2010).. Nela, um escritor conta sua história a uma plateia e sua voz aparece na forma de legendas retrospectivas, que, em alguns momentos, ele usa para manifestar os pensamentos que teve no passado. McCulloch vê que a história, escrita no estilo dos velhos quadrinhos de terror popularizados pela EC Comics na década de 1950, é bem apoiada pelas legendas que os editores obrigaram o autor a incluir. Também apoiada que ele afirma que, embora haja ocasiões em que balões de pensamento poderiam ter sido usados, não sentiria falta do uso potencial deles se não estivesse procurando por esses usos. “Mas acabei fazendo a pergunta: *por que não* usar um balão de pensamento? É tolo? É pouco sofisticado? Vai bagunçar o fluxo narrativo? Será que um elemento a menos significa uma fonte de erro potencial a menos na linha de produção?”

¹⁸ thought balloons have a ‘chain’ that latches them to the applicable thinker, a forced, perhaps confining intimacy, very revealing in looking so silly like fresh thoughts would seem if seen.

¹⁹ they simply don’t seem as ‘literary,’ in that they don’t allegorize a descriptive passage of prose giving way to dialogue, and thereby can be dubbed unsophisticated. I don’t agree, and neither does comics-at-large.

(McCULLOCH, 2010, tradução nossa)²⁰. Fazendo uma metáfora super-heroística, o autor afirma que é como se Oliver Queen, o Arqueiro Verde, tivesse uma flecha a menos na aljava.

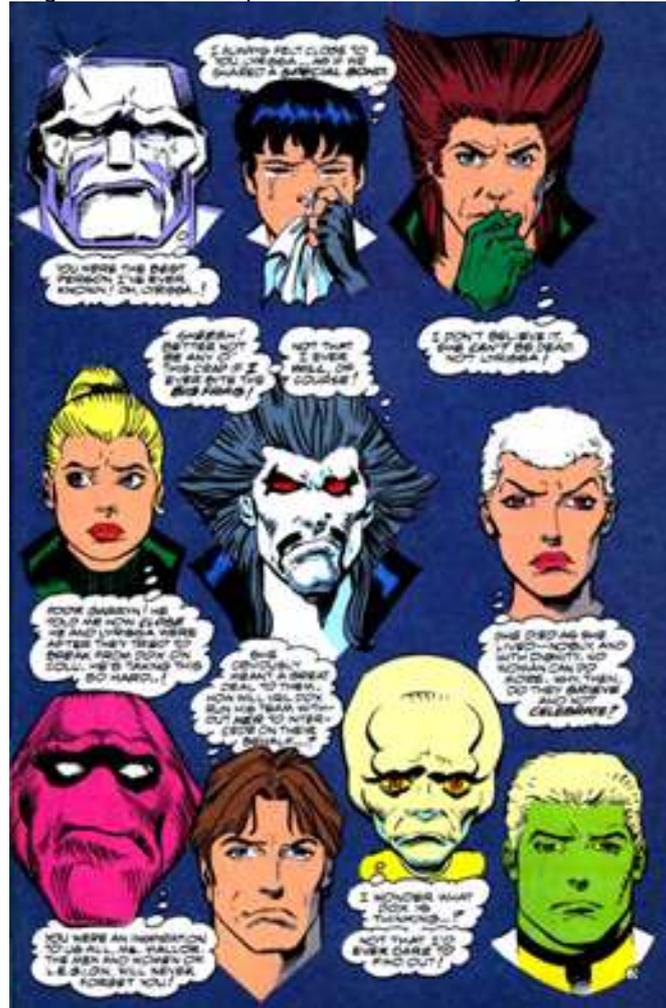
McCloud (2008, p. 155), embora creia na eficácia da legenda, vê que ela não é apropriada a todas as situações. Para ele, o tradicional balão de pensamento

[...] tem suas vantagens, contudo. Ele pode oferecer uma visão dos pensamentos de qualquer personagem a qualquer momento e não requer repetição ao longo da história. Uma legenda de pensamento só funciona como narração contínua, e os personagens precisam saber qual personagem está pensando, mesmo em quadrinhos transbordando de personagens. Um balão de pensamento, por outro lado, pode aparecer uma única vez em uma *graphic novel* de duzentas páginas apontando para um coadjuvante qualquer, e o público não estranhará.

Segundo Rosa (2011), há funções importante e indispensáveis do balão de pensamento como na hora de se diferenciar pensamentos de diferentes pessoas em uma mesma cena. Na página da fig. 15, os personagens, membros de uma tropa de elite em uma força de segurança interplanetária, comparecem ao enterro de sua vice comandante, assassinada em uma história anterior. Em silêncio, cada um deles tem algo a pensar sobre a falecida colega ou sobre a situação. O único que não tem um balão próprio é o comandante e fundador da força, visto no canto inferior direito do quadro, um homem bem-intencionado, mas manipulador, de planos misteriosos para seus subordinados... e até mesmo para o leitor. Segundo Rosa (2011), a cena só funciona por causa dos balões de pensamento. Qualquer tentativa de usar legendas complicaria a assimilação pelo leitor, dadas as dificuldades de se identificar a quem pertenceria qual quadro.

²⁰ The question has been begged, though—why not use a thought balloon? Is it too silly? Is it unsophisticated? Will it mess with the narrative flow? Does one less element mean one less source of potential error along the production line?

Fig. 15 – Balão de pensamento como função narrativa



Fonte: L.E.G.I.Ã.O. nº 23. (ROSA, 2011)

6 - O envelhecimento dos leitores

Bell (2010c, tradução nossa) considera a questão da conjuntura do próprio ambiente dos quadrinhos nos Estados Unidos, que há anos enfrenta o encolhimento do público leitor e a incapacidade de diversificar sua base:

Na década de 80, as maiores editoras de quadrinhos notaram que seu público havia ficado menor [em números], ficado mais velho e passado a comprar em lojas especializadas. As companhias não estavam mais publicando para crianças que escolhiam [baseado em] quais revistas lhes chamavam mais a atenção na banca.²¹

²¹ In the 1980s, the major American comics publishers recognized that their audiences had become smaller, older, and found in specialized stores. The companies were no longer publishing for kids picking out what magazine covers grabbed them at the newsstand.

Nesta perspectiva, leitores mais velhos poderiam acompanhar técnicas narrativas mais sofisticadas, o que manteria o seu interesse nas séries mensais. “Eles queriam roteiros que mostrassem mais e contassem menos. Os leitores conheciam os personagens clássicos, então não precisavam de tudo explicado em cada edição” (BELL, 2010c, tradução nossa)²². No lugar de narrações e balões que contavam quais os poderes, habilidades e fraquezas de um personagem, o foco seria “ver personalidades exploradas mais profundamente. Queriam discussões mais nuançadas sobre heroísmo e sobre os valores e conflitos que os diferentes personagens simbolizam” (BELL, 2010c, tradução nossa).²³

Essa sofisticação do texto, pela exclusão das formas tradicionais, levou a uma redução drástica nas legendas narrativas em terceira pessoa. A ausência delas “liberou muito espaço nas margens dos quadros, e as legendas não ocupam tanto espaço quanto os balões de pensamento e seus rabichos (elas também são um bocado mais fáceis de se produzir no computador)” (BELL, 2010c, tradução nossa).²⁴

Hoje, o balão de pensamento flutua num *status* entre “ferramenta nostálgica” e “arcaísmo a se evitar”. A maioria dos autores de quadrinhos tem preferido a legenda narrativa como forma de expor os mecanismos mentais de seus personagens. Mas ela não é a única: muitos autores consideram que fazer seus personagens expressar seus pensamentos em voz alta parece menos infantil que depositar as mesmas palavras em um balão ligado por bolinhas. Outros, ainda, quando só há emoções – e não informações – a transmitir, preferem o silêncio. Os leitores, nesse caso, devem deduzir o estado de espírito do personagem por meio das expressões faciais e corporais que o desenhista providenciar.

Os quadrinhistas – sobretudo os letristas – pensaram muito para encontrar um meio de diferenciar pensamentos de verbalizações, com direito até ao *Spirit* falando debaixo d’água. A narração em terceira pessoa cumpria o papel de mostrar as intenções dos personagens e podemos especular que talvez os autores pensassem no acordo tácito do “falar para a plateia = pensar”.

²² They wanted scripts that did more showing and less telling. Readers knew the classic characters, so they didn’t need everything spelled out in each issue.

²³ to see those personalities explored more deeply. They wanted more nuanced discussions of heroism and the values or conflicts different characters symbolize.

²⁴ freed up space at the edges of panels, and captions don’t block as much art as thought balloons and their tails. (They’re also a lot easier to produce on a computer.)

Os recursos gráficos de produção de quadrinhos atuais estão bem mais desenvolvidos, e os personagens voltaram a pensar em voz alta. Por duas ou três décadas, se abriu mão de um recurso que foi considerado infantil para usar outro inverossímil, mesmo para os padrões das histórias de super-heróis. É claro, todo o mundo já disse uma ou duas frases sozinho. Mas quem, em seu juízo perfeito, diria seis frases completas seguidas em voz alta, ainda por cima com gente em casa? Aparentemente, este rapaz da revista *Stormwatch* nº 41, citado por Rosa (2011, figura 16):

Fig. 16 - Um segredo sendo falado em voz alta como um solilóquio no teatro.



Fonte: Stormwatch, n. 41 (ROSA, 2011)

Apesar da hipótese do “acordo com a plateia”, os quadrinhos nessas últimas décadas, desenvolveram sua linguagem, estabeleceram suas próprias convenções e hoje pensar e falar não são equivalentes. Assim como o cinema (e, mais tarde, a televisão) puderam criar seus próprios recursos narrativos para mostrar um cidadão expondo os meandros de sua mente, um leitor - ou um autor - de quadrinhos não tem desculpas para ignorar convenções tão básicas, tão logo se acostume a elas.

Quadros silenciosos também são uma alternativa para ocasiões em que a única informação relevante a dar ao leitor o estado de espírito do personagem e suas emoções, ao menos as superficiais. Não está clara a origem desse recente costume: talvez seja derivado de uma das técnicas de *imersão* típica dos mangás japoneses, conforme conceitua McCloud (2008, p. 216): “(...) O uso frequente de quadrinhos sem palavras, combinado com transições de *aspecto a aspecto* entre os quadrinhos, levando os leitores a montar cenas a partir de

informações visuais fragmentárias.”. Talvez como apontam Braga Jr (2011; 2015), Silva, Araújo e Braga Jr. (2018) e Araújo (2018), a maneira de fazer quadrinhos é bastante influenciada por uma repetição mimética de elementos gráficos sem o conhecimento pleno e totalizante de suas funções narrativas por parte de seus produtores, levando a “ondas” de publicação que se espelham em materiais de sucesso, tais como a influência do mangá no mercado internacional a partir dos anos 2000 e 2010. De certa forma, mais um caso de métodos de produção que foram percebidos de forma diferente do original. Os múltiplos quadros sem palavras, no Japão, mostram fragmentos de um único momento, ou de um espaço de tempo em que a ação é lenta. A ideia é posicionar o leitor no local da ação, mostrar o clima emocional daquele momento. É o que McCloud (2008) conceituou como “transição aspecto-a-aspecto”, uma das várias técnicas imersivas que a tradição nipônica coloca ao alcance dos autores. O que não parece ser o caso na maioria das cenas mudas dos quadrinhos norte-americanos. Aqui temos duas sequências faladas ou de ação com um ou dois quadrinhos “introspectivos” sem texto entre elas. O foco nestes é apenas um personagem, às vezes dois, que não é/são parte de um panorama.

Mostrar sentimentos apenas através das linguagens facial e corporal é tarefa para poucos. Rosa (2011, tradução nossa) diz que “um quadro mudo de Jim Steranko pode contar livros inteiros, mas nem todo o mundo é Jim Steranko.”²⁵ Rosa (2011, tradução nossa) continua sua análise, enfatizando a opção pelo silêncio, esclarecendo que sua função seria:

[...] para indicar reflexão. De algum jeito, isso as deixa [as histórias] mais profundas. Pelo menos, este é o argumento de sempre a favor deles [os quadros mudos]. ‘Uma imagem vale mais que mil palavras.’ Mas palavras de verdade são infalíveis. Se um roteirista escreve Lex Luthor pensando em usar um raio mortal no Super-Homem, é isso que significa. Três quadrinhos mudos de Luthor sentado atrás de sua mesa com uma expressão pensativa podem significar qualquer coisa. Ou coisa nenhuma. Nas mãos de um desenhista que não saiba fazer rostos, isso é arriscado. O autor está fazendo uma aposta aqui. Quadrinhos silenciosos não podem substituir balões de pensamento. Eles são ferramentas diferentes, com propósitos diferentes.²⁶

²⁵ Perhaps one silent panel by Jim Steranko can speak volumes, but not everyone is Jim Steranko.

²⁶ Silent panels have also replaced thought balloons to indicate reflection. Somehow that makes them deeper. At least that’s the usual argument in their favor. A picture is worth a thousand words,

De fato, Eisner (1989) mostra muito bem como uma expressão corporal pode adicionar ao sentido de uma fala ou modificá-lo completamente. A coisa se intensifica num quadro sem palavras: um artista que não domine com maestria as expressões de rosto e corpo pode deixar um desenho neutro, sem significado algum. Ou, pior, pode até passar a mensagem errada.

Considerações Finais

Ao que tudo indica, parece forte a ideia de que todo esse processo tem suas raízes no envelhecimento e na não-renovação do leitorado. Os poucos dados de que a opinião pública dispõe sobre quem lê quadrinhos são os poucos comunicados oficiais das editoras e dados de circulação, além de pesquisas não abertas ao público. Uma delas foi feita em setembro de 2010 por uma entidade chamada “Fundação Simba”. Entre os poucos dados que ela mostra ao público não pagante está a avaliação mostrando que o público leitor de quadrinhos tem 25% de maiores de 65 anos. Isso, segundo Inglis-Arkell (2010) e o informativo *The Beat* (McDONALD, 2010), pode indicar que eles juntaram em uma só pesquisa leitores de *revistas* em quadrinhos e leitores de *tiras* de quadrinhos publicadas nos jornais. O meio é um só (a arte sequencial), mas os públicos de cada formato (*revistas* e *tiras*) nem sempre são o mesmo.

A DC Comics também fez uma pesquisa com os que compraram as primeiras edições de suas novas revistas, mostrando seus personagens tradicionais (Super-Homem, Batman, Mulher-Maravilha, Liga da Justiça e outros) cujas histórias foram reiniciadas “do zero”, sem considerar as centenas de edições anteriores. Embora não seja um panorama do estado geral do público leitor (e sim apenas de quem comprou essas séries novas), o resultado mostrou, segundo Laura Hudson (2012) e o site ICv2 (“NEW 52”, 2012), que 70% dos compradores já eram fãs da editora, apenas 5% eram totalmente novos nos quadrinhos e ínfimos 2% eram menores de 18 anos. E 93% eram homens. Dado

you see. This method is fallible, however. A good penciller can pull off showing what a character is thinking through facial expressions. But actual words are infallible. If one writer writes Lex Luthor thinking about using a deadly ray on Superman, that's what it means. Three silent panels of Lex Luthor sitting behind a desk with a thinking expression may mean anything. Or nothing. In the hands of a penciller who can't do faces, this is risky. The writer is taking a gamble. Silent panels can't replace thought balloons. They're different tools for different purposes.

que se mostrou revelador, já que segundo a editora, este era um projeto destinado a atrair novos leitores para suas publicações.

Há aproximadamente duas vertentes deste público mais velho: uma parcela busca histórias com nova temática, acolhendo em geral os gêneros crime/policial, ficção científica, fantasia, terror e, mais raramente, drama/relações humanas (LARSEN, 2006). Outra facção permanece fiel aos heróis de sua infância, quer misturando-os aos “adultos” em suas compras mensais, quer mantendo-os como única experiência quadrinhística, mas exigindo mais drama e profundidade nos roteiros, assim como nos recursos narrativos.

Ao buscar agradar um público em idade ascendente e em número cada vez menor, o resultado é, segundo Pantozzi (2012), a alienação dos grupos que não fazem parte da demografia habitual das editoras. E isso vai acabar as prejudicando, pois, os autores de hoje são, na maioria, os leitores de ontem. No debate divulgado no blog de Grant (2005), Wolfman sugere que há uma “sensação de embaraço” dos novos autores de super-heróis frente aos recursos que lhes parecem “infantis”. O roteirista Busiek, expandindo a sugestão, diz que o embaraço é parte disso: mais do que a forma dos balões, é a sensação de ser “fisgado” por uma história juvenil que alimenta esse embaraço (GRANT, 2005). Daí os mecanismos como a legenda terminam distanciando o leitor da história. E é esse fator de distanciamento que a faz mais “sofisticada” e menos “juvenil”. Contudo, isso não é bom para o futuro dos quadrinhos infanto-juvenis.

Qualquer que seja o objetivo, o resultado é o mesmo: a perda de alternativas que um autor tem à sua disposição em nome de um suposto “reconhecimento”, dos leitores mais velhos no primeiro caso, e do grande público, no segundo.

No fim, percebemos que as mudanças estilísticas na construção do texto e dos recursos visuais de sua inserção (seja como balonário, seja como legenda), continuam se adaptando e são impactadas pela perspectiva de tempo dos produtores e de seus consumidores. Além de técnica de produção, escrever para quadrinhos envolve percepção das mudanças atitudinais de seus leitores.

Referências

ANSELMO, Zilda Augusta. *Histórias em quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1975.

ARAÚJO, Janaína Freitas de. *O processo editorial miscigenado: silent mangá no Brasil*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) Universidade Federal de Alagoas. Maceió: UFAL, 2018.

ARAÚJO, Janaina Freitas Silva de. *A onomatopeia como elemento gráfico no mangá brasileiro "Eruvê: O conto da dama de vidro"*. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade Federal de Pernambuco. Recife: UFPE, 2021.

BAKER, Kyle. *Why I hate Saturn*. New York: DC Comics, 1990.

BELL, J. L. Superman battles the challenge of thought! *Oz and Ends* [Blog] Publicado em 02 April 2010. Disponível em: <http://ozandends.blogspot.com.br/2010/04/superman-battles-challenge-of-thought.html>. Acesso em: 12 fev. 2022. (A)

BELL, J. L Thoughts on thought balloons. *Oz and Ends* [Blog]. Publicado em: 03 abr. 2010. Disponível em <http://ozandends.blogspot.com/2010/04/thoughts-on-thought-balloons.html>. Acesso em: 2 dez. 2012. (B)

BELL, J. L. Why thought balloons burst. *Oz and Ends* [Blog]. Publicado em: 05 April 2010. Disponível em: <http://ozandends.blogspot.com/2010/04/why-thought-balloons-burst.html>. Acesso em: 14 mar. 2022.(C)

BELL, J. L. *Writing advice that goes deep*, *Oz and Ends* [Blog]. Publicado em: 15 Dec 2009. Disponível em: <http://ozandends.blogspot.com.br/2009/12/writing-advice-that-goes-deep.html>. Acesso em: 14 fev. 2022.

BRAGA JR, Amaro Xavier. *Desvendando o mangá nacional: reprodução e hibridização nas histórias em quadrinhos*. Maceió: Edufal, 2011.

BRAGA JR, Amaro Xavier. *Por uma sociologia da imagem desenhada: reprodução, estereótipo e actância nos quadrinhos de super-heróis da Marvel Comics*. Tese (Doutorado em Sociologia). Programa de Pós-graduação em Sociologia. Universidade Federal de Pernambuco. Recife: UFPE, 2015.

BUSIEK, Kurt; ROSS, Alex. *Marvels*. New York: Marvel Comics, 1984. v. 1.

CAGNIN, Antônio L. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CHINEN, Nobu. *Linguagem HQ: conceitos básicos*. São Paulo: Criativo, 2011.

DEUTSCH, Barry. *Some words (and pictures) in defense of thought balloons*. Publicado em 22 Mar. 2010. Disponível em <http://www.hereville.com/some-words-and-pictures-in-defense-of-thought-balloons/> . Acesso em: 02 dez. 2012.

DONNELLY, Shannon. *Stephen King on his comics' debut*. *The Daily Beast* (Portal). Publicado em 14 Feb. 2010. Disponível em: <https://www.thedailybeast.com/stephen-king-on-his-comics-debut>. Acesso em: 2 de dezembro de 2012.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FOSTER, Hal. *Príncipe Valente*. São Paulo: Planeta DeAgostini, 2019.

GRANT, Steven. *Permanent Damage*, Publicado em: 01 June 2005. Disponível em: cbr.com/issue-193/. Acesso em: 12 fev. 2022.

GRANT, Steven. *Permanent Damage*, Publicado em: 02 Dec.2009. Disponível em <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=23911>. Acesso em: 2 dez. 2012.

GRANT, Steven. *Permanent damage*. Publicado em: 06 Feb. 2008. Disponível em <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=15761>. Acesso em: 02 dez. 2012.

HOWE, Sean. *Marvel Comics: a história secreta*. São Paulo: Leya, 2013.

HUDSON, Laura. DC Comics survey reports 'New 52' readership 93% male, only 5% new readers [Updated]. *Comics Alliance* [site]. Publicado em: 10 fev. 2012. Disponível em <https://comicsalliance.com/dc-comics-readers-survey-reports-new-52-readership-93-male/>. Acesso em: 14 mar. 2022.

THE INCREDIBLE Hulk, New York, Marvel Comics, New York, Marvel Comics, n. 401, jan. 1993.

INGLIS-ARHELL, Esther. *Market research report claims one in four comic book readers is 65 or older*. Publicado em: 29 set. 2012. Disponível em: <https://comicsalliance.com/aging-comic-book-audience/>. Acesso em: 14 mar. 2022.

KING, Stephen; ALBUQUERQUE, Rafael; McCAIG, Dave. *Sangue ruim*. *Vertigo*, São Paulo, Editora Panini, p. 21-36, set. 2010.

LARSEN, Erik. One Fan's Opinion: Issue #38. *CBR.com* [Portal]. Publicado em 19 May 2006. Disponível em <https://www.cbr.com/issue-38-2/>. Acesso em: 14 mar. 2022.

McCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: Makron Books do Brasil, 2008.

McCLOUD, Scott. *That Hand on Your Shoulder*. Publicado em 22 Mar. 2010. Disponível em <https://scottmcccloud.com/2010/03/22/the-demise-of-the-lowly-thought-balloon/>. Acesso em: 04 mar. 2022.

McCULLOCH, Joe. *The problem with American vampires is that they just don't think*. Publicado em 18 Mar. 2010. Disponível em <http://comicscomicsmag.com/?p=1365>. Acesso em: 02 dez. 2012.

McDONALD, Heidi. Report says 25% of comics readers are over 65. Publicado em: 30 Sept. 2010. *The Beat*: the new blog of comics culture [Blog] Disponível em: <http://comicsbeat.com/report-says-25-of-comics-readers-are-over-65/>. Acesso em: 14 mar. 2022.

MILLER, Frank; JANSON, Klaus; VARLEY, Lynn. *Batman: The Dark Knight returns*. New York: DC Comics, 1986.

MILLER, Frank. SIENKIEWICZ, Bill. *Elektra: Assassin*. New York: Marvel Comics, 1986.

MOORE, Alan; LEACH, Garry; DAVIS, Alan. *Marvelman. Warrior*, London, Quality Communications, n. 21, p. 5-11, ago. 1984.

MOORE, Alan et al. *The Saga of the Swamp Thing*, New York,: DC Comics, n. 21, 1984.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. *Watchmen*. London: Titan books, 1987.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for Vendetta*. London: Quality Communications, 1988.

MORRISON, Grant; THOMPSON, Jill. *Os invisíveis*. Barueri: Panini Comics, 2014. v. 2.

MOYA, Álvaro de. (Org.). *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.

“NEW 52” appealed to avid fans & lapsed readers. *ICV2* [site]. Publicado em: 10 Feb. 2012. Disponível em: <https://icv2.com/articles/comics/view/22113/new-52-appealed-avid-fans-lapsed-readers>. Acesso em: 14 mar. 2022.

NICOLAU, Marcos. *Falas e balões: a transformação dos textos nas histórias em quadrinhos*. 2. ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2008.

PANTOZZI, Jill. DC Comics Nielsen survey results are in, they are interesting. *The Mary Sue* [site] Publicado em: 10 Febr. 2012. Disponível em: <https://www.themarysue.com/dc-nielsen-survey-results/>. Acesso em: 14 mar. 2022.

QUELLA-GUYOT, Didier. *A história em quadrinhos*. São Paulo: Loyola/Unimarco, 1994.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

ROSA, Miguel. Show me what you're thinking. *Comics without frontier* [blogspot]. Publicado em 06 Nov. 2011. Disponível em <http://comicswithoutfrontiers.blogspot.com.br/2011/11/show-me-what-youre-thinking.html>. Acesso em: 2 dez. 2012.

SILVA, Mariana Petrovana Ferreira da; ARAÚJO, Janaina Freitas Silva de; BRAGA JR., Amaro Xavier. Metamorfose das onomatopeias em mangás brasileiros. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 5as, São Paulo, Escola de Comunicações e Artes da Universidade, 2018. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/5asjornadas/q_linguagem/mariana_silva.pdf. Acesso em: 11 fev. 2022.

TALBOT, Bryan. *The adventures of Luther Arkwright*. Bristol, UK: Valkyrie Press, 1978.

THOMAS, Roy; LEVITZ, Paul. *Legion of Super-Heroes*. New York: DC Comics, 1981. v. 2.

WOLFMAN, Marv. et al. *The tomb of Dracula*. New York: Marvel Comics, 1972.

Submissão: 19.10.2021

Aprovação: 27.01.2022