

ANÁLISE SEMIÓTICA DA GRAPHIC NOVEL SOLITÁRIO

Emanuelle Ribeiro da CRUZ ¹

Marcus Dickson Oliveira CORREA ²

RESUMO

Este artigo é resultado de um estudo de caso que aborda pela ótica do design gráfico o projeto de produção de histórias em quadrinhos e tem como objeto a Graphic Novel Jeremias: Pele. Publicada pelo selo Graphic MSP, dirigido ao público jovem-adulto, com conteúdo mais maduro. São observadas as decisões de narrativa visual que os autores tomam para contar melhor a história e, com a análise de conteúdo, será verificado o uso dos elementos gráficos e os efeitos que eles podem causar nos leitores. Se trata de uma HQ com uma preocupação com o impacto social pensada para falar sobre racismo desde o planejamento e expor acontecimentos de uma realidade inconveniente.

PALAVRAS-CHAVE: semiótica; graphic novel; O Solitário.

¹ PIBIC no projeto de iniciação científica COMUNICAÇÃO E HQ – CONSUMO E CONVERGÊNCIAS NARRATIVAS; Graduada do curso de Comunicação Social, Jornalismo, na Estácio FAP – Pará. E-mail: manuelleribeiro2019@outlook.com.

² Orientador do trabalho. Professor-coordenador do projeto de iniciação científica COMUNICAÇÃO E HQ – CONSUMO E CONVERGÊNCIAS NARRATIVAS, jornalista, publicitário, Mestre em Comunicação, Cultura e Amazônia (UFPA), professor do curso de comunicação social da Estácio Pará. E-mail: dickson.pof@gmail.com.

1. INTRODUÇÃO: COM QUADRINHOS, SEMIÓTICA E SIGNOS

Muito se tem discutido acerca do protagonismo dos quadrinhos no cenário científico, sobretudo, no ambiente acadêmico. Os quadrinhos têm ocupado uma posição relevante, enquanto meio de comunicação devido às suas construções narrativas abordarem temas diversos de formas singulares, além disso, o seu alcance comunicativo não se restringe somente às produções de cunho ficcionais e infantis, mas também, às produções não-ficcionais.

Sobre os quadrinhos como meio comunicativo podemos afirmar que:

O processo de leitura dos quadrinhos é uma extensão do texto. No caso do texto, o ato de ler envolve uma conversão de palavras em imagens. Quando é empregado como veículo de ideias e informação, essa linguagem se afasta do entretenimento visual desprovido de pensamento. E isso transforma os quadrinhos numa forma de narrativa. (EISNER,2005, p.9)

Para Eisner as narrativas gráficas estão concentradas na compreensão básicas da narração com desenhos, ou seja, para ele os quadrinhos não são literatura, eles são uma arte única. Joly (2005, p. 49) acrescenta que nenhuma imagem é vazia de sentido, visto que as imagens são signos que vão muito além da mensagem linguística que, muitas vezes, as acompanha. São um meio particular, uma narrativa híbrida de palavras e imagens.

E dessa forma, acabou criando o movimento de contracultura chamado quadrinhos underground, impulsionado principalmente pela criação das *graphic novels* – romances gráficos, que remodelaram o mercado editorial e fomentou passos decisivos para que se quebrassem velhas concepções preconceituosas acerca dos quadrinhos.

A definição de "graphic novel" foi popularizada por Eisner depois de aparecer na capa de sua obra *Um Contrato com Deus* publicada em 1978, um trabalho maduro e complexo, focado na vida de pessoas ordinárias no mundo real.

Neste momento em que vivenciamos o amadurecimento das Histórias em Quadrinhos, principalmente através das *Graphic Novels*, a Semiótica concedida como a ciência que estuda os signos e as suas representações (SANTAELLA, 1983), se apresenta como uma delicada e eficaz ferramenta para ler o mundo, de formas mais criativas e imaginativas, uma vez que, para Santaella, não há interpretação sem signos, aqui entendidos como um pensamento, uma linguagem, produzidos para comunicar e dar sentido às coisas.

Assim, este estudo intenciona verificar a influência da interpretação e imaginação no

processo de comunicação das construções narrativas da Graphic Novel Solitário a partir da visão semiótica. No entanto, para obter uma resposta mais eficaz para este objetivo geral, elaborou-se os seguintes objetivos específicos: analisar os conjuntos de Signos que compõem as narrativas visuais, verificar a sua importância no processo comunicativo e identificá-los a partir das três categorias das suas representações usando como ferramentas as categorias semióticas de Lúcia Santaella expostas no livro *Matrizes da Linguagem* (2019).

Este estudo baseou-se em uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório, por meio de pesquisa bibliográfica. Assim, pretende-se analisar e verificar os elementos semióticos que proporcionam uma construção narrativa visual da Graphic Novel Solitário e como estes interferem na perspectiva do leitor.

Portanto, na primeira parte desta pesquisa conheceremos um pouco da Graphic Novel O Solitário. Na segunda parte entenderemos o processo de construção dos Signos no campo da semiótica e a sua importância para a transmissão de ideias e informações e por fim, na última parte, investigamos as construções das narrativas visuais a luz da tricotomia semiótica.

Assim sendo, denomina-se a pergunta condutora desta pesquisa: qual a influência da semiótica no processo de composição da narrativa em quadrinhos? Entende-se, o quanto é importante analisar os signos que iram compor a narrativa e fazer desta narrativa um sucesso comunicativo, proporcionando aos leitores uma experiência única e fazendo com que a narrativa se torne cada vez mais notável.

2 SOLITÁRIO

A Graphic Novel Solitário, é uma obra de autoria do quadrinista francês Christopher Chabouté³, lançada em 2019 pela editora Pipoca & Nanquim. O enredo se desenrola quando um marinheiro novato começa a trabalhar no barco que toda semana leva provisões para um eremita, um homem que mora em um pequeno farol há mais de 50 anos, numa ilha afastada do resto do mundo. A curiosidade começa a tomar conta do marinheiro e ele passa a fazer perguntas que toda a população dos arredores evitou ao longo de uma vida: quem é o eremita? Está fugindo de algo ou alguém? Por que nunca saiu do farol? Que histórias têm para contar vivendo tão solitariamente?

Chabouté é hábil em construir um roteiro que vai crescendo aos poucos, apresentando

³ Que também lançou pela Editora Pipoca e Nanquim as Hqs "Moby Dick" (2017) e "Um Pedaco de Madeira e Aço (2018).

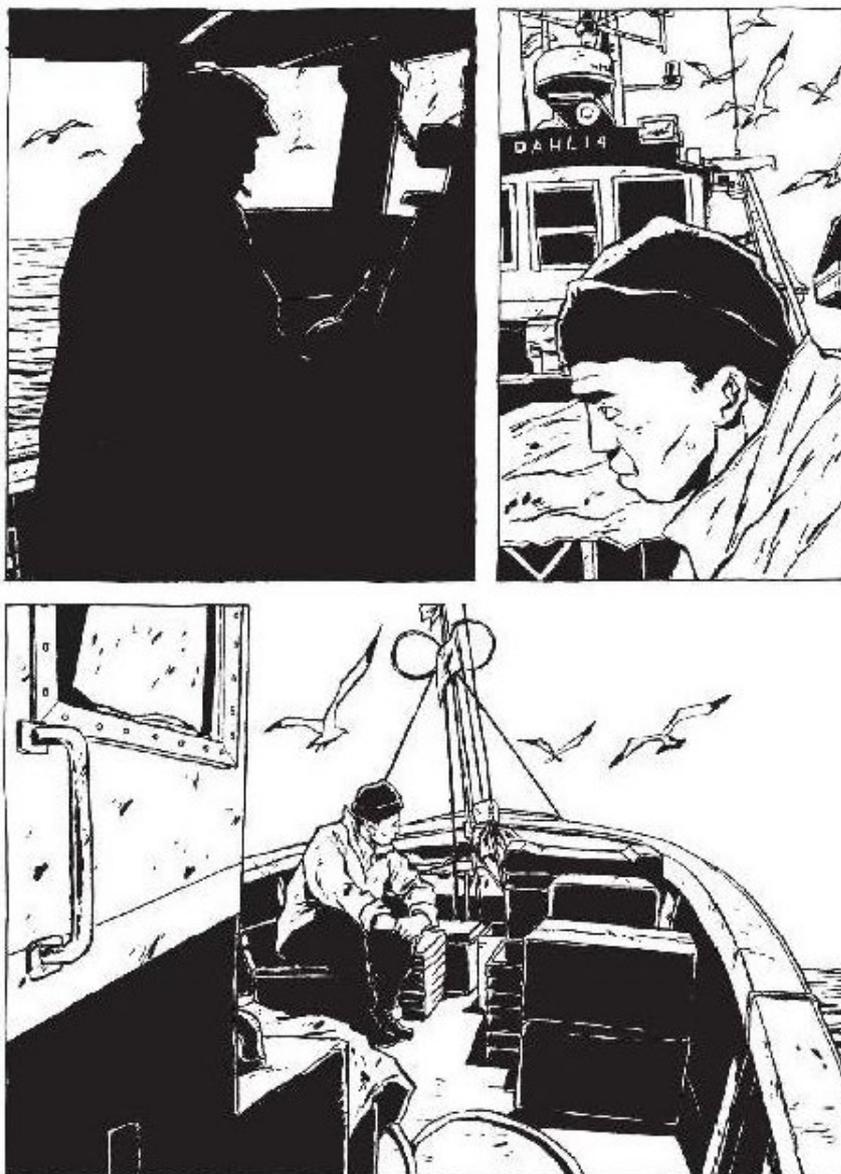
a vida de solitário e sua conformidade com a situação, mas a cada virada de página o personagem vai se questionando e querendo conhecer o mundo que existe fora de seu farol. Com paciência, Chabouté vai jogando pistas que permitem ao leitor formar o quebra-cabeças narrativo.

É de se destacar também, o quanto Chabouté é um mestre no domínio de narrativas visuais com jogos de claro/escuro em que o francês aposta no silêncio para contar uma história que se desenrola por 368 páginas — 264 delas sem diálogos nem onomatopeias.

No entanto, nesse diagrama visual, em contrapeso, é o poder da palavra que se expande em simbolismos. O farol é uma representação característica da solidão, e suas escadas em caracol sugerem tanto os labirintos da memória quanto os calabouços de uma prisão; o mar alude a mistério e, pela associação com o batismo, a renascimento; as gaiotas remetem a liberdade — aquilo que é negado ao peixinho no aquário, uma das raras companhias do personagem

A construção da sua narrativa tem como protagonista um personagem que interage com o mundo por meio de um dicionário, através deste, ele adquire uma nova percepção durante o seu processo de significar os elementos ao seu redor e a partir disso o protagonista inicia a sua jornada em busca de novas interpretações e novos significados.

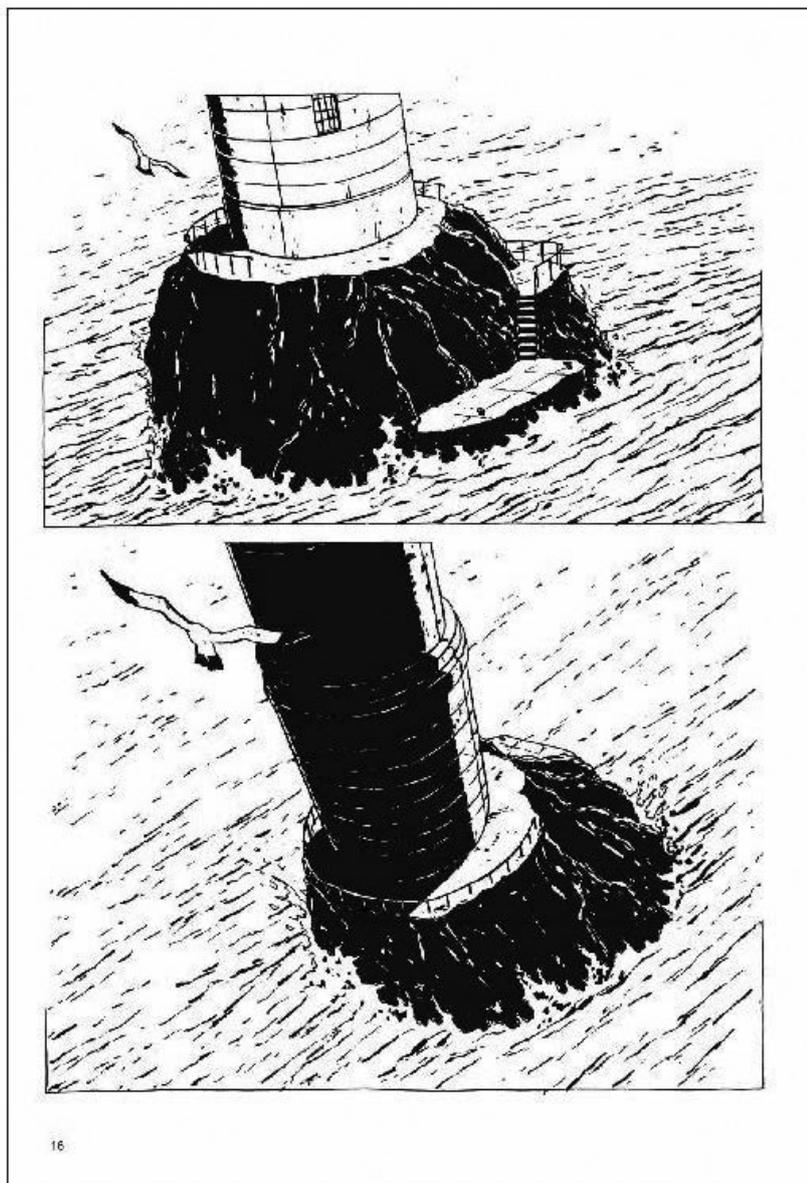
Figura 1 – Jogos de claro e escuro criando um tenso clima dramático



26

Fonte: Chabouté, 2019, p. 29

Figura 2 – O mar, o farol e as gaivotas



Fonte: Chabouté, 2019, p. 16

3 A TRÍADE SEMIÓTICA

Tendo em vista o cenário comunicativo atual percebe-se o quanto o estudo do campo científico da semiótica é essencialmente necessário, e como o impacto da influência dos signos no processo comunicativo tem se mostrado cada vez mais presente no cotidiano.

O impacto da influência dos signos no processo comunicativo está diretamente ligado a percepção de mundo das pessoas, sendo esta ligada as suas experiências sociais. Se uma pessoa transmitir uma informação através de um conjunto de signos e este não alcança o seu propósito comunicativo necessário para uma comunicação eficiente tanto a recepção quanto a interpretação da pessoa que recebe esta informação encontram-se prejudicadas.

A importância do signo para o processo de construções narrativas é fundamental para todas as ações humanas, conforme esta influencia diretamente na percepção da realidade e cabe aos membros de cada sociedade interpretá-lo de acordo com os seus valores e experiências sociais. A partir disso, Charles Sanders Peirce criou três categorias para distinguir estas representações, como observamos no Quadro 1:

Quadro 1 – As três categorias do Signo em Peirce

Categoria 1: Qualidades	Primeiridade: O ser da possibilidade qualitativa positiva (a mera possibilidade da qualidade em si mesma, sem relação com nenhuma outra coisa)
Categoria 2: Objetos	Secundidade: A ação do fato atual (qualquer ocorrência no seu aqui e agora, no seu puro acontecer, o fato em si desconsiderando-se qualquer casualidade ou lei que o possa determinar)
Categoria 3: Mente	Terceiridade: O ser de uma lei que irá governar fatos no futuro (qualquer princípio geral ordenador e regulador que rege a ocorrência de um evento real)

Fonte: Santaella, 2001

Quadro 2 – As três categorias de representação do Signo em Santaella

Categoria 1: Semelhança (ícone)	Relação de qualidade ou sentimento
Categoria 2: Índice	Relação de ação e reação
Categoria 3 :Símbolo	Relação de Mediação

Fonte: Santaella, 2019

Em Santaella (2019) – Quadro 2 - esta classificação se resume da seguinte forma: na categoria da primeiridade - o Ícone - temos uma relação de qualidade ou sentimento; na categoria da secundidade - o Índice - temos uma relação de ação e reação; e na categoria da terceiridade - o Símbolo - temos uma relação de Mediação.

Dessa forma entendemos que na primeiridade icônica o signo produz um efeito que se realiza como qualidade de sentimento. Na secundidade indicial o signo produz um efeito que é da ordem de um esforço físico ou psicológico, uma ação física ou mental. E na terceiridade simbólica o signo produz um efeito de regra de interpretação.

Para a perspectiva deste trabalho, baseado na construção triádica de Santaella, podemos entender a coexistência dos três níveis sógnicos na linguagem visual na Graphic novel Solitário, pois, um dos grandes desafios no processo de composição de qualquer narrativa é fazer com que os seus conjuntos de Signos transmitam ideias ou informações em sua completude.

4 EM BUSCA DOS SIGNOS

Na primeiridade icônica temos a categoria do sentimento imediato, da pura qualidade do sentir. Na classificação peirciana o Ícone é como uma representação visual, então:

Ícones (isto é, signos icônicos) substituem tão completamente seus objetos a ponto de serem dificilmente distinguíveis deles. Assim são os diagramas da geometria. Um diagrama de fato, na medida em que tem uma significação geral, não é um ícone puro; mas no meio do caminho do nosso raciocínio, esquecemos aquela abstração em grande medida, e o diagrama é, para nós, a própria coisa. Assim também, ao contemplar uma pintura, há um momento em que perdemos a consciência de que ela não é a coisa, a distinção entre o

real e a cópia desaparece, e ela é, por aquele momento, um puro sonho - nenhuma existência particular, e não ainda geral. Nesse momento, o que estamos contemplando é um ícone (SANTAELLA; NÖTH; 1998. p.144 apud CP 3.362).

Percebe-se que Peirce está se referindo ao ícone em nível de primeiridade quando a percepção nos chega como qualidade de sentimento. Esse nível de iconicidade só pode ser experienciado em estado de consciência contemplativo, quando o caráter do existente desaparece e as fronteiras entre signo e objeto são borradas até o limite da identidade pura.

Neste contexto, pode-se observar na figura 3 que o protagonista da Graphic Novel Solitário tem uma percepção qualitativa em relação às palavras contidas no dicionário. Vemos então que o protagonista, anônimo, marcado por uma deformidade física de nascença, tem nas águas do mar o único horizonte conhecido por seus olhos. Mas nada que limite sua imaginação: todas as noites, como num ritual, abre aleatoriamente o velho dicionário e, a cada verbete lido, se entrega a devaneios sobre as palavras, seus significados e contextos.

Figura 3 – Protagonista da Graphic Novel Solitário e a palavra



Fonte: Chabouté, 2019, p. 121

Na secundidade indicial vamos encontrar um conceito original de Peirce que ele chama de Hipoícone, onde qualquer imagem material, como um desenho de Histórias em Quadrinhos, é grandemente convencional em seu modo de representação, porém, em si mesma, sem legenda ou rótulo pode ser denominada hipoícone. O hipoícone, na concepção de Peirce:

Os hipoícones, grosso modo, podem ser divididos de acordo com o modo de primeiridade de que participem. Os que participam de qualidades simples, ou Primeira Primeiridade, são Imagens; os que representam as relações, principalmente as diádicas, ou as que são assim consideradas, das partes de uma coisa através de relações análogas em suas próprias partes, são Diagramas; os que representam o caráter representativo de um Representamen através da representação de um paralelismo com alguma outra coisa, são Metáforas (SANTAELLA, 2019, p. 195 apud CP 2.276-277)

A definição peirciana de imagem é bastante geral ampla, não se restringindo à imagem visual. Em primeiro lugar, para funcionar como hipoícone, a imagem deve ser considerada em si mesma, independente de legenda ou rótulo, pois estes últimos seriam elementos indiciais, de secundidade (que ele chama de Diagramas). E fundamentalmente Peirce quer indicar que o elemento da terceiridade, que ele chama de Metáforas, se faz aí presente.

Para melhorar nossa definição recorreremos a J. Ransdell (1979) que entende que o hipoícone é:

Um signo icônico (hipoícone) é qualquer coisa que pode e, de fato, funciona como um signo em virtude de sua corporificação de um Ícone próprio. Por exemplo, um mapa não é um ícone próprio (visto que é um objeto material), mas ele pode funcionar como um signo icônico de um dado território em virtude do fato dele corporificar uma forma ou Ícone próprio (exibido pelas linhas nele desenhadas) que é idêntica à forma (traços estruturais) exibida ou corporificada naquele território (...) Um signo icônico, então, será um objeto individual funcionando como signo em virtude do fato de alguma forma ou caráter, que ele corporifica, estar funcionando como (ícone). (SANTAELLA, 2019, p. 195 apud RANSDELL, 1979, p. 55)

Neste contexto, conforme vemos na figura 4, a imaginação do protagonista desempenha a função indicial do Ícone (palavras) contidas no seu signo icônico (dicionário). Como hipoícone, a imagem se reduz à mera aparência, no plano das qualidades primeiras, tais como forma, cor, volume, textura, movimento, despertando, assim, apenas similaridade e comparação

Figura 4 – O protagonista e a imaginação



Fonte: Chabouté, 2019, p. 123

Na terceiridade simbólica, resta explorar a relação especial que ícone mantém com o índice nas imagens visuais. Mesmo no caso das histórias em quadrinhos e outras imagens genuinamente indiciais, há um aspecto icônico fundamental que precisa ser esclarecido. Para isso, tem-se que levar em consideração que o índice possui dois elementos: Um deles serve como substituto para o objeto, o outro constitui um ícone que representa o próprio signo como

qualidade do objeto.

Assim uma pegada, por exemplo, na sua aparência qualitativa, é uma imagem de um pé. Não é esse hipoícone, porém, mesmo que, nesse caso, ele seja substancial, que faz o signo agir como índice, mas o fato de haver uma conexão dinâmica, factual, existencial entre o pé e o traço (imagem) por ele deixado. Todo índice tem um ícone embutido. Esse ícone, no entanto, não precisa necessariamente ser uma imagem do objeto. Ele pode ter características que são próprias dele, como é o caso da fumaça em nada similar à imagem do fogo. Isso basta para comprovar que o ícone, embutido no índice, não precisa ser uma imagem que esteja numa relação necessariamente similar à imagem do objeto do índice.

Na perspectiva simbólica a relação de semelhança entre uma figura visual e aquilo que ela indica nasce de uma conexão dinâmica, física, existencial. É justamente dessa nítida relação indicial que brota, na imagem visual, a questão do duplo (SANTAELLA; NÖTH, 1998).

Na compreensão de Santaella, a análise semiótica para a compreensão da imagem como duplo está na mistura muito singular que a representação visual realiza entre ícone e o índice, quando a similaridade icônica não só nasce através de uma conexão dinâmica e existencial entre a representação e o representado, mas também, em muitos casos, nasce do efeito psicofísico que o representado provoca no agente da representação, o pintor, desenhista, gravurista, fotógrafo etc., efeito esse que o agente busca reproduzir no receptor, intérprete das imagens, especialmente, fotográficas e figurativas estão aptas a produzir: o intérprete dicente.

Neste contexto, pode-se observar na figura 5, que o protagonista desempenha a função de intérprete dicente ao interagir com as fotografias, que possuem uma conexão dinâmica e física com as palavras (ícone).

Figura 5 – O protagonista e as fotografias



325

Fonte: Chabouté, 2019, p. 325

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O universo da pesquisa foi composto por quadrinhos, que apresentem nas suas narrativas gráficas que influenciam na perspectiva do leitor durante a sua composição. O critério de apresentação de aspectos semióticos atribuído para a determinação da amostra selecionada foi o de presença de representações semióticas que influenciam na percepção da narrativa. A amostra selecionada foi a Graphic Novel Solitário, cuja composição de narrativa possuem diversos elementos semióticos que proporcionam perspectivas únicas durante a sua leitura.

Em geral, adotamos uma separação entre texto e imagem. Mas nas obras das Histórias em Quadrinhos, principalmente nas chamadas Graphic Novel este cenário se mescla de forma única e movimenta processos de ressignificação de interpretação e imaginação.

Conclui-se então por meio deste estudo, que a Graphic Novel Solitário possui na sua narrativa elementos que ressaltam a importância da interpretação no processo comunicativo e como esta impacta diretamente as experiências sociais que o indivíduo vivência, podendo inclusive ressignificar estas através de palavras e imagens e o objeto de estudo analisado no campo científico e multidisciplinar proporcionado pela semiótica, possui caráter exploratório notável ao desempenhar o papel de veículo de comunicação na sociedade.

REFERÊNCIAS

CHABOUTÉ, Christopher. O solitário. Tradução: Pedro Bouça. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2019

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

JOLY, Martine. A imagem e os signos. Lisboa: Edições 70, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. Matrizes de linguagem e pensamento. 3º Ed. São Paulo: Iluminuras, 2019.

_____; NOTH, Winfried. Imagem: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1998

_____. O que é semiótica? São Paulo: Brasiliense, 1983.