

THE GAP

TRANSIÇÃO E TEMPORALIDADE EM BANDA DESENHADA E ÁLBUNS ILUSTRADOS

João Paulo Dias Figueiredo

Orientação: José Saraiva

Mestrado em Design de Comunicação

2016

A todos que fizeram disso possível
(Jason, *Sshhhh!*, 2002)

7	0. INTRODUÇÃO (MOTIVAÇÃO E OBJETIVOS)
9	1. GRAPHIC NOVELS, HYBRID NOVELS, PICTUREBOOKS...
11	1.1. HIPÓTESES DE DEFINIÇÕES
15	1.1.1. BLOOD IN THE GUTTER
17	1.1.2. CLOSURE EM OUTRAS FORMAS
19	1.1.3. THE GUTTER
21	1.2. INTERATIVIDADE
23	1.2.1. A IMAGEM COMO COMUNICADOR
24	1.2.2. IMAGENS SEM PALAVRAS
27	1.2.3. O QUADRO COMO MEIO DE CONTROLE
28	2. THE PASSE PARTOUT, THE FRAME AND OTHER FRAMES
39	2.1. DE VOLTA AO QUADRO
	2.1.1. CRIANDO O “QUADRINHO”:
	CONTÊINER E RECURSO NARRATIVO
30	2.1.2. O REQUADRO COMO SUPORTE ESTRUTURAL:
	TRAÇADO E FUNÇÃO EMOCIONAL
	2.1.3. A PÁGINA COMO METAQUADRO
31	2.1.4. A FUNÇÃO DA PERSPECTIVA
32	3. CATEGORIAS DE TRANSIÇÃO
	3.1. ANÁLISES QUADRO-A-QUADRO
34	3.2. VARIAÇÕES DE ESTILO E EFEITOS
36	3.2.1. OMISSÃO COMO COMUNICAÇÃO
	(RELAÇÕES DE FIGURA E FUNDO)
37	4. RELAÇÕES DE PALAVRA E IMAGEM
38	4.1. LETRAS COMO IMAGENS:
	ENQUADRANDO A FALA
39	4.2. IMAGENS, PALAVRAS E PANTOMIMA
42	4.3. CATEGORIAS
43	4.4. O DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA
46	5. FRAMES, VINHETAS OU MOLDURAS DE TEMPO
47	5.1. ENQUADRANDO O TEMPO
49	5.2. VINHETA: AUSÊNCIA, ALTERAÇÕES DE FORMA E EFEITOS
	5.2.1. A LINGUAGEM DO REQUADRO
52	6. TEMPO E MOVIMENTO
	6.1. LINHAS DE MOVIMENTO

54	7. TEMPORALIDADE NO ÁLBUM ILUSTRADO
	7.1. TEMPORALIDADE E MOVIMENTO RELATIVOS À IMAGEM
	INDIVIDUAL ESTÁTICA: SUCESSÃO SIMULTÂNEA
57	7.2. TEMPORALIDADE E MOVIMENTO EM UM SPREAD COM UMA
	SEQUÊNCIA DE IMAGENS
59	7.3. TEMPORALIDADE E MOVIMENTO NA INTERAÇÃO VERSO E RECTO
	7.3.1. <i>PAGETURNERS</i>
61	7.3.2. DESENVOLVIMENTO DE EPISÓDIOS E INTERPRETAÇÃO DIRETA
62	7.4. DURAÇÕES TEMPORAIS EM PALAVRAS E IMAGENS
66	7.5. MOVIMENTO: DIREÇÃO E CONTRA-DIREÇÃO
	7.6. RELAÇÕES TEMPORAIS MAIS COMPLEXAS
68	8. ESTUDO DE CASOS
	8.1. A PAUSA:
	DURAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DO TEMPO
	EM <i>JIMMY CORRIGAN</i>
86	8.2. TEMPO E MOVIMENTO:
	<i>WHERE THE WILD THINGS ARE</i>
93	9. CONSIDERAÇÕES FINAIS
96	10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

RESUMO

A partir da tentativa de definição de conceitos intrigantes e importantes para o estudo da arte sequencial (dentre eles, *Gap* e *Closure*) o presente projeto pretende pontuar a influência dos elementos da linguagem sequencial sobre sua leitura, principalmente da banda desenhada e do álbum ilustrado. Buscam-se aqui as possibilidades e efeitos da experimentação desse elementos, relativamente à temporalidade, movimento, narrativa e interação.

Com base em análises previamente feitas por autores destacados por sua importância, foram observadas as ocorrências dos elementos em questão, a partir de obras de referência para os temas em foco, dentre elas: *Jimmy Corrigan The Smartest Kid on Earth*, de Chris Ware e *Where The Wild Things Are*, de Maurice Sendak.

Palavras Chave: *transição, temporalidade, movimento, sequência, narrativa.*

ABSTRACT

From the attempt of defining intriguing and important concepts for the study of sequential art (among them, *Gap* and *Closure*) this project aims to punctuate the influence of elements of sequential language on its readings, mainly on comics and picture books. Here, we search to look at the possibilities and effects of experimentation of this elements in relation to temporality, movement, storytelling and interaction.

Based on analyzes previously made by authors highlighted by their importance, the occurrences of the elements in question were observed, from works of reference to the focus here, among them: *Jimmy Corrigan The Smartest Kid on Earth*, by Chris Ware and *Where the Wild Things Are*, by Maurice Sendak.

Key Words: *transition, temporality, movement, sequence, narrative.*

INTRODUÇÃO

(MOTIVAÇÃO E OBJETIVOS)

O *Progresso de uma Prostituta*, obra de William Hogarth, de 1731, se apresenta como um álbum ilustrado e uma série de pinturas a serem vistas lado-a-lado e em sequência. Mesmo sendo composta por apenas 6 quadros, constitui uma história de muitos detalhes. Também, *Week of Kindness*, um “romance em colagem” de Max Ernst, é considerada uma obra prima do séc. XX. Apesar de não apresentar uma história convencional, é perceptível o papel desempenhado pela sequência das imagens. O público é chamado, não apenas a ver, mas a ler a obra.

Chamado como gíria de “*Gutter*”, “*Sarjeta*”, ou “*Goteira*”, o espaço entre os quadros ou vinhetas é onde duas imagens distintas são transformadas em uma única ideia pela imaginação. Na banda desenhada, os quadros fragmentam o tempo e o espaço, dando origem a um ritmo recortado e momentos dissociados, que têm um paralelismo no virar da página da banda desenhada, assim como nas de um álbum ilustrado. *Closure* é o que nos propicia conectar e concluir mentalmente uma realidade contínua e única. Ela é a gramática da banda desenhada. E se podemos defini-la pela disposição de seus elementos, então podemos dizer que banda desenhada é *closure* (McCloud. 1993).

Partindo de um conceito abstrato e amplo, com diferentes aplicações, buscamos aqui mapear alguns dos elementos da linguagem da imagem sequencial a partir de diferentes suportes, nomeadamente, banda desenhada e álbum ilustrado. Além disso, investigam-se os possíveis efeitos desses elementos na narrativa gráfica, a partir de sua manipulação: dentre eles o controle do tempo, o ritmo da narrativa e as diferenças na percepção pelo leitor.

Nesse sentido, foi desenvolvido um projeto de dissertação, teórico, analisando o conceito em algumas aplicações, seus efeitos e categorias de manipulação. Entre as razões para o projeto estão o interesse pelos temas da ilustração, das imagens em sequência, processos narrativos, a possibilidade de desenvolvimento pessoal e de exploração de diferentes áreas; a carência de material teórico para o estudo do design sequencial; a importância do estudo dessas linguagens para a aplicação em outras áreas do design.

Procuramos reunir material teórico que constituísse base para o pensar e o desenvolver de projetos que envolvessem narrativas, sequencialidade e imagem. Ao mesmo tempo, quisemos tornar possíveis futuros testes, em que diferentes resultados poderiam ser alcançados através de experimentos práticos, passando inicialmente pelo contexto teórico e da definição dos conceitos.

O projeto segue assim, buscando ser um resumo teórico, relacionando o que é pessoalmente mais interessante de entre as análises dos vários autores.

As descobertas foram motivadoras, como também o potencial percebido, base para o entendimento de aspectos da linguagem e percepção. Foi possível se dar conta do funcionamento e complexidade do fenômeno, a intensidade de seus efeitos e parte dos mecanismos psicológicos por trás das aplicações aparentemente simples.

As leituras envolvendo o conceito suscitaram questões relativas ao desenvolvimento da linguagem visual, da abertura de sentido e da participação (interpretação, recriação com base em vivência e imaginação) das partes em um processo comunicativo. Hábitos humanos e o papel da observação.

Foi nosso objetivo apresentar a riqueza do tema, as muitas possibilidades de teste e resultados. Entre eles, destacamos as relações entre palavra e imagem, formato e número de quadros, cortes, relações fundo e personagem, diferenças culturais, questões sobre direção e movimento ou categorias de transição, a análise da passagem de tempo e materialidade da página.

Em relação à metodologia, o método utilizado é o qualitativo interpretativo, ou de investigação qualitativa (Vieira, 1995), assim como coloca Stake (2009) “dando prioridade elevada à interpretação directa dos acontecimentos, uma prioridade mais baixa à interpretação de dados de medição.” (Stake, 2009, p.56) Citando ainda Erickson (1986):

(...) a característica principal da investigação qualitativa é a centralidade da interpretação. Ele (Erickson) disse que as descobertas não são tanto “descobertas” mas “asserções”, (...) por muito descritivo que seja o relatório, o investigador acaba por oferecer, em última análise, uma visão pessoal. (Stake, 2009, p.57)

A estrutura do projeto tem como base a revisão de autores definidores e contribuintes para o tema. Inicialmente com McCloud, estabelecemos as primeiras definições e bases para a análise de imagens em sequência, os elementos da linguagem da banda desenhada, as possibilidades de sua manipulação. Com um segundo autor principal, Will Eisner, desenvolvemos mais alguns desses elementos, novamente com a utilização de exemplos visuais. Eisner também faz colocações diretas referentes à narrativa.

Carole Scott e Maria Nicolajeva novamente dão enfoque à narrativa e passagem do tempo, mas utilizando o suporte do álbum ilustrado. Perry Nodelman discorre sobre relações de tensão entre imagens, sequencialidade e sentido, ritmo na narrativa, além das relações entre palavra e imagem. Alguns outros autores do campo das álbuns ilustrados foram reunidos, na forma de citação, provenientes de livros e artigos.

Além desses, mais alguns nomes foram reunidos, não para um estudo exaustivo, mas com intuito de se refletir sobre alguns aspectos relativos ao desenvolvimento do conteúdo investigado. Entre eles, Rudolf Arnheim, Thierry Groensteen, Gérard Gennette, Umberto Eco, Roland Barthes, Ernst Gombrich, além de outros.

De outra forma, algumas questões poderiam ser colocadas: quais seriam as formas e categorias do que chamamos de *Closure*? Como se dá a percepção, funcionamento e a passagem do tempo em narrativas de imagem sequencial? Como é possível controlar a passagem do tempo em uma narrativa gráfica?

1. GRAPHIC NOVELS, HYBRID NOVELS, PICTUREBOOKS...

A idéia do presente projeto de pesquisa partiu do interesse pela linguagem, não apenas da banda desenhada ou do álbum ilustrado, mas do design gráfico, editorial e suas intersecções. Talvez daí houvesse um interesse em projetos de adaptação (de obras literárias para outras mídias) e assim se iniciou a busca por um elemento que pudesse ser utilizado para reflexão, discussão e até talvez para possíveis futuros testes. A seguir, descrevo o caminho de pesquisa percorrido através de outras teses, até encontrar os elementos de foco do projeto. De alguma forma, esperamos contribuir para esse campo, ainda que amplo, e servir de base para a continuação de sua pesquisa, assim como de outras, e de testes práticos.

Em *[This is Not] If on a Winter's Night A Traveler*, Martina Carsonato “tem como objetivo a exploração de maneiras em que a intervenção do design gráfico possa ser usada como um instrumento para fisicamente envolver o leitor, transmitindo um senso de entretenimento e interação através do tratamento lúdico do texto.” (Carsonato, 2013, p.7, tradução livre)

Martina discute a interação e o envolvimento do leitor, relativamente ao livro impresso. Os efeitos e possíveis mudanças trazidas pelos novos dispositivos tecnológicos, tais como *ipads* e *e-readers*, e o seu papel na forma como lemos. Um recorte é feito envolvendo *hybrid novels* e alguns exemplos da publicação experimental. Nesse contexto, produz testes a partir do livro *If On A Winter's Night A Traveler*, de Ítalo Calvino, aproveitando-se de seu caráter metalinguístico e do tratamento direto do leitor.

Hybrid Novels: A New Way of Reading Narrative Fiction, de Alberto Hernández, apresenta semelhante direção, apontando a importância “do uso de dispositivos visuais em livros que nos encorajam a lê-los em nossas próprias mãos, e sentir a experiência que não podemos ter através do mundo digital” tal como nos ebooks. (Hernández, 2009, p. sem nº, tradução livre) Aqui, Hernández se volta ainda mais para o campo das *hybrid novels*.

A intenção de seu projeto parte da tentativa de “(...) através da adição de dispositivos gráficos, lúdicos, a um romance escolhido, envolver os leitores em uma experiência narrativa mais dinâmica, ajudá-los, ao mesmo tempo, a entender a história mais facilmente e finalmente dar à página impressa uma superfície visual multidimensional.” Seu interesse não envolve apenas a história, criada pelo autor para os leitores, mas a história criada pelos leitores em suas mentes, explorando “diferentes abordagens e possibilidades da ação do leitor, a fim de produzir sentido, subjetivo, fora da leitura.” (Hernández, 2009, p. sem nº, tradução livre)

Pela natureza de sua narrativa, entre outras razões, Hernández, opta pela obra *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, de R. L. Stevenson, aplicando testes e obtendo resultados muito interessantes.

Em *The Third Truth - Where Myths and History Collide*, Colette Sadlier, utiliza a biografia de Sylvia Plath como estudo de caso e, através da metodologia de sua investigação, explora aspectos do diálogo visual: tempo, imagem, sequência e estrutura da narrativa. Baseando-se em teorias da semiótica, explora “como relações de palavra e imagem podem ser usadas para criticar a forma como a representação biográfica é criada, reproduzida e lida, e investiga se o uso da autoria do design gráfico pode fornecer um ponto de vista biográfico mais objetivo à história de vida de Sylvia Plath.” (Sadlier, 2013, p.2, tradução livre)

Ao interpor-se pela mediação do conteúdo, Sadlier emprega os mesmos métodos de um biógrafo, “experimentando com diferentes níveis de intervenção e dirigindo a forma como o conteúdo é lido, salientando ou enfatizando diferentes partes da história.” (Sadlier, 2013, p.2, tradução livre) Mais uma vez, resultados muito relevantes são apresentados, envolvendo intervenções tipográficas, e relações de palavra e imagem.

Between the Lines - Exploring the visual intervention of the text in fiction as an evolving design form analisa a eficácia de dispositivos visuais no campo da ficção literária e o que um designer pode aprender desses dispositivos, a fim de desenvolver e evoluir com a escrita visual como processo de design.

Alexandra Thornton explora e analisa como os elementos visuais-chave dessa tendência da escrita e do design, podem ser ‘lidos’ e os propõe como forma gráfica válida, evoluindo com a literatura. Limitando-se às linhas do grid tipográfico, ela explora, no entanto, os efeitos fotográficos, transitórios (“ephemeral”) e espaciais. Thornton analisa dez publicações, novamente do campo da publicação experimental e das *hybrid novels*, além de explorar testes muito pertinentes a partir de *The Picture of Dorian Gray*, de Oscar Wilde.

Mais próximo de meu tema, *Storylines - Siddhartha as hybrid novel*, de Tyler Johnson “investiga estruturas de histórias e seus efeitos visuais como forma de melhor compreendê-las, assim como os componentes que compõem uma narrativa. Isto é feito através de um olhar pelos seus elementos: enredo, ponto de vista, imagens e arcos.” (Johnson, 2014, p.3, tradução livre)

Tyler também revisa alguns exemplos da publicação experimental e das *hybrid novels* (*Publishing Lab*, *Visual Editions*, *Four Corner Books*), investiga estruturas narrativas e centra-se no modelo Monomito, analisando seu uso em *Siddhartha*, de Herman Hesse. Como experimento, propõe-se à criação de uma *hybrid novel* original, a partir da estrutura narrativa de *Siddhartha* como elemento integrante principal, construindo um percurso interessante de testes.

Em suas análises, Tyler visita conceitos do campo da banda desenhada, assim como do álbum ilustrado: *closure*, ponto de vista, *storytelling*, *frame*, “contrato” com o leitor, sequência, entre outros.

Finalmente *The Significance of the Gutter in Graphic Narrative*, de Stig Tørnes, como seu título já diz, tem o foco no espaço entre painéis (sarjeta ou “gutter”), como este espaço funciona, sua relação com a narrativa e com a arte sequencial. Sua natureza como frame e passe-partout, além de sua influência nos diferentes estilos de *storytelling*. Tørnes aborda também a participação do leitor na recriação dos intervalos e através da interpretação. Por fim, analisa o seu papel, de diferentes maneiras em algumas obras importantes, a se destacar *Jimmy Corrigan – The Smartest Kid on Earth*, de Chris Ware.

É interessante observar que conceitos da banda desenhada podem ser utilizados para se pensar e fazer testes no campo das *hybrid novels* e dos álbuns ilustrados, e vice-versa: “(a banda desenhada) por um lado lida com a mobilização simultânea de uma totalidade de códigos (visuais e discursivos) que as constituem, e, ao mesmo tempo, com o fato de que nenhum desses códigos provavelmente pertence puramente a elas” (Groensteen, 2007, p. 6, citado por Neto, 2014, p.45).

1.1. HIPÓTESES DE DEFINIÇÕES

A Arte Sequencial, (incluindo a Banda Desenhada) - uma série de imagens dispostas em sequência (Eisner, 2005, p.10) - por muito tempo foi ignorada como forma de discussão acadêmica e apenas seus elementos mais importantes - “desenho, cartum, criação escrita” receberam consideração isolada. Uma preocupação pedagógica mais séria traria condições melhores para a produção de conteúdo de mais qualidade e para a expansão do gênero. Felizmente, o rápido avanço da tecnologia gráfica e o início de uma era dependente da comunicação visual tornaram inevitáveis o levar a sério da Arte Sequencial, merecidamente por sua natureza específica e especial. “É interessante notar que apenas recentemente a Arte Sequencial emergiu como disciplina discernível ao lado da criação cinematográfica, da qual é verdadeiramente uma precursora” (Eisner, 1985, p.5)

Quadrinhos – A disposição impressa de arte e balões em sequência, particularmente como é feito nas revistas em quadrinhos. (Eisner, 2005, p. 10)

As primeiras revistas em quadrinhos (bandas desenhadas ou BDs) surgiram por volta de 1934, de forma geral como coleções aleatórias de obras curtas. Os muitos anos desde o surgimento das *graphic novels* (novelas gráficas), colocaram em foco os parâmetros de sua estrutura. Podemos dizer que a disposição de seus elementos assume a característica de uma linguagem. Seu vocabulário esteve se desenvolvendo continuamente, encontrando um público amplo. Espera-se dos leitores modernos uma compreensão mais fácil da relação palavra-imagem e da decodificação do texto. (*Idem, Ibidem*, p.7)

Pode-se aplicar o termo “leitura” à histórias em quadrinhos (HQs ou novamente BDs), em um sentido mais amplo do que o utilizado.

“For the last hundred years, the subject of reading has been connected quite directly to the concept of literacy... learning to read... has meant learning to read words... But...reading has gradually come under closer scrutiny. Recent research has shown that the reading of words is but a subset of a much more general human activity which includes symbol decoding, information integration and organization... Indeed, reading - in the most general sense - can be thought of as a form of perceptual activity; but there are many others - the reading of pictures, maps, circuit diagrams, musical notes...” (*Idem, Ibidem*, p.7-8)

Scott McCloud define Banda Desenhada por “juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence”, logo depois citando um verbete de dicionário: “com.ics (komi'ks)n. Plural in form, used with a singular verb. 1. Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response to the viewer.” (McCloud, 1993, p.9)

Nas palavras de Eisner, a *graphic novel*:

“The art (graphic novel) then is that of deploying images and words, each in exquisitely balanced proportion, within the limitations of the medium and in the face of the still unresolved ambivalence of the audience toward it. (...) Style, presentation, the economy of space and the technological nature of reproduction notwithstanding, balloons and panels are still the basic tools with which to work.” (*Idem, Ibidem*, p.142)

Já o conceito de *hybrid novel*, apesar de próximo, tem mais ênfase em aspectos de interação, explorando possibilidades no manipular do objeto pelo leitor. Segundo Alberto Hernandez:

A hybrid novel can be seen as a hybrid image-text novel, not a children's book, graphic novel/comic or gift book but a book where written text and graphic devices such as illustration, photography, information graphics or typographic treatments may interject in order to hold a readers' interest, adding interactiveness to the book and also giving the printed page a multidimensional visual surface. It is a kind of book that requires to be handled and experienced, which requires the readers' actions. (Hernández, 2009, p.2)

Por sua vez, o álbum ilustrado, ou álbum narrativo, um desenvolvimento do livro de histórias, (*story-book*), apresenta diferentes especificidades e categorias. (Saraiva, 2005, p.2) O termo (“uma designação, aliás, plena de ambiguidades” (Silva, 2006, p. 1) é proveniente do anglo saxão *picture book*, *picture storybook* ou “*Picturebook*”, como Nikolaieva e Scott salientam seu uso, diferenciando-o de *illustrated book*, ou *books with pictures*. (Nicolajeva e Scott, 2001, p. 8)

O vocábulo álbum, um termo de influência francófona, tem sido utilizado, em Portugal, para designar os livros que, nos países anglo-saxónicos, são apelidados como “*picture story books*” e que evidenciam um discurso de tipo narrativo, produzido e rentabilizado com base na confluência artística entre as palavras literárias (quase sempre de prevalência reduzida) e uma forte componente icónica. Acrescentam-se, ainda, a estas características outros factores de ordem paratextual ou externa, como a capa dura, em certos casos, um formato de considerável extensão ou o papel de gramagem superior. (Silva, 2006, p. 1-2)

Como coloca Sara Silva, “livros que comumente – e em falta de uma designação mais precisa – classificamos como álbuns narrativos dedicados às primeiras idades (2 a 8 anos)”:

Se a clarificação e a fixação do conceito exigem uma reflexão alargada, a definição de critérios para a classificação deste tipo de textos representa também, ainda, um campo de estudo a merecer uma atenção mais demorada e sistemática. De facto, e de uma forma muito sumária, dado o carácter híbrido inerente aos álbuns, observa-se, não raras vezes, algumas imprecisões quanto à filiação de determinados textos num universo literário, várias hesitações decorrentes, muitas vezes, como sugerimos, dessa simbiose entre as palavras ou o discurso literário – quando o é, realmente – e o discurso pictórico. O que importa clarificar é que álbum, no contexto em que se insere esta análise, pressupõe um dialogismo entre uma escrita necessariamente literária e narrativa e um conjunto de formas visuais artísticas, duas componentes que, em consonância, produzem significação, promovendo um processo de comunicação particular, relativamente invulgar no âmbito das técnicas literárias habituais ou canónicas. Cecília Silva-Díaz Ortega, por exemplo, identifica o álbum com um território privilegiado para a inovação, onde se plasmam algumas das características próprias das narrações pós-modernas, designadamente o dialogismo, a descontinuidade e a simultaneidade (Silva, 2006, p. 2 citando Ortega, 2003, 173-174).

Nikolaieva e Scott, citando Torben Gregersen, colocam a seguinte distinção, baseada nas relações de palavra e imagem: “the picturebook, or picture storybook: text and picture equally important”. Maurice Sendak, por sua vez define o género *picturebook* como “poema visual”. (Nicolajeva e Scott, 2001, p. 6-7, e Ramos, 2008, p. sem nº)

Na realidade, e seguindo a formulação de Lawrence R. Sipe, «a essência do álbum reside na forma como o texto e as ilustrações se relacionam entre si», uma relação que é verdadeiramente «complexa e subtil» (Sipe, 1998, p. 97), em muitos casos, e que pode ir, por exemplo, desde a congruência profunda ao desvio quase integral (Silva, 2006, p. 2 citando Swarcz apud Sipe, 1998, p.98).

Nas palavras de Nodelman:

Picture books – books intended for young children, which communicate information or tell stories through a series of many pictures combined with relatively slight texts or no texts at all – are unlike any other form of verbal or visual art. Both the pictures and the texts in these books are different from and communicate differently from pictures and texts in other circumstances. (Nodelman, 1988, p. sem nº)

Definido por Uri Shulevitz como “o livro que não se pode ler pela rádio”, o álbum moderno surge nos alvares da década de 60 do século XX, ainda que os precursors deste género possam ser encontrados muito antes, sobretudo no que diz respeito à experiência nas tentativas de união dos códigos verbal e visual. (Ramos, 2008, p. sem nº)

The picturebook as it is today is a relatively new form. We may debate its true origins but it is only 130 years or so since Randolph Caldecott began to elevate the role of the image in the narrative. Today's picturebook is defined by its particular use of sequential imagery, usually in tandem with a small number of words, to convey meaning. In contrast to the illustrated book, where pictures enhance, decorate and amplify, in the picturebook the visual text will often carry much of the narrative responsibility. In most cases, the meaning emerges through the interplay of word and image, neither of which would make sense when experienced independently of the other. (...) Of course, the word 'picturebook' is usually preceded by the word 'children's'. But once again, this assumption about the form is being challenged. (...) as its audience and its reach widen, and we see the art of picturebook-making increasingly crossing over with the book arts, a new understanding of this hybrid art form will perhaps begin to emerge. (Sallisbury e Styles, 2012, p.7)

Envolvendo todos os campos acima citados, “Narrativa” é uma palavra frequentemente usada de muitas diferentes maneiras, mas geralmente em relação a textos literários e filmes. O que é o discurso narrativo em relação à narrativa gráfica? A definição de narrativa por Genette é centrada em torno de três definições anteriores e nas alterações que faz ou adiciona à essas definições. As contribuições do autor à teoria do discurso narrativo são uma sistematização e concernem à: “relação entre narrativa e história, entre narrativa e narração, e (na medida em que são inscritos no discurso da narrativa) entre história e narração” (Genette, 1980, p. 29, cit. por Tornes, 2013, p.65, tradução livre)

Novamente nas palavras de Eisner: “Narrativa Gráfica – Uma descrição genérica de qualquer narração que usa imagens para transmitir idéias. Os filmes e as histórias se encaixam na categoria das narrativas gráficas.” (Eisner, 1996, p. 10)

E finalmente, de acordo com a *National Storytelling Network*: “Storytelling is the interactive art of using words and actions to reveal the elements and images of a story while encouraging the listener's imagination [...] it is an ancient art form and a valuable form of human expression.” (Hernández, 2009, p.2)

Em referência ao título, e ao uso do termo “*Gap*” podemos citar ainda Scott e Nikolajeva:

Reader-response theory, with its central notion of textual gaps is also valuable in approaching picturebook dynamics. Both words and images leave room for the readers/viewers to fill with their previous knowledge, experience, and expectations, and we may find infinite possibilities for word-image interaction. The verbal text has its gaps, and the visual text has its own gaps. Words and images can fill each other's gaps, wholly and partially. But they can also leave gaps for the reader/viewer to fill; both words and images can be evocative in their own ways and independent of each other. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 2)

O conceito pode ser também estendido para outras mídias além dos *picturebooks*, tais como os *comics*:

Specific spaces in the picturebook, such as the endpapers (Sipe and McGuire 2006) and page breaks (Sipe and Brightman 2009), and, in the case of comic books, the gutter (McCloud 1994; Low 2012), have been identified as gaps inherent to the picturebook medium. So-called post-modern picturebooks, however blurry their definition, take the concept of the readerly gap to its apogee. Such books are characterised by the presence of gaps not just between words and pictures (...) but also created by metafictional strategies, intertextuality and intervisuality, and/or playfulness with the medium (Arizpe 2013; Arizpe et al. 2014). (Beauvais, 2015, p. 1-2)

Citando Groensteen: “A gap can only be defined by what surrounds it; and that which surrounds it necessarily encloses it. And a gap always begs to be filled. David E. Low (2012) quotes Groensteen's definition of the gutter as: “that-which-is-not-represented-but-which-the-reader-cannot-help-but-to-infer”(373). (Beauvais, 2015, p. 6)

Why are gaps in picturebooks so theorised and so celebrated? At a basic level, any piece of discourse contains gaps, and literary texts are particularly patchy. Every text, says Umberto Eco (1995), “is a lazy machine asking the reader to do some of its work” (3). (Beauvais, 2015, p. 2)

1.1.1. BLOOD IN THE GUTTER

Closure is a common design technique that uses the human eye's tendency to see closed shapes. Closure works where an object is incomplete or the interior space of an element is not fully closed, but the viewer perceives a complete shape by filling in the missing information. This technique is often associated with stenciled artwork, but is also closely associated with logo forms. (Smith S.H., 2015)

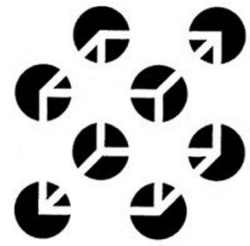
O ato de observar as partes e perceber o todo é chamado de *Closure*. Colocamos aqui em questão se a tradução para o português como “Conclusão” seria realmente eficaz para a complexidade do termo. No dia a dia o mesmo ocorre frequentemente, quando mentalmente completamos o que é incompleto com base em experiências passadas. Ao reconhecer e se relacionar com outras pessoas dependemos fortemente da capacidade aprendida de utilizar o que chamamos de *closure*. Em um mundo incompleto, necessitamos do conceito para sobrevivência. (McCloud, 1993, p.63)

O conceito é parte de um grupo de princípios básicos de *gestalt* (que, por sua vez, podemos definir como o “todo unificado”) desenvolvidos ao longo de anos, mas que ganharam proeminência nas palavras de Rudolf Arnheim, em seu livro *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*, (1954). Podemos resumir-los em 6 princípios que muito se relacionam entre si: *Similarity, Continuation, Closure, Proximity, Figure/Ground, Symmetry and Order*. (Smith S.H., 2015)

Closure representa também invenções de *storytellers* (contadores de história) com objetivo de produzir suspense ou desafiar audiência. (McCloud S, 1993, p.63) O mesmo toma muitas formas, simples e complexas. Entre elas, o processo mental de transformar formas simples em um personagem, percebendo-o e se identificando com o mesmo. Ao vermos uma foto em jornal ou revista, a fragmentada imagem em preto e branco dos padrões reticulados é transformada por nós em fotografia pelo o que definimos *closure*. (*Idem, Ibidem*, p.64)

Na mídia eletrônica o conceito é constante. Nos filmes, ocorre aproximadamente vinte e quatro vezes por segundo, sem pausa, na transformação de imagens estáticas em uma narrativa de movimento constante. O mesmo ocorre no meio televisivo, em que um único ponto de luz percorre a tela em muito pouco tempo, descrevendo uma imagem muitas vezes. Segundo McCloud, *closure* ocorre na banda desenhada como em nenhum outro meio. Aqui a audiência é um colaborador consciente e voluntário. *Closure* (ou aqui, a transição) é o agente de mudança, tempo e movimento. (*Idem, Ibidem*, p.65)

Talvez possamos dizer que Eisner se aproxima de uma definição do conceito (aplicado à banda desenhada) ao discorrer sobre seu funcionamento. Segundo o autor, uma sequência de eventos (ou imagens) deve ser disposta de forma que os intervalos da ação sejam preenchidos. A partir de sua experiência vivida, pessoal, o leitor atua completando os eventos de intermédio. A eficácia envolve a habilidade do artista (“mais visceral do que intelectual”, mais instintiva do que planejada) em supor o que é comum à experiência de quem lê.



1. Closure - you fill in the gap and see a cube instead of seeing individual circles with lines through them Zerby, J. (2015) Retirado em novembro 3, 2015 de <http://zerbyjohnson.blogspot.com.br/2015/11/perception-laws.html>

Nas palavras do autor:

If, as Norman Cousins points out, "...sequential thought is the most difficult work in the entire range of human effort..." then the work of the sequential artist must be measured by comprehensibility. The sequential artist "sees" for the reader because it is inherent to the narrative art that the requirement on the viewer is not so much analysis as recognition. The task then is to arrange the sequence of events (or pictures) so as to bridge the gaps in action. Given these, the reader may fill in the intervening events from experience. Success here stems from the artist's ability (usually more visceral than intellectual) to gauge the commonality of the reader's experience. (Eisner, 1985, p.38)

Será que podemos definir *closure* também como "enquadramento"? A habilidade de narração do artista se encontra no enquadramento, na captura do segmento de um fluxo ininterrupto de ação. "The rendering of the elements within the frame, the arrangement of the images therein and their relation to and association with the other images in the sequence are the basic 'grammar' from which the narrative is constructed." (Eisner, 1985, p.39) Na narração visual, o objetivo do escritor/artista é o de registrar um fluxo contínuo de experiências, e representá-lo, assim como pode ser visto, a partir dos olhos do leitor.

O plano no cinema não corresponde a uma reprodução da realidade, mas a um fragmento da realidade que é transformado em signo e concebido como uma unidade mínima de significado na definição global da cena. É na montagem que os planos são unidos e ordenados num continuum, num sentido orientado por uma narrativa que surge de um argumento e que resulta num tempo fluido, na unidade fílmica, no todo ou ideia.

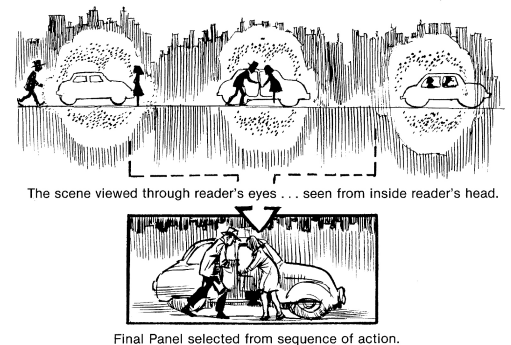
A montagem, e como Deleuze refere "é essa operação que se apoia nas imagens-movimento para lhes soltar o todo, a Ideia, isto é, a imagem do tempo" (Salgado, 2015, p. 194)

No caso, o tempo pode ter durado minutos e a área periférica da cena pode ser ampla. A posição dos atores em relação ao cenário é definida, congelada, "encapsulada" pela "moldura" de um quadrinho, o "requadro". Há aqui uma relação indiscutível entre a percepção pelo leitor dos eventos em fluxo, e o que é perpetuado, conservado no tempo pelo quadro. (*Idem, Ibidem*, p.39)

O ponto de partida para se pensar o cinema pode ser entendido como fotografia em movimento. A imagem parada nega o movimento a mobilidade, é um corte temporal um fragmento da realidade. A fixidez de uma imagem implica um passado, um espaço que é percorrido até se converter num Todo-Imagem, num fragmento que representa o detalhe, a mimésis do visível, um elemento físico e opaco que contém em si simultaneamente passado e presente. A imagem parada é o divisível, é o que contraria o movimento, este, em vez de espaço percorrido é o acto de percorrer, é o presente.

Enquanto que a imagem parada pressupõe um espaço percorrido, o que é divisível – cortes imóveis que "pertencem todos a um só e mesmo espaço homogêneo, os movimentos, pressupõem uma duração concreta, uma mudança na duração do todo, são heterogêneos, irreduzíveis entre si" (Deleuze, 2004) (...) o cinema é um falso movimento que resulta de cortes imóveis que reconstituem o movimento. É na passagem dos instantes equidistantes para um suporte que se constitui o filme.

Segundo Morin, a singularidade da criação fílmica "origina no facto de trazer uma conjugação de realidade do movimento e da aparência das formas levando ao "sentimento da vida". (Salgado, 2015, p.191, 192)



2. O "requadro" por Eisner (Eisner, 1985, p.39)

Citando novamente McCloud: quanto mais intenso o efeito de “closure” entre vinhetas, mais variável é a interpretação, e seu controle se torna mais complexo para o criador. *Closure* pode ser uma ferramenta entre painéis, assim como no interior do mesmo, no momento em que um artista decide expor ou focar apenas uma pequena parte da figura. Mostrando pouco ou nada de uma certa cena e oferecendo pistas para o leitor, o artista pode desencadear um qualquer número de imagens na mente do leitor. (McCloud, 1993, p.86)

“The function of closure and the separative function are in truth, nothing but the same function, successively envisaged as it exerts itself on the interior space of the frame and toward the exterior field” (Groensteen, 2007, p. 45)

1.1.2. CLOSURE EM OUTRAS FORMAS

David Carrier, citando Umberto Eco, a respeito das tiras de jornal de George Harrimans, coloca:

The individual episode “acquires flavor only in the continuous and obstinate series, which unfolds, strip after strip, day by day.” A certain modernist artistic tradition involves working in series; in comics the play of the theme and its variations is essential, for one defining quality of a good strip is that the basic story can, with minor modifications, be retold repeatedly. (Carrier, 2000, p. 64, citando Eco, 1985, p.25-27)

Como um conceito amplo, podemos dizer que o termo toma outras formas, possíveis de serem enquadradas em sua definição. Posters, campanhas visuais que apresentam ligações ou narrativas em suas peças, capas de livros (coleções, edições) revistas, álbuns, ou mesmo o passar das páginas em uma novela gráfica ou *picturebook* (álbum ilustrado). “Pages are the constant in comic book narration.” (Eisner, 1985, p.63)

Como será desenvolvido, mais adiante, em relação aos álbuns ilustrados (mas não apenas), diferentemente de outras mídias, a sua descontinuidade, torna indireta a expressão do fluxo de movimento, e dessa forma talvez possamos dizer que aí se encontra o efeito de *closure* (entre páginas, entre palavras e imagens), sendo que o seu funcionamento depende do efeito. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 139) Entre outros fatores, a direção e o movimento da leitura sofrem a sua influência e podemos dizer que o padrão de leitura efetivo de uma imagem é variável, visto que cada leitor completa as lacunas visuais de forma diferente: “Since individual readers fill visual gaps differently, the actual pattern of reading a complicated picture can vary indefinitely.” (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 161) Para Barbara Neczyk, a imagem e o texto possuem “potencialidades e fraquezas” e no livro infantil ilustrado surge a oportunidade de se complementarem compensando a insuficiência uma da outra (Neczyk, 2007, p. 133).

No contexto dos álbuns ilustrados, mas não apenas, podemos falar na construção de imagens subjetivas,

(...) imagens que Bachelard no seu livro “A poética do Espaço”, denomina como imagens imaginadas. Estas, distinguem-se das anteriores (objectivas), pelo facto de não serem o resultado directo de uma excitação do exterior, “não têm que corresponder a nenhum objecto da realidade concreta”, surgem de processos que estão relacionados com a imaginação, quando a mente recupera a informa-



3. “Quatro capas sequenciais de *Para Todos...* em 1927, contando uma história relacionada ao Carnaval e seus personagens” por J.Carlos. Um exemplo talvez das diferentes formas de *Closure* (Cardoso, 2005, p.142)

ção que está memorizada em “neurónios previamente activados, de maneira associativa e descontínua, não subordinada a pré-definições”. Segundo Gilbert Durand, “a consciência dispõe de duas maneiras de representar o mundo: uma directa, na qual a própria coisa parece estar presente no espírito como na percepção ou na simples sensação. A outra indirecta quando, por esta ou aquela razão, a coisa não pode apresentar-se em “carne e osso” à sensibilidade, como por exemplo na recordação da nossa infância, na imaginação das paisagens do planeta Marte, na compreensão da dança dos electrões em torno do núcleo atómico ou na representação de um além da morte. (Salgado, 2015, p. 189)

A primeira página de uma narrativa pode trabalhar como uma introdução, sendo seu conteúdo relativo ao número de páginas seguintes. Trabalha como ponto de partida e impulsão, como um “trampolim para a narrativa”, estabelecendo um “quadro de referência”. Se seu uso for bem feito a página primeira tem a capacidade de prender a atenção do espectador e prepara a “atitude”, ou reação para os eventos seguintes. Constrói o “clima”, tornando-se assim uma página de apresentação, ou “a splash page”. (Eisner, 1985, p.62)

Podemos talvez fazer aqui uma comparação entre as primeiras páginas e os títulos de obras de arte, funcionando também como legendas. Quando Hogarth ou muitos dos pintores narrativos Vitorianos criaram a seqüência de imagens, estes sempre forneciam títulos à estas obras - palavras para especificar o que os espectadores deveriam ver. Os pintores Vitorianos normalmente também garantiam descrições detalhadas em catálogos; Os títulos de álbuns ilustrados contemporâneos, ausentes se palavras, também prestam grande influência em determinar nossa resposta a estes livros. (Ver exemplo: *The Mystery of the Giant Footprints* - Fernando Krahn's - Pág. 61) (Nodelman, 1988, p.185)

De volta à banda desenhada (mas não apenas), os grupos de ação e eventos, aqui, nem sempre são decupados do mesmo modo. Certas páginas devem conter mais cenas individuais do que outras. O virar de página gera uma pausa, possibilitando mudanças de tempo, deslocamentos de cena, que permitem um controle de foco do leitor. Movimentos de atenção e retenção. Como o quadro, a página deve ser utilizada como unidade de contenção, sendo também apenas uma parte do todo composto pela história. (Eisner, 1985, p.63)

Podemos talvez dizer também que aspectos técnicos influenciam a criação e aplicação das formas de “closure”. Como será repetido mais adiante, ao ser “decomposta”, uma história e seu enredo sofrem a aplicação das limitações de espaço e tecnologia do veículo, sendo que o tamanho da página, o número de páginas, a reprodução e as cores influenciam a “decomposição”. (*Idem, Ibidem*, p.128)

As idéias de “decomposição” e “closure” também podem, de certa forma, serem relacionadas à análise de álbuns ilustrados. Citando Nodelman, a banda desenhada pode se localizar em algum ponto entre álbuns ilustrados e filmes:

(...) picture books which contain more sequences of shots the same action tend to provide more variation in point of view. Considered in these terms, comic books can be located somewhere between picture books and films; they almost always show many different pictures of the same sequence of actions, and they tend to make use of every conceivable sort of shot, every possible angle. The subtle variation of high and low shots and of various distances in some



4. *In the Night Kitchen*, de Maurice Sendak – “this book is enough like a comic book (...)” (Nodelman, 1988, p. 184)



5. “Raymond Briggs’s *The Snowman* contains even more images, seems even more like a comic book, and contains even more cinematic conventions. (...) *The Snowman* is a wordless picture book.” (Nodelman, 1988, p. 184)

contemporary comic books is highly sophisticated and not much different from film. When picture books show more shots, they tend to take on the considerations of comic books and films. (Node-Iman, 1988, p. 184)

1.1.3. THE GUTTER

Maybe, you will say to me, but the term gutter (*blanc*) lends itself metaphorically. We use it to designate “that-which-is-not-represented-but-which-the-reader-cannot-help-but-to-infer.” It is therefore a virtual, and take note that this virtual is not abandoned to the fantasy of each reader: it is a forced virtual, an identifiable absence. The gutter is simply the symbolic site of this absence. More a zone on the paper, it is the interior screen which every reader projects the missing image (or images). (Groensteen, 2007, p. 113)

O espaço entre as vinhetas é chamado de “gutter” ou “sarjeta”. Apesar do tratamento grosseiro, ela responde muito pela mágica e mistério da banda desenhada. É nesse espaço que a imaginação humana transforma duas imagens separadas em uma única idéia. (McCloud, 1993, p.66)

The comics image, whose meaning often remains open when it is presented as isolated (and without verbal anchorage), finds its truth in the sequence. Inversely, the gutter, insignificant in itself, is invested with an arthologic function that can only be deciphered in light of the singular images that separates and unites (Groensteen, 2007, p. 114)

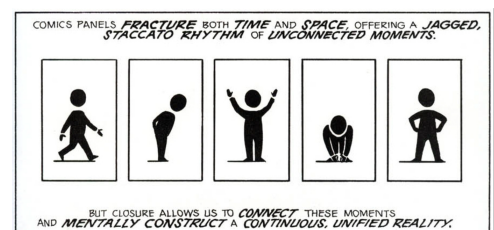
Mesmo com nada visível entre dois painéis, a experiência nos diz que algo deve haver ali. Na banda desenhada, as vinhetas fraturam ambos o tempo e o espaço apresentando “um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada.” (*Idem, Ibidem*, p.67)

The gutter that has been recognized as the space where there are missing panels is not a place reproducing mental images, but “of a semantic articulation”. (Groensteen, 2007, p. 114) It should be a logical conversation that produces images in panels, which produce coherency. (Tornes, 2013, p. 73, citando Groensteen, 2007, p. 114)

Novamente citando McCloud, se a iconografia visual é o vocabulário da banda desenhada, então closure é sua gramática. Se a definição de banda desenhada passa pela organização dos elementos, então banda desenhada é closure, em sua forma mais simples. (*Idem, Ibidem*, p.67)

In its most economical state, comics employ a series of repetitive images and recognizable symbols. When these are used again and again to convey similar ideas, they become a language - a literary form, if you will. And it is this disciplined application that creates the ‘grammar’ of Sequential Art. (Eisner, 1985, p.8)

“É, portanto, na justaposição, que se constrói a linguagem dos quadinhos; são as brechas do “multiquadro” – conceito do teórico Thierry Groensteen – que compõem o *continuum* de uma história.” (Paim, 2013, p.374)



6. Closure, unificando tempo e espaço.

“A definição do conceito de closure como gramática da banda desenhada, nos aproxima das teorias de Gérard Genette, que por sua vez faz referência às ideias de Ferdinand de Saussure. “É aqui que os aspectos da linguística, seu vocabulário e a forma como a gramática influencia o sentido, entram na esfera da teoria narrativa. Genette adota uma série de expressões para explicar as diferentes facetas da narrativa, e, particularmente, o faz através da obra de Proust *A la recherche du temps perdu*. O trabalho de Proust é especialmente interessante em relação aos ciclos narrativos e, portanto, se torna apropriado para uma série de termos de Genette.” (Tornes, 2013, p. 7, 8, tradução livre)

“Em seu livro *Narrative Discourse an Essay Method*, ele utiliza ideias de ordem, duração, frequência, humor (estado de espírito) e voz (texto discursivo/narrado) para falar de narrativa literária. Nem todas essas expressões são relevantes para a narrativa gráfica (...) sendo as mais atraentes aquelas relativas a tempo e velocidade, que Genette chama de duração. Tempo e velocidade são conceitos interessantes, especialmente envolvendo a narrativa gráfica, em função da sarjeta (*gutter*). Outros autores, tais como McCloud e Eisner, escrevem, em parte, sobre o tópico. Não há um corpo literário muito extenso relativo ao tema da sarjeta (*gutter*) na narrativa gráfica, e (segundo Tornes) isso se deve às dificuldades de defini-la relativamente a uma estrutura, assim como coloca Derrida:

Derrida's claim is that the dominant Western tradition of thought has attempted to establish grounds of certainty and truth by repressing the limitless instability of language. This "logocentric" tradition sought some absolute source or guarantee of meaning (a "transcendental signified") which could centre or stabilize the uncertainties of signification through a set of "violent hierarchies" privileging a central term over a marginal one: nature over culture, male over female, and most importantly speech over writing" (*Oxford Concise Dictionary of Literary Terms*, 1996) (Tornes, 2013, p.17)

“A aparência da sarjeta se mostra direta, objetiva, ou simples o bastante, e a literatura disponível parece cobrir a maior parte de seus aspectos, mas há ainda mais para ser dito sobre a sarjeta no contexto de seu efeito de superfície e sua influência profunda no discurso da narrativa. A literatura de McCloud, Groensteen e Eisner parece estar em algum lugar entre esses dois pontos, e (segundo Tornes) dar foco à sarjeta na análise da narrativa gráfica, vá talvez conduzir a uma forma mais interessante de olhar para essa literatura.” (Tornes, 2013, p. 8, tradução livre)

“Tornes enquadra a sarjeta em três subcategorias: como passe-partout; como frame e em falta de melhor termo como “abismo” (*abiss*), sendo essa última relativa ao infinito e intimidante efeito que a sarjeta pode ter, sendo um espaço sem fim, ainda que o leitor seja resgatado no painel seguinte.” (Tornes, 2013, p. 14, tradução livre)

In part, the story of the gutter is also the story of the passe-partout and the frame. The first is an expression commonly used in frame-shops and holds no other meaning than a framing tool. What separates it from the frame is that it means something different. Here I have borrowed the expression from Derrida, but also delved into its etymology. The *passé-partout* wanders between both the physical and the psychological because it is much as the gutter a white border that comes to its right in context of the image.(...)

Frames can also be many other things. Here it will be synonymous with the gutter, but also it can be an action – to frame. Here again the verb can mean to frame a picture or it can mean to scam someone –



7. *Template e Inking Outside the Box*, por Matt Madden. Em *99 Ways to Tell a Story*, a partir de uma narrativa simples, o ilustrador faz testes com formas e conceitos envolvendo a linguagem da Banda Desenhada. Assim como o exemplo acima, os resultados são interessantes em si e além de auxiliar na visualização dos conceitos, são geradores de novas possibilidades criativas.

trick them into believing something, which might not be correct. Still another term, taken from psychology and sociology, is framing. This is interesting because it can influence the outcome of the message you are sending. It can be voluntary or involuntary. This again has to do with context. How do you frame your argument, idea, object, etc. The Icon painting tradition, (...) has its own framing tools as does the idea of success. The painting is framed by its pictorial theory of language, and success is framed by a cultural norm that dictates at different times in history what constitutes this success. (Tornes, 2013, p. 4, 5)

1.2. INTERATIVIDADE

A propósito, ao analisar a história em quadrinhos Steve Canyon, Umberto Eco observa que, como regra aplicável a essa linguagem como um todo, “a estória em quadrinhos quebra o *continuum* em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses elementos na imaginação e os vê como *continuum*” (ECO, 2001, p. 147), e lembra que, no caso do cinema, esse *continuum* é montado de forma menos interrompida pelo diretor (muitas vezes, a partir de um storyboard, ou seja, de uma história em quadrinhos). Essa importância do “entre quadros” é evidenciada por Umberto Eco logo em seguida, numa nota de rodapé: ele cita uma pesquisa sobre memória, na qual os participantes diziam lembrar-se de cenas que, em teoria, não estavam em uma fotonovela; na prática, estavam sim, entre as fotos, mas não nas fotos. (Paim, 2013, p. 374)

Closure, na mídia eletrônica (como nos filmes) é contínuo e em maior parte involuntário e imperceptível. Em banda desenhada, o efeito está longe de ser contínuo e é nada involuntário. Toda ação descrita tem a participação do leitor. (McCloud. 1993, p.68) “Comics communicate in a ‘language’ that relies on a visual experience common to both creator and audience.” (Eisner. 1985, p.7)

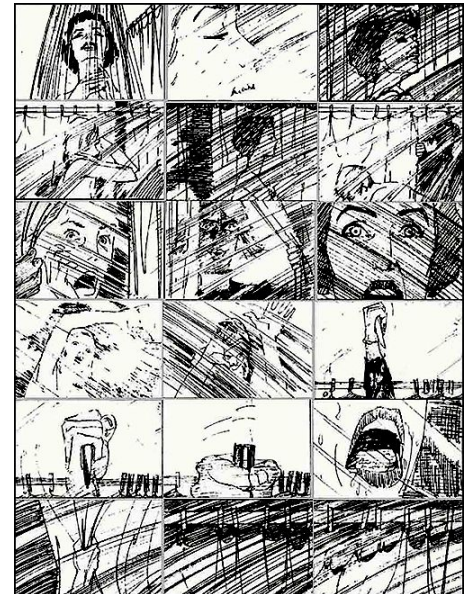
A morte de um homem entre painéis se transforma em uma morte diferente na mente de cada leitor. A participação do último é uma possibilidade de muito potencial em qualquer meio. (McCloud. 1993, p.69)

According to Lacan, the real is an unperceivable world. This is because the real is perceived through the symbolic, which means that the real is outside of the symbolic order. Because of this we cannot completely know the real and there will always be a sense of lack, and this compels, or drives us towards seeking completion. (Tornes, 2013, p. 57, citando Lacan, 2004, p.29)

Diretores de cinema há muito compreenderam a importância de permitir à audiência utilizar sua imaginação. Os filmes a utilizam para efeitos ocasionais, e na banda desenhada a sua utilização é mais frequente e comum. (*Idem, Ibidem*, p.69)

(...) o cinema é um falso movimento que resulta de cortes imóveis que reconstituem o movimento. É na passagem dos instantes equidistantes para um suporte que se constitui o filme. Segundo Morin, a singularidade da criação fílmica “origina no facto de trazer uma conjugação de realidade do movimento e da aparência das formas levando ao “sentimento da vida”. (Salgado, 2015, p.192)

No entanto, segundo Eisner, os quadros na banda desenhada não podem ser comparados aos “quadros cinematográficos”. Representam mais do que um resultado tecnológico, mas parte do processo criativo:



8. Storyboard por Saul Bass, da cena de *Psycho*, filme de Alfred Hitchcock. O director é um exemplo do controle da temporalidade e jogo com o espectador para a criação e manipulação da tensão e suspense.

“The panel thereby attempts to deal with the broadest elements of dialogue: cognitive and perceptive as well as visual literacy. The artist, to be successful on this non-verbal level, must take into consideration both the commonality of human experience and the phenomenon of our perception of it, which seems to consist of frames or episodes.” (Eisner. 1985, p.38)

Eisner citando as palavras de Tom Wolf na *Harvard Educational Review* (agosto de 1977):

“The format of the comic book presents a montage of both word and image, and the reader is thus required to exercise both visual and verbal interpretive skills. The regimes of art (eg. perspective, symmetry, brush stroke) and the regimens of literature (eg. grammar, plot syntax) become superimposed upon each other. The reading of the comic book is an act of both aesthetic perception and intellectual pursuit.” (Eisner. 1985, p.8)

Da mesma forma, diferentemente do filme, o álbum ilustrado enquanto mídia é descontínuo e não há forma direta de expressar o fluxo de movimento. No entanto, ao contrário de artes decorativas, o álbum ilustrado é narrativo e sequencial, e intende a transmitir um sentido de movimento e duração. Há um número de técnicas usadas em imagens isoladas, assim como uma variedade de opções empregadas na interação entre palavras e imagens, implicando movimento e mudanças que ocorrem com o passar do tempo. Em cada caso, a interpretação pelo leitor do movimento envolvido, depende de conhecimento prévio adquirido de experiências da vida real ou de leituras prévias. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 139-140)

A interação com o leitor também faz com que, no álbum ilustrado, os padrões de duração verbal e visual tenham durações diferentes. Esse aspecto será mais desenvolvido adiante. Novamente, como mídia, o álbum é muito diferente do filme, onde o tempo de discurso é predestinado. (*Idem, Ibidem*, p.160)

In the late 1960s and early 1970s the French philosopher Roland Barthes began to challenge the existing idea that the author of a book could be considered as the central and controlling influence on the meaning of a text. In his essays *The Death of the Author* and *From Work to Text*, Barthes argues that whilst it is possible to trace the influence of the author in a text, the text itself remains 'open', encouraging the idea that the meaning is brought to an object – particularly a cultural object – by its intended audience. In this way, the meaning does not intrinsically reside in the object itself and cannot be reduced to an authorial intention. (...) Barthes related *The Death of Author* to *The Birth of the Reader*, claiming that 'a text's unity lies not in its origin but in its destination'. (Noble e Bestley, 2005, p.99)

1.2.1. A IMAGEM COMO COMUNICADOR

O modo como vemos a realidade difere e altera-se conforme os indivíduos, é filtrada pelo olhar, absorvida pelo cérebro e representada pela consciência. O processo de desconstrução da imagem desdobra-se essencialmente em duas fases – a primeira, diz respeito aos mecanismos visuais ou percepção, a qual descreve a interação entre o organismo e o ambiente (o referente: luz ou cor dos objectos); a segunda, diz respeito aos mecanismos cerebrais, no qual o cérebro funciona enquanto sistema criador (construtor de mapas, do filme-no-cérebro, da memória autobiográfica), com a ajuda do pensamento, da consciência, da emoção e sentimento. (Salgado, 2015, p.188)

Perry Nodelman escreve sobre aspectos da imagem relativos à temporalidade, narrativa e interação. Apesar de seu foco em álbuns ilustrados, suas considerações parecem importantes também em outros contextos.

Segundo o autor, se uma imagem é capaz, por meio de muitas convenções, representar movimento e passagem do tempo (ou nos surpreender com a aparente falta dessas qualidades), então ela pode, obviamente, também sugerir a organização dos eventos em uma história - a interconectividade da causa e efeito que faz um enredo. Ela é capaz deste efeito pois, ao evocar movimento e passagem de tempo, a mesma sugere relações de causa e efeito dentre os objetos que retrata. (*Idem, Ibidem*, p.171) (Ex. Rosie's Walk – p. 51 / Arrow in the Sun p. 22)

Even a picture of a set of visual objects that have no apparent temporal relationship with each other may evoke a story - as long as we assume that the figures we see in it are effects of causes not shown in the picture. (...) Knowledge of the usual connections between similar objects and people in real life may help us to answer such questions, as can knowledge of the (p.172) conventions that make pictures meaningful. (*Idem, Ibidem*, p.171-172) (Ex. The tale of Peter Rabbit p 43.)

Ainda assim, podemos utilizar nosso conhecimento prévio para criar relações de causa e efeito dentre as várias partes de uma imagem que estabelece passagem de tempo e nos possibilita supor a história que esteja transmitindo. Podemos assumir que aparências comunicam ações e emoções - que são, de fato, efeitos dos quais as causas podem ser supostas - e que podemos então “ler” as imagens pelos sentidos que sugerem. Charles Lamb enfatiza a natureza linguística deste tipo de leitura, ao discorrer sobre Hogarth: “His graphic representations are indeed books: they have the teeming, fruitful, suggestive meanings of words. Other pictures we look at - his prints we read”. (*Idem, Ibidem*, p.173)

As descrições de Raymond lister, sobre a “Victorian narrative painting” ou pinturas narrativas Vitorianas implicam muito sobre a natureza e limitações de tais leituras. Sem o acompanhamento de textos detalhados, as pinturas narrativas Vitorianas não tanto contam histórias, quanto possibilitam os leitores a fazê-las. Lamb sugere esta ser a característica que mais o atrai em Hogarth: “(...) it is peculiar to the confidence of high genius alone to trust so much spectators or readers”. (*Idem, Ibidem*, p.173)

Pela razão de que há normalmente um texto para nos guiar na leitura da imagem, os ilustradores dos *picture-books* talvez não confiem tanto em seus espectadores. Mas estes, ao mesmo tempo, precisam de confiar em nós leitores, presumindo nossas convenções e conhecimentos, tanto sociais quanto pictoriais. (*Idem, Ibidem*, p.174)



9. William Hogarth: *The Harlot's Progress*. Uma série de pinturas a serem vistas lado-a-lado e em sequência, constituindo uma história de muitos detalhes. (McCloud. 1993, p.16)

Nodelman pontua que, uma sequência de imagens é mais capaz de implicar uma história (narrativa) em comparação a uma imagem única. É interessante perceber como aqui podem ser percebidas as idéias Nas palavras do autor:

Simply because a sequence of pictures implies a cause-and-effect relationship that introduces time in between the fixed moments we actually see, a sequence is more capable of implying a story than a single picture. Each depiction of an object indicates one particular moment in time - the moment at which the object looked that way. Even within a single picture, consequently, duplicated figures indicate the time that passes between them (...) The picture implies both times and actions that it does not actually depict. Similarly, we assume the existence both of temporal movement and of an entire series of actions which we do not actually see but which would logically fill that imagined time in a sequence of different pictures; (...) (Nodelman, 1988, p. 175-176) (Ex.Who's in Rabbit's House? p. 50)

(...) As the work of cognitive psychologists suggests, we perceive new experiences in terms of the experiences preceding them. As I show later, the words in picture books are inseparable part of that experience, yet even if we ignore those words, as we do in first glance through a new book, each picture in a picture book establishes a context for the picture that follows - becomes a schema that determines how we will perceive the next picture. It establishes certain expectations, and the story we guess at to connect a series of pictures will depend on how they both fulfill and thwart our expectations." (Nodelman, 1988, p. 176) "That happens only because, as I said earlier, we assume a temporal relationship that implies cause and effect; not only does picture A precede picture B, but something we see in picture A (or assume about the events we imagine to have occurred between picture A and picture B) led to something we see in picture B. (Nodelman, 1988, p. 177)

Devemos compreender que o sentido de cada imagem que se sucede, na realidade, muda o sentido das imagens que a precedem. (Nodelman, 1988, p. 178)

"Comprehension of an image requires a commonality of experience" (Eisner. 1985, p.13). Para ser compreendido em sua mensagem, o artista sequencial deverá ter compreensão da experiência de vida do leitor. A interação é necessária pela razão de que o artista evoca imagens, ou lembranças guardadas, nas mentes de ambas as partes.

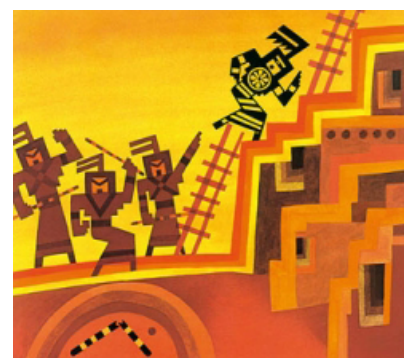
1.2.2. IMAGENS SEM PALAVRAS

Imagens sem palavras constituem a representação de uma narrativa gráfica, a princípio, mais primitiva na forma. Ainda assim, exigem refinamento do leitor. Experiência comum e conhecimento de observação são necessários para a interpretação de sentimentos mais complexos. O número de imagens aqui é limitado, em comparação ao cinema, no qual o movimento real é recriado. A expressão de uma idéia ou emoção no meio impresso só pode ser simulado. (Eisner. 1985, p.24)

Ao contrário do requadro, na BD, as posturas dos personagens não fazem parte da "tecnologia dessa arte". Em nossa mente, inúmeros trechos de memória relativos à linguagem de movimentos corporais se tornam compreensíveis quando dispostos em combinação. O artista pode contar com "recepção", ampla do leitor quanto a um gesto comum, no sentido desse gesto ser reconhecido de forma fácil. A relação autor x leitor, é ativa e este último, participante do processo de comunicação. Na



10. Passagem de tempo em *The Little House* por Virginia Lee Burton.



11. Ao evocar movimento e passagem de tempo, uma imagem sugere relações de causa e efeito dentre os objetos que retrata. Exemplo de *Arrow to the Sun* de Gerald McDermott (Nodelman, 1988, p.171)

mídia impressa, ao contrário do cinema ou teatro, uma única postura deve conter uma série de movimentos que compõem o gesto, como um todo. (*Idem, Ibidem*, p.100-103)

O reconhecimento de pessoas da vida real em uma obra de banda desenhada e a adição de ações “intermediárias” são fornecidos pelo leitor a partir de experiências pessoais. Ainda assim, o que é solicitado do leitor é precisamente estabelecido pela arte. Há aqui uma certa “privacidade” experimentada pelo leitor da prosa tradicional, no ato de mentalmente traduzir um texto descritivo em imagem visual. Sendo assim, o envolvimento é mais pessoal e participativo em comparação ao voyeurismo de examinar uma figura.

Lidar com abstrações é um grande desafio na banda desenhada. Ao selecionar uma postura a partir de uma cadeia de movimentos de um corpo - ou deter um momento da animação de um objeto movente, há pouco tempo (ou espaço) para lidar com a expressão de emoções e conflitos interiores. (*Idem, Ibidem*, p.137)

O gesto, em geral quase idiomático, de uma cultura ou região, tende a ser sutil e limitado a restritos movimentos. A posição final desse gesto é geralmente a chave do sentido. A sua seleção se restringe ao contexto dentro da sequência. A expressão do sentido pretendido deve ser clara e o leitor deve estar de acordo com a mesma. Ele decide se a mesma é adequada. (*Idem, Ibidem*, p.104)

A posture is a movement selected out of a sequence of related moments in a single action. In the example that follows, one posture must be selected out of a flow of movements in order to tell a segment of a story. It is then frozen into the panel in a block of time. (*Idem, Ibidem*, p.105)

A seleção do momento congelado é aceitável pois a ele se junta a compreensão pelo espectador (sendo possível que este complete com a imaginação) a série de posturas possíveis até este ponto. Da mesma forma, se presumem as posturas seguintes, sendo desnecessário sua exposição, a menos que o próximo quadro dependa do resultado do movimento. A seleção de um movimento, ação ou postura é considerada com base na relação dos quadros que a precedem e a sucedem. (*Idem, Ibidem*, p.106)

Podemos fazer também aqui um paralelo com a representação do movimento no álbum ilustrado:

Rudolph Arnheim points out in his book *Art and Visual Perception* that sometimes the postures in which artists freeze their subjects to gain the most animated effect are not even found in the real world (Arnheim 1974). Galloping animals such as horses, for an example, are still often shown with both fore and hind legs outstretched (...) although the serial photographs of Eadweard Muybridge revealed long ago that quadrupeds only adopt such a posture when leaping and never running. The distortion comes about because ‘Action pictures portray motion precisely to the degree displayed by the figure’ (Arnheim 1974:242). Thus the depiction of rapid movement requires the full extension of the limbs even when such extension is ‘unreal’. Slower, more sedate movement would require much less stretching and distortion. (Lewis, 2001, p. 110)

A relação, ou identificação, permitida pela representação, ou dramatização, numa sequência de imagens é instrutiva. As pessoas aprendem por imitação, e sendo assim o leitor deduz, a partir de experiência própria, ações intermediárias ou de conexão. Aqui não há pressão de tempo, como em um filme ou animação. A capacidade ampla de generalização



12. No quadro selecionado de uma série, a postura estática descreve sua história, expressando o antes e o depois. O movimento é suspenso no fluxo da narrativa. (Eisner, 1985, p.105)



13. Sequência de Life on Another Planet: “The intention in this sequence is to let the viewer supply the dialogue which is evoked by the images. The precise language is not important.” (Eisner, 1985, p.24)

da obra de arte gráfica, possibilita o exagero, a generalização; diferentemente da rigidez da fotografia. Dessa forma, é possível à arte sequencial atingir o seu objetivo e influenciar o leitor mais rapidamente. Trata-se aqui de uma arte relacionada ao realismo, que se presta a contar histórias, trabalhando com imagens e conceitos reconhecíveis. Um exemplo é o emprego da gravidade como recurso narrativo amplo e comumente entendido. (*Idem, Ibidem*, p.141-145-147)

O “uso narrativo da imagem comumente vivenciada” aliado a um tema que requer emoções “reais” e interações complexas não guarda muitas possibilidades para ambiguidade artística. Assim, como na caligrafia, a “execução da linha” ou o estilo caligráfico, mistura um senso de personalidade aos elementos emocionais adequados. (*Idem, Ibidem*, p.24)

A arte da Banda Desenhada é tanto subtrativa quanto aditiva. O balanço entre o muito e pouco é de extrema importância para o criador. Para atingir esse balanço, suposições são feitas sobre as experiências, repertório e imaginário dos leitores. Como leitores, os autores assumem a ordem de leitura dos painéis, mas a organização desses painéis continua sendo um trabalho complexo. (McCloud, 1993, p.85-86)

Nas palavras de McCloud: “Sejam quais forem os mistérios dentro de cada quadro é o poder da conclusão entre eles que eu considero mais interessante.” A banda desenhada faz com que a mente trabalhe como um tipo intermediário, completando os espaços entre painéis como um animador o faria. (*Idem, Ibidem*, p.88)

A banda desenhada é um meio monossensorial, dependente de apenas um dos sentidos para exprimir diversas experiências. O som é representado por soluções como os balões, mas ainda assim são representações exclusivamente visuais. No limite dos painéis é apenas possível transmitir informações visualmente. Mas entre os painéis, nenhum sentido é requerido. Por essa razão, nesse caso, todos os nossos sentidos são envolvidos. (*Idem, Ibidem*, p.89)

O criador da banda desenhada nos convida à participação na “(...) dança silenciosa do que é visto e do não visto. O visível e o invisível.” (McCloud, 1993, p.92) Essa relação é única na banda desenhada. Nenhuma outra forma de arte fornece tanto para sua audiência, enquanto ao mesmo tempo exige dela. Daí talvez ser um erro ver os comics como um mero híbrido de artes gráficas e prosa fictícia. O formato é único na relação entre painéis e nas suas possibilidades criativas. Um autor pode apenas apontar a direção. Não é possível levar o leitor a qualquer lugar que este não queira ir. (*Idem, Ibidem*, p.92-93)

No entanto, é importante pontuar as diferenças de atuação do leitor no que se refere à conteúdo fictício e informacional:

However, when it comes to contents that are not expected to create a fictional effect but to suit an informational intention, visualization shouldn't be as opened; thus the use of graphic images as support for scientific texts has become a common place. Visualization of abstract information allows the reader a clearer and faster access to data formerly expressed as numbers, tables, formulas, and even text. It has turned out to be a quite effective tactic for sciences texts books and magazines as well as for TV shows like documentaries, and news networks, among several different kind of audiovisual broadcasts. (Madrid, 2013, p. 123)



14. Andrzej Klimowski, sequência de *The Secret* (cada imagem ocupa uma página ou spread separado no livro). A narrativa construída apenas com imagens parece ampliar o clima surreal e de mistério.

1.2.3. O QUADRO COMO MEIO DE CONTROLE

Segundo Eisner, a arte sequencial busca prender a atenção do leitor, ditando a sequência a ser seguida na narrativa. Limitações tecnológicas se tornam obstáculo e triunfo. Entre os maiores desafios, encontra-se a propensão de desvio do olhar do leitor. É impossível impedir a leitura do último quadro antes do primeiro. O virar das páginas força “mecanicamente” certo controle, não tão absoluto como no cinema (onde um quadro é apresentado por vez e a visão pelo espectador dos seguintes, ou anteriores, é condicionada pela projeção). Assim, como no teatro, em um filme, que constitui a extensão das tiras dos quadrinhos, há o controle absoluto sobre sua leitura.

Resta ao artista sequencial a cooperação do leitor, limitando-se à convenção de leitura (esquerda para direita, etc) e à “disciplina comum de cognição”. Essa cooperação é voluntária, muito exclusiva das histórias em quadrinhos, e é base de contrato entre artista e público. (Eisner, 1985, p.40)

O leitor, na cultura ocidental, está educado a ler cada página de forma independente, da esquerda para direita, de cima para baixo, e a organização dos quadrinhos na página parte dessa pré suposição. Tudo isso compõe, idealmente, o fluxo normal do olhar do leitor, apesar de a norma não ser absoluta na prática. Segundo Eisner, frequentemente o espectador espreita o último quadro, mas acaba, condicionalmente, voltando ao padrão. Ainda segundo o autor, “(...) a primeira ação do leitor é passar os olhos pela página, depois pelo quadrinho”. (*Idem, Ibidem*, p.41, 149)

A idéia de que o leitor pode escolher a direção é ainda considerada exótica. Raramente decidimos por tomar uma outra direção, exceto quando relemos ou revisitamos passagens. Normalmente a ordem de leitura mais comum é da esquerda para a direita, de cima pra baixo, página após página. Este aspecto pode ser, em parte, uma influência de outras mídias, como filme e televisão, em que a escolha do espectador geralmente não é possível. (McCloud, 1993, p.105)

Por enquanto, essas são questões do território dos jogos e outros experimentos. A participação do leitor é uma enorme questão em outras mídias. A forma como a banda desenhada responde a esse aspecto participativo, ou falha na resposta, pode atuar como papel crucial, definindo a função dos comics futuramente. Na BD, os leitores são condicionados, por outras mídias e pela percepção do tempo real na vida cotidiana, a esperar uma progressão linear, uma linha reta do ponto A ao ponto B. Mas seria ela sempre necessária? (*Idem, Ibidem*, p.106)



15. O condicionamento à leitura na ordem descrita, tornam possíveis experiências de linguagem e narrativa, e um número de comentários bem humorados. (McCloud, 1993, p.105)

2. THE PASSE PARTOUT, THE FRAME AND OTHER FRAMES

(...) the passe partout leads to two vistas of knowledge. The effect of framing in relation to space, and the adhesive unification effect it has on the whole – meaning everything else. The concept of passe-partout has also been used in Derrida's book *The Truth In Painting*. (Tornes, 2013, p.14)

“No uso da expressão passe-partout por Derrida, a palavra é relacionada com a idéia daquilo que cerca a arte. Tudo o que estiver dentro da esfera do trabalho de arte vai a influenciar, e com o passe-partout, as influências mais ardentes são as externas. Dessa forma a arte não é real apenas dentro dela mesma, mas se relaciona a tudo ao mesmo tempo, e é exemplificada de forma bela pelo passe-partout.” (Tornes, 2013, p.14, tradução livre)

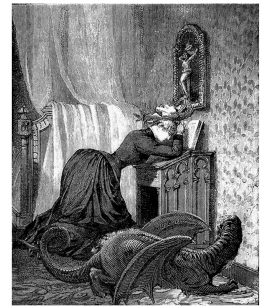
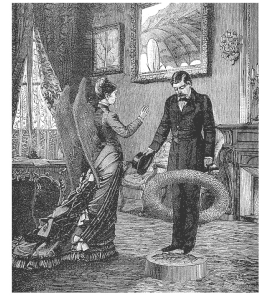
What Derrida means by truth in his book *The Truth in Painting*, is that there isn't any real truth inside the artwork, but only outside. This means that the truth of the work lies in all that which surrounds the work. For the artist it is the process of making the artwork, and for the reader it is the interpretation of it. Let us not forget that the reader is not alone, and that there are usually many readers, each participating in interpretation, and producing difference in truth. (Tornes, 2013, p.15) Its etymology states that it is French and means “pass everywhere”, which comes from *passer* “to pass”, *partout* “everywhere”, *par* “through” and *tout* “all”. We are then left with something like *pass through all and everywhere*, or as mentioned, and better still - pass everywhere. (Tornes, 2013, p.16)

“O *frame* que conhecemos, como aquilo que envolve uma imagem, foi desenvolvido na Renascença. Partindo de forma errante das vistas profundas de peças de altar (que foram encapsuladas por pilares e elementos decorativos arquitetônicos) para a tela, que por direito próprio desenvolveu uma esfera contida. Não era mais tão dependente do espaço exterior do Altar – o quarto físico, mas mais contido como um mundo próprio. De muitas formas, esse espaço era sem limites “ - not only in depth, but also laterally – so that the edges of the picture designated the end of the composition, but not the end of the represented space.” (Arnheim, 1974, p.239). Arnheim coloca aqui que a composição tende a continuar para dentro ou por baixo do *frame*. Dessa forma um corpo, ou um edifício poderia “desaparecer” por dentro do *frame*.” (Tornes, 2013, p.66, tradução livre)

“Ao sermos transportados para a imaginação do espaço negativo, o frame se torna parte da composição. Embora sejamos trazidos para o espaço da imagem pela função do frame, somos também trazidos de volta, e o frame age como uma borda de sobreposição, por onde a imagem ou a superfície continua, não fisicamente, mas psicologicamente. Esse efeito foi trazido á uma espécie de climax no século dezenove com Degas e o seu uso do frame cortando objetos e corpos, e isso realçou a característica do frame e sua habilidade de personificar o que quer que o leitor precise que ele seja - partes de um objeto ou corpo.” (Arnheim, 1974, p. 240, cit. Por Tornes, 2013, p.22, tradução livre)

How can a piece of art, framed by a passé-partout be similar to a sequence of panels constituting a storyline?

Well, we can also find sequence in art. Panels by Hogarth, but also serialized paintings by Monet showing subtle changes of the same motif by the passing of seasons (...). Much of art by artists have a similar style and when the artwork is presented in a gallery it creates a guttural ef-



16. *Week of Kindness*, um “romance em colagem” de Max Ernst, é considerada uma obra prima do séc. XX. Apesar de não apresentar uma história convencional, é perceptível o papel desempenhado pela sequência das imagens. O público é chamado, não apenas a ver, mas a ler a obra. Talvez mais um exemplo de *Closure*, em outras formas. (McCloud. 1993, p.19)

fect also through sequence. Hogarth's prints are of great interest here because they do represent similar features to the passe-partout (fig. 2 and 3). His images were often sequences telling a story, and we can clearly see how he tells the story or gets the message across by leaving something out. But to stick with the theme of the passé-partout as a strictly compositional tool we see that these images were meant to be presented next to each other in a sequence, and therefore create a passe-partout effect in the white borders that surrounded them. (Tornes, 2013, p.17)

2.1. DE VOLTA AO QUADRO

A função principal da arte dos quadrinhos é comunicar idéias e histórias por meio de palavras e imagens no espaço. Para promover a delimitação, “captura ou encapsulamento” desses eventos citados, no fluxo da narrativa, os mesmos precisam ser decompostos, divididos em sequência (“segmentos sequenciados”). Esses “segmentos” são chamados painéis (“panels or frames”), ou quadrinhos. (Eisner. 1985, p.38)

Eisner descreve a banda desenhada como formada por 2 “quadrinhos”, a página como um todo, podendo conter muitos outros “quadrinhos” e os quadros em si, em que ocorre a ação da narrativa. Estes últimos se configuram como “dispositivos de controle na arte sequencial”. Groensteen comenta sobre a definição da “tira” em relação ao quadro e à página:

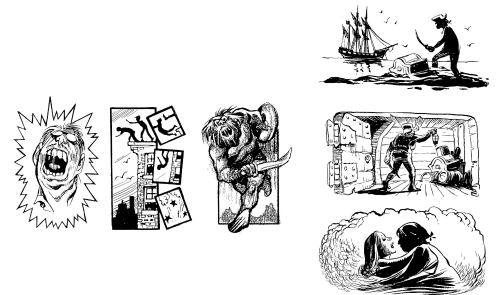
Thus, while the panel and the page are two closed and structured spaces that the eye is pleased to survey and whose contents lend themselves easily to a totalization, the strip, itself, appears like a transit zone, insufficiently homogeneous or isolated to be able to claim a true identity. (...) (The strips) unique function is of the readerly order: indeed, the strip indicates, within the compartmentalized space of the multi-frame, a Reading route, a vectorized trajectory. (Groensteen, 2007, p. 58)

2.1.1. CRIANDO O “QUADRINHO”: CONTÊINER E RECURSO NARRATIVO

A criação do “quadrinho” se inicia com a seleção dos elementos necessários à narração, a decisão de sua perspectiva e da porção dos símbolos ou elementos a serem inclusos. A sua execução envolve as implicações da composição e do alcance narrativo, a partir da emoção ou intuição que compõem o “estilo” do autor. (*Idem, Ibidem*, p.41)

O layout básico dos “quadrinhos” se define por apresentar proporção e formato rígidos. O quadro como contêiner apenas contém a visão do leitor. Um “enquadramento” mais comum nas tiras, em função das exigências de formatos dos jornais. (*Idem, Ibidem*, p.43)

O formato do requadro, ou sua ausência, pode se tornar parte da narrativa, exprimindo informações sobre a dimensão do som, construindo o clima emocional da ação e a atmosfera da página. O objetivo principal do requadro não é o de simular, o que seria um palco, mas ampliar o envolvimento entre leitor e narrativa. O requadro de contenção, fechado, mais convencional, mantém o leitor distanciado, “fora do quadrinho”. Quando modificado de seu formato mais comum, ele convida o leitor a entrar na ação, atraindo-o ou a permite irromper em direção ao quadro. Além disso, ele acrescenta à narrativa um nível intelectual secundário e trabalha com outras dimensões sensoriais. (*Idem, Ibidem*, p.46)



17. “A. The Jagged outline implies an emotionally explosive action. It conveys a state of tension and is related to crisp crackle associated with radio or telephonic transmission of sound. B. The long panel reinforces the illusion of height. The positioning of several square panels emulate a falling motion. C. The illusion of power and threat is displayed by allowing the actor to burst out the confines of the panel. Since the panel border is assumed to be inviolate in a comic page this adds to the sense of unleashed action.” “D. The absence of a panel outline is designed to convey unlimited space. It provides a sense of serenity and supports the narrative by contributing atmosphere to the narrative. E. The ‘panel’ here is actually the doorway. It tells the reader that the actor is confined in a small area within a wider one - the building. It narrates this visually. F. The cloudlike enclosure defines the picture as being a thought, or memory. The action would be read as actually taking place if there were no panel or hard outline.” (Eisner. 1985, p. 46-47)

2.1.4. A FUNÇÃO DA PERSPECTIVA

A perspectiva e a disposição dos elementos respondem ao “fluxo da narrativa e às convenções-padrão de leitura”. Em seguida, têm lugar aspectos como tom, emoção e *timing*. A perspectiva manipula a orientação do leitor para um propósito, de acordo com o plano narrativo do autor. O sentido da história exige que o leitor esteja ciente de onde se encontram os elementos de uma ação dramática, relativamente uns aos outros. (*Idem, Ibidem*, p.88-89)

Um quadro estreito provoca a sensação de encurralamento, confinamento. Já um quadro largo responde por abundância de espaço para movimento ou fuga. O formato do quadro e a perspectiva envolvem sentimentos primitivos, profundamente arraigados; manipulam e produzem estados emocionais no leitor. (*Idem, Ibidem*, p.89-90)

Eisner discorre sobre os efeitos da perspectiva sobre a leitura da narrativa:

In the main comics are a representational art form devoted to the emulation of real experience. The author/artist, therefore, in the pursuit of reality must be constantly concerned with perspective. Often he is confronted with a choice between the ‘design’ or ‘impact’ effect of the page and art versus the needs of the story. I regard this as an inherent problem because the primary task of the comic magazine publisher is to issue a ‘package’ that will be compelling at first glance to the buyer in the bookstore. As a result the integrity of the story telling is compromised. (Eisner. 1985, p.91)



20. The Visitor, história do Espírito publicada pela primeira vez em 13 de fevereiro de 1949, apresenta uma perspectiva frontal, restrita, exigida pela dramaturgia, com o objetivo de enfatizar o senso de “realidade” e impedir que o enredo tenha um caráter de “fantasia”. A conclusão é controlada com cuidado e, quase que apenas, se insinua nos três últimos quadros. Exemplo de disciplina e contenção, necessários para que o final surpresa seja corretamente executado. (Eisner. 1985, p. 91) Na resolução final, sensação de realismo é crucial. Perspectiva é rigorosamente mantida em função do final surpresa. (Eisner. 1985, p. 98)

3. CATEGORIAS DE TRANSIÇÃO

Closure, ocorrendo pela ação deliberada e voluntária do leitor, é o meio principal pelo qual tempo e movimento são simulados pela banda desenhada. Seu efeito possibilita uma intimidade entre criador e leitor, apenas menor do que aquele possível pela palavra escrita. As formas que essa relação pode tomar envolve capacidades artísticas e habilidades, e podem ser separadas em algumas categorias (McCloud, 1993, p.69):

- **momento a momento**, as quais exigem pouco “closure” ou “conclusão”
- **ação para ação**, apresentando um único tema em progressão distinta (*Idem, Ibidem*, p.70);
- **tema para tema**, nas quais se permanece em uma cena ou idéia, com grande envolvimento do leitor na construção do sentido;
- **cena a cena**: em que o raciocínio dedutivo é frequentemente necessário, cobrindo grandes distâncias de tempo e espaço; (*Idem, Ibidem*, p.71)
- **aspecto para aspecto**: nas quais não se aborda o tempo e se percorre uma cena, por diferentes aspectos de um lugar, idéia ou atmosfera;
- **non sequitur**: aquelas que aparentemente não apresentam sequência lógica. (*McCloud*, 1993, p.72).

Is it possible for any sequence of panels to be totally unrelated to each other? (...) No matter how dissimilar one image may be to another, there is a kind of alchemy at work in the space between panels which can help us find meaning or resonance in even the most jarring of combinations. Such transitions may not make “sense” in any traditional way, but still a relationship of some sort will inevitably develop. By creating a sequence with two or more images, we are endowing them with a single overriding identity, and forcing the viewer to consider them as a whole. (*Idem, Ibidem*, p.72)

A categorização de transições é, na realidade, inexata, mas é uma ferramenta pela qual é possível analisar efeitos e técnicas de *storytelling*. (*Idem, Ibidem*, p.74)

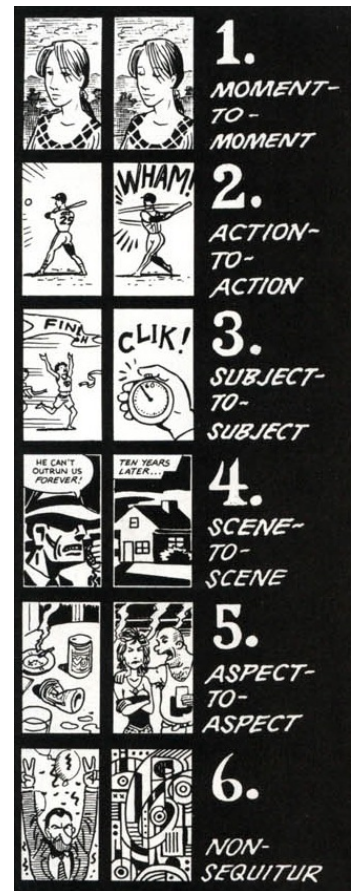
3.1. ANÁLISES QUADRO-A-QUADRO

A maior parte da banda desenhada mais popular nos Estados Unidos emprega técnicas de *storytelling* introduzida por Jack Kirby. Analisando uma edição de 1966 de autoria do artista (com Stan Lee), das 95 transições quadro a quadro, o tipo mais comum é o de ação para ação (*action-to-action*), em um total de 62 transições, 65% do todo. Tema para tema (*subject-to-subject*) somam 19 transições, 20% ao todo. (McCloud, 1993, p.74). Todo o restante envolve transições de cena para cena (*scene-to-scene*), numa porcentagem de 15% da somatória. O foco em transições ação para ação coincide com a percepção comum que temos do trabalho de Jack Kirby. (McCloud, 1993, p.75)

Um apanhado de vários exemplos da banda desenhada americana apresenta essa mesma proporção repetidamente. Porém o mesmo ocorre no trabalho de Hergé, nas histórias de TinTin, apesar dos estilos muito diferentes. (*Idem, Ibidem*, p.75)

Analisando o trabalho de artistas europeus, encontramos resultados similares, apesar de não muito uniformes. (*Idem, Ibidem*, p.76)

Se definirmos as histórias como uma série de eventos, a predominância dos tipos de transição ação para ação e cena para cena então pode ser explicada, visto que descrevem acontecimentos ocorrendo de



21. Categorias de Transição por McCloud. (McCloud, 1993, p.74)

forma eficiente e concisa. As transições momento a momento descrevem ações como as de ação para ação, mas tendem a requerer mais vinhetas para o mesmo efeito, criado no caso com apenas duas. (*Idem, Ibidem*, p.76)

Nas transições aspecto para aspecto nada ocorre, e nas transições non sequitur não se descrevem eventos ou narrativas de qualquer tipo. Parte da Banda Desenhada de caráter experimental, como os primeiros trabalhos iniciais de Art Spiegelman, exploram uma diversidade de transições, embora geralmente a serviço de temas e histórias igualmente radicais. (*Idem, Ibidem*, p.77)

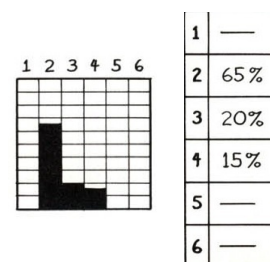
Apesar dos tipos ação para ação e cena para cena apresentarem um storytelling mais direto, observando o trabalho do de artistas orientais, como o japonês Osamu Tezuka, percebemos que uma narrativa direta e clara, com transições ação para ação dominando, mas em menor grau. Transições tema a tema estão quase em mesmo número e se apresentam com quase a mesma frequência. Transições momento a momento representam 4% do total, em um contraste com a tradição ocidental de Kirby e Hergé. Surpreendentemente, a presença da transição aspecto a aspecto é substancial no trabalho de Tezuka, raramente presente no ocidente. (*Idem, Ibidem*, p.77)

Transições aspecto para aspecto são parte integral da banda desenhada popular japonesa desde o início. Normalmente utilizadas para estabelecer a o “estado de espírito” ou a “sensação ambiente” (“*mood or a sense of place*” nas palavras de McCloud), essas contemplativas combinações parecem paralisar o tempo. A sequência aqui parece menos importante do que em outras transições. No lugar de atuar como uma ponte entre momentos separados, o leitor aqui precisa construir um único momento utilizando fragmentos dispersos. (*Idem, Ibidem*, p.79)

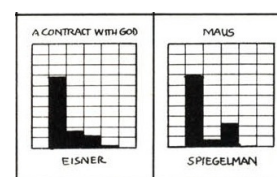
O trabalho de muitos artistas japoneses apresenta proporções similares às de Tezuka, com alta incidência do quinto tipo de transição. Dentre os fatores que explicam essa ocorrência, estão a duração: a maioria da banda desenhada japonesa consiste em uma antologia de muitos títulos, sem grande preocupação com a síntese na comunicação. Ao serem reunidos, os aspectos individuais se desenvolvem por muitas páginas. Um número de muitas vinhetas podem ser responsáveis por descrever um movimento lentamente, como no cinema, e desenvolver o “clima” ou a “sensação ambiente” de uma cena. Mas este não é o único ou o mais importante fator ao se comparar ocidente e oriente. (*Idem, Ibidem*, p.80)

A arte e a literatura ocidental têm a tendência de não divagar demasiadamente, sendo uma cultura talvez orientada por objetivos. Já o oriente tem uma rica tradição em trabalhos de arte cíclicos ou labirínticos. A banda desenhada japonesa herda “essa tradição, enfatizando mais o estar lá do que o chegar lá”. Por essas e outras técnicas, a BD japonesa oferece uma visão muito diferente da americana ou da ocidental. No Japão, mais do que em qualquer outro lugar, os comics são uma arte de intervalos. (*Idem, Ibidem*, p.81)

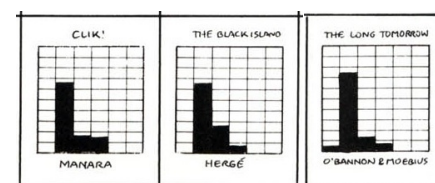
Uma análise dos tipos de transição mais usados em albums ilustrados poderia gerar conclusões interessantes sobre os efeitos na narrativa e temporalidade.



22. Porcentagem da ocorrência dos tipos de transição no trabalho, em questão, de Jack Kirby, relativa aos números da figura 21.



23. Ocorrência de transições em exemplos da banda desenhada americana.



24. Ocorrência de transições em exemplos da banda desenhada europeia, novamente demonstrando a constante presença do tipo ação-para-ação.

3.2. VARIAÇÕES DE ESTILO E EFEITOS

What kind of images are we looking at when we are dealing with the graphic narrative? In *Iconology, Image, Text, Ideology* we can find a branch of divisions putting the image into categories that in one way or the other “designates a type of imagery central to the discourse of some intellectual discipline” (Mitchell, 1986, p. 10). These are graphic, optical, perceptual, mental and verbal images. Not all of them affect our concerns of the gutter, but I would argue that the first four are more than adequate in the endeavour at hand. (Tornes, 2013, p. 4, citando Mitchell)

Os vários estilos de ilustração, icônicos e não icônicos, têm a característica de afetar o “efeito de *closure*”. No caso dos cartuns, como já existem como conceito para o leitor, tendem a exprimir idéias que fluem mais facilmente entre as vinhetas de modo ininterrupto (McCloud, 1993, p.89).

Imagens de natureza realista promovem um efeito, a princípio, mais ruidoso, entrecortado. Existe aqui um foco na existência visual que não nos transmite facilmente para o campo das idéias. O que parecia antes uma série contínua de momentos, torna-se uma série com aspecto de imagens congeladas ou estáticas. Ainda assim, segundo McCloud, esses são aspectos muito subjetivos. (*Idem, Ibidem*, p.91)

Quanto mais a arte na banda desenhada se aproxima da abstração, ou do plano das figuras, das imagens, o “efeito de closure” se torna mais difícil de atingir por diferentes razões. “São as propriedades de unificação do desenho” que nos tornam mais conscientes da página como um todo, no lugar dos componentes individuais, os painéis. A similaridade e síntese visual do design é o que nos conscientiza, e não suas vinhetas. (*Idem, Ibidem*, p.91)

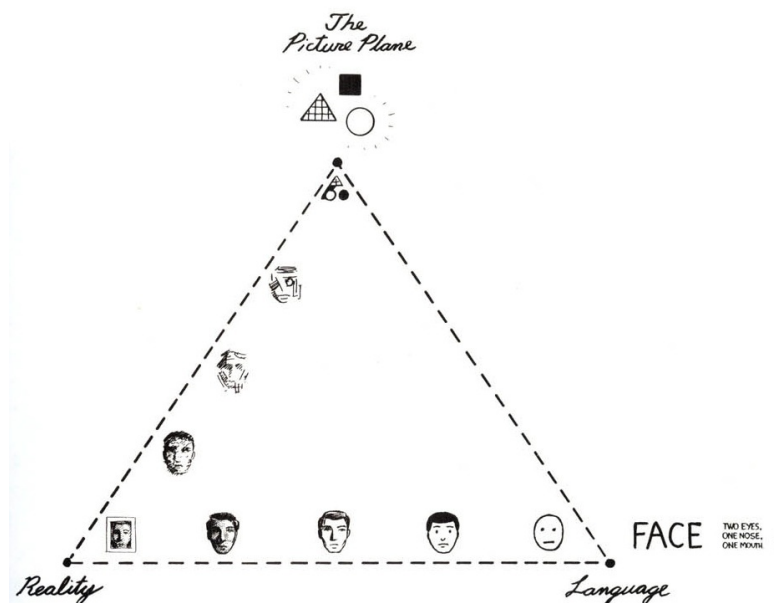
Podemos dizer que se os leitores se tornam mais conscientes da arte em um trabalho, o efeito de closure exige mais esforço. A participação do leitor na imaginação ou co-criação pode ser o objetivo, sendo ainda assim uma questão de gosto ou objetivo pessoal. (*Idem, Ibidem*, p.91)

Ao comparar imagens de natureza realista à fotografia, vale citar Perry Nodelman; ao discorrer sobre álbuns ilustrados, o autor faz interessantes considerações sobre efeitos na representação do tempo e narrativa. Citando Roland Barthes, em *Responsability of Forms*, o autor escreve:

the single photograph is very rarely (i.e. with great difficulty) comical, contrary to the drawing; the comic requires movement, i.e. repetition (which is readily obtained in the cinema) or typification (which is possible in drawing), these two “connotations” being denied to the photograph (Nodelman, 1988, p. 158)



25. Variações nos estilos de ilustração e sua influência no “efeito de *closure*”



26. (...) the área described by these 3 vertices – “reality”, language and the picture plane - represents the total pictorial vocabulary of comics or of any of the visual arts. (McCloud, 1993, pag.51)

Não apenas o traço “cômico” requer o movimento ou um caráter típico. Na verdade, como é sugerido em suas discussões sobre o cartoon, Perry Nodelman coloca que qualquer story-telling visual o requer, o que justifica o predomínio do cartoon na arte dos picturebooks, até mesmo naqueles não cômicos. Mas enquanto as imagens individuais em um álbum infantil podem, ao contrário da maioria das fotografias, transmitir informação narrativa através de distorções expressivas e traços típicos do cartoon, nenhuma delas pode retratar movimento efetivo - nem a “repetição” (geradora da banda desenhada) a qual Barthes se refere, nem a série de ações cambiantes que constroem um enredo narrativo. (Nodelman, 1988, p. 158-159)

Voltando à McCloud, o autor ainda coloca que, na banda desenhada em preto e branco, as idéias por detrás da arte são comunicadas de forma mais direta. O sentido transcende a forma, e a arte está mais próxima da linguagem: “In black and white, the ideas behind the art are communicated more directly. Meaning transcends form. Art approaches language.” (*Idem, Ibidem*, p.192)

O estilo da ilustração no álbum ilustrado também exerce influência sobre a mensagem e narrativa, os gaps de imagem-texto, do virar de páginas e até podemos dizer sobre a temporalidade.

3.2.1. OMISSÃO COMO COMUNICAÇÃO (RELAÇÕES DE FIGURA E FUNDO)



27. (A) “The Great Wall off Kanag’awa” - Hokusai (c.1829); ao observar a imagem de ponta-cabeça, percebemos a outra “onda” de espaço negativo, o yin yang da natureza (B) “The Big N” - Al Held (C) “Figure” - Pablo Picasso (1948)

Elementos omitidos de um trabalho de arte são parte desse, assim como aqueles incluídos. Essa idéia tem sido uma especialidade do Oriente há centenas de anos, representando nas artes gráficas um foco maior na relação figura e fundo.

Assim, como nos últimos séculos, influências culturais ocidentais atingiram o Oriente, idéias africanas e orientais de fragmentação e ritmo influenciaram o Ocidente. Nas artes visuais, o impacto dessas idéias foi poderoso e duradouro. A ênfase tradicional da arte ocidental de priorizar temas em primeiro plano e tons contínuos deu lugar à fragmentação e a uma nova compreensão do plano da imagem. (McCloud, 1993, p.82, 83)

Dentro de uma vinheta, a relação entre imagens de fundo e de personagem pode gerar novas possíveis leituras. Na banda desenhada, os fundos são uma forma de mostrar emoções e idéias invisíveis, modificando a leitura dos estados interiores ou sentimentos dos personagens, mesmo com pouca ou nenhuma distorção destes personagens.

Algumas imagens de plano de fundo podem ter um efeito fisiológico no leitor, atribuído não a ele mesmo, mas aos protagonistas com os quais se identifica. Em uma história direcionada à caracterização, ou ao desenvolvimento da personalidade de um personagem, pode não haver muito o que apresentar externamente. A paisagem se torna, então, uma representação da mente desse protagonista. (*Idem, Ibidem*, p.132)

Esse recurso é muito recorrente na banda desenhada colorida europeia e pela banda desenhada romântica japonesa, com efeitos expressionistas para quase toda emoção imaginável. Expressionismo e cinestética, são efeitos distorcíveis em sua própria natureza. A possibilidade de obscurecer um assunto e a falta de clareza podem estimular a participação e o envolvimento do leitor, muitas vezes objetivos do autor. Ao utilizarem esse efeito, os criadores fazem uso da ambientação das cenas e principalmente da palavra, com o intuito de tornarem a mensagem mais clara. (*Idem, Ibidem*, p.133)

4. RELAÇÕES DE PALAVRA E IMAGEM

What I find very interesting is that so many half illiterate can read the comics because they are combined with images. This combination is apparently much easier than either only images or only texts. (Gombrich, 1996, 66-69-106-109, cit. por Carrier, 2000, p.69)

A interação palavra-imagem vêm sendo desenvolvida desde os anos 50 pelos modernos artistas dos quadrinhos, criando, segundo Eisner, um híbrido bem sucedido de ilustração e prosa. Os processos psicológicos dessa compreensão palavra e imagem são análogos. E as estruturas de ilustração e prosa, similares. (Eisner. 1985, p.8)

Eisner citando as palavras de Tom Wolf na *Harvard Educational Review* (agosto de 1977):

The format of the comic book presents a montage of both word and image, and the reader is thus required to exercise both visual and verbal interpretive skills. The regimes of art (eg. perspective, symmetry, brush stroke) and the regimens of literature (eg. grammar, plot syntax) become superimposed upon each other. The reading of the comic book is an act of both aesthetic perception and intellectual pursuit. (*Idem, Ibidem*, p.8)

Os processos psicológicos dessa compreensão palavra e imagem são análogos. E as estruturas de ilustração e prosa, similares. (*Idem, Ibidem*, p.8) "Comics' deal with two major communicating devices, words and images." (Eisner. 1985, p.13) Segundo Eisner, a separação tem sua importância visto que "in the modern world of communication they are treated as independent disciplines ". Palavras e imagens advêm de uma única origem e na habilidade do seu emprego se dá a potência expressiva do meio. Esse tipo de mistura, de duas formas distintas, não é novidade. Experimentos de justaposição existem desde tempos mais antigos. (*Idem, Ibidem*, p.13)

As primeiras narrações em tapeçarias, frisos ou hieróglifos faziam registros de eventos ou buscavam o reforço de mitos; expressavam-se para um grande público. Na Idade Média, a arte sequencial tinha como objetivo a narração de episódios edificantes, histórias religiosas rasas, sem grande profundidade em discussão ou nuance para um público de pouca educação formal. "Those readers who sought greater sophistication of subject and greater subtlety and complexity of narrative could find it more easily by learning how to read words." (Eisner. 1985, p.138)

The relentless growth of communications technology since the dawn of man's intellectual history has served to universalize images of common human experience. Their employment in repetitive glyphs (later distilled into letters for language) makes them a code allowing memorization and deciphering. Perhaps the most obvious demonstration of this is in Egyptian hieroglyphics." (...) "Formal or organized recorded human communication began as visual communication. (Eisner. 1985, p. 100-101-103)

Inscrições e enunciados de pessoas retratadas em pinturas medievais foram abandonadas após o século XVI. A partir daí, esforços para expressar enunciados, além da decoração ou produção de retratos, não ultrapassavam expressões faciais, posturas e cenários simbólicos. (Eisner. 1985, p.13)



28. A execução do diálogo influencia a "leitura" e orienta o leitor na medida em que o autor pretenda que o mesmo soe. Representa uma emoção e modifica a imagem. (O efeito de terror, violência (sangue) e ódio provoca o envolvimento direto do texto) (Eisner. 1985, p.12)

O trabalho com inscrições reapareceu em panfletos e publicações populares do séc. XVIII. A busca pela criação de uma *Gestalt*, uma linguagem, um meio para expressão de pensamentos, sons, ações, idéias, dispostos em sequência e divididos por quadros, levou à ampliação do potencial da imagem simples. Desenvolveu-se assim, através desse processo, a moderna forma artística da banda desenhada, chamada pelos franceses de bande dessinée. (*Idem, Ibidem*, p.13)

4.1. LETRAS COMO IMAGENS: ENQUADRANDO A FALA

Citando Eisner, em relação à execução de pictogramas, símbolos, caligrafia: “There is here a certain similarity to the modern comic strip if one considers the effect the cartoonist’s style has upon the character of the total product.” Ainda em relação à caligrafia: “(...) In comic art, the addition of style and the subtle application of weight, emphasis and delineation combine to evoke beauty and message (...) Letters of a written alphabet, when written in a singular style, contribute to meaning. This is not unlike the spoken word, which is affected by the changes of inflection and sound level.” (*Idem, Ibidem*, p.14)

Para Umberto Eco, o elemento fundamental da linguagem da banda desenhada é o balão de diálogos, que de acordo com as frequentes tradições significa “manifestação falada”. (Eco, 1984, p.170) Mas no caso da vida psicológica dos personagens, o balão pode desempenhar funções mais internas. (Perrone, 2014, p. 82, citando Eco, 1984, p. 170)

Nos *comics*, o balão é um recurso extremo, apresentando o papel de captar e tornar visível o som, elemento não palpável. A disposição dos balões de fala, sua posição em relação aos outros balões, à ação e ao emissor, adiciona à marcação do tempo. São “disciplinares”, educacionais, visto que necessitam da participação do leitor. A sua sequência de leitura corresponde à ordem de fala. “They address our subliminal understanding of the duration of speech.” (*Idem, Ibidem*, p.26)

Assim como seu uso, também se amplia sua função, passando a acrescentar significado e transmitir característica de som à narrativa. O *lettering* exprime a natureza e emoção da fala, um efeito da personalidade (estilo) do artista e da personagem. O estilo de letra de uma língua estrangeira, entre outros recursos similares amplia o nível sonoro e a dimensão de um personagem. Tipos mecânicos foram utilizados para “conferir dignidade à tira”, mas, apesar de sua “autoridade inerente”, seu aspecto “mecânico” interfere na personalidade da arte à mão livre e seu uso tem efeito também sobre a “mensagem”. (*Idem, Ibidem*, p.27)

Talvez possamos aqui pontuar que também nos álbuns ilustrados a escolha da tipografia ou *lettering* têm influência na expressão do sentimento. Muitas vezes nos álbuns, os *gaps* de palavra e imagem são maiores (ou talvez envolvam maior interatividade) o que pode envolver uma maior influência do aspecto formal das letras.



29. Early cave drawings are an example of written communication using familiar images; Later, Egyptian friezes developed this further; finally, the Egyptian Hieroglyphics codified the images into repeatable symbols to form a useable written language. (Eisner. 1985, p.101)

4.2. IMAGENS, PALAVRAS E PANTOMIMA

A codificação, nas mãos do artista, é como um alfabeto expressando contexto e criando interação emocional. Compreendendo e fazendo uso hábil da anatomia da expressão, é possível expor histórias com sentido mais profundo, exprimindo emoções humanas mais complexas. Aqui, o potencial expressivo do artista é mais nítido. Isso define o que podemos chamar “the art of graphic story-telling”. (*Idem, Ibidem*, p.16)

Segundo McCloud, imagens podem induzir sentimentos fortes, mas apresentam a falta de especificidade das palavras. Estas últimas, apesar de mais específicas, carecem da carga emocional imediata das imagens, enquanto se limitam a um efeito gradual cumulativo. (McCloud, 1993, p.135)

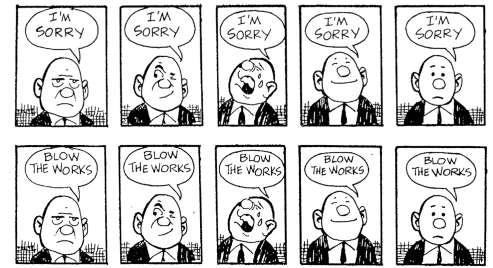
A combinação palavra e imagem possibilita a expressão de uma grande diversidade de experiências humanas. Por essa razão, dentre outros potenciais, o autor coloca, de forma semelhante a Eisner, que a banda desenhada é fortemente identificada com o conceito de arte do storytelling. “As a result - and despite its many other potential uses - comics have become firmly identified with the art of storytelling.” (*Idem, Ibidem*, p.152)

Visual graphics are intended to support the narrative flow by appealing to the viewer expectations, as well as by functioning as a character that has, at least, two main functions: first, to work as an anaphora, this is to repeat what the story has shown so far in order to remind the audience of the most meaningful facts. Second, graphic information becomes the sustenance of information yet to be worked out and works as an engine that moves the characters to react in a particular way (since they are also interpreting the data) and to take specific actions. (Madrid, 2013, p. 128)

A postura serve de suporte ao diálogo, expressa nuances, impulsiona história e comunica a mensagem. Segundo Eisner, na banda desenhada, a postura do corpo e gesto tem superioridade sobre o texto. A forma de emprego das imagens muda e define o sentido que se objetiva com as palavras. Em função da relevância dessas imagens, relativa à experiência do leitor, podem provocar nuances emotivas e tornar audível a voz falada. Em especial, o rosto dá sentido à palavra escrita, atuando como um advérbio da postura ou gesto do corpo, sendo a parte com a qual o leitor tem mais familiaridade. (Eisner, 1985, p.103-111)

“The use of expressive anatomy in the absence of words is less demanding because the latitude for the art is wider. Where the words have a depth of meaning and nuance, the task is more difficult.” (*Idem, Ibidem*, p.111)

Supported by what has been explained so far, it can be said that visualized data that came from novels serves either the purpose of reminding the reader of important information that the plot needs in order to be understood or it shows the pieces that must be connected according to the logic of the narrative universe shown by the novel to solve the conflict. If the graphic information shown is not really useful for the characters' actions, it should not appear at all. However it's not necessarily compulsory to get rid of this graphics since some of them are meant only to create a visual environment. But even when the graphic is intended to act as an ornament it must support the story. (Madrid, 2013, p. 129)



30. “Here is a demonstration of the effect of a commonly understood set of facial postures which give meaning to a parallel set of statements. The intention is to display the application of facial expressions as a vocabulary.” (Eisner, 1985, p. 110)

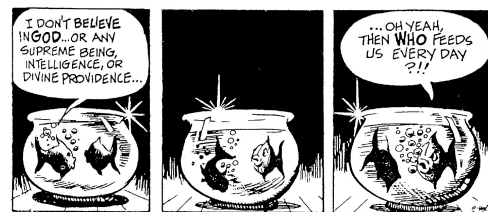
McCloud também descreve sobre a relação de palavras e imagens de forma semelhante. Sob o viés das palavras, segundo o autor, no momento em que essas concentram o sentido numa sequência, as imagens têm campo para desenvolver ou explorar o sentido - “(...) if the words lock the “meaning” of a sequence, then the pictures can really take off.” (McCloud, 1993, p.159)

Da mesma forma, se a imagem carrega “o peso da clareza”, as palavras se tornam livres para explorar um campo de sentido mais amplo - “when pictures carry the weight of clarity in a scene, they free words to explore a wider area.” Se uma cena descreve tudo o que necessário comunicar, a latitude para o desenvolvimento do texto cresce enormemente. (*Idem, Ibidem*, 157-158)

Nos álbuns ilustrados os gaps de palavra e imagem são geralmente maiores, em comparação com a banda desenhada. Sendo assim, o espaço de interação com o leitor também se amplia, sendo maior sua participação e criação, diante da obra. Por lidar também geralmente com uma variação maior de faixa etária (de crianças a adultos) o leque de possíveis sentidos que podem emergir também é mais amplo, apresentando uma abertura de maiores possibilidades criativas.

A adaptação de uma obra literária para uma narrativa gráfica é, segundo Eisner, um clássico exemplo da situação entre escritor e artista. Este deve optar inicialmente sobre como contribuir, tornando visual, de forma submissa, o que há na mente do escritor, ou “embarcar nas palavras do autor rumo a um mar visual mapeado por ele mesmo.” (Eisner, 1985, p.112)

A escrita para quadrinhos cria a ordem narrativa em uma história e está mais próxima da escrita teatral. “In sequential art the two functions (writing and image making) are irrevocably interwoven. Sequential art is the act of weaving a fabric.” Na relação entre escritor e artista, entre palavra e imagem, ocorre a primazia da escrita. Segundo Eisner, a escrita (ou o escritor) deve deter o controle. Na unificação de ambas, porém os elementos gráficos passam a dominar, pois o produto final deve ser lido como um visual total. (*Idem, Ibidem*, p.122-127)



31. Exemplo de interdependência de palavras (texto) e imagem (arte). No caso, a arte sem o texto não teria sentido. O artista aqui também “escreve”. A pausa programada (timing), que ocorre pelo uso do quadro sem palavras, adiciona peso e força ao fim da piada. O destaque às palavras ACREDITO, DEUS e QUEM, confere disciplina e som ao “ouvido interior” do leitor. Se pede ao mesmo que complete (ou “ouça”) o som internamente. “This is an aspect of ‘writing’ especially adaptable to comics. The ‘control’ of the reader’s ear is vital if the meaning and intent of dialogue is to remain as the writer intended it.” (Eisner, 1985, p. 124-125)



32. Nesse exemplo, palavras de Shakespeare são mantidas intactas e o solilóquio é distribuído pelo artista com a intenção de fundir significativamente palavra, imagem e timing. Dessa forma, as pausas necessárias devem ser fornecidas ao leitor. O artista aqui atua como ator, dando sentido pessoal aos versos. (Eisner, 1985, p. 113)

4.3. RELAÇÕES DE PALAVRA E IMAGEM - CATEGORIAS

São virtualmente ilimitadas as formas de combinação palavra e imagem na Banda Desenhada, e podem ser separadas em diferentes categorias (McCloud, 1993, p. 152-155):

Word Specific ou combinações específicas de palavra: imagens ilustram, mas não acrescentam significativamente a um texto, em grande parte, completo. De forma grosseira, o texto expressa toda, ou quase toda, a mensagem.

Picture Specific ou combinações específicas de imagem: palavras acrescentam, pouco mais do que uma trilha sonora, a uma seqüência visualmente descrita. Grosso modo, imagem exprime (quase) o todo da mensagem.

Duo - Specific, duo ou duplamente específicas: a mesma mensagem é expressa por palavras e imagens.

Additive ou aditivas: palavras ampliam ou elaboram o sentido da imagem, ou vice-versa.

In Parallel ou em paralelo: palavras e imagens seguem direções de sentido diferentes, sem intersecção.

Montage ou montagem: palavras formam parte integral da figura.

Interdependent ou interdependentes: constituem o tipo mais comum, no qual juntas, palavras e imagens transmitem uma mensagem, ou idéia, que não poderiam transmitir isoladamente. Representam um balanço nem sempre igual, e o peso, força ou importância pode prevalecer em qualquer dos lados numa escala entre ambos. Quanto mais é descrito com palavras, mais as imagens podem estar livres para explorar outros sentidos, e vice-versa.

Nas melhores criações de banda desenhada, palavras e imagens dividem o papel de liderar a transmissão da mensagem. Com papéis definidos e apoio mútuo de ambas as partes, o balanço é possível e o meio pode corresponder a qualquer forma de arte com a qual se compara ou se inspira. (*Idem, Ibidem*, p. 156)

Podemos citar aqui o termo *anchorage*, definido por Barthes:

In their collaborative project *We Interrupt the Programme*, Ian Noble and Russell Bestley note the term 'anchorage', defined by Roland Barthes, that denotes the juxtaposition of the 'open text' of the image with specific words in order to 'close down' the meaning of the image — effectively, to 'anchor' it within a fixed meaning. (...) This, essentially, is the purpose of the image as metaphor/condensation of the theme, and it relies on shared cultural understanding, on 'fixity of meaning...as Gérard Mermoz has said "the semantic specificity of the text" (...) (Thornton, p. 50, citando Noble and Bestley, 2001, p. 3-7.)



33. As sete categorias de palavra e imagem, na ordem em que aparecem no texto, por McCloud (cada quadro, uma categoria) (McCloud, 2006, p. 130)

In *Mythologies* (1957), Roland Barthes explains how the juxtaposition of words and images can transform the initial message, either by reinforcing it (the image and text restating each other, a notion he defined as *anchorage*) or by bringing a second reading to it by the juxtaposition of a word and an image that do not directly relate to each other. This latter process, called *relay*, is the one used by the painter René Magritte in his series *The Key of Dreams*. He depicted a grid of everyday objects with what seems to be a description written under the each of them: a closer look tells us that they do not quite match: a leather bag is captioned '*the sky*' and a swiss knife '*the bird*'. Despite their arbitrary disposition, we are led to seek a possible association between the word and the image. (Noble e Bestley, 2011, p. 178)

Já relativamente ao álbum ilustrado, Nicolajeva e Scott, assim como David Lewis (p.42), citam Joanne Golden, em que, em suas colocações de narrativas visuais verbais, discute alguns tipos de relação. É interessante observar a semelhança com as categorias de McCloud, relativa à banda desenhada:

- a) the text and pictures are symmetrical (creating a redundancy)
- b) the text depends on pictures for clarification
- c) illustration enhances, elaborates text
- d) the text carries primary narrative, illustration is selective
- e) the illustration carries primary narrative, the text is selective

As autoras valorizam a classificação de Golden como um importante ponto de partida, mas acreditam que o espectro é mais amplo, e que são necessárias mais categorias para descrever a variedade de relações entre palavras e imagens. (Nicolajeva e Scott, 2001, p. 6-7-8)

Citando Joseph Schwacz, Nicolajeva e Scott apresentam mais uma lista de formas de cooperação entre palavra e imagem, assim como, novamente, Lewis também coloca algumas outras categorias de interação, citando Denise Agosto (p.40).

Apesar de constituir um campo de pesquisa muito interessante, as relações entre palavra e imagem acabaram por não ser parte do foco principal do presente projeto, sendo que este se limita aos seus aspectos relativos à temporalidade e narrativa. Ainda assim, mantêm-se como uma área rica para futuros estudos.

4.4. O DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA

A narração em sua profundidade, está sujeita às limitações do espaço e do veículo, que ditam o alcance de uma história. O diálogo, que dá voz ao pensamento, tem o efeito de dar significado à ação. O texto, como introdução de uma sequência ou entre quadros, tem seu emprego na marcação do tempo de sua passagem e nas mudanças de locação. "In this connection, perhaps the most useful (and most used) word in comics is "MEANWHILE." É interessante perceber a relação do uso do termo (em português "ENQUANTO ISSO") com a categoria de transição "**scene-to-scene**", (ou "cena a cena") definida por McCloud.

Na banda desenhada, as próprias palavras ("letreiramento" ou lettering) fazem parte da forma. Segundo Eisner, a "arte sequencial" define uma imagem como "visual", ou como "ilustração". Por "visual", se entende uma série, ou sequência de imagens, que substitui uma passagem, a princípio, apenas descrita por palavras. "Ilustração" (segundo o autor, como encontramos nos livros didáticos) é aquela que reforça uma pas-

Annoyed, the man
slapped the fly on
his bald head with
his open palm



AN ILLUSTRATION



A VISUAL

34. A diferença entre imagem "visual" e "ilustrada" por Eisner (Eisner, 1985, p. 150)



35. Omission of text -The artist should be free to omit dialogue or narrative that can clearly be demonstrated visually. (Eisner, 1985, p.132)

sagem de descrição. Apenas repete o texto escrito. Novamente, segundo o autor, o artista da BD é antes um “visualizador” e não apenas um ilustrador. Podemos fazer aqui mais um paralelo com as relações e possibilidades de palavra e imagem feitas por McCloud, sendo que imagens “ilustrativas” envolveriam as categorias *word specific*, *duo-specific*, e *additive*, enquanto imagens “visuais” poderiam ser categorizadas por *picture specific*. (Eisner, 1985, p.127-150)

O “visual” trabalha como forma pura de design sequencial, pois ao lidar com a narração, busca o emprego de uma mistura de letras e imagens como linguagem. Ao ser “decomposta”, são aplicadas a seu enredo as limitações de espaço e tecnologia do veículo. O tamanho da página, o número de páginas, a reprodução e as cores influenciam a “decomposição”. (Idem, *Ibidem*, p.128)

É interessante pontuar aqui a colocação que Nicolajeva e Scott fazem sobre a representação do tempo em álbuns ilustrados considerados “complementares” (talvez menos importantes), utilizando o termo “ilustrar” para essas relações de palavra e imagem em que essa representação é redundante. (Nicolajeva e Scott, 2001, p.171)

Na relação entre artista e escritor, Eisner é a favor da predominância do artista, não de libertá-lo da obrigação de estar a serviço da história criada pelo escritor, mas para que a “liberdade” envolva um desafio maior - o de implicar o emprego ou elaboração de “um elenco mais amplo de recursos visuais e de inovação na composição”, contribuindo para a “escrita”. Em qualquer relação ideal escritor/artista, este último deve aceitar a responsabilidade de omitir e acrescentar. Ele deve ter a liberdade de omissão de um diálogo ou narrativa, que possa ser expressa visualmente de forma clara. “In any event, in any ideal scriptwriter-artist relationship the artist must assume the burden of two major freedoms, omission and addition.” Da mesma forma, ele deve ter liberdade para prolongar uma sequência de quadros, criando um *timing* que dê força à intenção primeira do roteiro. (Eisner, 1985, p. 132-133)

O Álbum Ilustrado também apresenta um desafio e oportunidade no tratamento da espacialidade e temporalidade. Essa área, que Perry Nodelman chama de “Chronotope” (noção literária introduzida por Mikhail Bakhtim implicando uma entidade de relações temporais e espaciais expressas em um texto) ilustra de forma excelente a relação entre palavras e imagens preenchendo suas respectivas lacunas, ou em exemplos de maior significado e importância, compensando as insuficiências próprias de cada uma. (Nicolajeva e Scott, 2001, p. 139-171)

“Sophie Linden enuncia quatro possíveis contextos, a propósito da organização dos elementos - texto e imagem - na página, a “dissociação”; a “associação”; a “compartimentação” e a “conjunção” (Rocha, Jorge e Afonso, 2015, p.297, citando Linden, 2006, p. 68-69)

Ainda no contexto dos álbuns ilustrados:

Barbara Neczyk refere os conceitos de “narrativa paralela” e “narrativa interdependente”, a propósito das interações que podem ser estabelecidas entre texto e imagem no livro infantil (Neczyk, 2007, p. 74) . No primeiro caso: “narrativa paralela”, a autora aponta o facto do texto e imagem afirmarem a mesma ideia, transmitindo-a apenas de maneira diferente, portanto o texto não depende das ilustrações para transmitir a mensagem (idem, p. 74). No entanto, pode também ocorrer que “as imagens amplifiquem o significado das palavras, e as palavras expandam a apreensão da imagem”, existindo uma interação em que texto e imagem são indispensáveis para o desenrolar da narrativa, dependendo um do outro (idem, p. 76). Nesse caso, estamos perante a “narrativa interdependente” (idem, p. 77). (Rocha, Jorge e Afonso, 2015, p. 300)



36. O acréscimo de dois quadros realça o drama, criando um elemento de ‘timing’. A visualização da morte, se dá, pela divisão do diálogo do homem em agonia. A eliminação da narrativa contribuiu para o fluxo da leitura, sem interrupção. A narrativa aqui é feita pelo artista. (Eisner. 1985, p. 133)

As relações de peso ou força podem também aqui ser observadas, sendo que, da mesma forma, a repetição da informação, de maneira redundante, enfraquece em geral o impacto da mensagem. Essas mesmas relações também influenciam a ordem ou direção de leitura das imagens, além da sua interpretação. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 146-161)

Para Barbara Neczyk, a imagem e o texto possuem “potencialidades e fraquezas” e no livro infantil ilustrado surge a oportunidade de se complementarem compensando a insuficiência uma da outra (Neczyk, 2007, p. 133).

5. FRAMES, VINHETAS OU MOLDURAS DE TEMPO

O tempo, fenômeno da duração e de sua vivência, é dimensão essencial da arte sequencial.

The phenomenon of duration and its experience-commonly referred to as 'time'-is a dimension integral to sequential art. In the universe of human consciousness time combines with space and sound in a setting of interdependence wherein conceptions, actions, motions and movement have a meaning and are measured by our perception of their relationship to each other. (Eisner, 1985, p. 25)

Na banda desenhada, a medição do tempo é um elemento estrutural imprescindível. A habilidade de expressão do tempo define a eficácia de uma narrativa visual. Essa dimensão da compreensão humana, nos torna hábeis a reconhecer, compartilhar emocionalmente surpresa, humor, terror e todo espectro de nossa experiência. "At the heart of the sequential deployment of images intending to convey time is the commonality of its perception." (Eisner, 1985, p. 26)

Para a expressão do *timing* - "(...) which is the manipulation of the elements of time to achieve a specific message or emotion (...)" - os painéis são um elemento fundamental. A banda desenhada se aproxima da realidade quando o tempo e o *timing* são compostos ativos da criação. Nas artes gráficas a experiência de ritmo ou "cadência" se expressa por ilusões e símbolos de sua ordem; enquanto na música, ou em outras formas de comunicação auditivas, o uso se constrói por extensões reais de tempo. (*Idem, Ibidem*, p. 26)

No vocabulário musical, os diferentes valores de silêncio – contados em batidas – têm recebido nomes; pode-se arriscar uma analogia entre as sarjetas nos quadrinhos e, respectivamente, a sícope (que é, para nós, a sarjeta entre-imagens), a semipausa (as sarjetas entre-tiras), a pausa (as entre-páginas). Então, quando os layouts mais ou menos regulares se pautam por uma divisão canônica em tiras, a leitura de um quadrinho obedece a um ritmo natural, um fôlego permitido pelo discreto aparato de enunciação, que, de maneira descontínua, é construído por tiras em uma página. Ao buscar uma comparação com a esfera musical, pode ser dito que a tira pode funcionar como uma medida – mas uma medida irregular, dado que a duração dos requadros não é constante. (Groensteen, 2007, p. 61, cit. por Neto, 2014, p.66)

Em adição ao fator da duração do tempo, podemos discorrer sobre "velocidade":

By "speed" we mean the relationship between a temporal dimension and a spatial dimension (so many meters per second, so many seconds per meter): the speed of a narrative will be defined by the relationship between a duration (that of the story, measured in seconds, minutes, hours, days, months and years) and a length (that of text, measured in lines and in pages)" (Gennette, 1980, p. 88)

5.1. ENQUADRANDO O TEMPO

“Albert Einstein in his Special Theory (Relativity) states that time is not absolute but relative to the position of the observer.” (Eisner, 1985, p. 28)

O quadro, na banda desenhada, faz desse postulado real. Enquadrar ou emoldurar a ação “define seu perímetro” e a posição do leitor em relação à cena, apontando a duração do evento e dessa forma “comunicando” o tempo. O transcorrer da temporalidade não se expressa pelo “quadrinho per se” apenas, como se percebe analisando uma sequência de quadros em branco. O quadro atua como um catalisador da imagem. Símbolos, imagens, balões, constroem o enunciado. Em certas ocasiões, mesmo sem contorno, o efeito se mantém. A ação em quadrinhos separa cenas e atos como pontuação. Estabelecida e em sequência, a caixa, o painel, se transformam no critério de julgamento da ilusão de tempo. (*Idem, Ibidem*, p.28)

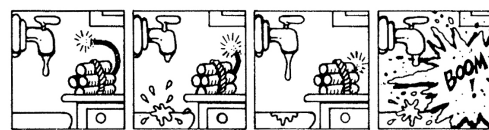
Podemos fazer aqui uma pequena comparação entre os limites do quadro na BD e os limites da página no álbum ilustrado, como ocorre talvez na maioria desses casos. Nesse sentido, a própria página funciona como elemento temporal, e o seu movimento garante outra relação de sentido e tempo, com efeitos diferenciados na leitura da narrativa. Cartazes, capas de novelas gráficas, seguem uma lógica semelhante, apresentando também *gaps* de identidade, também sentido, e novamente temporalidade.

Nas modernas tiras e graphic novels, a transmissão do *timing* é feita através das molduras ou quadrinhos. “As linhas desenhadas em torno da representação de uma cena” atuando como “um dispositivo de contenção da ação, ou de um segmento da ação” apresentam dentre as suas funções a separação ou decomposição de um enunciado em balões (também dispositivos de contenção que encerram representação de som e fala), e que por si também delinham tempo.

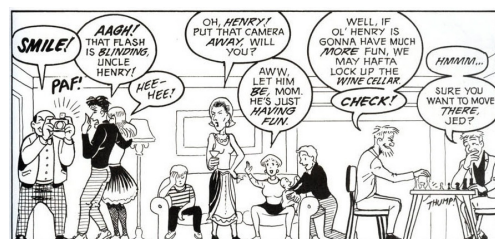
Outros fenômenos naturais, movimentos, acontecimentos, ocorrências transitórias, “dentro do limite dessas linhas”, representados por signos reconhecíveis, expressam tempo e passam a participar do vocabulário usado para esse fim. São indispensáveis ao narrador para o envolvimento do leitor. A arte narrativa, ao buscar mais do que decoração, imitando a realidade numa ordem semântica de acontecimentos e consequências, e assim provocar empatia - torna a dimensão temporal essencial e indispensável. (*Idem, Ibidem*, p.28)

McCloud, também disserta sobre o funcionamento do tempo na narrativa gráfica. Segundo ele, na banda desenhada é possível que cada vinheta represente um único momento de tempo, mas isso não ocorre todas as vezes. Entre esses momentos estáticos, entre painéis, a mente do leitor completa os momentos intermediários e entrepostos, criando a ilusão de tempo e movimento. O entendimento do funcionamento do tempo, na banda desenhada, pode ser um pouco complexo. (McCloud, 1993, p.94)

As imagens e os intervalos, entre si, criam a ilusão de tempo, através do “efeito de closure”. As palavras introduzem tempo apresentando e representando o que só pode existir através dele: o som. No entanto, nossa visão foi educada pela fotografia e pela arte representacional, ao perceber qualquer imagem contínua como um único instante no tempo. As propriedades de uma única, contínua imagem, tendem a corresponder ou relacionar cada figura com todas as outras figuras em uma vinheta. Imagem única, momento único, em relação ao tempo. (*Idem, Ibidem*, p. 95-97)



37. O quadrinho e o balão resumindo fenômenos naturais auxiliam o entendimento do tempo pelo leitor. “The reader’s orientation, the knowledge of how long it takes a drop of water to fall from the faucet, modified by the number of panels, helps measure the time elapsed. This reinforces the burning down of the fuse. In fact, one could even comprehend the time element without depicting the fuse.” (Eisner. 1985, p. 30)



38. Just as pictures and the intervals between them create the illusion of time through closure, words introduce time by representing that which can only exist in time – sound. (McCloud, 1993, p. 95)

Talvez o condicionamento da visão pela fotografia nos leva à percepção de imagens únicas como momentos únicos. Afinal, é necessário tempo para a visão percorrer as cenas na vida real. Talvez possamos dizer que imagens em si são acrônicas. (Nikolajeva e Scott, 2001, p.168) “A imagem gráfica tem muito em comum com a imagem fotográfica. Em muitos aspectos ela é uma representação da “realidade” e é fácil se envolver com ela (Tornes, 2013, p.66, tradução livre): “a photograph passes for incontrovertible proof that a given thing happened, the picture may distort; but there is always a presumption that something exists, or did exist, which is what’s like in the picture” (Sontag, 2008, p.5).

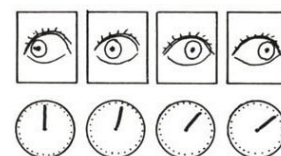
A fotografia não se distingue de forma imediata do seu referente, gera representações de objectos ou indivíduos com características da realidade, é um fragmento do tempo e do olhar, é o particular, o contingente. A fotografia permite o que só um registo uma imagem fixa permite ver – o instante, o detalhe, o pormenor.(...) “O fascínio da fotografia reside, a meu ver na capacidade de fixar o transitório, no acto mágico de “converter o sujeito em objecto” (Barthes, 2001) (Salgado, 2015, p. 193)

Na banda desenhada, cada figura é posicionada da esquerda para a direita na sequência em que faremos a leitura, cada uma ocupando uma unidade ou “espaço” de tempo. De forma simplificada, cada balão tem suas próprias especificidades e representa uma situação diferente. (McCloud, 1993, p. 96-97)

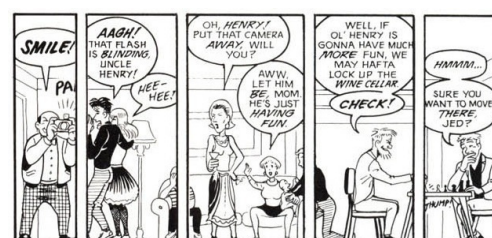
Já que cada face e figura são criadas para corresponder às suas próprias palavras, elas (figuras, faces e palavras) estão combinadas da mesma forma ou no mesmo sentido em relação ao tempo. De certa forma, o painel de exemplo, por si mesmo, se enquadra na definição anteriormente colocada de banda desenhada. Tudo o que é necessário é separá-lo em outras vinhetas menores, para esclarecer a sequência. (*Idem, Ibidem*, p. 97)

As palavras, em efeito de closure, variam a percepção e a representação do tempo. Mas nem todo painel funciona da mesma forma. De um painel silencioso (sem falas) pode-se dizer que o mesmo representa um instante único. No entanto, se o som for acrescentado (ou a sua representação), isso deixa de ser verdade. Já em uma vinheta sem falas ou sons, mas com legendas, adicionada de texto narrativo, um único instante pode ser estendido (por um tempo indefinido). (*Idem, Ibidem*, p.98)

Também nos álbuns ilustrados, dois aspectos essenciais da narrativa são impossíveis de serem expressos definitivamente apenas por símbolos visuais: causalidade e temporalidade. O sistema de símbolos visuais indica o tempo apenas por dedução ou inferência. Em geral, a passagem do tempo pode ser expressa visualmente por imagens de relógios ou calendários, do raiar e pôr do sol ou mudanças sazonais, (as autoras consideram *The Little House*, de Virginia Lee Burton, de 1942, o melhor exemplo de ocorrência), isto é, através de uma sequência de imagens. Entretanto, na maioria das vezes, o texto verbal serve para estender o sentido criando uma conexão temporal definitiva entre imagens e revelar o progresso do tempo. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 139)



39. Perhaps we’ve been too conditioned by photography to perceive single images as single moments. After all, it does take an eye time to move across scenes in real life! (McCloud, 1993, p. 97)



40. Um único painel, operando como uma série de painéis. (...) Em uma mídia em que tempo e espaço se fundem, o artista tem algumas técnicas de storytelling não usuais à sua disposição. Uma delas é o “Polyptych”, através da qual uma ou mais figuras em movimento são impostas a um fundo contínuo, em quadros interligados. (McCloud, 1993, p. 97-115)



41. (A) A silent panel such as this could indeed be said to depict a single moment; (B) If sound is introduced this ceases to be true; (C) But, in an otherwise silent captioned panel, the single moment can actually be held. (McCloud, 1993, p. 98)

5.2. VINHETA: AUSÊNCIA, ALTERAÇÕES DE FORMA E EFEITOS

Os vários formatos do que chamamos de vinheta (painéis ou quadros), carregam em suas formas ou bordas todos os ícones que constituem o vocabulário da banda desenhada. A vinheta é, em si, um dos ícones mais importantes desse vocabulário, mesmo que muitas vezes negligenciada.

Tais ícones, denominados vinhetas ou frames, não apresentam sentido fixo ou absoluto, tais como ícones de linguagem, ciência ou comunicação. Nem tanto são seus sentidos fluidos e maleáveis como os tipos de ícones aos quais denominamos imagens ou figuras. O painel funciona como um tipo de indicador geral da divisão de tempo ou espaço. As durações de tempo e as dimensões do espaço são definidas mais pelo conteúdo da vinheta do que pela vinheta em si. (McCloud, 1993, p. 98)

Os formatos das vinhetas variam consideravelmente, entretanto. E enquanto diferenças de formato não afetam os sentidos das mensagens das vinhetas, em relação ao tempo, elas podem afetar a experiência de leitura. Assim se estabelecem relações entre o tempo representado na banda desenhada e o tempo percebido pelo leitor. (*Idem, Ibidem*, p. 99)

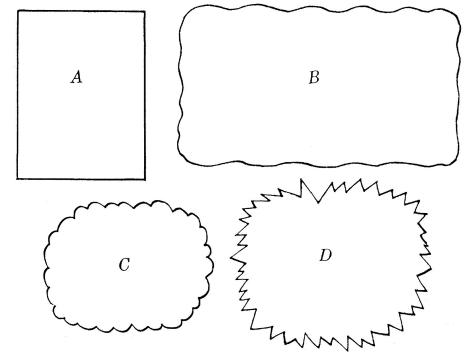
5.2.1. A LINGUAGEM DO REQUADRO

A linguagem da banda desenhada nos condiciona a perceber o tempo espacialmente, pois, em seu universo, tempo e espaço são vistos como um único elemento apenas. Mas não há uma tabela de conversão. A leitura de painéis pode constituir uma transição de segundo a segundo numa sequência, e de 100 milhões de anos em outra, apresentando o mesmo espaço entre quadros.

A mesma situação ocorre em livros infantis. Enquanto o texto verbal, ainda que possa conter elipses temporais, é um tanto contínuo e linear, imagens são sempre descontínuas. A partir do texto visual isolado, não há forma de julgar quanto tempo se passou entre duas imagens. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 157)

Como leitores, temos a vaga sensação de que enquanto os olhos estão se movendo pelo espaço, também se movem pelo tempo, mas não há uma consciência de medida, de uma certeza do quanto. Na maioria dos casos, não é difícil fazer uma suposição em relação à duração de uma dada sequência específica, uma vez que os elementos dessa sequência são familiares. (McCloud, 1993, p.100)

“Enquanto a imagem numa narrativa gráfica pode carecer da prova incontestável de que algo é real ou de que algo aconteceu, na “sarjeta” ela ganha presença. O intervalo é um facilitador dos sentidos e evoca a presunção de que algo é real, através do acordo envolvido pela espaço negativo.” (Tornes, 2013, p. 66, tradução livre) Tornes citando novamente Susan Sontag: “A painting or a prose description can never be other than a narrow selective interpretation. A photograph can be treated as a narrowly selective transparency” (Sontag, 2008, p. 5)



42. Além da função principal, como moldura para objetos e ações, o requadro pode ser usado como parte da linguagem (“não verbal” da arte sequencial): “For example, rectangular panels with straight edged borders (A), unless the verbal portion of the narrative contradicts this, usually are meant to imply that the actions contained therein are a set in the present tense. The flashback (a change in tense or shift in time) is often indicated by altering the line which makes up the frame. The wavy edged (B) or scalloped (C) panel border is the most common past time indicator. While there is no universally agreed upon convention for expressing tense through the outline of the frame, the character of the line - as in the case of sound, emotion (D) or thought (C) - creates a hieroglyphic.” (Eisner, 1985, p. 44)



43. The few centimeters which transport us from second to second in one sequence could take us a hundred million years in another. (McCloud, 1993, p. 100)

Podemos citar aqui um comentário comparativo do funcionamento do tempo no cinema:

O ponto de partida para se pensar o cinema, pode ser entendido como fotografia em movimento. A imagem parada nega o movimento, a mobilidade; é um corte temporal, um fragmento da realidade. A fixidez de uma imagem implica um passado, um espaço que é percorrido até se converter num Todo-Imagem, num fragmento que representa o detalhe, a mimésis do visível, um elemento físico e opaco que contém em si simultaneamente passado e presente. A imagem parada é o divisível, é o que contraria o movimento, este, em vez de espaço percorrido é o acto de percorrer, é o presente.

Enquanto a imagem parada pressupõe um espaço percorrido, o que é divisível – cortes imóveis que “pertencem todos a um só e mesmo espaço homogêneo - os movimentos, pressupõem uma duração concreta, uma mudança na duração do todo, eles são heterogêneos, irreduzíveis entre si” (Deleuze, 2004) (...) o cinema é um falso movimento que resulta de cortes imóveis que reconstituem o movimento. É na passagem dos instantes equidistantes para um suporte que se constitui o filme.

Segundo Morin, a singularidade da criação filmica “origina no facto de trazer uma conjugação de realidade do movimento e da aparência das formas levando ao “sentimento da vida”. (Salgado, 2015, p. 191-192)

De acordo com Eisner, o número e o tamanho dos quadrinhos interferem na construção do ritmo da história e na percepção da passagem de tempo. A compressão do mesmo resulta, ou pode ser alcançada, através de uma quantidade maior de quadros, e a ação se torna assim mais segmentada, ao contrário do que ocorre nos quadros maiores, mais tradicionais, ou convencionais. Nas palavras do autor, quadros mais próximos (uns aos outros) nos proporcionam uma “marcha” do tempo, no seu sentido mais estrito.

A forma dos painéis apresenta, igualmente, sua função. Onde é necessário expressar uma regularidade da ação, as molduras tomam a forma de quadrados perfeitos. Se o toque de um telefone necessita de tempo (e espaço) para exprimir suspense e ameaça, uma “tira” completa é tomada, ou ocupada, pela ação do toque, antecedida pela compressão de quadros menores (mais estreitos). Na banda desenhada, *timing* e ritmo estão relacionados e se influenciam. (Eisner, 1985, p. 30)

44. (A) “From a lifetime of conversations, we can be sure that a “pause” panel like this lasts for no more than several seconds” (B) Com o objetivo de prolongar essa pausa, uma solução seria adicionar mais vinhetas, repetindo-a mais vezes. (*Idem*, *Ibidem*, 101) (C) Com o efeito de prolongar o tempo da vinheta, há também a possibilidade de ampliar o espaço entre as mesmas. (D) O tempo pode ser controlado pela mensagem das vinhetas, a sua quantidade, e o efeito de closure entre os painéis. Além dessas possibilidades, o formato da vinheta também pode fazer uma diferença em nossa percepção de tempo, mesmo que este painel mais longo tenha o mesmo conteúdo de suas versões mais curtas. Ainda assim, se apresenta um efeito de maior duração. . (E) A banda desenhada é uma mídia em que tempo e espaço se fundem completamente, sendo que a distinção frequentemente desaparece. As vinhetas e sua forma são nossa condução pelo tempo e espaço. O costume ao formato retangular padrão faz com que uma vinheta, sem bordas ou delimitações, tenha um efeito atemporal. (McCloud, 1993, p. 100-102)

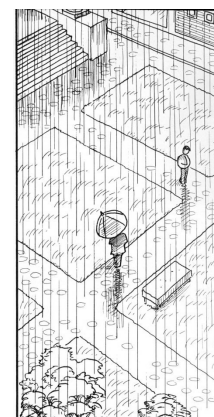
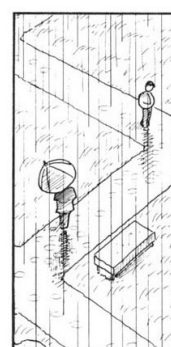


Em banda desenhada, como nos filmes, na TV e na vida real, o tempo é sempre do “agora”. Podemos dizer que a vinheta, que lemos, representa sempre o tempo presente (mesmo que seja o presente do passado, em um flashback, por exemplo). Qualquer painel já lido (na ordem de leitura das vinhetas) representa o passado. Os painéis seguintes representam o futuro. Diferentemente de outras mídias, na banda desenhada, o passado é mais do que apenas memórias para os leitores, e o futuro é mais do que apenas possibilidades. Ambos, passado e futuro, são reais, visíveis e estão à volta da leitura do espectador. (McCloud, 1993, p. 104)

Onde é focada a leitura é sempre o “agora”. Onde quer que os olhos se fixem, nós esperamos que se movam para frente, para a vinheta seguinte. Ao mesmo tempo, é perceptível para o olhar do leitor, o cenário circundante de passado e futuro à sua volta, sendo que a leitura pode mudar de direção, apresentando diferentes caminhos. Ainda assim, de forma geral, podemos dizer que os olhos se movem pelas páginas, reposicionando o atraente futuro à sua frente, e deixando o passado para trás.

45. Se o conteúdo de uma vinheta, sem falas ou sons, não sugere nenhuma pista em relação à sua duração, o mesmo pode também produzir uma sensação de tempo indefinido. Em função de sua natureza não resolvida, uma vinheta com essas características pode se manter por mais tempo na mente do leitor. E sua presença, pode ser sentida nas vinhetas que se seguem. (McCloud, 1993, p. 102)

46. Se efeitos de “sangria” são utilizados, por exemplo quando uma vinheta ultrapassa (de forma imaginária) os limites da página, esse efeito é composto. O tempo não é mais controlado pelo ícone familiar da vinheta fechada, ele sangra e escapa para um espaço de tempo indefinido. É possível que tais imagens possam estabelecer o clima, ou a sensação ambiente, para cenas inteiras, em função de sua duração de tempo indefinida e permanente, prolongada. Mais uma vez, essa técnica teve uso mais frequente no Japão e apenas recentemente foi adotada no ocidente. (McCloud, 1993, p.103)

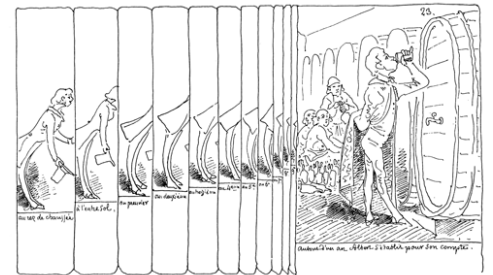
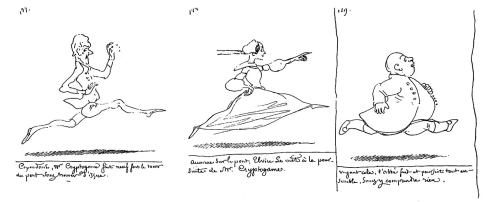


6. TEMPO E MOVIMENTO

O movimento, e nas palavras de Deleuze, aponta sempre para uma mudança, por um lado operada na relação entre os objectos ou as partes, por outro, o que exprime a duração e o todo. (...) Mas, para além do movimento, Deleuze também define como questão central do cinema, o tempo. Se a imagem-movimento varia, descreve acções e reacções, constituindo a matéria do cinema, a imagem-tempo acrescenta-lhe memória. Tempo e memória são condicionais, definem-se pela sua relação apontando para o passado, para os vestígios, para a matéria na qual se imprime o tempo. (Salgado, 2015, p. 193)

Como mencionado anteriormente, na banda desenhada, tempo e espaço estão fortemente relacionados. Como resultado, também estão as questões de tempo e movimento. Uma das formas de produzir movimento na BD, encontra-se entre as vinhetas, através do processo mental denominado *closure*, normalmente pelas transições Momento a Momento e Ação para Ação.

Apesar dos 3.000 anos de história da banda desenhada, apenas a partir dos traços de Rodolphe Töpffer, por meados de 1800, é que movimentos específicos passaram a ser retratados na atual forma vinheta a vinheta. (McCloud, 1993, p. 107)



47. O movimento, vinheta a vinheta, por Töpffer

6.1. LINHAS DE MOVIMENTO

Ao mesmo tempo em que a “imagem em movimento” iniciou sua ascensão, alguns dos pintores mais radicais da época exploraram a idéia de que o movimento poderia ser representado por uma única imagem em tela. Os futuristas, na Itália e Marcel Duchamp na França, iniciaram a decomposição sistemática de imagens em movimento, em uma mídia estática. “If you’re going to paint a world filled with motion, then be prepared to paint motion!” (McCloud, 1993, p. 109) Duchamp, preocupando-se mais com a idéia de movimento do que com sensação de movimento, eventualmente, reduziria esses conceitos a uma única linha. (McCloud, 1993, p. 109)



48. *Nude female descending stairs holding water basin* por Eadweard Muybridge

Desde os seus primeiros dias, a banda desenhada moderna abordou o problema de expressar movimento em uma mídia estática. Inicialmente, a busca pelo movimento se centrou/ teve seu foco em múltiplas imagens em sequência. Mas assim como um único painel pode representar a passagem do tempo através do som, a vinheta também pode representá-la através de imagens. Entre o movimento dinâmico dos futuristas e o conceito esquemático de Duchamp, encontra-se a linha de movimento, ou ‘motion line’ da banda desenhada. (*Idem, Ibidem*, p.110)



49. Linhas de movimento por Jack Kirby (McCloud, 1993, p. 111)

Devido à habilidade de alguns artistas de representar o movimento com dramaticidade a partir de notáveis linhas, (tais como Bill Everett e Jack Kirby) estas se tornaram uma especialidade americana por anos. Nesta abordagem, objeto movente e fundo são retratados em um estilo de forma clara e articulada. O sentido do movimento é imposto sobre a cena. (*Idem, Ibidem*, p.112)

Se o foco da câmera se move com o objeto em movimento, então este objeto continuará em foco enquanto o fundo fica sob a simulação de um efeito desfocado. Artistas da banda desenhada americana demonstraram pouco ou nenhum interesse no efeito. Em trabalhos europeus, nos quais as linhas de movimento foram usadas raramente, o efeito foi quase ignorado. No Japão, uma cultura de 'comics' muito diferente adotou esse distinto conceito de movimento como próprio. (*Idem, Ibidem*, p. 113)

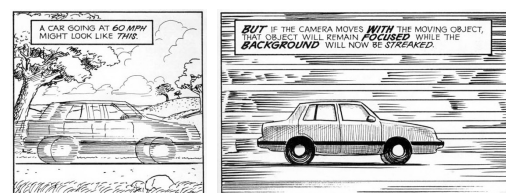
Denominado de "Subjective Motion" por Scott McCloud, essa forma opera assumindo que ser um objeto em movimento é, provavelmente, mais envolvente do que observá-lo. Artistas japoneses, no fim dos anos 60, passaram a posicionar o leitor na posição de "motorista". No decorrer dos anos 80, alguns poucos artistas americanos começaram a adotar o efeito em seu próprio trabalho. No início dos anos 90, o seu uso passa a ser mais frequente. (*Idem, Ibidem*, p. 114)

Na banda desenhada, a composição segue uma série de regras diferentes da maioria das artes gráficas. Em função da componente variável do tempo, os artistas organizam a página de maneira nem sempre comuns à criação de formas. À composição da imagem, unem-se aspectos da mudança, do drama e da memória. (*Idem, Ibidem*, p. 115)

A interatividade do tempo, na banda desenhada, geralmente, resulta em dois temas: som e movimento. O som se divide em duas subcategorias: balões de fala e efeitos de som. Ambos os tipos atuam na composição da duração de uma vinheta, em parte pela natureza do som em si, mas também pela introdução de questões de ação e reação.

Questões de movimento também se subdividem em duas categorias. A primeira é representada pelo efeito de 'closure' de painel-a-painel ("panel-to-panel"). A segunda, é constituída pelo movimento dentro da vinheta, e pode ser dividido em muitos estilos distintos.

Não importa o quanto estranho seja o funcionamento do tempo na banda desenhada. Aqui, a impressão do leitor é sempre de normalidade, ou a ilusão, desta. Tudo depende do frame da mente. (*Idem, Ibidem*, p. 116-117)



50. (A) A car going at 60 mph might look like this. (B) But if the camera moves *WITH* the moving object, that object will remain focused while the background will now be streaked. (McCloud, 1993, p. 113)



51. Exemplos visualmente interessantes de movimento (vinheta-a-vinheta e pela distorção de formas) no trabalho de Bernard Krigstein.

7. TEMPORALIDADE NO ÁLBUM ILUSTRADO

7.1. TEMPORALIDADE E MOVIMENTO RELATIVOS À IMAGEM

INDIVIDUAL ESTÁTICA: SUCESSÃO SIMULTÂNEA

A imagem pode ser classificada como uma superfície única que tenta representar algo que se encontra no tempo e no espaço, duas dimensões que são transfiguradas numa forma de memorizar e orientar os indivíduos na realidade envolvente. Não será demais afirmar que a história da humanidade é feita através da explicação progressiva de imagens, um processo interpretativo que relaciona a objectividade e a imaginação. Desta forma, as imagens funcionam como mapas do mundo, são mediações entre os indivíduos e a realidade, ou seja, têm o propósito de representar o mundo interpondo-se entre ambos. (Salgado, 2015, p.188)

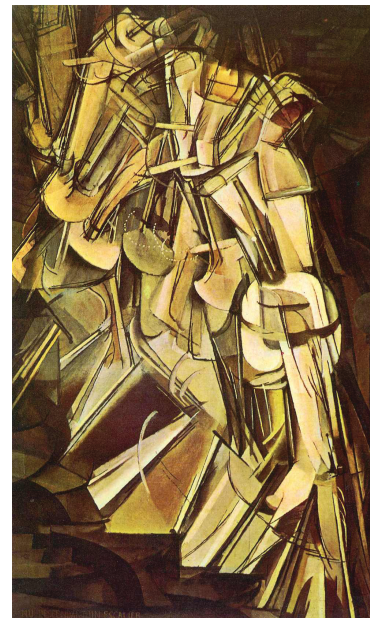
No estudo dos álbuns ilustrados, também encontramos vários exemplos de como o movimento pode ser retratado por formas visuais puras. Códigos gráficos diferentes, muitos tomados de empréstimo da banda desenhada e da fotografia, têm sido adotados por autores dos *picturebooks*. Estes incluem características como manchas, linhas de movimento e a distorção da perspectiva. O movimento é mais adiante, implícito pela ação retratada em progresso, ações ainda não completadas (...). O estudo abrangente de Scott McCloud contém muitas ferramentas úteis para a sua análise. Além disso, como já foi dito, a interpretação do leitor é sempre envolvida, com base em conhecimentos de experiências e leituras anteriores. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 139-140)

Enquanto que a fotografia imobiliza um eterno instante, o movimento dá forma às coisas, acrescenta a dimensão tempo e é nele e através dele que o tempo e os espaços são reais e deixam ter um carácter fantasmagórico, uma espécie de sombra imóvel que apenas aparenta ser real. As visões fragmentárias unem-se para formarem uma percepção global (...) (Salgado, 2015, p. 193)

No entanto, o recurso mais usado, e de mais sucesso, para expressar movimento em uma única imagem é aquele que os críticos chamam de sucessão simultânea (ou *simultaneous succession*); uma técnica vastamente utilizada na arte medieval:

It implies a sequence of images, most often a figure, depicting moments that are disjunctive in time but perceived as belonging together, in an equivocal order. The change occurring in each subsequent image within the picture portraying a single episode in the life of a saint. The “narrative time” of the whole painting may thus cover many years. In picturebooks, a depiction of the same character several times on the same page or doublespread suggests a succession of separate moments with temporal-and occasionally causal-relationship between them: one image precedes another and may cause it. Usually, the temporal span is much shorter than in pictorial hagiographies. Like blurs and motion lines, simultaneous succession is a narrative convention that has to be decoded by the viewer. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 140)

Perry Nodelman, citando Joseph Schwarcz, usa o termo “continuous narrative” ou narrativa contínua. O termo “simultaneous succession”, sucessão simultânea (ou “simultaneous picture”, imagem simultânea) é vastamente utilizado pelos críticos alemães do álbum ilustrado. (*Idem*, *Ibidem*, p. 140) Segundo Nodelman, *picturebooks* implicam movimento.



52. *Nude Descending a Staircase*, por Marcel Duchamp.

Uma sequência de imagens oferece repetição suficiente - imagens dos mesmos personagens em posturas diferentes ou nas mesmas configurações em diferentes condições - para exprimir um senso de ação continuada. Até mesmo uma imagem individual pode transmitir movimento e passagem de tempo, implicando o que não pode retratar. Nas palavras de Roland Penrose "Art has the unique quality of being able to halt the march of time while still giving the illusion of movement". (Nodelman, 1988, p. 159)

Claramente, não seria através da representação de fato que tais imagens transmitem a passagem do tempo, mas sim através do uso de convenções pré-estabelecidas, "typifications" ou traços típicos que representam o movimento. As limitações da duplicação de imagens são claramente reveladas por fotografias do tipo "stop-action", as quais podem nos mostrar como objetos em movimento de fato podem ser vistos e que devem retratar o movimento de melhor maneira do que qualquer outro tipo de imagem. Ainda assim, imagens de cavalos galopando ou pessoas pulando, na maior parte das vezes, parecem imóveis, como se as figuras tivessem sido estranhamente congeladas e seguras em meio do ar. Na verdade, até mesmo fotógrafos devem recorrer a convenções da representação pictográfica como meio de capturar de forma persuasiva as características de objetos em movimento - convenções comuns a todo tipo de imagens. Ou então inventar convenções próprias como o uso de *blurs* por muitas décadas, após a invenção da fotografia, objetos borrados representavam trabalhos de qualidade inferior, pelo fato não vermos atividades em velocidade como borrão, e as pessoas não compreendiam os borrões na fotografia. Agora, aprendemos pela fotografia a compreender os borrões como objetos em movimento e a convenção das convenções é confirmada pelo fato de que até ilustradores agora retratam velocidade desenhando o borrão. (*Idem, Ibidem*, p. 159)

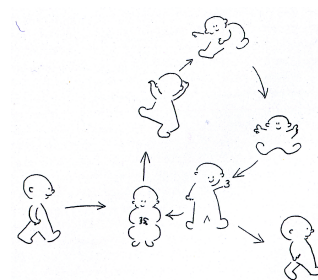
The most obvious means by which a picture implies motion is by manipulating viewers assumptions about context. Since pictures are unlike life in that they stop time, we can relate them back to life by guessing about what must come before and after what we actually see. (Nodelman, 1988, p. 159)

Through clever use of pictorial dynamics, Beatrix Potter's picture allows the viewer to create the motion it cannot actually depict. Implied action lines, assumptions about logical movement, and previous contexts help to tell us that the sieve is moving down onto Peter Rabbit. (From *The Tale of Peter Rabbit* by Beatrix Potter) (Nodelman, 1988, p. sem nº)

Novamente, de acordo com Nodelman, crianças pequenas têm problemas ao identificar a sequência como sucessão simultânea e ao invés disso compreendem-na como imagens individuais (citando como exemplo o spread de Wanda Gág em *Millions of Cats*, de 1982). Nicolajeva e Scott discordam, dizendo ser incomum para crianças a incapacidade de interpretar a técnica. A habilidade de ler sucessão simultânea, assim como outras técnicas aprendidas, é uma questão de possuir o código certo para a compreensão. Assim como o leitor de uma pintura medieval se tornou acostumado a ler sua sequência, crianças são, de forma similar treinadas para decodificar uma série de imagens, ainda que algumas talvez sejam capazes de o fazer de forma espontânea. (Nicolajeva e Scott, 2001, p. 140)



53. We see the sieve *about* to descend but not yet down, and in imagining the inevitable follow-through of what we actually see, we ourselves create the motion. (Nodelman, 1988, p.160)



54. We can start reading the picture at any point and continue clockwise, several times, even though the baby is depicted in the bottom right corner moving on toward the next spread (a "singulative" event). - É interessante notar como o movimento da figura contribui para o passar das páginas, ou o movimento de "closure" entre páginas. (Nicolajeva e Scott, 2001, p. 140)

A good example of simultaneous succession is found in the first spread of Barbro Lingdren and Eva Eriksson's *The Wild Baby* (1980), where the baby is depicted six times in a wild circular motion corresponding to the verbal text (...) he always disobeyed her, he was reckless, loud and wild. (...) (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 140)

A similar semiclosed composition is found in the "dream" spread of *Come Into My Night, Come Into My Dream* (1978), by Stefan Måhlqvist and Tord Nygren. It is impossible to determine where the movement starts, although our reading strategy suggests that we start in the upper left corner and cross the spread diagonally. (...) Both in the beginning of the book and in the end, there is a linear movement depicted by means of simultaneous succession. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 142)

Um dos muitos autores contemporâneos de albums ilustrados, que fazem uso consistente da sucessão simultânea, para uma variedade de propósitos, é Sven Nordquist. Na maioria dos casos, ele o utiliza para transmitir um movimento apenas visual, único, ligeiro, dinâmico e linear. "In most cases, he uses it to convey a single, quick and dynamic linear movement (...) In most cases, the movement is visual only." A Sucessão simultânea também é usada para transmitir um movimento menos brusco. (*Idem, Ibidem*, p. 143)

De acordo com Gyorgy Kepes,

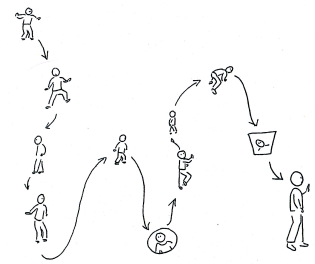
Linear continuance arrests the attention and forces the eye into a pursuit movement. The eye, following the line, acts as if it were on the path of a moving thing and attributes to the line the quality of the movement (Nodelman, 1988, p. 160)

Nodelman discorda, dizendo não ser literalmente verdade, sendo que a real ordem em que olhamos para as partes de uma imagem não deve ser a ordem das ações ou eventos que as mesmas implicam. Na realidade, os experimentos descritos por Guy Thomas Buswell em *How People Look at Pictures* demonstram que, de fato, a sequência de movimentos no olhar de pessoas, ao examinar imagens, tem pouco a ver com as dinâmicas da composição pictográfica; podemos ler uma imagem que sugere um movimento circular sem que nossos olhos efetivamente façam movimentos circulares e, então, podemos dizer acertivamente que o padrão visual levou nossos olhares a compreender a imagem em um certo modo.

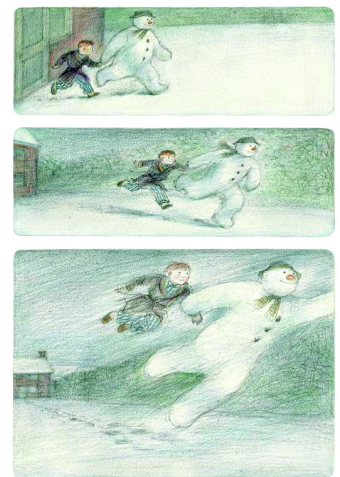
The dynamics by which pictures convey relationships among their parts demand activity of the mind, not of the physical eye. We must relate the various objects to each other not in terms of the order in which we actually do look at them but in terms of how we understand they ought to be looked at - in terms of the temporal sequences we determine they suggest. (Nodelman, 1988, p. 161)

Imagens, em que linhas desconexas são enfatizadas em meio a formas sólidas, parecem indicar uma falta de ordem; Elas o fazem por implicar mais energia, mais atividade. Tais linhas representam um uso diferente do princípio de continuação linear: elas parecem atrair nossos olhos a um número de diferentes direções de uma vez e assim criar um senso de caos irresoluto. (*Idem, Ibidem*, p.161)

Distortion of bodies and even of objects is another conventional means by which pictures convey motion. (...) Sendak uses such distortions often in his in *Outside Over There*. As Ida floats in the sky in the midst of her twirling yellow robe, her legs points in the opposite direction from



55. We read the picture left to right, and the logical development, supported by the verbal text ("I woke up [...] crept out of my bed [...] went to the door") (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 142)



56. The parallel "action lines" of cartoonists are another use of this convention, and illustrators often make subtle use of it in pictures where lines representing other objects act as action lines. (Nodelman, 1988, p. 161) (Imagem do livro *The Snowman*, de Raymond Briggs)



57. Either Ida is a contortionist or else Sendak makes clever use of distortion to imply motion. (Nodelman, 1988, p. 162-163)

her torso; and as she plays a frenzied jig for the goblins, her feet emerge from her gown in positions that her legs could not possibly join her body. (Nodelman, 1988, p. 162-163)

7.2. TEMPORALIDADE E MOVIMENTO EM UM SPREAD COM UMA SEQUÊNCIA DE IMAGENS

Outra forma de transmitir movimento, e assim fluxo de tempo, em álbuns ilustrados é, claramente (grifo nosso), através de uma sequência de imagens:

If the same figure is first depicted under a tree and in the next picture in the tree, we read this as meaning that the figure has climbed the tree, which we know from experience takes some time. The sequence thus conveys the flow of time. (*Idem, Ibidem*, p. 146)

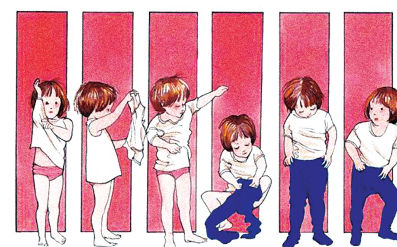
Assim, se uma mesma personagem é, a princípio, retratada abaixo de uma árvore, e em uma próxima imagem, sobre a árvore, fazemos uma leitura de que a personagem subiu à árvore, algo que, como sabemos por experiência, leva algum tempo. Se isso é, em adição, explicitamente exposto pelo texto verbal, a informação se torna redundante, o que enfraquece o seu impacto no geral. Muitos álbuns sem palavras fazem uso de sequências para expor relações temporais, tais como *Sunshine* (1981) e *Moonlight* (1982), de Jan Ormerod.

Muitas imagens em uma mesma página dupla nos encorajam a compreender uma relação de tempo - e muitas vezes de causa e consequência - entre elas. (*Idem, Ibidem*, p. 146)

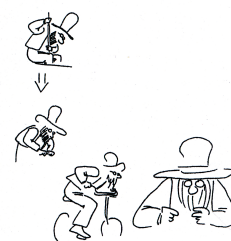
No caso de *Pancake Pie*, o sentido de leitura é anti-horário, direção não natural a se seguir para leitores do ocidente, e tampouco iniciada no canto superior direito. Em que extensão a ordem é deliberada é impossível dizer, mas as palavras sem dúvida manipulam o olhar do leitor à decidir a ordem de leitura) "(...) a simultaneous succession (...) is presented in the same counterclockwise pattern." (Nikolajeva e Scott, 2001, p.148-149)

Finalmente, há momentos (ou imagens) em que a correta ordem individual das figuras justapostas no mesmo "spread" ou numa mesma página dupla. Podemos intuitivamente começar no canto (do topo) superior esquerdo, e é quase natural terminar no fim do canto inferior direito, em que o pássaro se encontra prestes a deixar a página ("pageturner"). No entanto, é difícil determinar em que ordem o restante das imagens devem ser lidas. As palavras não orientam o sentido da leitura. Uma vez que as imagens parcialmente se misturam, não é ao menos possível determinar qual detalhe faz parte de cada episódio. "Apparently, this iconotext is not intended to create a clear temporal or causal relationship". (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 150)

Since we tend to "read" the pictures in picture books by moving our glance from left to right, we usually assume that figures of characters pointed toward the right are moving forward. (...) In fact, action usually moves from left to right in picture books; and obviously, then, time conventionally passes from left to right. (Nodelman, 1988, p. 163)



58. Imagens de *Sunshine* (1981) e *Moonlight* (1982), de Jan Ormerod.



59. Esboço do movimento em *Pancake Pie* - "(...) a simultaneous succession (...) is presented in the same counterclockwise pattern." (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 148-149)



60. Rosie heads to the right through Pat Hutchins's *Rosie's Walk* (...) (Nodelman, 1988, p. 163)

Se encontramos duas imagens em um duplo spread, devemos assumir que aquela da esquerda retrata a ação que ocorre primeiro, e até mesmo uma única imagem muitas vezes irá retratar eventos do lado esquerdo que logicamente ocorreram antes dos eventos da direita da mesma imagem. "Even when pictures do show only one moment, the characters (and the time in which their action occur) tend to progress from left to right through the book." (Nodelman, 1988, p. 163)

But in the last three cases, the return journey is to the left. A different convention seems to be operating here - not simply that one always moves to the right but that one voyages away from home to the right and returns to the left. Given this variation, it is interesting to note that early filmmakers used a different convention, based on mapmaking: according to Huss and Silverstein, one traveled from east to west by moving from the right to the left of the screen. (Nodelman, 1988, p. 164)

(...) Further more, characters often turn to the left in leisurely circumstances, in which time seems suspended; Alan faces left in *The Garden of Abdul Gasazi* whenever the pictures depict fast activity- falling down the steps (...) in these pictures, the sense of mystery is heightened by the paradoxical relationship of quick movement and time suspended;

"Because these left-right distinctions are conventional, those unfamiliar with the conventions are not likely to understand their meanings (...). As Joseph Schwarcz suggests in *Ways of the Illustrator*, we seem to learn pictorial direction in relation to the direction of the language we know best (30)."

Pelo fato das distinções esquerda-direita serem convencionais, aqueles não familiarizados com as convenções, provavelmente, não compreenderão seus sentidos. Como Joseph Schwarcz sugere em *Ways of the Illustrator*, aparentemente aprendemos sobre direção pictorial em relação à direção da linguagem que compreendemos melhor. (*Idem*, *Ibidem*, p. 166)

Yet despite their energy, neither *The Dance* nor the pictures in *Who's in Rabbit's House?* convey a sense of time depicted. They transform temporal movement and rhythm into visual movement and rhythm, actual activity into patterns on a two-dimensional field. They convey the effect of movement by (p.168) finding an equivalent for it in unmoving visual imagery - in the conventions of a motionless medium. (Nodelman, 1988, p. 167)



61. In *Cabbage Moon*, Squink's (Jan Wahl) bicycle heads to the right as he dashes home (...) (Nodelman, 1988, p. 163)



62. (...) Further more, characters often turn to the left in leisurely circumstances, in which time seems suspended; (Mr. Rabbit and the girl frequently do so in *Mr. Rabbit and the Lovely Present*) (Nodelman, 1988, p. 165)



63. (...) these pictures (*Who's in Rabbit's House?*) which shows so many stopped actions seem filled with energy. They are like the frames of a film all superimposed on each other and seen at once; they achieve some of the effect of graceful motion that Matisse achieves in his painting *The Dance*, in which we see a circle composed of what looks like the same naked body in a series of consecutive motions. (Nodelman, 1988, p. 167)

7.3. TEMPORALIDADE E MOVIMENTO NA INTERAÇÃO VERSO E RECTO

A menos que, uma página dupla, em um livro ilustrado, seja composta por uma imagem única, há ainda diferentes relações entre “verso” e “recto”. Muitos álbuns ilustrados rejeitam esse detalhe composicional importante, resultando em duas páginas contrapostas que não cooperam, e também não se contradizem, mas parecem ser arbitrariamente colocadas no mesmo “spread” duplo. Em um bom álbum ilustrado, o criador usa a tensão entre verso e recto para implicar movimento, assim como, relações causais e temporais. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 150-151)

In a good picturebook, the creator uses the tension between verso and recto to imply movement as well as temporal and causal relations. (...) Perry Nodelman exemplifies this once again with *Millions of Cats*: the verso shows a pond and thirsty cats, on the recto all water is gone; on the verso there is grass on the hill and hungry cats, on the recto all the grass is gone. This is clear and simple causality. Nodelman does not however point out that both spreads are symmetrical: the pictures repeat exactly what the verbal text says. (...) The reason we claim that the pictures expand the words rather than duplicate them is that both word and image have substantial gaps in temporality. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 151)

Alguns estudiosos sugerem as noções de “home page” (ou página segura) para o verso, e “away page” para recto. Essa não é uma regra absoluta, mas muito frequentemente o verso estabelece uma situação, enquanto o recto a desfaz, ou traz a sua perturbação; o verso cria um senso de segurança, enquanto o recto apresenta uma cena de perigo ou excitação. (*Idem, Ibidem*, p. 151)

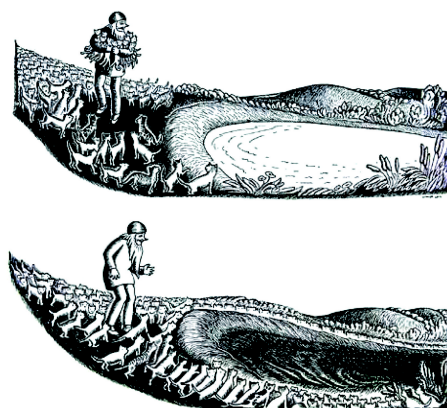
7.3.1. PAGE TURNERS

Perry Nodelman diferencia a composição do álbum ilustrado de outros trabalhos de arte, visto que toda imagem em um álbum é suposto a encorajar o leitor a seguir a leitura:

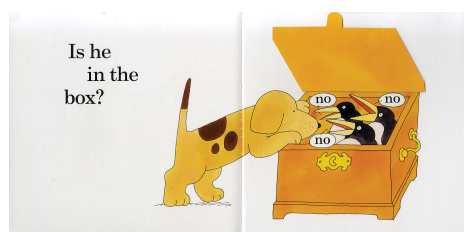
We have already used the term pageturner in different contexts, assuming it to be self-explanatory. Pageturner in a picturebook corresponds to the notion of cliffhanger in a novel. In the novel, a detail at the end of a chapter creates suspense and urges the reader to go reading; in a picturebook a pageturner is a detail, verbal or visual, that encourages the viewer to turn the page and find out what happens next. As we consider this dynamic design feature of a book, we see an escalation of the degree of reader involvement in bringing a sense of movement to the book. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 152)

Em livros simétricos, “pageturners” são quase sempre verbais. O “pageturner” mais primitivo é usado por exemplo, em “flap-books”. Muitas vezes, os pageturners são também simétricos, sendo que os aspectos visuais e verbais são mutualmente redundantes. “In fact, most pageturners in picturebooks are visual” (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 152)

In the wordless *Do You Want To Be My Friend* (1971) by Eric Carle, the mysterious green line running through the book, which appears to be a snake, is the obvious visual pageturner. In fact, most pageturners in picturebooks are visual (*Idem, Ibidem*, p. 152)



64. Relações entre “verso” e “recto” em *Millions of Cats*.



65. Flap-book *Where's Spot?* (1980) de Eric Hill.



66. Flap-book *Do You Want To Be My Friend* (1971) por Eric Carle.

Ao juxtapor de uma série de imagens, em ordem de implicar uma história em sequência, os artistas dos álbuns ilustrados agem muitas vezes como diretores de filmes ou cineastas. André Bazin sugere que a montagem assumida por muitos como a essência da arte cinematográfica e em suas palavras: “the creation of a sense of meaning not proper to the images themselves but derived exclusively from their juxtaposition (90)”. Nos filmes, o arranjo ou disposição de uma sucessão de imagens proporciona os eventos retratados com seu significado; não é de se surpreender que diretores frequentemente se preparam para filmagens com base em story-boards, desenhos em sequência das várias cenas que pretendem filmar (tomadas que pretendem fazer), e que por sua vez, se parecem muito com *picture-books*. De forma recíproca, os artistas de álbuns ilustrados utilizam técnicas de *story-telling* visual oriundos de filmes para criar sentido em uma sequência de imagens. (Nodelman, 1988, p. 179)

Conversely, picture-book artists use techniques of visual storytelling borrowed from films to make aspects of a sequence of pictures meaningful. (Ex. “establishing shot” - *Rosie’s Walk*) “(...) these pictures show the entire area in which the story takes place, as seen from a distance. (...) Since the first picture establishes the geographical relationships of all the others, these illustrators are free to concentrate on depicting the emotional high points of the story, the narrative connections rather than the geographical ones. The final picture of Peter Spier’s *Oh! Were They Ever Happy!* showing an entire house we have previously seen only in small sections as children paint different parts of it in different colors, is a clever reverse of this technique; our inability to see the total effect of the house in all the different colors creates a suspenseful tension that only the final picture resolves. (Nodelman, 1988, p. 179)



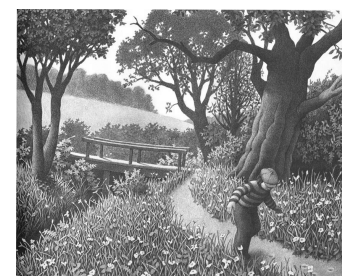
67. Imagem de *Oh! Were They Ever Happy* por Peter Spier.

Outro tipo de edição oriunda dos filmes é denominada “form cut”. De acordo com Huss e Silverstein, “This consists merely of framing in a successive shot an object which has a shape of contour similar to an image in the shot immediately preceding, the two shots together creating a rhythm based on their geometrical congruity and balance (67)”. Nos álbuns ilustrados, o ritmo visual criado por uma sequência de imagens, de forma similar, normalmente tem um efeito forte em histórias: elas utilizam a ação do virar da página e do visualizar de uma série de imagens como suporte para o sentido das ações nas narrativas.

In picture books, the visual rhythms created by sequential images of similar shapes often have a strong effect on the meaning of stories: they use the action of turning a page and viewing a series of pictures to support the meaning of the actions in the pictures (...) In *The Garden of Abdul Gasazi* (...) (the images) suggest something like the crazy logic that provides the sequence of many dreams and thus help to express the mood of the events depicted. (Nodelman, 1988, p. 179-180)

Outra técnica de produção, o *dynamic frame*, é mais comum em álbuns ilustrados do que em filmes. Diretores, que o utilizam, modificam o tamanho e o formato da imagem na tela. No caso dos picture-books, as mudanças no formato das imagens não nos distraem ou perturbam tanto, como provavelmente fariam nos filmes, sendo meramente uma aceitável convenção das técnicas atuais nos álbuns ilustrados. O que é raro em uma mídia é aceitável em outra. (Nodelman, 1988, p. 181-182)

That became particularly clear to me when I decide to borrow the techniques of film analysis and attempt a “shot analyses” of the pictures in some well-known picture books. A shot is a single sequence in film; a



68. Exemplos de ritmo visual criados a partir imagens com formas semelhantes em *The Garden of Abdul Gasazi*.

“shot analysis” is a description of the sequence of shots. In film, shots can vary from each other by means of the way the camera moves - from left to right, from up to down; by means of the angle from which the camera shoots - from above, from below, or from eye level; and by means of the distance between the camera and the subject - close-ups, middle distance shots, long shots. (...) most pictures in most picture-books are middle distance or long shots, showing full figures in settings, usually seen at eye level. (...) (Nodelman, 1988, p. 182)

Na verdade, as sequências criadas por artistas do álbum ilustrado não se aproveitam da variedade de enquadramentos comuns aos filmes; eles tendem a expressar o sentido das ações que retratam por outras formas e apresentam um ritmo diferente. Até mesmo quando ilustradores de picture-books variam de *eye-level middle-distance* ou *long shots*, o efeito da variação não é cinematográfico. Nos filmes, assistimos a mesma cena de uma variedade de ângulos.

That I believe is the major difference between the depiction of action in picture-book narrative and in all other sorts of visual media; we see only a few carefully selected moments out of numerous possibilities, whereas on film we see many different ones of those possibilities, and on stage in any given scene, we see all of them. Because picture-book artists are restricted in the number of moments they can depict - usually is fewer than fifteen, including the title page - they must choose their moments carefully, and vary them more than do filmmakers. If the angles remains the same, the actions depicted are always different; (...) (Nodelman, 1988, p. 183)

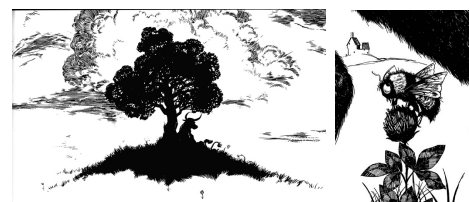
Não surpreendentemente, álbuns ilustrados que contêm mais sequências de cenas da mesma ação tendem a proporcionar mais variações de ponto de vista. Como já foi dito anteriormente, em função de apresentar muitas diferentes imagens da mesma sequência de ação e pela tendência de fazer uso de todo tipo de enquadramento e ângulo possível, a banda desenhada pode se localizar em algum ponto entre *picture books* e filmes;

Na maioria dos trabalhos de banda desenhada, há muito o uso do *dynamic framing*: imagens se apresentam ao número de dez por página ou às vezes em apenas uma única imagem, dependendo da intenção emocional da ação ou se o que mais importa é a representação da ação ou de um sentimento. (Nodelman, 1988, p. 184)

7.3.2. DESENVOLVIMENTO DE EPISÓDIOS E INTERPRETAÇÃO DIRETA

Ao discutir a leitura de imagens individualmente, sugerimos que o caminho “natural” de se decodificar o movimento é da esquerda para direita, assim como lemos palavras. “Pageturners” visuais localizados no canto inferior direito auxiliam essa leitura, uma vez que induzem o leitor a continuar do canto inferior esquerdo do próximo “spread”. A maioria dos autores de álbuns ilustrados parece haver aceitado essa condição quando planejam o livro, em movimento único da esquerda para a direita. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 153)

However, a much more sophisticated book, such as Anthony Browne’s *The Tunnel* (1989), is also very clearly based on the left-to-right movement. (...) The temporal relationship is especially tangible in the sequence of pictures where the stone figure is turning back into the boy (...) The words also claim that the transformation happens “very slowly,” “little by little,” (...) (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 154-155)



69. Significantly, however, my shot analyses of picture books revealed only one book that consistently used a wide repertoire of variation of both distance and point of view through: Robert Lawson’s *The Story of Ferdinand* (...) (Nodelman, 1988, p. 182).



70. O movimento de zoom nos quadrinhos de Jim Stoten para a revista *Nobrow 9* se aproxima do movimento de *form cut* dos álbuns ilustrados.

Um autor de álbuns ilustrados pode tanto deliberadamente como subconscientemente subverter a harmonia através da quebra da convenção do movimento. É mais uma vez perceptível que a leitura de imagens, da esquerda para a direita, é uma convenção que se relaciona com nosso movimento linear de leitura das palavras. (*Idem, Ibidem*, p. 156)

What happens if we reverse pictures or whole spreads in picturebooks? The importance of balanced movement becomes all the more evident. Anyone who has given lectures on picturebooks accompanied by slides has at some point experienced the discomfort that occurs when pictures get reversed in the projector. In nine out of ten cases you notice this even if there are no words to reveal the mistake. (*Idem, Ibidem*, p. 157)

7.4. DURAÇÕES TEMPORAIS EM PALAVRAS E IMAGENS

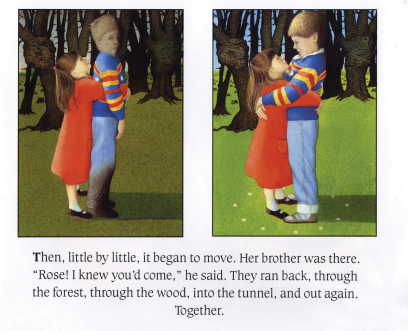
“Temporality is “the relation between story time and discourse time”. It is a “primary organizational principle of a narrative” and a crucial element in deciding whether a story-telling is linear or not.” (Zheng, 2013, p. 17, citando Nicolajeva, 1999, p. 63-80, 2010, p. 27-40)

Como já foi dito anteriormente (no âmbito da BD, mas também aqui se aplica) apenas a partir de imagens, não há como definir a passagem ou duração do tempo. Não há como definir quanto tempo se passa entre duas imagens, de forma isolada. Diferente é o texto verbal, mais contínuo e linear. É interessante observar, também aqui, como a relação palavra-imagem, com suas insuficiências e interdependências, se aproxima do conceito de closure e da interação com o leitor.

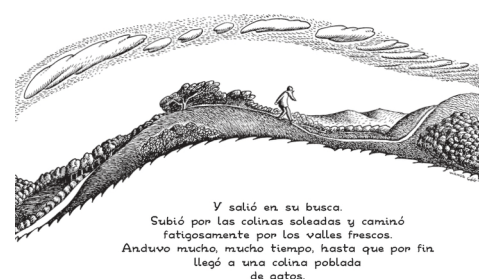
In Piaget’s words, “time and space form an inseparable whole”. (...) However, as L. Sipe points out, words are “not purely linear” and images “are not purely spatial, either”. Visual text can express “the flow of time” by “a sequence of pictures”, but only with verbal text’s extension can such progress of time become definitive. That is to say, words and images have to fill each other’s gaps to compensate “for each other’s insufficiencies”; (Zheng, 2013, p.19)

Além disso, a duração de um texto verbal - isso é, a relação entre o “timespan” da história ou do discurso - é relativamente determinável. Pode ser mais ou menos idêntico “isochronical”; em narratologia esse padrão é chamado “scene”, ou cena. Nas palavras de Genette, *scene*: “realizes conventionally the equality of time between narrative and story” (Genette, 1980, p. 94). Se o tempo da história é mais longo do que o discurso do tempo, estamos lidando com um “summary”, ou sumário. A forma extrema de sumário é uma elipse ou “ellipsis”: o tempo discursivo é zero. No entanto, o tempo de discurso, pode ser mais longo do que o tempo de história, por exemplo por meio de descrições, desvios e comentários. Quando o tempo da história é zero, enquanto o tempo de discurso continua, estamos lidando com uma pausa, nas palavras de Nicolayeva e Scott, “a pause”. (*Idem, Ibidem*, p. 157)

Determinar a duração de um texto visual apresenta uma considerável dificuldade: quanto tempo a ação em uma figura dura? É um desafio acessar o tempo de discurso: quanto se leva para narrar uma imagem? Se uma imagem é estática, podemos talvez sugerir que o tempo da história é zero, enquanto o tempo de discurso é indefinidamente longo. Isso é, em termos de terminologia narratológica, o padrão de duração de uma imagem é a pausa. (*Idem, Ibidem*, p.159)



71. Left-to-right movement e relação temporal reforçada por palavras em *The Tunnel*.



72. Elipse indefinida em *Millions of Cats* – o texto aqui pontua “He walked a long, long time”.

Por outro lado, se uma figura estática representa movimento (por exemplo através de sucessão simultânea) o tempo de discurso deve ser igual ao tempo da história, especialmente no caso de um movimento lento, resultando em uma cena visual. O mesmo pode hipoteticamente ser mais curto, se a sucessão representar um período de muitos anos, como em uma hagiografia medieval, ou ao menos apresentar uma duração de muitos dias, resultando num sumário visual. Finalmente, o tempo pode ser mais longo - um padrão tão raramente observado em narrativas de prosa, que não há um termo especial para representá-lo. É, no entanto, próximo de uma pausa descritiva.

Lidando com uma sequência de imagens, seja em um mesmo “spread” ou em diferentes, encontramos várias formas de elipses. Elipses verbais podem ser tanto definitivas (quando é especificada a passagem de um período de duas horas, cinco dias, ou dez anos) ou indefinidas (“He walked a long, long time,” *Millions of Cats*); explícitas (quando o texto especifica que algum tempo se passou) ou implícitas. Sem os dispositivos, tais como a imagem de um relógio para comunicar a passagem de tempo específica, elipses visuais podem apenas ser indefinidas ou implícitas. Novamente, no livro sem palavras *Moonlight*:

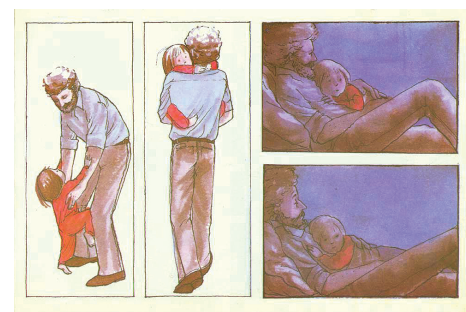
The story time is perhaps two or three hours, beginning with the family having supper and ending with their falling asleep. The compact story time means that ellipses between individual frames are apprehended as very short, sometimes as short as the few seconds it takes the girl to turn her head. Other ellipses may last from several minutes (...) (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 159)

A diferente duração de padrões determina o tempo do texto. Alternando cenas e sumários, acelera-se ou desacelera a narrativa. Pausas interrompem o desenvolvimento do enredo como um todo. Elipses permitem rápido progresso no tempo. Em um álbum ilustrado, padrões de duração verbal e visual, na maioria das vezes, entram em conflito. A combinação de tempo mais comum é o sumário verbal (tempo de história mais longo do que o tempo de discurso) e a pausa visual (tempo de história zero e discurso de tempo indefinidamente longo). Enquanto as palavras encorajam o leitor a ir a adiante, imagens demandam que paremos e devotemos um tempo considerável para ler a imagem. Nesse sentido, o álbum ilustrado como mídia é radicalmente diferente do filme, em que o tempo de discurso é predestinado.

Se uma imagem individual é estática e convêm movimento, quanto mais detalhes a mesma apresenta, mais longo será o tempo de discurso. O idéia pré concebida, comum, é o de que crianças não gostam de descrições, preferindo cenas e diálogos. Essa deve ser uma preferência adquirida, imposta a crianças por adultos, visto que pesquisas empíricas mostram que as crianças, assim como adultos, apreciam álbuns ilustrados e avidamente retornam a eles. (*Idem, Ibidem*, p. 160-161)

Obviamente, segundo Nodelman, a melhor forma que os álbuns ilustrados têm para transmitir narrativa é através da palavra. Mas o grande número de picture books que não contém palavras levanta questões importantes sobre quão bem imagens, por si próprias, podem retratar eventos que possamos reconhecer como histórias. (Nodelman, 1988, p. 185)

Quando Hogarth ou muitos dos pintores narrativos Vitorianos criaram a sequência de imagens, aqueles sempre forneciam títulos às obras - palavras para especificar o que os espectadores deveriam ver. Os pintores Vitorianos normalmente também garantiam descrições detalhadas



73. Elipses visuais entre frames de *Moonlight*.

em catálogos; (...) Os títulos de álbuns ilustrados contemporâneos, ausentes se palavras, também prestam grande influência em determinar nossa resposta aos mesmos. Como já foi comentado anteriormente, há aqui uma aproximação entre o conceito de Closure aplicado às capas de álbuns, ao movimento de páginas, entre outros.

(Fig) "Having read its cover, we open a book called *The Mystery of the Giant Footprints* knowing that the footprints we see in it are mysterious and are therefore important. So when the characters in Fernando Krahn's wordless book see the footprints, we understand that they are seeing them for the first time (...)" (Nodelman, 1988, p. 185)

Mas isso não é dizer que álbuns ilustrados sem palavras são de alguma forma semelhantes aos *picture books* convencionais. Eles são muito diferentes, e uma das maiores diferenças é que, como as imagens únicas desacompanhadas de texto, discutidas anteriormente, as histórias aqui podem ser contadas por muitas crianças diferentes, de formas diferentes. Elas requerem de nós tanto uma atenção detalhada quanto um vasto conhecimento de convenções visuais, que precisam ser observadas, antes que possam implicar histórias. Essas são as convenções destacadas por Nodelman: as escolhas de mídia, cor, e estilo, que comunicam o estado de espírito e atmosfera; os sentido convencionais de gestos e expressões faciais, além de vestimentas, decoração, elementos que comunicam informação sobre status social e atitude interior; os vários usos de cor, linhas e formas que pontuam em imagens, importantes figuras, e implicam seus relativos significados; as suposições subjacentes relativas ao movimento (direções - esquerda/direita), causa e efeito, que nos possibilitam perceber sentido em uma sequência de imagens; e aí por diante. Pela razão de que não há palavras para nos auxiliar, temos a necessidade especial dessas habilidades, se pretendemos encontrar histórias em uma sequência de imagens. (Nodelman, 1988, p. 186-187)

At the most basic level, books like Tomi Ungerer's *Snail, Where Are You?* are pure puzzle. The pictures in this book have no connection to each other except that each of them contains a snail shape. (...) (Nodelman, 1988, p. 187)

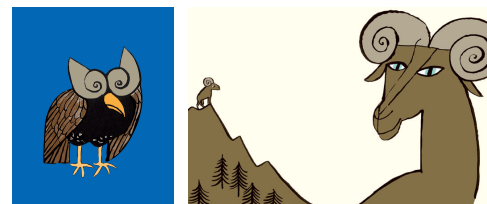
More subtle versions of the same game can be found in books like Anno's *Animals* (...), which contain depictions of animals carefully hidden in the foliage (...) In Anno's *Journey* and the other travel books in the same series, the Japanese illustrator plays a still subtler version of the same game: hiding stories in pictures, not just objects and people. (...) The number of stories implied by these pictures seems to be limited only by the extent of a viewer's visual competence. (Nodelman, 1988, p. 187-188)

Podemos definir isso como *closure*?

Enquanto *picture books* sem palavras, muito por sua natureza, nos colocam a uma distância de seus personagens, eles tendem a contar tipos de histórias que dependem da distância, em vez do envolvimento. De fato, muitas histórias sem palavras requerem superioridade, assim como distância, e implicam um ponto de vista satírico ou ao menos cômico. Visto que as ações em um álbum ilustrado sem palavras precisam ser claras em seu traço e foco, de forma a serem por nós compreendidas, as imagens tendem a apresentar um estilo cartunesco, que exagera não apenas ações, pela questão da clareza, mas também aparências, pela razão do humor. (Isso ocorre em alguns dos álbuns ilustrados de mais



74. Os personagens se deparam com as pegadas em *The Mystery of the Giant Footprints* de Fernando Krahn.



75. Once the words of the title tip viewers off to the problem, the pleasure is in the search for that shape and in discovering that now it can be found in the horns of a goat, now in the eyes of an owl (...) (Nodelman, 1988, p.187)

sucesso.) (Nodelman, 1988, p. 188)

Enquanto tende a ser mais sutil e sofisticada, a sátira requiere a mesma distância do que Nodelman coloca em suas palavras como “*slapstick*” (algo como arlequinada, ou palhaçadas de arlequim). Existe uma longa tradição por detrás do uso da narrativa visual para propósitos satíricos, tendo início com as representações de Hogarth, sobre as várias falhas de sua própria sociedade e incluindo as comédias da era dos filmes mudos. (Nodelman, 1988, p. 188-189)

Assim, as narrativas construídas exclusivamente por imagens são um fenômeno exemplar da questão central da pesquisa: o fenômeno da ausência. Ausência suscitada pela exclusão de um elemento que seria de uso tradicional em um dado suporte. Por conta desse aspecto, trazem em si o desafio de uma metodologia alternativa para o panorama de dependência do texto.

O enfoque proposto para a abordagem se estrutura numa reflexão sobre a ausência do texto verbal na construção narrativa. Opta-se pela perspectiva da ausência como enfrentamento à dimensão afirmativa da linguagem. (Carvalho e Gamba Jr, 2012, p. 370-371)

Álbuns ilustrados sem palavras têm a capacidade de facilmente representar ações, mas nem tanto de comunicar sentimentos ou significados e é essa característica que mais os distingue dos tradicionais *picture books*. Alguns adultos acreditam que inadequações nos livros sem palavras são, na realidade, sua maior força; deixando alguns pontos vagos, estes possibilitam aos jovens leitores serem “criativos”. No entanto, normalmente esse tipo de criatividade é atingida, verdadeiramente, à custa (do ato) de se prestar atenção a elementos observáveis e não mutáveis das imagens. (Nodelman, 1988, p. 190)

(...) cabe à imagem características voltadas à representação espacial/visual – cenários, figurinos, aspectos físicos do personagem, elementos de cena, iluminação. O ato de representar espacialmente encontra na linguagem visual uma eficácia maior na representação do que as propostas de representar um objeto, um cenário, pelo gesto ou mesmo descrever uma cena na linguagem textual. (Carvalho e Gamba Jr, 2012, p. 371, citando Nicolajeva e Scott, 2011)

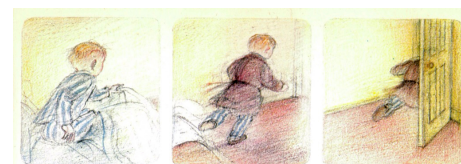
Se encorajarmos crianças a mal utilizarem livros sem imagens, em sua tentativa de encontrar neles histórias, ignorando detalhes que as imagens, efetivamente, mostram, então esses livros serão, de fato, uma ameaça à alfabetização, como alguns comentaristas acreditam. Mas, analisados com uma atitude de respeito pelos poderes comunicativos dos códigos visuais da significação, livros sem palavras podem ser uma fonte poderosa de educação na atenção básica da alfabetização, assim como livros dotados de palavras. (Nodelman, 1988, p. 190-191)

Quanto mais representacionais as imagens se tornam, mais difícil é determinar os sinais (signos, indicações, indícios) que podem conter, e portanto, é mais difícil compreender as histórias que possam estar contando; essa é outra razão pela qual muitos livros sem palavras apresentam traços cartunescos.

(...) In fact *The Snowman* is tightly controlled in every respect. (...) We recognize what they are doing because these are familiar actions, the sorts of things we do every day in our own homes (...) the soft warmth of the style demands empathy rather than the distance of comedy (...) (Nodelman, 1988, p. 192)



76. One such group in Anno's *Journey*, posed like the figures in Millet's *The Gleaners*, evokes the entire story evoked by the painting (...) (Nodelman, 1988, p. 187-188)



77. *The Snowman* is superior to most wordless picture books: it is so tightly controlled in its cartoon strip visual images which resemble animation stills (...) (Nodelman, 1988, p. 192)

7.5. MOVIMENTO: DIREÇÃO E CONTRA-DIREÇÃO

Apesar do argumento de que, normalmente, a leitura de imagens se dá da esquerda para a direita (assim como lemos palavras), considerando a imagem como uma pausa narrativa, precisamos nos interrogar sobre essa afirmação. Se uma imagem é totalmente simétrica ao texto, isso é, se funciona meramente como decoração e não contribui com nenhuma nova informação, nós podemos, de fato, lê-la da esquerda para a direita rapidamente.

No caso de imagens sem um padrão linear persuasivo, e com muitos detalhes, nossa leitura é arbitrária. O artista pode, deliberadamente ou inconscientemente, colocar um detalhe na imagem que vá atrair nossa atenção e nos compelir a iniciar a leitura de uma imagem, a partir desse ponto. Visto que cada leitor completa lacunas visuais (voltando ao conceito de “closure”) de forma diferente, o real padrão visual de leitura de uma imagem complexa pode variar indefinidamente. No entanto, se palavras, mesmo sendo poucas, forem bem balanceadas em relação a imagens, elas induzirão o leitor à decodificação, ao menos dos elementos mais essenciais de um texto visual.

Enquanto muitos artistas dos picturebooks ativamente promovem a leitura da esquerda para a direita em suas imagens, muitas vezes como uma forma de promover a prontidão (facilidade, rapidez) da leitura, assim educando sobre as convenções do livro (ao menos a tradição ocidental), outros vão desafiar essa tendência. (*Idem, Ibidem*, p. 161)

Tord Nygren's Red Thread (...) offers a metafiction approach by making the direction of decoding and the notion of linearity a subject of his work (...). From the beginning, (it) demands that the reader/viewer consider circular and linear patterns (...). Yet the following title-page spread sets the horizontal line of the thread and the horizontal lines cross the transverse ones. As we are made aware of our tendency to perceive beginnings and ends (...) we are also alerted to the atemporal and nonlinear nature of creativity and mocked for our need to find order even when it is not inherent in what we see. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 161-162)

Podemos assim concluir que, em relação à duração de padrões, álbuns ilustrados são contraditórios por natureza. Isso não evita a ocorrência de “livros simétricos” (pag 165), em que as imagens são duplicadas pela imagem. O efeito da pausa visual é então perturbado, e um discurso fixo de tempo é imposto ao leitor. (*Idem, Ibidem*, p. 164-165)

7.6. RELAÇÕES TEMPORAIS MAIS COMPLEXAS

Os muitos desvios da ordem cronológica narrativa direta, chamados “anachronies” ou anacronias, são tradicionalmente considerados impróprios para crianças e, apenas, recentemente se tornaram proeminentes em romances gráficos infantis.

Uma temporalidade complexa é geralmente limitada nos álbuns ilustrados, devido à sua natureza compacta, que exclui passagens de tempo mais longas. A grande maioria deles tem um tempo de história muito curto, normalmente durando apenas um dia ou menos. No entanto, são descritos, a seguir, alguns exemplos breves de anacronias, com foco no contraponto dos aspectos visuais e verbais: (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 165)



78. We may identify the figure of the old man in the recto first, follow his route to the right edge of the page, return to the verso and the picture of his house, and then follow the whole journey to left to right. Yet the clear linear movement of the picture invites us to follow it (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 161)



79. Imagem de *Red Thread*, por Tord Nygren.

Analepses - An analepsis (flashback, switchback) is a secondary narrative that precedes the primary one. The verbal expression of analepses does not differ from that in a novel. However, in the interaction between word and image, several solutions are possible (...) Analepses in John Burningham's *Granpa* (1984) are much more sophisticated (...) the verso illustrations either comment upon the recto in some way or represent a fantasy or a dream. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 166-167)

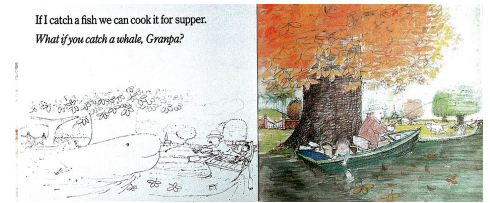
Prolepses - A prolepsis (flashword, anticipation) is a secondary narrative that is moved ahead of the time of the primary narrative. (*Idem, Ibidem*, p. 167)

Paralepses - One of the most interesting types of anachrony in children's fiction at large is a paralepses, a secondary narrative the time of which is independent of the time in the primary story. In his analysis of Sendak's *Outside Over There* (1981), Stephen Roxburgh maintains that the whole story takes place between the two steps taken by Ida's baby sister (...) Most picturebooks describing an imaginary journey involve paraleptic temporality, since the magical journey cannot possibly be fitted into the short timespan of the primary narrative. However, very few books make extensive use of visual means to convey this temporal feature. (*Idem, Ibidem*, p. 167)

Achronymy - Achronymy implies that the temporal deviation from the primary story cannot be placed in any given moment within the scope of the story. While achronies are extremely rare outside purely experimental prose, we may claim that all pictures are achronical. Pictures by definition cannot have a direct temporal relation to words or to other pictures; they are not directly connected with any given moment of the verbal or visual narrative. (*Idem, Ibidem*, p. 168)

Syllepses - A syllepsis is an anachronical narrative connected to the primary narrative by any other relation than temporal, for instance spatial or thematic. Jane Doonan uses the term "running stories" for visual narratives introducing minor characters not mentioned in the verbal text. (...) Some picturebooks are deliberately constructed in sylleptical patterns (...) (Fig. Mitsumasa Anno's *Journey*) In this wordless picturebook, the viewer is encouraged to find tiny characters in every spread (including the protagonist and implied narrator) and follow their separate adventures through the book. (*Idem, Ibidem*, p.168-169)

Concluindo o tópico sobre temporalidade em álbuns ilustrados, é importante apontar mais uma vez que livros, que não fazem uso das formas especiais dos *picturebooks*, na transmissão de tempo e movimento, são frequentemente aqueles que consideramos "complementares", em que imagens meramente "ilustram" um episódio estático da narrativa verbal. (Nikolajeva e Scott, 2001, p.171)



80. *Granpa* (1984) por John Burningham



81. *Outside Over There* (1981) de Maurice Sendak



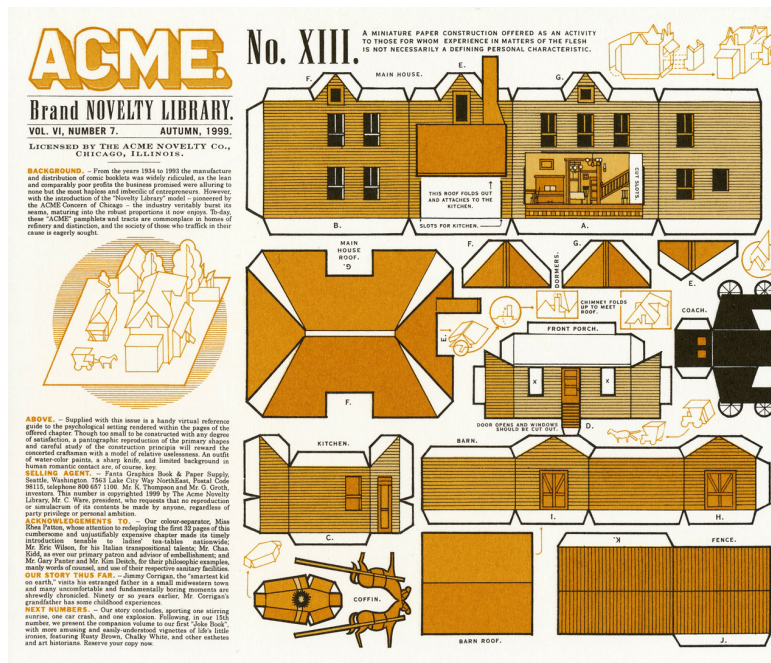
82. *Journey* (1977) de Mitsumasa Anno

8. ESTUDO DE CASOS

8.1. A PAUSA:

DURAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DO TEMPO EM JIMMY CORRIGAN

“*Jimmy Corrigan the Smartest Kid on Earth*, de Chris Ware apresenta uma interessante distribuição de tempo e duração pelo seu uso de quadros, tiras, páginas e pela forma como essas transições trabalham. Ao ler sua narrativa, deparamo-nos com algumas páginas consistindo em um único painel que, por sua vez, contém recortes de diferentes objetos. Essas páginas definitivamente constituem uma pausa “entre páginas” (remetendo às idéias de Thierry Groensteen). Há uma característica de grande detalhe nessas páginas de recortes, e elas parecem ser bastante funcionais para uma tentativa de corte e dos recortes. (Tornes, 2013, p. 84, tradução livre)



83. Exemplo de Página constituindo um único painel, segundo Tornes

On the topic of time and the gutter it can be viewed as a route and that this route is governed by intervals. The transitions between panels is represented in Groensteen as different types of gutters. As there has been shown a distinction between the transitions of panel to panel and to strip, there is also the transition between pages. These distinctions have been taken from the vocabulary of music and suit the purpose very well, as music often is about timing. Groensteen separates these differentials into [A] the sigh, [B] the semi-pause and [C] the pause. [A] is the between pages, [B] is the between strips and [C] is the between pages. (Tornes, 2013, p. 84)

Também há algo a ser dito desses recortes, no que se refere ao aspecto temporal da história. Eles são apresentados em uma estrita superfície bi-dimensional, espacial e estética, mas são presunçosos em sua expectativa inerente de criação tridimensional. Isso cria um aspecto interessante. A pausa nesses recortes se encontra no esmero de seus

detalhes e no fato de o leitor imaginar sua existência. O tempo e o espaço da narrativa são estendidos por essa pausa porque ela garante essa atividade, e por ela nos faz considerar outros aspectos da história, sendo ambos a temporalidade e a espacialidade. (Tornes, 2013, p. 85, tradução livre)

Se considerarmos esses recortes como um todo, assim como deveriam ser considerados, podemos perceber que são unidos por tema e design. Eles são espacialmente um design na página, criando uma pausa pela pura estética do design, mas temporalmente são contemplações de temas encontrados na narrativa. O principal personagem da história, *Jimmy Corrigan*, é relacionado aos recortes pelo desejo ou por um senso falta ("longing or a sense of lack"). Esse desejo (ou "longing") é relacionado à falta (ou novamente o desejo, ou necessidade) do sentido, ou da criação de sentido, relativo a seu passado. Nas palavras do autor "a longing for closure": "(...) The main character of the story, *Jimmy Corrigan*, is bound to the cut-outs by longing or a sense of lack. This longing is bound by a longing for closure in his past (...)."

A falta, ou, o vazio, é um poderoso traço da criação estética. "(...) as the structuring function of lack, and by an audacious arch he linked this up with what, speaking of the function of desire, I have designated as manqué-a-etre, a 'want-to-be' (Lacan, 2004, p. 29). Lacan se refere aqui à estrutura da lacuna ("the gap"), ou, ao "abismo" ("the gutter", a sarjeta), e como isso se relaciona ao desejo e à natureza da existência – ontologia (ou nas palavras do autor "ontolgy").

Ao se tratar da lacuna ou do vazio, estamos lidando com as funções da ontologia. Este aspecto é crucial e o mais essencial à faculdade do inconsciente. Estes recortes são feitos para trazer o mundo da narrativa inconsciente para o mundo real do intérprete. Somos encorajados por esses recortes a participar e neles recriar histórias. A sarjeta, ou "gutter" toma aqui, no intermédio, a posição de mediação, entre o espaço e a narrativa, combinando os recortes e a imaginação, que toma lugar na mente do leitor. (*Idem, Ibidem*, p. 85)

Nesses recortes se encontra a falta desses objetos de desejo, e o querer fazê-los reais. A única forma de tornar isso possível é os construindo, da imaginação para objetos de papel. Esses objetos representam símbolos estáveis de família e felicidade e são manifestações do desejo inconsciente por sua existência. A memória do que representam não é o bastante, e esses objetos são feitos para trazer um senso de realidade à memórias distantes. (Tornes, 2013, p. 86, tradução livre)

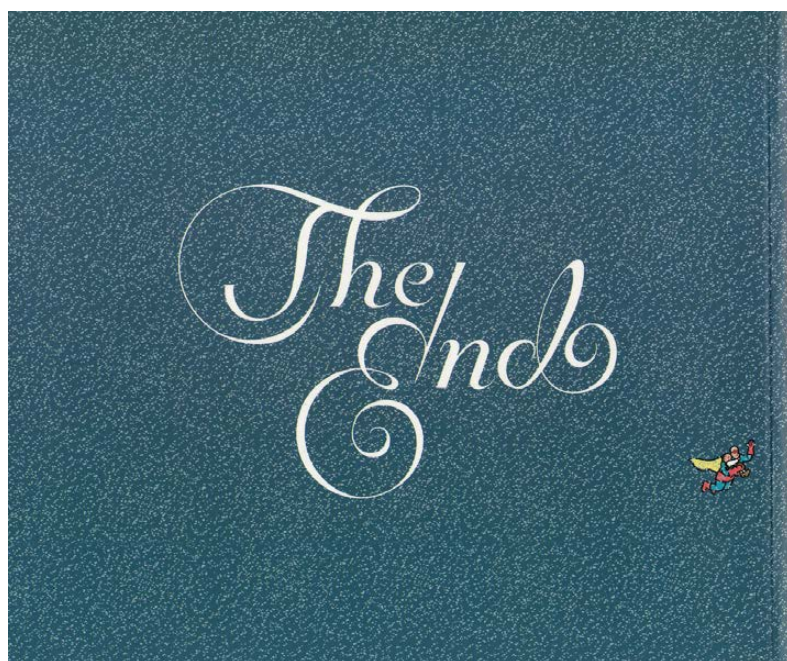
No que diz respeito a idéias de distribuição de painéis, da tira e da página, a intenção (de Stig Tornes) é não reforçar um sistema definitivo, mas enfatizar o seu potencial e uso diverso. "It belongs to each author to decide, in the function of a narrative strategy and global aesthetic, if and at what moment the strip, this intermediary space, too often ignored in its functional specificity, deserves to be reinforced" (Groensteen, 2007, p. 67)

Em relação ao tempo e especialmente à duração da narrativa, são encontradas na obra (*Jimmy Corrigan*) imagens interessantes. A primeira, a se destacar, (p. 81) é a imagem do super-herói que se ergue no topo de um alto edifício, preparando-se para voar. Mas ao fazê-lo, por fim não voa, e cai de encontro ao chão. Tudo isso é observado por Jimmy, da janela de seu escritório. Há aqui um sentimento tragicômico apresentado pela narrativa, relativo à repetição da imagem do super-herói deitado no chão, enquanto pessoas passam por ele. Até mesmo começa a chover, e se torna escuro, no momento em que a personagem é levado por um ambulância. (Tornes, 2013, p. 87, tradução livre)

Pela narrativa, aprendemos ainda sobre o passado de Jimmy, e como sua mãe o levou à convenção de banda desenhada para que conhecesse seu herói. Mais tarde ele descobre que este é apenas um homem “normal”, que dormiu com sua mãe. No fim do livro, o tema do super-herói reemerge, mas na forma do próprio Jimmy. Ele se imagina de pé no topo de um prédio, e no próximo painel se apresenta com uma capa. O imaginamos saltar, ao dobrar seus joelhos para pular. Tudo isso ocorre na sensação da ausência de sua mãe. A atmosfera é densa e melancólica.

Essa imagem também se repete antes do fim, quando Jimmy se encontra de pé na rua, abaixo do edifício. Há um momento de contemplação, em que dois painéis apenas se diferem em relação ao olhar de Jimmy. No primeiro, o olhar é fixo, mas, no próximo, o personagem olha para cima, seguido de dois painéis em que vemos um alto edifício pelo olhar de Jimmy. Essa imagem se repete duplamente. O tempo aqui é um fator de influência. A ideia de apresentar uma imagem através de dois painéis idênticos tem o efeito de uma semi-pausa. A imagem do edifício é significativa e tem importância para a narrativa. Assim, a imagem é incluída duas vezes, a fim de garantir o efeito. Neste espaço vazio que separa as duas imagens (sarjeta ou “gutter”), que é um suspiro (“a sigh”), não estamos olhando para edifícios, mas experienciando sentimentos. Nesse olhar, o leitor se move através dos olhos de Jimmy. Com a ajuda de outras imagens e de como a história se desenvolveu através dessa atmosfera, há um senso de sentimento nesse olhar. Este vem a nós de forma intuitiva, através de imagens trabalhando juntamente com todas as outras partes da narrativa, e o que as une é o espaço negativo (o vazio da sarjeta). (Tornes, 2013, p. 88, tradução livre)

Quando retornamos ao saltar de Jimmy, vemo-lo como um episódio imaginado. A última imagem, pertencente a essa narrativa é aquela em que, na página, estão escritas as palavras “the end”. Mas, ainda nela, no canto inferior direito, se encontra a imagem de um super-herói voando (para fora da página) e segurando Jimmy Corrigan a salvo em seus braços.



84. A última imagem, pertencente à narrativa imaginária do saltar de Jimmy

A distribuição do tempo e da duração nesse segmento da narrativa são retratadas em frames maiores do que em outras partes da história. Isso diminui o ritmo e dá ao leitor mais tempo para contemplação e interpretação. São esses frames maiores que constituem um frame de narrativa coeso para os temas e atmosfera geral do livro. Quase toda página tem uma painel maior, rodeado por painéis menores. A sua ordem, algumas vezes, é ilógica e portanto demandam mais da ação do leitor a ordená-los. A força disso está no maior envolvimento do leitor com a narrativa e com o espaço vazio (novamente da sarjeta ou “gutter”), constantemente suspirando, semi-pausando e pausando, para fazer um sentido da história em geral. Criar sentido, a partir da história, não é apenas prestar atenção ao sistema do espaço e sua estética. É também para dar força ao aspecto temporal da narrativa, aquilo que se encontra no espaço de fora, no vazio (da sarjeta) e na interpretação. Essa criação de ritmo em Jimmy Corrigan se dá, algumas vezes, pela confusão na ordem dos painéis, e isso a princípio direciona o leitor em todas as direções, antes de que mais sentido seja atribuído ao campo vazio (“the gutter”), através do preenchimento das lacunas e da reinterpretação do conteúdo. (Tornes, 2013, p. 88, tradução livre)

“As the panels in a film unspool at a predetermined pace...” (Tornes, 2013, p. 89)

“...comics creators can play with the design of an entire page by manipulating the visuals within panels and the panels themselves with the page to create additional layers of meaning. Thus, a comic, in addition to unfolding temporally, also exists ‘all at once,’ and this existence is a feature unique to this medium” (Vesaci, 2007, p. 16)

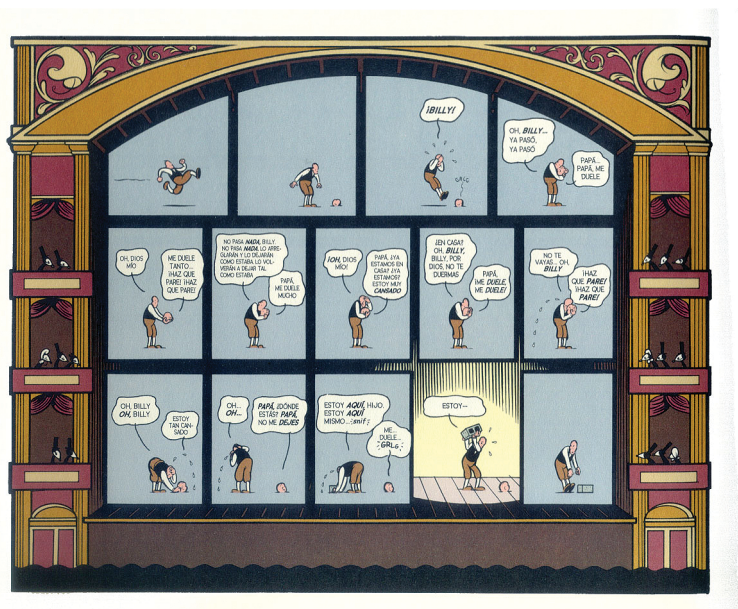
Outro ponto a ser colocado aqui é que, o revelar-se das imagens em um filme é, para o leitor, incontrolável, enquanto na banda desenhada não o é. Também, há a diferença entre ver e ler. Numa banda-desenhada lemos imagens, e isso é claramente ligado à narrativa. (Tornes, 2013, p. 89, tradução livre)

Mais uma vez aqui, é o espaço negativo (vazio ou novamente “the gutter”) que facilita a habilidade de ler imagens. O fator de mais importância é a habilidade de reler imagens - ir adiante e retroceder (“going back and forth”). Ser capaz de observar mudanças sutis em detalhes, e refletir sobre a passagem de tempo (“the time-span”) entre os painéis, dá ao espaço negativo (the gutter) um papel central em todos os aspectos da narrativa gráfica. O espaço vazio, ou a sarjeta, é o suspiro, a semi-pausa e a pausa, por ter sua zona vazia criando espaço, ordem e tempo para interpretação. (Tornes, 2013, p. 89, 90, tradução livre)

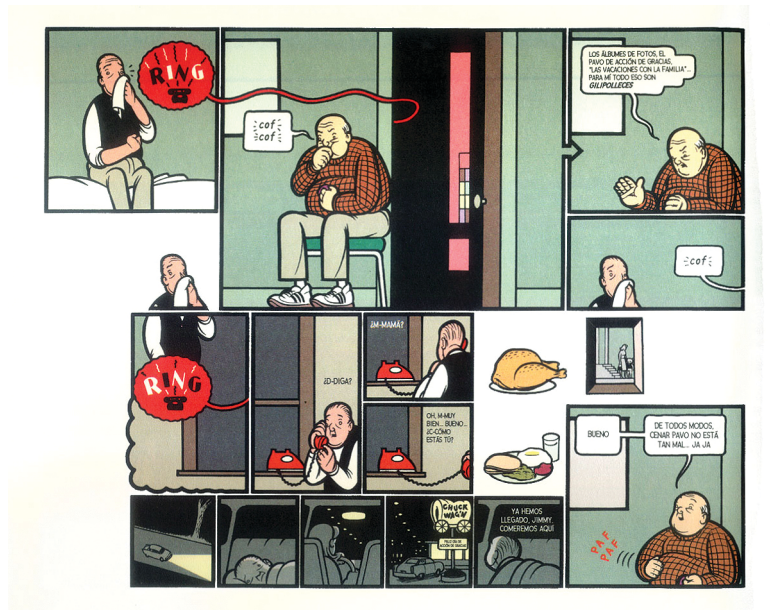
Da pausa, podemos dizer que ela é a sarjeta, “the gutter”. Quando uma aparente pausa é evidente à sarjeta, são dadas dicas de som e movimento, e essas são recriadas nessa pausa. A imagem é claramente colocada ali para dar esse efeito, e ela funciona dessa forma, muito efetivamente. A pausa é um atributo muito próximo da sarjeta, a ela muito relacionada. Algumas vezes, através da estrutura, ela até funciona como sarjeta - descrita por Groensteen como um suspiro, como semi-pausa e pausa. Essas transições são duplamente sarjetas e pausas, facilitadoras de reflexões e interpretações.

A pausa pode ser resumida em um corpo de funções, que incorporam criações de efeitos narrativos como som, movimento e duração, através de imagens de detalhe e repetição – assim como o super herói de Chris Ware e imagens de edifícios. Se a narrativa gráfica busca ser bem sucedida, a mesma precisa utilizar a pausa de forma que dê à sarjeta, espaço para atuar.” (Tornes, 2013, p. 90, tradução livre)

A seguir foram feitos alguns comentários a partir de páginas escolhidas da obra, tendo como base as análises de Eisner feitas sobre seu próprio trabalho. Os mesmos trazem, em negrito e entre parênteses, referências aos capítulos relativos aos temas dos quais se tratam.

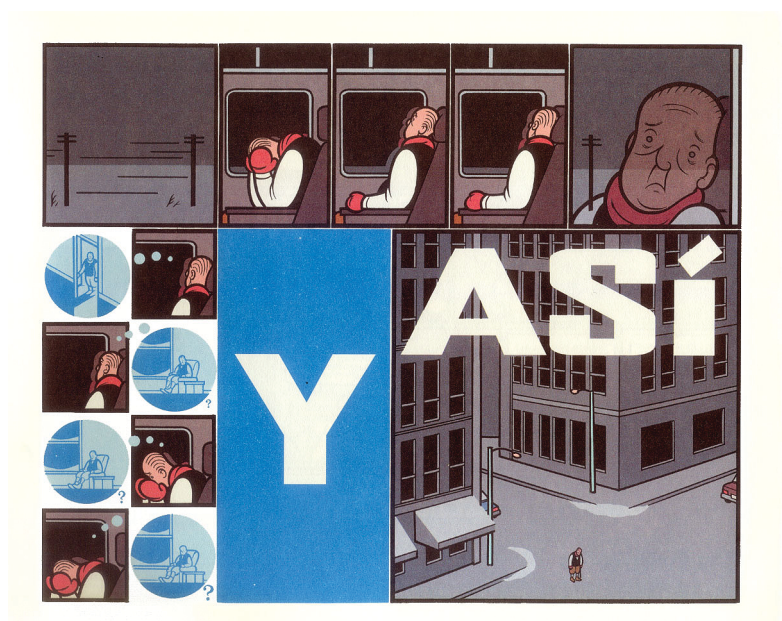
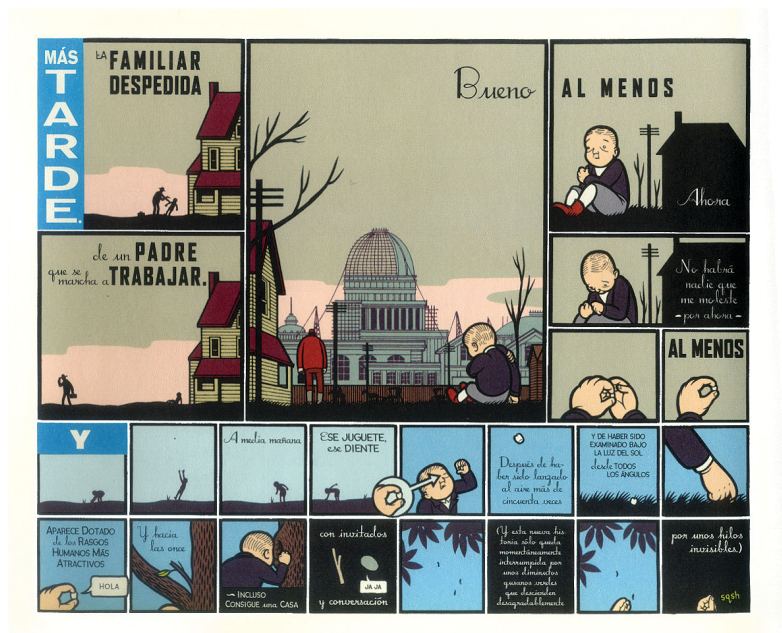


85. A eliminação do painel, além de criar a ilusão de espaço e tempo, relativo e ilimitado, também cria uma pausa (uma brecha) no tempo da narativa, constituindo um “delírio” de profunda significação para o personagem, relativo ao lar, à família, ao real/ilusório (relativo à cena, ao teatral) e ao vazio. A página atua aqui como **Metaquadro (2.1.3)** apresentando algumas das características específicas desse tipo. O fechamento da sequência pelo último painel em destaque funciona também como transição para a próxima página, como **Pageturner (7.3.1)**, constituindo uma das muitas possíveis formas de *paratexto*. (conceito de Gérard Genette) Destaque também para os usos dos advérbios de tempo “mais tarde” e “logo” comuns em narrativas onde o tempo tem papel de importância, dando lugar por sua vez a uma **transição de cena a cena (3)** Elementos tipicamente **narrativos (4.4)**, os advérbios, em sua relação com a imagem, apresentam uma relação de **interdependência (4.3)** com a imagem, na criação do sentido.

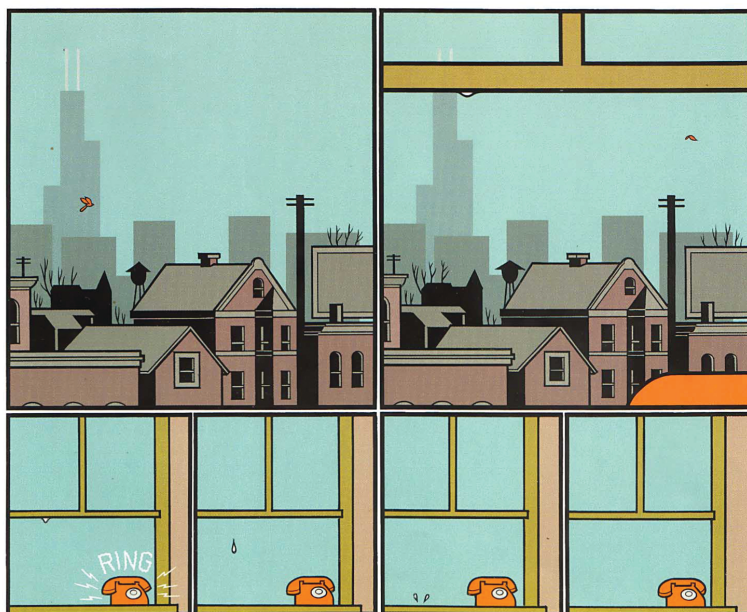


86. O frame como moldura de uma foto de família, ou mesmo como o formato da foto, constitui um elemento formal de deslocamento da locação e pausa na temporalidade. Ou talvez, ainda constitua uma segunda temporalidade, paralela àquela da narrativa principal.

As **alterações de forma (5.2)**, que ocorrem também em muitos outros momentos, aqui, tem efeitos de **linguagem (5.2.1)** relativa ao tempo e ao espaço. O quadro, além de sua função **narrativa (2.1.1)**, apresenta caráter **emocional (2.1.2)**.



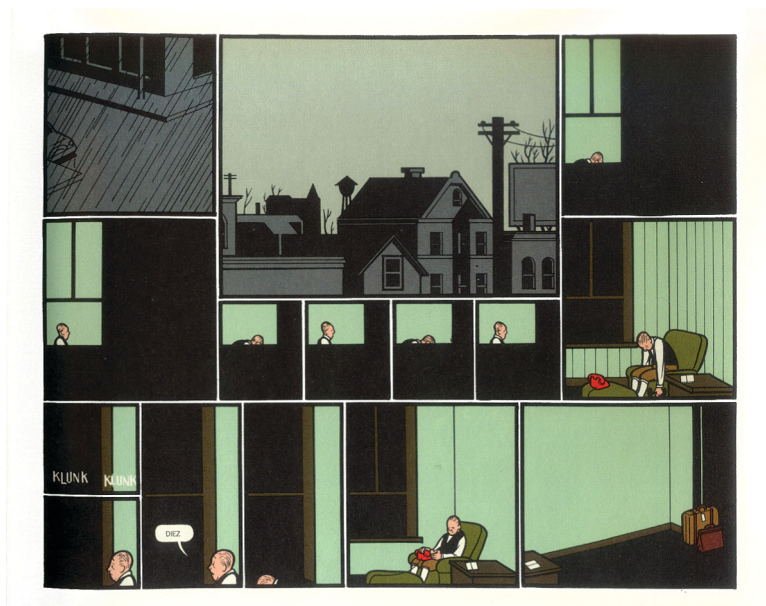
90. **Close-ups (2.1.4)** são utilizados na condução do leitor a um quadro “emocionalmente carregado” (Eisner, 1985, p. 96). Além disso: “A inserção de quadrinhos menores de requadro rígido expressa uma ação concreta, mas subliminar. É um recurso **narrativo** que atende à necessidade de **close-up** simultâneo de uma pequena operação técnica.” (2.1.1) (Idem, *Ibidem*, 55) Novamente percebemos aqui o uso dos advérbios de tempo *Más Tarde* / *Y Así* importantes para o **desenvolvimento da história (4.4)**, estabelecendo uma relação de **interdependência e montagem (4.3)** com a imagem. O uso do lettering, em destaque, tem peso aliado à perspectiva da imagem, e em relação ao tamanho e posição da personagem, auxiliando a contruir o sentido de opressão em relação a ele.



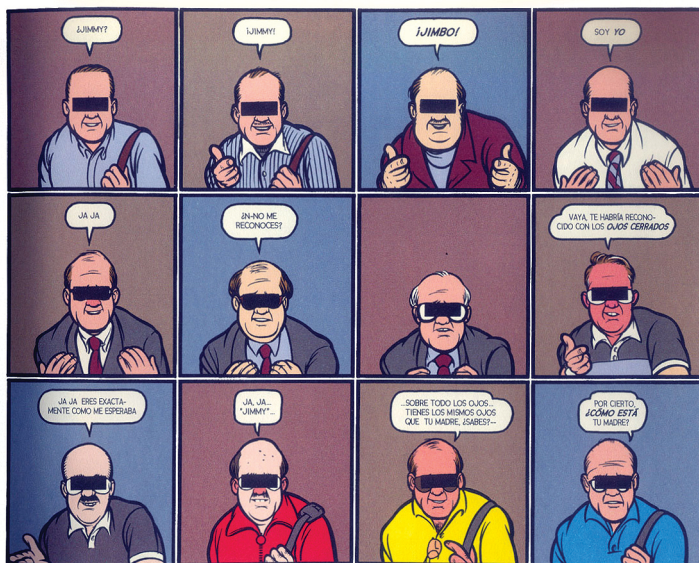
91. A primeira página da sequência que se segue, funciona como um **plano geral (2.1.4)**, introduzindo a locação da narrativa, a partir do ponto de vista do personagem, em um pequeno movimento de **zoom**. A paisagem de sua janela é uma imagem que se repete em outros momentos da obra (com modificações), consistindo em um elemento de **tempo (5)** importante. Aqui, se estabelece uma relação visual e semântica, de grande importância para a obra, com a casa (o lar) de infância do personagem, anteriormente presente na primeira página, consistindo em algo próximo a um **“form-cut” (7.3.1)** - pag.51 – e por que não **“closure” (1.1.2)**. O fato de as imagens serem separadas por uma situação da infância do personagem, referente à relações (laços, representações) familiares, amplia o significado da relação, contruindo o vazio e a personalidade do personagem.



93. A nova sequência, anterior à página do salto, assim como a sequência posterior, apresenta uma importância na construção do **ritmo, do “timing” e da temporalidade (5.2.1)**. Podemos perceber o uso de painéis **horizontalmente mais largos (concentrando mais tempo)**, alguns longos e estreitos (criando o início de um crescente ritmo (destacado), e por fim (quadros em formato quadrado) uma sequência em **maior número de painéis, de mesma altura e largura (constituindo menos tempo de leitura e narrativa)**. O ritmo se interrompe na **passagem para a próxima página, (1.1.2)** e a ação do salto, resumida em uma página, concentrada em apenas dois painéis longos e estreitos garante um choque de surpresa e humor. Constituindo **uma transição de ação-para-ação (action-to-action) (3)**, a página apresenta uma importância (por sua posição e fisicalidade como página) de destaque na obra, por sua temporalidade e caráter tragicômico (como será ainda acrescentado adiante). Ainda na página anterior, **a ausência de narrativa ou fala aliada à presença do texto escrito (numa relação que podemos classificar como montagem) (4.3)** apresenta ainda alguma influência do ritmo e temporalidade da sequência, influenciando o efeito final. Talvez também, influenciem o **“efeito de closure”** seguinte em 2 painéis, resumindo uma ação ou um acontecimento, em um movimento, além de ser um tipo de **conclusão** de fato (uma espécie de ponto final ou pausa).



95. Aqui, na última página da sequência, a mudança na locação acontece através da **mudança de página, em uma transição quase direta, (1.1.2)** introduzida pelo **plano geral (2.1.4)** da cidade. Nela, o **verde** do fundo se mantém, porém numa tonalidade diferente (3.2). O ritmo desacelera, sendo que a **falta de diálogo ou narrativa** contribui ainda para o **timing mais lento (5.1)**, além de contribuir para o tom emotivo. O último quadro funciona como **pausa (1.1.3)**, e o fato de não apresentar personagens parece contribuir ainda mais para o silêncio, e uma maior duração, também **relativa à sua dimensão (5.2.1)** (um pouco maior do que os quadros ao redor). Talvez uma preparação para a **transição de página (1.1.2)**.



97. No segundo exemplo, a temporalidade é marcada pelo monólogo (sequência de falas) da possível figura do pai, de forma que a página constitui novamente uma única cena. A sua quebra pelos quadros marca **diferentes momentos**, (5.1), porém, a **localidade** é indefinida. As mudanças nas **cores** (3.2) de fundo auxiliam nesse sentido, ao mesmo tempo que garantem certo ritmo de repetição. A **manutenção da posição** (6) do personagem e seu relativo anonimato, também acrescentam nesses aspectos, e a apresentação de diferentes características físicas, de vestimenta, também conferem relativa **temporalidade**.

8.2. TEMPO E MOVIMENTO: *WHERE THE WILD THINGS ARE*

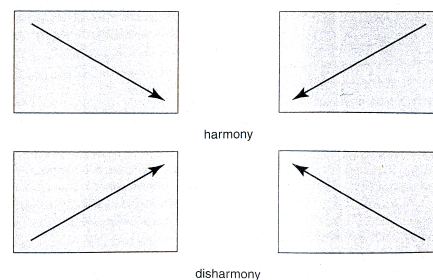
Ulla Rhedin, com base em Nodelman, e Denise Matulka citam *Where The Wild Things Are* (1963), de Maurice Sendak, como exemplo genuíno de *picturebook*. “In a “true” picture book, according to Shulevitz, the story is told primarily with pictures; when words are used, they assume an auxiliary role.” (Nicolajeva e Scott, 2001, p. 7 e Matulka, 2008, p. 7)

Além disso, *Wild Things* tem aqui grande importância pelo seu tratamento da **temporalidade (7)**. Aqui, os **gaps (1.1)** envolvem grandes distâncias de **espaço-tempo (5.1)**, concentradas em alguns **movimentos de página (1.1.2)**. A narrativa tem também grande importância nesse sentido, apresentando também ricos **gaps de palavra e imagem (7.4 / 4.3)**. Por essas razões definimos a obra como um dos focos de análise, no contexto dos álbuns ilustrados.

O **movimento** na obra de Sendak é semelhante ao já comentado em *The Tunnel* (7.2 / 7.3.2):

However, the two sea voyages, to and from the wild things country, are portrayed as moving left to right, and right to left respectively. Conventional as it may be, these directions are based on the way we perceive certain visual patterns as harmonious or disharmonious, well-described in art criticism (...) (Nicolajeva e Scott, 2001, p. 154)

Even when pictures do show only one moment, the characters (and the time in which their actions occur) tend to progress from left to right through the book (...) Max travels to the right to get to where the Wild Things are (...) (Nodelman, 1988, p. 163-164)

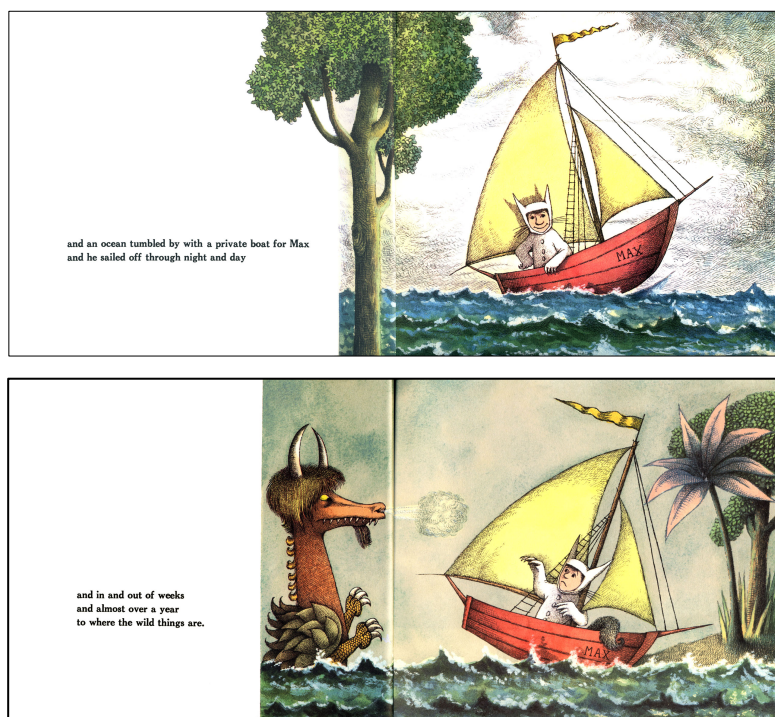


98. (...) in most picturebooks, for instance *Wild Things*, danger appears from the right, from the “adventure page” (...)” (Nicolajeva e Scott, 2001, p. 154)



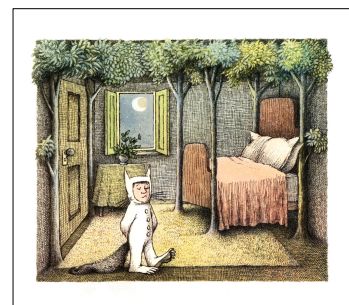
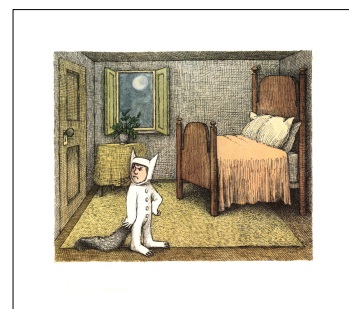
99. Detalhe à referência “By Max” na imagem e suas implicações de sentido.

“Podemos assumir que os primeiros três spreads do livro são unidos por uma única **sentença (7.4)** e seriam percebidos como não tendo elipse entre as imagens. No entanto, a duração é mais complicada. A afirmação verbal “made mischief of one kind/and another,” divididos entre dois spreads deixa uma lacuna substancial. Os dois “spreads” nos mostram dois de muitos possíveis atos perniciosos. Ambas as imagens são dinâmicas, implicando movimento e duração temporal, mas é impossível dizer quanto tempo cada porção de malícia dura e quanto tempo se passa entre elas. No terceiro spread, apresenta-se uma elipse temporal necessária para que a mãe descubra o que Max fez, o confronto e o mande para a cama. Na imagem prévia, vemos uma escada, aparentemente levando para o quarto de Max, mas ele deve ter subido os degraus lentamente e de forma relutante ou apressadamente, seguido por sua brava mãe. (Nikolajeva e Scott, 2001, p. 159-160, tradução livre)



101. Max viaja “through night and day and in and out weeks and almost over a year”.

A **elipse (7.4)** entre esse e o próximo spread, embora intensificada pelo **indicador temporal** “That very night”, também é indefinida. Todo o livro reflete a tensão entre a percepção subjetiva do tempo pela criança, vivendo muitos anos em sua imaginação, e o tempo adulto objetivo, que deve durar apenas alguns minutos, antes que a mãe suba as escadas com a sopa quente. A repetição das palavras “grew/and grew - /and grew,” novamente divididas entre três spreads, e intensificadas pelas transformações mágicas no quarto e pelas **mudanças nas expressões faciais e posições do corpo** de Max, criam um **senso de movimento (7.1)** muito rápido, mas a sequência pode igualmente transmitir uma duração mais longa, com mudanças lentas, graduais. O **senso subjetivo de tempo** do garoto é **expresso verbalmente** por “through night and day and in and out of weeks and almost over a year,” enquanto as duas imagens ilustram apenas dois episódios desta longa jornada. **As elipses visuais são assim completadas por palavras.** A elipse mais óbvia, verbal, assim



100. *Dynamic framing em Wild Things.*

como visual, ocorre nos três spreads sem palavras retratando “the wild rumpus.” A transformação da noite para o dia, assim como a mudança de fase da lua, implica uma passagem de tempo (timespan) mais longa, ao menos nos limites do fantástico tempo secundário.” (Nikolajeva e Scott, 2001, p.160, tradução livre)

“O paradoxo temporal da obra tem sido discutido por muitos teóricos. Neste exemplo de **paralepse (7.6)**, Max viaja “through night and day and in and out weeks and almost over a year” e depois de volta “over a year and in and out of weeks and through a day and into the night” enquanto o tempo primário se mantém em pausa, e quando Max retorna, encontra seu jantar quente e o aguardando. O fluxo do **tempo secundário é indicado verbalmente**, enquanto o tempo primário é apenas implícito pelo jantar quente. No entanto, os sinais visuais contradizem os tempo primário “objetivo”: há uma lua nova em uma das primeiras imagens do livro e uma lua cheia na última.” (Nikolajeva e Scott, 2001, p.167, tradução livre)



102. Max prestes a acertar o prego; um dos exemplos de movimento em *Wild Things*.

Voltando ao **movimento (7.1)**, “(...) em *Where The Wild Things Are*, vemos o martelo de Max **prestes** a acertar o prego, Max, no ar, prestes a pousar no cachorro, o pé de Max ao ar, prestes a pisar o chão. As poucas imagens mostrando Max com ambos os pés firmemente plantados no chão são as menos energéticas do livro; elas ou sugerem que o personagem está descansando ou dão a ele uma forte e estável posição de autoridade.” (Nodelman, 1988, p. 160, tradução livre)

Também, através da imagem, “(...) Sendak sugere vários níveis de energia através do uso de dois diferentes tipos de **sombra (3.2)**. Nas imagens de Max fazendo travessuras no início do livro, a sombra da figura de Max é composta no estilo “hatching”, linhas descontínuas, todas na mesma direção, mas no resto da imagem, a sombra apresenta as características de “crosshatching”, criando numerosos pequenos quadrados constantes e anexos. O “crosshatching” prende os objetos ao chão; Max está claramente em movimento, enquanto nada mais está. Enquanto a

floresta cresce no quarto de Max, e ele se acalma, sua sombra vem a consistir em mais “crosshatching”. Mais adiante no livro, durante a grande bagunça ou “wild rumpus”, todo o trabalho de sombra, de menos aquele em Max, é de “crosshatching”, e ele se torna mais preenchido em “crosshatching” a medida que a sequência se desenvolve. Isso ajuda a criar um curioso estado/êxtase de quase sonho até mesmo apesar da exuberante ação apresentada nessas imagens.” (Nodelman, 1988, p. 161, tradução livre)

“Quando o Max de Sendak balança, vindo de uma árvore, ele e os monstros (Wild Things) dão a impressão de que estavam suspensos nessa mesma posição por um certo tempo ao invés de estarem ativamente empenhados no ato de se mover de galho a galho. Estas imagens transmitem uma quietude de estado quase sonho, algo como a conclusão lógica das sequências de filmes, que desaceleram os movimentos de cavalos ou atletas para fazerem os parecer como se estivessem a ser resistidos pelo ar em si; Nesses livros infantis, o ar aparenta pesado o bastante para ter parado o movimento completamente inteiramente.



103. Estado de sonho e mistério, em um frenesi de atividade aparentemente imóvel, a partir do tratamento das imagens por “crosshatching”.

Sendak alcança esse efeito por fazer todo o possível para contradizer e reprimir a atividade intensa que retratam. Em ambos os casos, a intensa fonte de luz faz fortes contrastes entre luz e sombra; a sombra intensa dá uma solidez tremenda a ambos objetos e pessoas, de forma que estes pareçam esculturais, de difícil movimento - tais como objetos e pessoas nas pinturas de Picasso, em seu período clássico, que dividem a imobilidade fixa das figuras de Max. Sendak faz muito uso do “crosshatching”; Esse uso de linha tende a atuar como grelhas, que retem os personagens e os fazem parecer imóveis quando retratados em movimento. Enquanto as imagens apresentam algo da simplificada expressão dos cartuns, traços cartunescos preenchidos, ricamente coloridos ou sombreados de uma forma que contradiz o energético uso da linha - e tão pouco usam linhas de ação (“action lines”) em que esperaríamos encontrá-las nos cartoons.

O resultado de tudo isso é um estado de sonho e mistério, evocado mais completamente por uma imagem em cada livro. A representação de Max e dos monstros (Wild Things) por Sendak em contraste com um escuro céu azul, debaixo de uma lua cheia apresenta a cena da confusão (“wild rumpus”) como um frenesi de atividade que se aparenta completamente imóvel; o Monstro (Wild Thing) sem pés no chão se mostra suspenso no ar, equilibrado eternamente no nada. (...) De forma interessante, Sendak transmite quase o mesmo senso de tempo suspenso em suas imagens de David flutuando sobre a paisagem em Fly by Night, de Jar-

rell e de Ida flutuando sobre a paisagem em *Outside Over There*. Todas essas imagens apresentam algum mistério do realismo mágico - um clima apropriado para as situações irreais que retratam.” (Nodelman, 1988, p. 169-170, tradução livre)



104. Mais um exemplo de movimento em *Wild Things*.

Assim como foi mencionado anteriormente, “a imagem implica ambos o **tempo e a ação** que na realidade **não retrata (7.1)**. Similarmente, **assumimos** a existência de ambos o **movimento temporal** e de uma série inteira de ações que de fato **não vemos**, mas que iria logicamente **preencher o tempo imaginado em uma sequência de diferentes imagens (1.2)**; tais ações iriam, por exemplo, logicamente conduzir o Max de Sendak por uma série de momentos não retratados, em que ele iria desde à ação de martelar um prego na parede, em uma imagem de *Wild Things*, ao vôo em direção a um cachorro na próxima imagem, e à um ponto morto atrás da porta de seu quarto, na próxima imagem.” (Nodelman, 1988, p. 176, tradução livre)

“As we imagine the movements between the events actually depicted in a sequence of pictures, we tend to interpret each of the pictures differently from the way we might have if we had seen it by itself. (...) As the work of cognitive psychologists suggests, we perceive new experiences in terms of the experiences preceding them. As I show later, the words in picture books are inseparable part of that experience, yet even if we ignore those words, as we do in first glance through a new book, each picture in a picture book establishes a context for the picture that follows - becomes a schema that determines how we will perceive the next picture. It establishes certain expectations, and the story we guess at to connect a series of pictures will depend on how they both fulfill and thwart our expectations. (...) we must understand that the meaning of each succeeding image actually changes the meaning of images that preceded it. (...) Such examples (*Where The Wild Things*) suggest how very much the later pictures in a book become a context for the earlier ones in rereadings. It is impossible to reread a book as we first experienced it.” (Nodelman, 1988, p. 178-179) **(1.2.1.)**

“De forma mais sutil, viemos a entender as implicações da alegre anarquia de Max nas primeiras imagens de *Where The Wild Things Are* mais completamente apenas quando vemos a imagem que o apresenta sozinho em seu quarto; a anarquia é agora não meramente divertida mas parece ter significativas implicações sociais. Mais adiante, não muito mais tarde no livro que devemos nos lembrar da imagem “by Max” **(4.3) (relação de palavra-imagem/ talvez montagem)** suspensa na parede da escada nas imagens anteriores e entender suas implicações: aprendemos que Max desenhou não apenas um monstro mas a criatura

que ele deva visitar em sua imaginação, e compreendemos o quanto o lugar onde os Monstros (Wild Things) estão é de fato um produto da imaginação de Max. (...) Tais exemplos sugerem o quanto as últimas imagens em um livro se tornam um contexto para as anteriores em **releituras (1.1.2)**. É impossível reler um livro assim como o experienciamos primeiramente.” (Nodelman, 1988, p. 178-179, tradução livre)



105. Max viaja de volta “over a year and in and out of weeks and through a day and into the night”.

Em relação à técnica “**dynamic framing**” (7.3.1), “Sendak usa uma variação dela durante a transformação do quarto de Max em uma floresta; Max se mantém na mesma posição na imagem, embora sua postura mude, e as pernas de sua cama se transformam em árvores que ocupam suas posições anteriores; até os arbustos na floresta parecem crescer da planta no vaso que ocupava suas posições no quarto original. “I earlier discussed how the pictures gradually grow in size and then become smaller during the course of *Where The Wild Things Are*.” (Nodelman, 1988, p. 181, tradução livre)



106. Imagem de Max novamente em seu quarto, precedendo o texto *and it was still hot* referente à sopa em detalhe.

Ainda sobre o uso de técnicas de storytelling visual emprestadas dos filmes, Nodelman coloca: “My shot analyses of *Where The Wild Things Are* repeats the words “long shot eye level” seventeen times - once for every picture in the book”. Max faz travessuras em duas diferentes imagens, mas são dois diferentes tipos de travessura. Mais adiante, nessas poucas ocasiões em que vemos a mesma ação em uma sequência de imagens, as quatro cenas da transformação do quarto de Max em floresta, por exemplo, é a ação que muda, e não o **ângulo** do qual a vemos **(2.1.4)**. “The fixed angle forces us to focus on the transformation itself rather than on how it might feel, on what is new and changing rather than on what the person experiencing the change feels about it.” (Nodelman, 1988, p. 183-184 tradução livre)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como já esperado, um foco no conceito de *closure* se pareceu muito amplo para todo o trabalho de pesquisa, apesar de muito instigante. Já questões relativas a movimento e temporalidade, apesar de também extensos, se mostraram visualmente mais palpáveis.

Foi interessante observar como as análises feitas por Eisner, ao próprio trabalho, puderam ser aplicadas à banda desenhada de Ware, apesar das diferenças de conteúdo, tom, estilo, e na construção da narrativa.

Como exalta Pedro Moura em seu blog “Ler BD” a forma é de extrema importância no trabalho de Ware, e apesar de minimalista, força o leitor a ler todo o conteúdo: “Não apenas a óbvia “história”, os diálogos e legendas, e a sequência principal das ações visuais, mas também a estrutura da página, a escolha do formato, tamanho e distribuição do painel, etc”. Revestidos de significado, são formadores do sentido, e não apenas “embelezamento ou floreamento de expressão.”

Para além do estilo “aparentemente impessoal, quase infográfico”, Ware faz “emergir um certo sentimento contemporâneo e urbano de deslocamento, de não-pertença, e até mesmo de silêncios traumáticos”. Moura cita o estudo de Isaac Cates sobre “o modo como os diagramas de Ware funcionam, ou quanta da informação não dita sobre segredos familiares são transportados pelas suas cartografias imagéticas”. Aqui, “os elementos constitutivos da banda desenhada são acumulados camadas sobre camadas até que elas ganham uma densidade incrível”.

“Algumas das bandas desenhadas de Chris Ware são como mapas de pensamento, capazes de representar bidimensionalmente a liberdade de direcção da percepção, memória e razão da nossa existência humana”. “(...) suas páginas são os pontos nodais nos quais materiais diversos convergem e interagem para criar aquele ambiente indicado.”

Como podemos perceber, de forma resumida, a partir da análise de *Jimmy Corrigan*, o aspecto do tempo é um dos elementos mais recorrentes (5.2.1. A Linguagem do Requadro). Aliado à forma do quadro, o artista experimenta, nesse sentido, por quase toda a obra, sendo fácil perceber como o número, o formato e organização das vinhetas influenciam seu ritmo de leitura, inclusive convidando o leitor a interagir (participar) (relativamente à ordem). Ainda relativo à temporalidade, aspectos narrativos também ganham importância, aliados novamente à forma do quadro (2.1.1. Criando o “Quadrinho”: Contêiner e Recurso Narrativo) e ao desenvolvimento da história (4.4).

Difícilmente separado de questões relativas ao ritmo e temporalidade, o aspecto das transições é também recorrente, seja como pausa (1.1.2. *The Gutter*), como *Closure* em outras formas (1.1.1), assim como parte de uma das categorias de transição (3). Ainda no campo das categorias, as relações palavra-imagem de interdependência e montagem (4.3) se repetem, sendo novamente a primeira como parte do desenvolvimento da história (4.4).

Mesmo não sendo algo que se destaque visualmente, o uso da perspectiva (2.1.4) é variado e auxilia a construir sentido. Recorrente nas análises, ela tem sua importância no fluxo da narrativa, no tom e novamente *timing*. Ainda que a paleta de cores de Ware seja quase sempre próxima do neutro (um tom talvez infográfico), a paleta também apresenta importância na criação do sentido (3.2 Variação de Estilo e Efeitos).

De maneira similar, a temporalidade também tem destaque na análise de *Wild Things* (7 Temporalidade no Álbum Ilustrado), assim como o movimento, ainda que sutilmente (7.1 Temporalidade e Movimento relativos à imagem individual estática: Sucessão Simultânea) e rela-

ções de palavra-imagem (7.4 Durações Temporais em Palavra e Imagem).

As decisões de tratamento e estilo das ilustrações, também são importantes na construção da narrativa (3.2 Variação de Estilo e Efeitos), assim como a posição e direção dos personagens (7.2 Temporalidade e Movimento em um pread com uma sequência de imagens / 7.3.2 Desenvolvimento de episódios e Interpretação direta). Ainda que de forma sutil/Novamente de forma sutil, a técnica de “form cut” (7.3.1 Page Turners) auxilia na criação da narrativa e da temporalidade.

Apesar de o interesse sobre o álbum ilustrado já ser presente anteriormente, esse se apresentou pessoalmente como novo campo para pesquisa, inclusive para outras áreas, além da editorial. É interessante perceber como em alguns casos o retratar do movimento na banda desenhada parece beber da sua representação no álbum ilustrado. A aproximação é visualmente clara em exemplos como *Sunshine* (1981) e *Moonlight* (1982) de Jan Ormerod, como também em *The Snowman* de Raymond Briggs.

Como já foi dito anteriormente, as idéias de “decomposição” e “closure” também podem, de certa forma, serem relacionadas à análise de álbuns ilustrados. Citando Nodelman, a banda desenhada pode se localizar em algum ponto entre álbuns ilustrados e filmes; esta, quase sempre apresenta muitas diferentes imagens da mesma sequência de ação, e tende a fazer uso de todo tipo de enquadramento concebível, todo ângulo possível. A variação súbita de planos altos e baixos e as variações de distância em algumas das bandas desenhadas contemporâneas, é altamente sofisticada e não muito diferente do filme. Quando álbuns ilustrados apresentam mais variações de enquadramento, estes tendem a fazer considerações à banda desenhada e aos filmes. (Nodelman, 1988, p. 184)

As relações não apenas entre banda desenhada e álbuns ilustrados, mas também relativas à outras mídias, referentes à questões de linguagem, nos parecem de grande importância, não apenas aqui, mas para futuros estudos. Podemos perceber a aproximação a partir de elementos como enquadramento, perspectiva, sequencialidade, aspectos temporais, entre outros. A aproximação da banda desenhada ao cinema é formalmente clara diante dos storyboards, e podemos dizer o mesmo de alguns *picturebooks*. Já em outros casos, o uso de técnicas como *form cut* e *dynamic frame* proporcionam essa aproximação.

O conteito de “*readerly gap*” ou apenas *gap* como foi colocado antes, central ao projeto (próximo do conceito de *closure*) é algo que une o estudo da linguagem, não apenas das mídias em foco, mas como cita Humberto Eco, de qualquer texto. Um estudo mais centrado nesses conceitos também nos parece ser de interesse e importância.

De igual forma, relações de palavra e imagem, outro tema bastante rico, teve de ser contido a pouco mais do que sua contribuição para a expressão do tempo. No entanto, suas categorias formam um corpo de pesquisa e conhecimento muito importantes para outras áreas do design e ilustração editorial, também talvez para testes de adaptação ou transcrição entre diferentes mídias.

É importante pontuar aqui alguns exemplos para pesquisa futura ou de possibilidade para o enriquecimento de projetos editoriais de campos vizinhos.

Como destaca Kevin Brooks em seu artigo *More “Seriously Visible” Reading: McCloud, McLuhan, and the Visual Language of The Medium Is the Massage*: “(...) the field of composition studies would benefit from more sustained and sophisticated readings of visual-verbal texts even as the field shifts from analysis to design.” (Brooks, 2009, p. 217)

Brooks aplica as categorias de transição e de relações palavra-imagem de McCloud à leitura de *The Medium Is the Massage*, de Marshall McLuhan e Quentin Fiore, de forma a ampliar a compreensão da obra e sua relação com outros títulos do autor:

Scott McCloud's description of visual language, employed as analytical concepts for both traditional comic books and nontraditional comics such as *The Massage*, can help any reader make sense of the variety of transitions and word-picture relations used, and can help any reader understand the complexity and sophistication of the work. (...) I have found it useful in my visual culture and language course for analyzing timelines, photo essays, and video; McCloud's concepts integrate nicely with the meta-language of typography, photography, and film. The strength of his work is its multifaceted, storytelling texts, rather than single-image ads or photographs; McCloud does not use what Peter D. Stebbing has identified as the four most commonly used concepts for visual analyses and production – contrast, balance, rhythm, and proportion – but because of McCloud's distinctive language, he complements rather than repeats some of the more familiar design and visual language vocabularies." (Brooks, 2009, p.234)

Voltando à banda desenhada e ao álbum ilustrado, outros temas poderiam ser definidos como foco de estudo e aprofundamento (além do foco em apenas um dos dois campos), tais como a ocorrência de técnicas de metalinguagem, narrativa, relações de palavra e imagem (e suas categorias), relações com a literatura e cinema (story-board, transições e adaptações).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Afonso A., Jorge S., Rocha M. (2015). *A construção da narrativa visual e sua articulação com outras narrativas no álbum infantil ilustrado*. In CONFIA. *3rd International Conference on Illustration & Animation*. Braga: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (IPCA). p. 295-309.

Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception. A psychology of the creative eye*. Berkley and Los Angeles: University Of California Press.

Beauvais, C. (2015). *What's in "the gap"? A glance down the central concept of picturebook theory*. Nordic Journal of ChildLit Aesthetics, Vol. 6, p. 1-8. Retirado em Julho 30, 2015 de <http://www.childlitaesthetics.net/index.php/blft/article/view/26969>

Cardoso, R. (Org.) (2005). *O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960*. São Paulo: Cosac Naify

Carrier, D. (2000). *The aesthetics of comics*. University Park, PA: Penn State University Press

Carsonato, M. (2012). *A traveler's wander into metafiction and visual writing*. (MA) London College of Communication.

Carvalho, M. S., Gamba Jr, N. (2012). *Results of a study about the narrative construction by image*. In CONFIA. *International Conference on Illustration & Animation*. Ofir.: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (IPCA). p. 269-381.

Derrida, J. (1987). *The Truth in Painting*. Chicago and London: The University of Chicago Press.

Eisner, W. (1992). *Comics and sequential art*. Princeton, WI: Kitchen Sink Press, Inc.

Eisner, W. (2008). *Graphic storytelling and visual narrative*. New York: W. W. Norton & Co.

Genette, G. (1980). *Narrative Discourse. An Essay in Method*. New York: Cornell University Press: Ithaca.

Groesteen, T. (2007). *The System of Comics*. Jackson: University Press of Mississippi.

Hernandez, A. (2011). *Hybrid novels: a new way of reading narrative fiction*. (MA) London College of Communication.

Johnson, T. (2015). *Storylines: Siddhartha as hybrid novel*. (MA) Matosinhos: Escola Superior de Arte e Design.

Ware, F. C. (2001). *Jimmy Corrigan the Smartest Kid on Earth*. London: A Pantheon Book, Jonathan Cape Ltd.

- Lacan, J. (2004). *The Four Fundamental Concepts of Psycho-Analysis*. London: H.Karnac (Books). Ltd.
- Lewis, D. (2001). *Reading Contemporary Picture books: Picturing Text*. London: RoutledgeFarmer.
- Madden, M. (2006). *99 ways to tell a story*. London: Jonathan Cape.
- Madrid, R., G. (2013). *Narrative through visualization: the creation of images from hard data in novels, cinema and television*. In CONFIA. 2nd International Conference on Illustration & Animation. Porto: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (IPCA). p. 123-134.
- Matulka D. I. (2008). *A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Books*. Westport: Libraries Unlimited
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics*. New York: Harper Collins publishers, Inc.
- McCloud, S. (2006). *Making comics*. New York: Harper.
- McLuhan, M., Fiore, Q. (1967). *The medium is the message*. Corte Madera: Gingko Press
- Mitchell, W.J.T. (1986). *Iconology. Image, Text, Ideology*. The University of Chicago Press: Chicago and London.
- Moura, P. (2011) Dois livros acadêmicos sobre Chris Ware. Ler BD. Retirado em fevereiro 8, 2011 de <http://lerbd.blogspot.com.br/2011/02/dois-livros-academicos-sobre-chris-ware.html>
- Neto, R.C.L. (2014). *Quadrinho como labirinto: Uma descrição interpretativa das tiras do blog Manual do Minotauro sob a ótica da poética do imaginário*. Dissertação de Mestrado. Universidade de Brasília.
- Nikolajeva, M. e Scott, C. (2006). *How Picturebooks Work*. New York: Routledge.
- Noble, I. & Bestley, R. (2011). *Visual research: an introduction to research methodologies in graphic design*. Switzerland: AVA Publishing SA. (Originally published 2005)
- Nodelman, P. (1988). *Words about pictures, The Narrative art of children's picture books*. Georgia: The University of Georgia Press.
- Paim, A. M. (2013). A fotografia na história em quadrinhos. *Letrônica*, v. 6, n. 1, p. 369-387. Retirado em março 15, 2016 de <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/letronica/article/download/13391/10124>
- Perrone R. (2014). *O cartoon sentimental: Expressões faciais em personagens cartoons de Robert Crumb*. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

- Sadlier, C. (2013). *The third truth: where myths and history collide*. (MA) London College of Communication.
- Sallisbury, M, e Styles, M. (2012). *Children's picturebooks: The art of visual storytelling*. London: Laurence king Publishing Ltd.
- Salgado, D. (2015). *Contributos para a compreensão das imagens (da imagem fixa à imagem movimento) enquanto mediações entre os indivíduos e a realidade*. In CONFIA. *3rd International Conference on Illustration & Animation*. Braga: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (IPCA). p. 187-199
- Saussure, F. de. (2011). *Course in General Linguistics*. New York: Colombia University Press.
- Saraiva, J. M. (2005). *Relação entre a Ilustração e o texto no álbum ilustrado para crianças*. Tese de Mestrado em Arte e Comunicação. Faculdade de Belas da Universidade do Porto.
- Sendak, M. (1963). *Where the wild things are*. USA: Harper Trophy.
- Silva, S. R. (2006). Quando as palavras e as ilustrações andam de mãos dadas: Aspectos do álbum narrativo para a infância. In Viana, F., Coquet, E. e Martins, M. (coord.) *Leitura, literatura infantil e ilustração – 5 Investigação e prática docente*. (pp. 129-138) Braga: CESC-UM / Almedina.
- Smith S.H. (2015). The designer's guide to Gestalt Theory. Creative Bloq. Retirado em julho 27, 2015 de <http://www.creativebloq.com/graphic-design/gestalt-theory-10134960?page=1>
- Sontag, S. (2008). *On Photography*. Penguin Group, Modern Classics: London.
- Stake, R. E. (2009). *A Arte da Investigação com Estudo de Casos*. 2ª edição. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Sæterøy, J. A. (Jason) (2002) *Sshhhh!* Seattle: Fantagraphics Books.
- Thornton, A. (Unknown). *Exploring the visual intervention of the text in fiction as an evolving design form*. (MA) London College of Communication.
- Tornes, S. (2013). *The significance of the gutter in graphic narrative*. (MA) University of Oslo.
- Versaci, R. (2007). *This Book Contains Graphic Language. Comics as Literature*. Continuum International Publishing Group: London.
- Vieira, C. C. (1995). *Investigação quantitativa e investigação qualitativa: uma abordagem comparativa*. Coimbra: Universidade de Coimbra.

Zheng, Y. (2013). "One second is still something": Children's responses to temporality in John Burningham's *Granpa*. In CONFIA. 2nd International Conference on Illustration & Animation. Porto: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (IPCA). p. 17-32.

REFERÊNCIAS CONSULTADAS (NÃO CITADAS)

Adam, J.M. e Revaz, F. (1997). *A análise da narrativa*. Lisboa: Gra-diva

Ball, D. M., Kuhlman, M. B. (2010). *The comics of Chris Ware: Drawing is a way of thinking*. University Press of Mississippi

Bendis, B. M. (2014). *Words for pictures: the art and business of writing comics and graphic novels*. New York: Watson-Guipill Publications.

Chevalier, J., Gheerbrant A. (1994). *Dicionário dos símbolos: Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. Lisboa: Teorema

Clarke, M. (2008). *Verbalising the visual: Translating art and design into words*. Lausanne: AVA Publishing

Condeço, D. C. F. (2015). *O que há no escuro? Contributo dos album ilustrado nos medos infantis*. Relatório de Projeto de Mestrado. Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

Heller, S. e Vienne, V. (2012). *100 ideas that changed graphic design*. London: Laurence King Publishing Ltd.

Kunzle, D. (1973). *The early comic strip. Narrative strips and picture stories in the european broadsheet from c.1450 to 1825*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.

Lidwell, W., Holden, K. e Butler, J. (2010). *Universal principles of design: 125 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions, and teach through design*. Beverly Massachusetts: Rockport Publishers.

Mendes, M. (2012). *Diário rasgado*. Porto: Mundo Fantasma.

Propp, V. (2000). *Morfologia do conto*. 4ª edição. Lisboa: Vega Editor.

Rodari, G. (2004). *Gramática da fantasia: Introdução à arte de inventar histórias*. Lisboa: Caminho.

Zaparáin, F., González, L.D., (2010) *Cruces de caminos: Álbumes ilustrados: construcción y lectura*. Valadollid: Universidad de Valladolid.

Wigan, M. (2006). *Basics illustration 02: Sequential images*. Lausanne: AVA Publishing.