



## INTEGRAÇÃO TEXTO/IMAGEM NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

**Edgard Guimarães**

Mestre em Ciências - ITA

**Resumo:** Este trabalho começa conceituando História em Quadrinhos, trata da origem da Comunicação nos seres vivos, detalha como a História em Quadrinhos evoluiu em sua Representação da Realidade, e demonstra como se dá a Integração do Texto Escrito na Imagem Pictórica da História em Quadrinhos.

**Palavras-chave:**

História em Quadrinhos, Representação da Realidade, Relação Texto/Imagem.

### 1. Introdução

Em função de não haver um consenso na definição de História em Quadrinhos entre os estudiosos da área, há também muita discordância em relação às maneiras como os textos escritos se integram aos quadros de uma HQ. Alguns tópicos serão abordados neste texto com o objetivo de tratar este tema sob uma perspectiva mais ampla, e evitar o confinamento do termo “História em Quadrinhos” apenas às suas manifestações mais comuns e comercialmente mais rentáveis.

### 2. Consideração inicial

Primeiramente deve ser feita uma consideração em relação à expressão “Texto/Imagem” presente no título e no corpo deste artigo. Por “Texto” devem ser entendidos os textos escritos presentes nas Histórias em Quadrinhos, que podem aparecer dentro de balões para representar a fala ou o pensamento dos personagens; dentro de legendas,

colocadas dentro dos quadros, abaixo deles, ou entre eles, usados para a expressão do narrador; ou na forma de onomatopéias, para representar os sons do ambiente.

Obviamente, o texto escrito também é uma “imagem” pois é percebido pelo espectador através do sentido da visão. Mas se trata de uma imagem abstrata, com um índice de codificação bastante alto, cujo objetivo principal é representar os sons da realidade (em especial o som da fala humana), que são fenômenos acústicos cuja percepção é feita pelo espectador através do sentido da audição.

Neste artigo, o termo “Imagem” está sendo usado com um significado restrito, para designar apenas as imagens pictóricas, não-abstratas, que também necessitam ser decodificadas pelo espectador, mas cujo nível de decodificação é bem mais baixo do que no caso da linguagem escrita. O aprendizado deste código para decifrar a imagem pictórica é feito naturalmente durante o desenvolvimento da pessoa, à medida que submete seu cérebro aos estímulos visuais presentes no ambiente.

### **3. Conceito fundamental**

De acordo com o conceito apresentado no texto *Uma Caracterização Ampla para a História em Quadrinhos e seus Limites com Outras Formas de Expressão* [7]:

“História em Quadrinhos é a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas. Assim, é História em Quadrinhos toda produção humana, ao longo de toda sua História, que tenha tentado narrar um evento através do registro de imagens, não importando se esta tentativa foi feita numa parede de caverna há milhares de anos, numa tapeçaria, ou mesmo numa única tela pintada. Não se restringe, nesta caracterização, o tipo de superfície empregado, o material usado para o registro, nem o grau de tecnologia disponível. Engloba manifestações na área da Pintura, Fotografia, principalmente a fotonovela, do Desenho de Humor como a charge, o cartum, e sob certos aspectos, a caricatura, e até algumas manifestações da Escrita, como as primeiras formas de ideografia.”

O referido texto procura conceituar a História em Quadrinhos de forma ampla e não descaracteriza como HQ a tentativa de representar um movimento através de uma única imagem. Ao contrário, considera o Cartum e a Charge como tipos de histórias em quadrinhos



em que normalmente uma única imagem é usada para realizar a narrativa. Esta visão ampla da História em Quadrinhos, de que é uma forma de expressão que não se restringe às fórmulas mais consagradas, será usada também para analisar a relação entre Texto e Imagem na HQ.

#### **4. Gênese e evolução da comunicação no ser humano**

A Comunicação é um fenômeno inerente ao ser vivo e presente no cerne da aparição da vida na Terra. Toda forma de vida conhecida, desde as mais simples, os procariontes, bactérias sem núcleo diferenciado, resulta do acordo entre dois grupos de moléculas: os aminoácidos – que formam as proteínas – e os nucleotídeos – que formam o DNA. O funcionamento da menor estrutura considerada viva – a célula – é resultado da comunicação entre estes dois grupos moleculares. Uma longa cadeia de nucleotídeos interligados forma a molécula de DNA, que contém toda a informação de como aquele ser vivo deve ser constituído. Cada trecho de DNA é chamado gene e contém a informação de como construir um determinado tipo de proteína. Cada proteína por sua vez é constituída pela combinação de um certo número de aminoácidos. Assim, um grupo de moléculas – os nucleotídeos – determina como outro grupo de moléculas – os aminoácidos – construirá a partir das proteínas a estrutura do ser vivo. A Comunicação também está presente nos seres unicelulares através de trocas de íons, átomos e moléculas com o meio ambiente. Estes tipos primordiais de Comunicação continuam presentes no ser humano, tanto no interior das células como na interação entre células vizinhas. No caso específico dos neurônios – células nervosas –, seus prolongamentos – os axônios – permitem que se comuniquem com células razoavelmente distantes, de onde é possível que o Sistema Nervoso realize o controle de todo o organismo.

Nos seres mais desenvolvidos, pluricelulares, especialmente os vertebrados, os meios de comunicação entre os elementos da espécie são bem mais desenvolvidos. Todos os recursos de comunicação foram herdados das espécies anteriores, resultado de 4 bilhões de anos de evolução da vida na Terra. No ser humano, não é possível afirmar que os primeiros elementos da espécie, talvez aparecidos há 250 mil anos, já tivessem o domínio da fala. Certamente já possuíam as estruturas fisiológicas adaptadas para a fala, mas não é certo que fossem capazes de usar um conjunto de sons distintos para construir frases com estrutura gramatical. De qualquer forma, com o desenvolvimento da fala e o aparecimento da



linguagem oral, esta se tornou o meio de comunicação mais eficiente e que predomina até hoje. A maior parte da comunicação entre os seres humanos ainda é feita através da fala, usando ou não meios tecnológicos para transmissão ou difusão das mensagens. Mas a capacidade narrativa provavelmente antecedeu o desenvolvimento da linguagem oral. A comunicação através de gestos predomina nos demais antropóides existentes e estes são capazes de aprender a construir frases combinando gestos codificados.

Embora não se considere que outros animais possuam linguagens desenvolvidas, possuem sistemas de comunicação bem complexos. Mesmo insetos como as abelhas possuem um sistema de codificação de movimentos no ar capaz de informar outros elementos da colméia sobre a localização (direção e distância) de fontes de alimento. Também as formigas possuem um complexo sistema de comunicação que pode ser melhor observado quando uma colônia está de mudança. Nas aves, destacam-se os rituais de acasalamento, muitas vezes um conjunto de movimentos bastante sofisticado. Nos vertebrados, de modo geral, predomina a comunicação através dos gestos, dos sons, e dos odores.

No ser humano, a comunicação se desenvolveu a tal nível de complexidade que deu origem às linguagens. A linguagem oral – a fala – parece ter sido a primeira, e a que mais se desenvolveu. Embora a mímica preceda a fala, e hoje exista uma linguagem de sinais usada pelos surdos-mudos, não é possível afirmar que o ser humano tenha desenvolvido uma linguagem gestual antes da linguagem oral.

Após o aparecimento da linguagem oral, outras formas de linguagem foram sendo desenvolvidas, derivadas do desenvolvimento de outras formas de expressão. A partir das capacidades de produzir e identificar sons e de fazer gestos e identificá-los vão surgindo formas de expressão como a pantomima, o teatro, a música, o canto, a declamação, etc. Todas estas formas, que hoje estão bem caracterizadas como expressões artísticas, em sua origem tiveram motivações bem práticas, como aumentar a capacidade de comunicação para melhorar a realização das atividades de sobrevivência.

Entre todas estas formas de comunicação e expressão, tem especial importância neste texto a capacidade de realizar o registro de imagens em superfícies planas, ou seja, o desenho e a pintura.

## **5. Representação da realidade**

À medida que os seres pluricelulares começaram a se tornar mais complexos, houve a necessidade do desenvolvimento de um sistema especializado dedicado a controlar de forma harmônica todo o organismo, daí desenvolveu-se o Sistema Nervoso. O aumento de complexidade do Sistema Nervoso, especialmente do cérebro, com milhões e até mesmo bilhões de células nervosas, cada uma se comunicando com até centenas de milhares de outras células, fez com que a interação dos seres vivos com o ambiente, no início basicamente do tipo “estímulo-resposta”, adquirisse altos níveis de complexidade. Assim, um cérebro complexo é capaz de, a partir das informações que recebe dos órgãos dos sentidos, elaborar internamente uma representação da realidade, memorizando experiências passadas e sendo capaz de imaginar experiências futuras – ver referência [11] para mais detalhes. A realidade percebida pelo ser humano através de seus sentidos é constituída de um espaço tridimensional, com formas, cores, profundidade, que se modifica com o tempo, onde há fontes de sons, ruídos, odores e sabores, mudanças de temperatura, contato com outros materiais, ação da gravidade, etc.

A capacidade de representar a realidade que o cérebro humano possui vai, obviamente, se manifestar nas formas de comunicação e expressão desenvolvidas pelos seres humanos. Assim, no desenvolvimento da linguagem oral, por exemplo, sons codificados procuram representar tanto objetos e fatos do mundo real, como ações e comportamentos do próprio ser humano. Todas as demais formas de expressão, como a dança, a música, a declamação, etc, têm em sua origem este objetivo de representar a realidade da melhor maneira possível, cada qual com suas limitações específicas. Como a realidade é extremamente complexa, já existem simplificações na maneira como o cérebro faz internamente sua representação da realidade, e mais ainda na maneira como o ser humano tenta fazer esta representação externamente através de algum meio de expressão.

## **6. Representação da realidade na história em quadrinhos**

As primeiras tentativas de representar a realidade através de uma imagem pictórica numa superfície plana, das quais se tem registro, são as pinturas rupestres de cerca de 40 mil

anos atrás. Nestes primeiros registros pictográficos, feitos com tintas e resinas sobre a superfície de rochas, o aspecto da realidade que se tentou representar foi o das figuras inertes, formas de objetos, animais e pessoas, principalmente, e esta representação tem a grande simplificação de representar de forma plana figuras que na realidade são tridimensionais. Desenhos e pinturas com esta característica de tentar “congelar um momento” são classificados como Retrato [7]. Este tipo de registro continua sendo uma preocupação das pessoas atualmente, aparecendo nas pinturas de paisagens e rostos, nas fotos de família, nos bustos e estátuas de personalidades.

A etapa seguinte na representação de mais aspectos da realidade através das imagens pictóricas foi a tentativa de representar o movimento que existe na realidade. Inicialmente esta tentativa foi feita usando uma única imagem para representar o movimento. Isto já está presente nas pinturas rupestres, no registro de cenas de caçadas, por exemplo. Esta imagem que tenta representar um movimento da realidade já tem função narrativa, ao contrário do Retrato, que só tem função descritiva. A tentativa de representar um movimento através da imagem pictórica é, por definição [7], História em Quadrinhos, e ainda hoje é usada largamente nos Cartuns e Charges, principalmente os que não têm legendas, em muitas ilustrações e pinturas, nas fotos instantâneas etc.

Para a representação de movimentos mais complexos, ou seja, de uma narrativa mais elaborada, a solução foi a decomposição deste movimento numa seqüência de imagens distintas colocadas uma ao lado da outra. Não é possível afirmar se este recurso já estava desenvolvido na época das pinturas rupestres, mas há exemplos claros em painéis pintados no antigo Egito, contando as etapas do processo agrícola – plantio, colheita, armazenagem – e gravações feitas pelas civilizações pré-colombianas, contando episódios históricos e mitológicos. A narrativa através de uma seqüência de imagens exclusivamente pictóricas foi utilizada em muitas Histórias em Quadrinhos modernas como *Henry (Pinduca* ou *Carequinha)*, *Rezinho*, e *Pai e Filho*.

Até este ponto do desenvolvimento da História em Quadrinhos, já estão bem definidos os principais elementos de sua linguagem. O primeiro elemento é o próprio desenho com sua função narrativa, ou seja, sua tentativa de representar um movimento. Nas HQs atuais, é comum o uso de um recurso para enfatizar o movimento: são as “linhas de ação” (ou cinéticas) que procuram representar a trajetória de objetos em movimento. O segundo

elemento é o encadeamento de diversas imagens em seqüência procurando representar uma ação que se desenrola num período de tempo maior. Assim, a realidade que se consegue representar com a História em Quadrinhos até o momento é uma realidade visual, cujo espaço tridimensional é representado numa superfície plana, e dinâmica, cujo movimento é representado por uma seqüência de imagens estáticas. A busca por uma melhor representação da realidade dinâmica só conseguiu resultados satisfatórios com as primeiras experiências com o cinema de animação, as chamadas “lanternas mágicas” do século XVII, havendo, no entanto, registros anteriores.

Neste estágio do desenvolvimento da História em Quadrinhos, sua representação de realidade não contempla as dimensões sonoras da realidade, pois não existe ainda uma representação visual para o universo dos sons. Isto só vai ser possível com o desenvolvimento da Escrita cerca de 4000 anos A.C. O desenvolvimento da Escrita propriamente dita, ou seja, um conjunto de sinais gráficos codificados que representem os sons da fala humana, começa com o aumento do nível de abstração da própria História em Quadrinhos e do Desenho em geral. À medida que as imagens pictóricas começam a ficar mais estilizadas e a representar conceitos mais específicos, surgem as pictografias e ideografias. Algumas dessas experiências tinham função puramente comercial, os símbolos ideográficos representavam bens concretos (animais, imóveis, produtos agrícolas) e eram usados para fins contábeis. Curiosamente a forma visual do atual alfabeto ocidental teve origem nestes símbolos de função comercial. Os hieróglifos egípcios, durante muito tempo, foram considerados uma linguagem ideográfica, pois seus símbolos eram muito pictóricos e pareciam representar idéias e conceitos, no entanto, eram uma representação de sons da linguagem falada, ou seja, eram uma forma genuína de Escrita.

A linguagem oral e sua representação visual na forma da linguagem escrita possuem um grau de abstração maior quando comparadas com a História em Quadrinhos em sua representação exclusivamente pictórica. Daí a maior adequação da fala e da escrita para o desenvolvimento de idéias, de conceitos, enfim, para o discurso dissertativo. Uma vez a Escrita desenvolvida, a História em Quadrinhos poderia incorporá-la com o objetivo de agregar à sua representação de realidade a dimensão sonora representada pelo código escrito, e ainda aumentar sua função dissertativa. No entanto, isto não se deu de forma efetiva, como será detalhado mais à frente.

A realidade vivida pelos seres humanos, a partir do desenvolvimento da linguagem oral, passou a incluir em sua dimensão sonora, além dos barulhos do ambiente, sons de animais e fenômenos naturais, os sons da fala humana. Este universo da fala humana pode ser dividido em dois aspectos bem distintos: o diálogo, onde há a manifestação oral intercalada de várias pessoas, e o monólogo, onde predomina a manifestação de um único locutor. Estes dois aspectos aparecem bem claramente na literatura escrita. A maior parte do texto é atribuída a um narrador único, que normalmente é o próprio autor, mas que pode ser considerada a expressão de um dos personagens; e eventualmente há a inserção de diálogos de outros personagens, usando como código de diferenciação um “travessão” iniciando a frase. Muitas vezes as falas de outros personagens são colocadas de forma indireta no meio da fala do narrador.

A utilização do texto escrito pela História em Quadrinhos, embora pareça hoje algo tão natural, não se deu de forma imediata. Durante muito tempo após o pleno desenvolvimento da Escrita, as Histórias em Quadrinhos (e também os Retratos) não a utilizaram de forma eficiente, no intuito de aumentar sua capacidade de representar a realidade em um maior número de aspectos e de aumentar sua capacidade dissertativa. A grande maioria dos autores, durante muito tempo, se expressou de forma ou exclusivamente pictórica ou exclusivamente literária. Mesmo em relação ao texto com caráter de monólogo, as Histórias em Quadrinhos relutaram em incorporá-lo nas imagens pictóricas. E mesmo nas vezes em que isto ocorreu, foi de maneira tímida. A seqüência de imagens que compõem a Paixão de Cristo possui legendas sob cada ilustração, mas é mais um título para o quadro do que o uso eficiente do texto para acrescentar informações.

A partir do começo do século XIX começa a aparecer uma utilização mais intensa dos textos escritos nas Histórias em Quadrinhos. Este texto tem basicamente o caráter de monólogo, ou seja, é a expressão de um narrador com intuito de aumentar a carga de informação narrativa e dissertativa da imagem pictórica. Há, no entanto, vários exemplos desta integração Texto/Imagem antes do século XIX. A maneira mais simples de integrar o monólogo do narrador à imagem pictórica é simplesmente colocar o primeiro logo abaixo do segundo. Nas histórias de Rodolphe Töpffer e Wilhelm Busch, por exemplo, não havia o requadro em volta de cada imagem e o texto escrito aparecia solto abaixo do desenho. Em Busch, normalmente o texto era na forma de versos. Nas Histórias em Quadrinhos em que



cada imagem estava bem delimitada dentro de um quadro, às vezes o texto escrito aparecia abaixo e fora do quadro, às vezes dentro do quadro. Não há diferença significativa entre estes modos. Atualmente o mais comum é o texto narrativo aparecer dentro de um pequeno retângulo em qualquer posição dentro do quadro, às vezes dividido em vários trechos.

O texto escrito com caráter de diálogo demorou mais para ser intensamente usado nas Histórias em Quadrinhos. A maneira de integrar este texto à imagem pictórica também é simples, basta escrever o texto no meio da imagem, próximo ao personagem que o emite. Este texto pode estar solto, escrito a partir da boca do locutor, como no quadro ‘A Anunciação’, de 1434, de autoria de Fra Angelico, ou dentro de um delimitador retangular (chamado filactério) também apontando para a boca do emissor. Há registro de uso do filactério em imagens do século XIV. Mesmo a partir do Século XVII não é raro encontrar Histórias em Quadrinhos que utilizam textos escritos para os diálogos, incorporados às imagens, já usando uma forma de balão para delimitá-los, e com apêndices apontados para as bocas dos personagens. Mas este recurso foi pouco utilizado de modo que a maioria das Histórias em Quadrinhos do Século XIX colocava os diálogos na forma indireta, junto com o texto do narrador, abaixo das imagens pictóricas. Somente a partir do final do Século XIX, talvez com ‘Os Sobrinhos do Capitão’, de 1897, é que os balões se tornaram, até hoje, o recurso mais usado para a representação dos diálogos nas Histórias em Quadrinhos.

O último aspecto da representação da dimensão sonora da realidade na História em Quadrinhos diz respeito à Onomatopéia. A grande maioria dos sons que existem na realidade não é possível de ser reproduzida pelo aparelho vocal humano. A linguagem oral desenvolvida pelo ser humano representa uma pequena parcela dos sons audíveis. Mesmo assim, o ser humano sempre procurou imitar os demais sons da natureza, e quando há uma adaptação destes sons para os fonemas da língua falada, isto é a Onomatopéia. Muitas palavras em várias línguas, em especial no inglês, tiveram sua origem em onomatopéias. Com o desenvolvimento da linguagem escrita, que é a representação visual codificada (e simplificada) da fala humana, a Onomatopéia também encontrou sua representação gráfica. Na História em Quadrinhos, a Onomatopéia tem a mesma representação gráfica usada na linguagem escrita e, assim como o balão, aparece inserida no meio da imagem pictórica, próxima à fonte do som. Normalmente é desenhada de acordo com as características do som. É difícil precisar quando a Onomatopéia começou a ser usada de forma intensiva nas



Histórias em Quadrinhos, inseridas no meio da imagem, mas no Século XIX elas já apareciam, assim como os diálogos, de forma indireta no meio dos textos escritos abaixo das imagens.

## 7. Texto/imagem na história em quadrinhos

A evolução da integração do texto escrito – expressão do narrador, diálogos dos personagens e onomatopéias – na História em Quadrinhos, como a tentativa dessa forma de expressão de fazer uma representação da realidade cada vez mais completa, foi apresentada de forma detalhada. Esta palavra “evolução” pode dar a entender que a forma atual como esta integração é feita tenha suplantado as anteriores. Muitas vezes se faz referência a obras como não sendo “verdadeiras” histórias em quadrinhos por não usarem balões ou por colocarem as legendas fora do quadro. A maneira como a integração Texto/Imagem é feita hoje na maioria das histórias em quadrinhos é somente a forma que se tornou mais popular e que atinge os objetivos desses trabalhos. Nas histórias de aventuras e humorísticas são convenientes o uso de balões para os diálogos, o uso intenso de onomatopéias, e o uso reduzido de legendas com a fala do narrador, pois assim a leitura fica bem dinâmica. Como a maioria das revistas de HQs almeja sucesso de vendas, procura fazer um produto tão atraente quanto possível para um grande número de leitores. Assim, a forma mais dinâmica de integração Texto/Imagem na História em Quadrinhos acabou se tornando, para muitos, a única forma “válida”.

Mas há outros objetivos a serem alcançados quando um autor planeja sua obra. Em 1929, quando começou a ser publicado nos jornais o *Tarzan* de Hal Foster, cada tira era composta de cinco quadros de mesmo tamanho, com um longo texto colocado abaixo de cada quadro. Embora nesta época o uso dos balões já estivesse consagrado, a forma escolhida em *Tarzan* procurava deixar clara sua origem literária, das histórias originais de Edgar Rice Burroughs publicadas em magazines e livros. O objetivo era, tanto quanto possível, manter uma fidelidade com o texto original. Quando *Tarzan* começou a ser produzido no formato de página dominical, os textos escritos passaram a ser menores e colocados dentro dos quadros. Hal Foster manteve esta forma quando criou *Príncipe Valente* em 1937. A colocação dos textos escritos separados da imagem pictórica, embora dentro do quadro, e os diálogos na forma de discurso indireto visavam a valorizar a composição dos desenhos. O próprio tom



épico da série e seu ritmo de publicação de apenas uma página por semana a libertavam dessa necessidade de “dinamismo” que a maioria das HQs possui. A série *Flash Gordon* de Alex Raymond, publicada a partir de 1934, também no ritmo de uma página por semana, começou utilizando normalmente os diálogos colocados dentro de balões, embora fizesse um uso intenso de textos com a fala do narrador, colocados soltos dentro dos quadros. Por volta de 1938, Raymond passou a usar os textos de diálogos soltos dentro dos quadros, sem a envoltória do balão, usando apenas uma linha para indicar o emissor. Logo passou também a colocar os diálogos soltos sem especificar o emissor, às vezes entre aspas. Em 1939 praticamente passou a usar só a forma de discurso indireto para os diálogos. Em trabalhos em que haja uma preocupação de fidelidade histórica, de modo geral não há espaço para os balões de diálogos, pois na maioria das vezes não há registros das falas das personalidades. Também de modo geral não há registros visuais (ilustrações, fotos, filmes) da maioria dos atos das figuras históricas, portanto o encadeamento dinâmico dos quadros não é adequado a este tipo de História em Quadrinhos.

Outro argumento comumente usado é que uma História em Quadrinhos deve restringir o uso das legendas ao mínimo, limitando-se às indicações dos cortes narrativos, coisas como “enquanto isso”, “em tal lugar”, “após tal coisa” etc. Embora a característica principal da História em Quadrinhos seja a narração através da imagem pictórica, o texto escrito com caráter de monólogo é um recurso válido e que pode ser usado pelo autor para aumentar o nível de informação da obra. Atualmente há vários autores que usam abundantemente os textos escritos com a expressão do narrador. Em 1957, Hector Oesterheld começou a produzir com Solano López a obra *El Eternauta*, onde usava intensamente as legendas, dentro dos quadros e muitas vezes ocupando inteiramente alguns quadros. Isto poderia parecer um vício do autor, que era escritor e que estava tendo uma de suas primeiras experiências como roteirista de HQ. No entanto, estes textos têm a função de criar a ambientação psicológica da série, onde aos poucos o leitor vai tomando conhecimento de que algo estranho e perigoso está acontecendo no mundo, enquanto as imagens mostram uma cena familiar corriqueira onde quatro amigos se reúnem para jogar truco. Com o desenrolar da trama, Oesterheld mostra que sabe quando omitir os textos escritos em favor do dinamismo da cena.



## 8. Considerações finais

Muitas vezes, as formas menos comuns de integração Texto/Imagem são feitas de maneira insatisfatória e isso tem servido de argumento contra essa forma de se expressar. Não é raro ver trabalhos em que o autor usa as legendas não só para narrar e dissertar, mas também para descrever, o que é uma redundância, pois a imagem pictórica tem função descritiva mais eficiente do que a escrita. Isto certamente é uma limitação do autor no domínio da linguagem da História em Quadrinhos.

Embora o uso de balões seja a forma mais comum de representação dos diálogos na História em Quadrinhos, há também uma longa tradição, que existe até hoje, de colocar os diálogos entre aspas abaixo da imagem pictórica. Esta forma aparece comumente nos jornais norte-americanos, numa parcela significativa das charges políticas, e em muitas séries que se apresentam no formato retangular vertical ao invés da tira horizontal, como *Dennis* de Hank Ketcham, *Heathcliff* de Geo Gately e *The Family Circus* de Bill Keane.

Atualmente, as histórias de super-heróis norte-americanas têm usado uma variação na forma de representar o texto escrito. Com uma incidência bastante grande, os textos com os pensamentos dos personagens, e às vezes até suas falas, são colocados entre aspas dentro de legendas e não em balões como seria o usual.

## Conclusão

O detalhamento da longa evolução da História em Quadrinhos desde as pinturas rupestres e o uso de vários exemplos específicos e reais tiveram como objetivo demonstrar que a integração do texto escrito nas imagens pictóricas é algo mais amplo e mais cheio de possibilidades do que a forma usada mais comumente nos trabalhos comerciais. Formas menos usuais não descaracterizam as obras que as usam como Histórias em Quadrinhos, ao contrário, torna mais rico o universo desta forma de expressão.



## Bibliografia

- [1] CIRNE, Moacy. *Para Ler os Quadrinhos* - 2ª edição. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.
- [2] CIRNE, Moacy. *Bum! - A Explosão Criativa dos Quadrinhos* - 5ª edição. Petrópolis: Editora Vozes, 1977.
- [3] CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, Sedução e Paixão*. Petrópolis: Editora Vozes, 2001.
- [4] COUPERIE, Pierre e outros. *História em Quadrinhos & Comunicação de Massa*. São Paulo: MASP, 1970.
- [5] EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- [6] GUIMARÃES, Edgard. *Desenquadro*. Brasópolis: Edição do Autor, 1996.
- [7] GUIMARÃES, Edgard - *Uma Caracterização Ampla para a História em Quadrinhos e seus Limites com Outras Formas de Expressão* - artigo apresentado no Intercom 1999. Rio de Janeiro, 1999.
- [8] GUIMARÃES, Edgard - *Narrativa e Corte Psicodélicos nas Histórias em Quadrinhos* - artigo apresentado no Intercom 2000. Manaus, 2000.
- [9] GUIMARÃES, Edgard. *História em Quadrinhos Como Instrumento Educacional* - artigo apresentado no Intercom 2001. Campo Grande, 2001.
- [10] GUIMARÃES, Edgard. *História em Quadrinhos e a Preservação da Informação* - artigo apresentado no Intertech 2002. Santos, 2002.
- [11] GUIMARÃES, Edgard. *Linguagem e Metalinguagem na História em Quadrinhos* - artigo apresentado no Intercom 2002. Salvador, 2002.
- [12] MARAT, Marcelo. *A Palavra em Ação*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2002.
- [13] McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- [14] NICOLAU, Marco. *Falas & Balões*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 1998.
- [15] PERRY, George e ALDRIDGE, Alan. *The Penguin Book of Comics*. Harmondsworth: Penguin Books, 1967.
- [16] QUELLA-GUYOT, Didier. *A História em Quadrinhos*. São Paulo: Unimarco Editora / Edições Loyola, 1994.
- [17] Vários autores. *Lendo o Passado - Do Cuneiforme ao Alfabeto. A História da Escrita Antiga*. São Paulo: Edusp/Melhoramentos, 1996.