

METÁFORA VISUAL NOS QUADRINHOS

VISUAL METAPHOR IN COMICS

Francisco Ednardo Pinho dos SANTOS¹

RESUMO: A partir da concepção de que a metáfora é um fenômeno cognitivo, e não apenas linguístico, o artigo analisa algumas especificidades na metáfora visual nas histórias em quadrinhos. Para tanto, parte da distinção entre metáforas de invenção e metáforas de uso (FONTANIER, 2009), demonstrando a aplicabilidade desses conceitos aos quadrinhos. Em seguida, valendo-se da teoria da interação (BLACK, 1954), postula a existência de alguns tipos de metáforas nos quadrinhos, conforme a relação estabelecida entre o termo metafórico, a cena e os personagens. A partir daí, o artigo conclui que a existência de diferentes expedientes formais para a expressão da metáfora visual nos quadrinhos requer do leitor diferentes estratégias de leitura.

PALAVRAS-CHAVE: Tipos de metáfora. Metáfora visual. Histórias em quadrinhos.

ABSTRACT: Assuming that metaphor is a cognitive phenomenon, not just a linguistic one, the article analyses some particularities on visual metaphor in comics. It starts with the distinction between metaphors of invention and metaphors of use (FONTANIER, 2009), in order to demonstrate the applicability of these concepts to comics. Using interaction view on metaphor (BLACK, 1954), the article postulates the existence of some types of metaphor in comics, based on the relation among the metaphoric object, the scene and the characters. The article concludes that different formal devices for metaphorical expression require different reading skills from the reader.

KEYWORDS: Types of metaphor. Visual metaphor. Comics.

Introdução

Seja no uso cotidiano de uma língua natural, seja nos usos especializados das linguagens artísticas, a objetividade é, frequentemente, uma ilusão. São muito raros os usos linguísticos em que predomina a chamada função referencial da linguagem, aqueles que procuram apenas relatar acontecimentos, situações, estados de coisas, valendo-se de designações precisas para as entidades e os processos envolvidos. Muito pelo contrário, o comum é que façamos avaliações diversas sobre o que estamos dizendo, e assim nos colocamos naquilo que enunciamos. Frequentemente, sentimos que simplesmente relatar o fato não é suficiente. Pre-

1. Mestre em Linguística pela Universidade Federal do Ceará. E-mail: ednardopinho@gmail.com

cisamos enfatizar certos aspectos que consideramos mais relevantes. Conferimos ao que dizemos um viés ora humorístico, ora dramático, ora cientificista... Procuramos, muitas vezes, sugerir determinadas imagens ao nosso ouvinte ou leitor, para ilustrar o que estamos tentando comunicar, ou seja, fazemos comparações. A subjetividade aporta no enunciado junto à própria decisão de fazer uma comparação, quando nada nos obriga a fazê-la, bem como na escolha dos termos entre os quais se estabelece uma analogia. E pode ser que ainda a comparação não nos baste e sintamos que só a metaforização será capaz de causar no interlocutor o impacto que a objetividade jamais alcançaria.

Os processos de metaforização, portanto, entranham-se nos usos linguísticos e possibilitam aos usuários das línguas a realização de efeitos de sentido diversos. Esses processos, no caso da linguagem verbal, vêm sendo estudados desde a Antiguidade, com Aristóteles, chegando aos estudos do século XX, com Richards e Max Black, dentre outros. Já a metáfora visual ou plástica não tem recebido a mesma atenção. Uma notável incursão na área são os estudos de Forceville, amparados na teoria da interação, de Black (1954), e na teoria da metáfora conceitual, de Lakoff e Johnson (1980). Essa perspectiva teórica tem oferecido subsídios a diversos estudos sobre a metáfora visual e a metáfora multimodal em domínios como a publicidade, por exemplo (Cf. FORCEVILLE, 2000). Na reflexão sobre os quadrinhos, embora seja comum falar-se em metáfora visual, predominam conceitos imprecisos, sobretudo em razão da falta de estudos sistemáticos sobre a metáfora visual que levem em consideração as especificidades da linguagem dos quadrinhos. Algumas poucas pesquisas a respeito analisam, por exemplo, expedientes visuais convencionais para a expressão de emoções nos mangás (ABBOTT; FORCEVILLE, 2011) e recursos igualmente padronizados para a expressão de movimento e emoções (linhas cinéticas, espirais, gotículas de suor) em um álbum da série *As aventuras de Tintim* (FORCEVILLE, 2011).

Em vista disso, procuramos demonstrar, neste artigo, que a metáfora visual desempenha relevantes funções nos quadrinhos modernos, sendo não apenas elemento ornamental, mas importante ferramenta conceitual. Para tanto, apresentaremos uma seleção representativa de ocorrências do fenômeno, retiradas de obras diversas, apresentando alguns critérios classificatórios que possam ajudar na compreensão de seu funcionamento.

Distinção entre metáfora de uso e metáfora de invenção nos quadrinhos

Atribui-se a Fontanier (2009), em *Les figures du discours*, originalmente publicado em 1830, a distinção entre a metáfora de invenção, que é inaudita, original, transgressora, e a metáfora de uso, que é recorrente, incorporada ao repertório linguístico dos usuários da língua. As metáforas de invenção, altamente dependentes do contexto, costumam ser usadas apenas uma vez, com finalidades artísticas ou retóricas. Já as metáforas de uso (ou *de convenção*, segundo PAES, 1997) estão praticamente incorporadas ao léxico da língua. Ao dizermos, por exemplo, que uma pessoa tem “uma queda” por outra, ou que “está com os quatro pneus arriados”, estamos fazendo uso de metáforas, mas de um tipo diferente daquela que usa Carlos Drummond de Andrade ao dizer que as nádegas são “duas luas gêmeas”. No primeiro caso, temos o lugar comum, o estereótipo, a metáfora codificada, lexicalizada. No segundo caso, temos a expressão original, inusitada, inventiva. Ricoeur (2015), seguindo Fontanier, chama-nos a atenção para o caráter de metáfora forçada quando se trata de expressões fossilizadas. Nesse caso, a metáfora é dita forçada porque seu uso é necessário, não envolve a liberdade criativa do usuário da língua. Essas metáforas forçadas (ou de uso, ou de convenção) integram o fundo lexical da língua do mesmo modo que as palavras em seu sentido literal. Trata-se de catacrese, na verdade, uma designação já estabelecida na língua, em que pese a origem figurada do termo.

A mesma distinção, a nosso ver, é válida para a metáfora visual, notadamente para o seu uso em uma linguagem como a dos quadrinhos. O emprego de ícones como a lâmpada para indicar que o personagem teve uma ideia ou de uma sequência de pequenos símbolos como cobras, caveiras e raios dentro de um balão para conotar palavras certamente se funda no princípio da metáfora. Há uma espécie de mapeamento de um domínio conceitual em outro, de modo que o segundo sirva à expressão do primeiro.

Tal mapeamento, em casos como os citados acima, ocorre de maneira bastante padronizada. Faz parte dos conhecimentos envolvidos na leitura de quadrinhos os significados implicados em ícones como a lâmpada, as espirais ou nuvens sobre a cabeça, as gotículas de suor adjacentes à face do personagem. Esses são exemplos de metáforas de uso nos quadrinhos, referidas em estudos como Santos; Vergueiro (2012), por exemplo, apenas como metáforas visuais. Também McCloud (2005) trata fenômenos desse tipo como metáforas visuais. O autor cita o exemplo de certos feixes de linhas curvas usadas para sinalizar fumaça ou mau cheiro, por exemplo. Nas palavras do estudioso, um expediente dessa natureza “não é mais uma figura, mas uma metáfora visual – um símbolo” (MCCLLOUD, 2005, p. 128).

A metáfora de invenção, por sua vez, ocorre, por exemplo, em um número de *A guerra dos Robins*, escrita por Tom King. Na história, vemos um grupo de adolescentes tomar para si a tarefa de combater o crime por conta própria, adotando o codinome do célebre parceiro do Batman. A atuação desses adolescentes é desastrosa. Impõe-se às autoridades controlar esse grupo de pretensos heróis. Nesse contexto, uma vereadora notabiliza-se ante a opinião pública como alguém capaz de disciplinar a situação. Em um jantar, a vereadora promete combate implacável aos Robins. À medida que sua fala se desenrola, vemo-la destrinchar, em seu prato, a carne de caça de uma pequena ave (*robin*, em inglês; ver Figura 1), para, quando arremata seu discurso, enfiar na boca o garfo com a carne da ave retalhada e embebida em molho de um vermelho intenso (Figura 2).

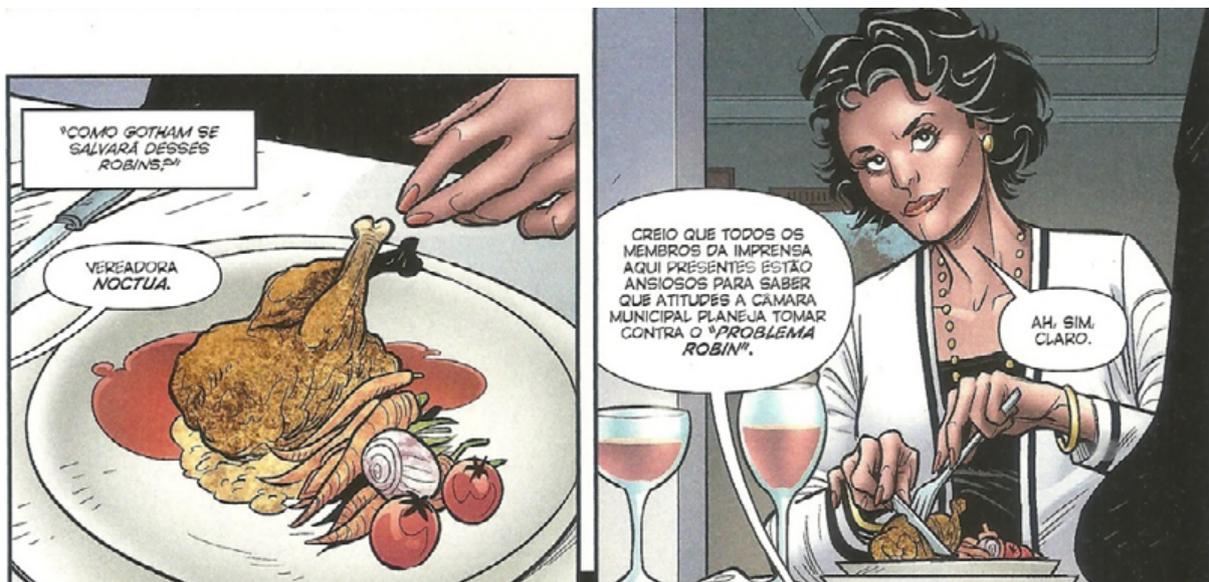


Figura 1: metáfora visual de invenção (KING, 2016, p. 10)

Instaura-se nessa cena uma interessante metáfora: o corpo das avezinhas servidas no jantar são os Robins, e o destino destes será o mesmo daquelas, qual seja, serão impietosamente devorados. À intensificação de sentidos operada pela metáfora visual, a nosso ver, aplica-se o juízo de Ricoeur acerca da metáfora verbal: por meio dela, podemos “operar com novas situações e, se a metáfora nada acrescenta à descrição do mundo, pelo menos amplia nossas maneiras de sentir” (RICOEUR, 2015, p. 291).



Figura 2: metáfora visual não estereotipada (KING, 2016, p. 11)

Nos estudos sobre a linguagem nos quadrinhos o fenômeno da metáfora visual quase sempre se restringe às metáforas de uso, altamente convencionalizadas. É o que se depreende das seguintes palavras de Vergueiro:

[...] as metáforas visuais atuam no sentido de expressar ideias e sentimentos, reforçando, muitas vezes, o conteúdo verbal. Elas se constituem em signos ou convenções gráficas que têm relação direta ou indireta com expressões do senso comum, como, por exemplo, “ver estrelas”, “falar cobras e lagartos”, “dormir como um tronco” etc. As metáforas visuais possibilitam um rápido entendimento da ideia. Elas podem estar localizadas dentro ou fora dos balões (VERGUEIRO, 2004, p. 54).

Por essa citação, tem-se a impressão de que as metáforas visuais nos quadrinhos apenas representam, sob forma gráfica convencional, as mesmas relações metafóricas já expressas pela linguagem verbal cotidiana. Como afirma Eisner, a “universalidade da forma” (EISNER, 2001, p. 13) é crucial no processo de construção de sentidos por meio da imagem. Para o autor, o fracasso ou o sucesso dessa linguagem dependem “da facilidade com que o leitor reconhece o significado” (EISNER, 2001, p. 14). Faz parte, portanto, do processo de constituição da linguagem dos quadrinhos a consolidação de uma iconografia prontamente reconhecível. Dessa forma, na metáfora de uso, parece-nos que temos antes o que Eco denomina “processos de visualização da metáfora” (ECO, 1979, p. 143), em vez de metáfora visual propriamente dita.

As metáforas de invenção, por seu turno, deixam claro que a metaforização, nos quadrinhos, é recurso criativo, pelo qual novos mapeamentos metafóricos são possíveis. Como dissemos acima, a metáfora é um procedimento conceitual, não apenas linguístico. Assim, as metáforas de invenção, nos quadrinhos, constituem novas conceitualizações, e não apenas uma maneira alternativa de se representar uma relação metafórica já detectada em outro domínio de linguagem.

Tipos representativos da metáfora visual nos quadrinhos

Estudiosos da metáfora verbal costumam distinguir dois elementos na análise de uma expressão metafórica: o *focus* e o *frame* (BLACK, 1954). O primeiro é definido como o termo passível de interpretação figurativa, ao passo que o *frame* é a parte restante da expressão linguística, com sentido literal. Assim, no conto “Um apólogo”, de Machado de Assis, quando o “professor de melancolia” diz “Também eu tenho servido de agulha a muita linha ordinária!”, temos aí o uso de duas expressões metafóricas: “agulha” e “muita linha ordinária”. Essas expressões têm o estatuto de *focus*, ao passo que o restante da frase pode ser categorizado como *frame*. É a partir da interação entre esses elementos, ainda segundo Black (1954), que a metáfora se instaura, possibilitando que confluam para um único termo duas interpretações: uma literal e outra figurada.

A partir dessa distinção, podemos esboçar alguns critérios para a análise da metáfora visual nos quadrinhos a partir das relações entre o objeto que veicula a metáfora, (o *focus*), de um lado, e, de outro, a cena em que se dá a ação e os personagens que dela participam (o *frame*).

Dessa forma, podemos ter um tipo de metáfora apenas justaposta à cena. As figuras que instauram a metáfora não integram o cenário e, conseqüentemente, também não interagem com os personagens. Para exemplificar esse tipo, imaginemos uma história construída de tal modo que, a certa altura, o leitor saiba que certos acontecimentos trágicos aguardam o herói: este será vítima de um ataque vilanesco do qual não poderá escapar ileso. Podemos, na exata página em que o ataque se dará, apenas mostrar o golpe fatal, como ocorre em *A queda do morcego* (MOENCH; APARO, 1995). Os desenhos e o texto dão conta de mostrar, factualmente, a cena em que o Batman é vítima da fúria de Bane (Figura 3). Nesse caso, a ilustração funciona de modo eminentemente literal. Ou podemos fazer como Alan Moore e John Totleben, na história “O jardim das delícias terrenas”, no número 53 de *A saga do Monstro do Pântano* (MOORE; TOTLEBEN, 2015). O Monstro invadiu Gotham City à procura de sua amada, que está feita prisioneira na cidade. Sabemos que Lex Luthor tem um plano malévolo para neutralizar os poderes de comunicação do Monstro com o reino vegetal e, assim, destruí-lo. A tensão aumenta. Na exata página em que o ataque será desferido, intercalam-se, entre os quadros, pequenas caixas em que vemos oscilar um pêndulo de Newton, para um lado, para o outro, para um lado, para o outro, até que, na última caixa, imediatamente antes do quadro final, uma das esferas é detida e a harmonia do pêndulo é quebrada bruscamente (figura 4). Uma metáfora apropriada para o momento em que as coisas desandam para nosso herói, o instante exato em que ele é atingido em cheio pelo ataque inimigo.



Figura 3: uso literal da imagem (MOENCH; APARO, 1995, p. 160)

Outro tipo de metáfora é aquele em que os objetos metafóricos não interagem com os personagens, mas participam da cena. Temos uma ocorrência desse tipo de metáfora em uma passagem de *Batman: o Cavaleiro das Trevas*, em que Superman e Batman, em trajes civis, estão conversando sobre o retorno de Batman à vida de justiceiro. Nesse contexto, Superman é o super-herói que age com chancela governamental, ao passo que o Batman age à margem da lei. Conversam ambos e, a certa altura, Clark Kent, o Superman, diz: “A situação é grave, Bruce. Mais dia, menos dia, alguém vai me ordenar a prender você! Alguém com autoridade!” (MILLER, 1988, p. 17). Nesse momento, a arte mostra, ao fundo, uma águia que passa voando com um camundongo entre as garras (Figura 5). O *focus*, nesse caso, a expressão metafórica, são a águia e o camundongo. Esses termos participam da cena, que se desenrola ao ar livre, mas não interagem com os personagens.

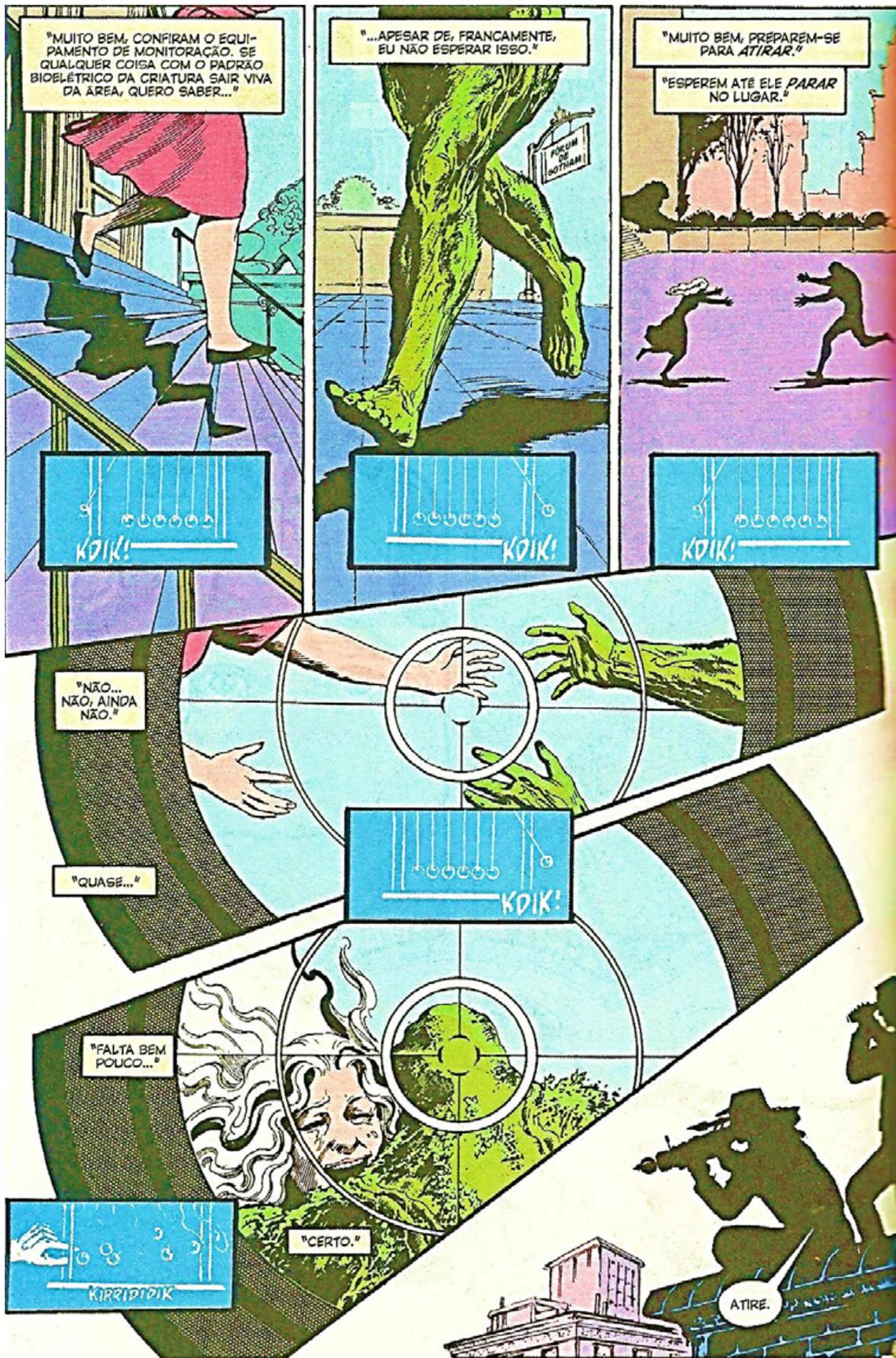


Figura 4: metáfora visual com focus e frame justapostos (MOORE, TOTLEBEN, 2015, p. 94)



Figura 5: metáfora visual sem integração entre *focus* e *frame* (MILLER, 1988, p. 17)

Por fim, temos um terceiro tipo de metáfora visual, em que o objeto não apenas integra o cenário, mas é também manipulado pelos personagens. O exemplo que demos acima, de *A guerra dos Robins*, ilustra bem esse tipo. Temos também esse tipo de metáfora na história “Triângulos infernais”, do personagem Monstro do Pântano, escrita por Jamie Delano. Os fatos narrados ali narrados acontecem logo após uma história em que a namorada do Monstro do Pântano, Abby, teve de fazer sexo com outro personagem, John Constantine, para que ela pudesse engravidar. Na primeira página da história, vemos uma série de quadros que mostram Abby no pântano manuseando uma cadeia de triângulos (Figura 6). Logo aparece o Monstro do Pântano, o qual constata que a relação entre Abby e Constantine pode ter sido ruim para o relacionamento entre ele, Monstro, e a jovem: “Pensei que... ficaríamos mais próximos do que nunca... mas agora... parece que eu causo repulsa em você” (DELANO; MANDRAKE, 2016, p. 9).

Abby afasta-se e, ao longo da história, encontra pessoas, conversa e vai refletindo sobre os acontecimentos que a afligem. No fim da história, encontram-se os três: o Monstro, John e Abby. John toma das mãos do Monstro a cadeia de triângulos e Abby, em paz consigo mesmo após sua jornada de autoconhecimento, abraça o amado. No último quadro, vemos John desfazendo-se da cadeia de triângulos, todos eles soltos (Figura 7).

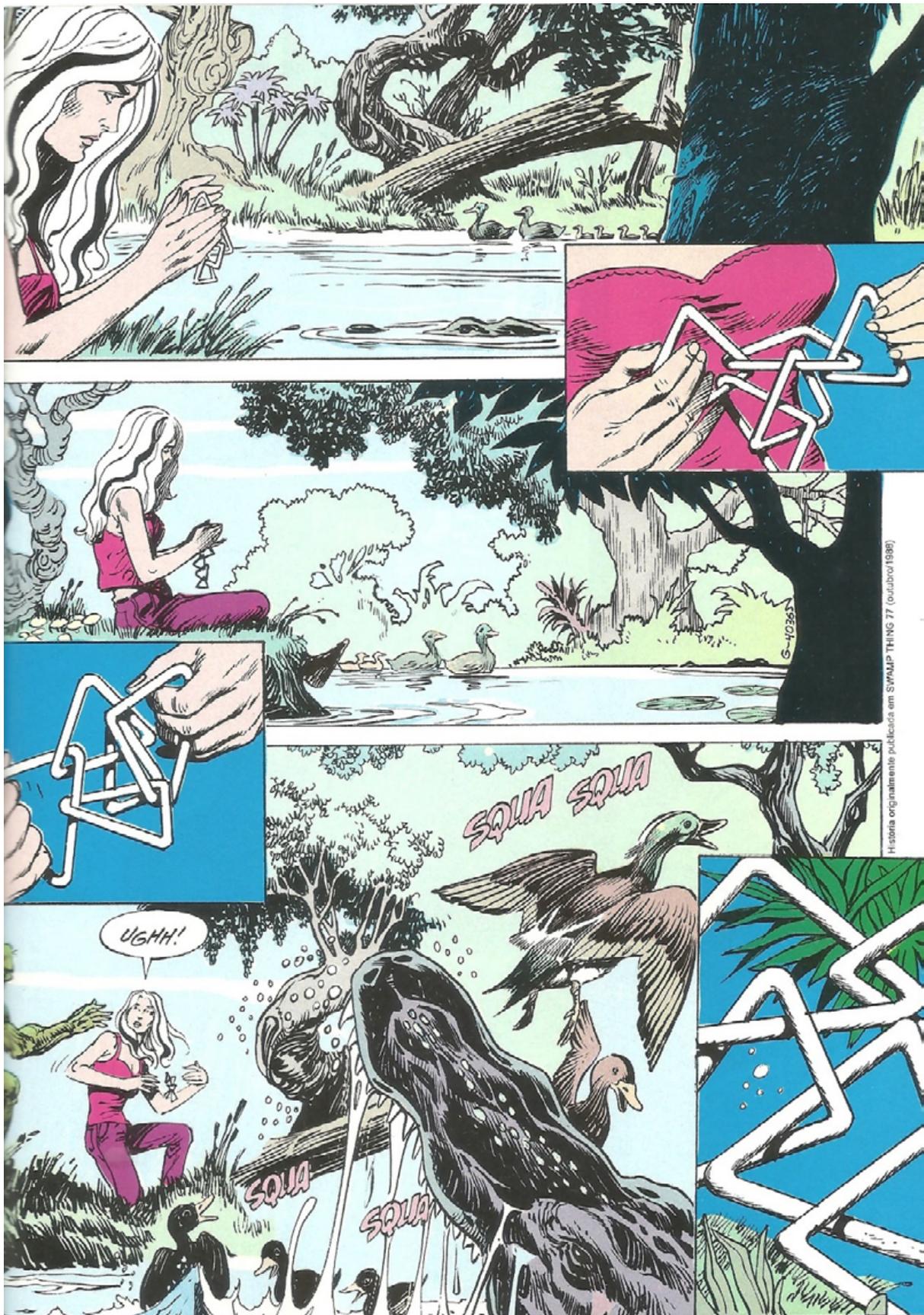


Figura 6: metáfora visual com integração entre focus e frame (DELANO; MANDRAKE, 2016, p. 7)



Figura 7: integração da metáfora visual à cena (DELANO; MANDRAKE, 2016, p. 30)

Ainda na história “Triângulos infernais”, temos exemplos da mesma metáfora relativa ao triângulo, mas sem que o objeto metafórico interaja com as personagens. Vários triângulos aparecem nas cenas, apenas ilustrando, metaforicamente, o estado de espírito da personagem. Eles aparecem sob a forma de uma estrada, na estampa de um lenço, nos brincos de uma personagem secundária, na estrutura de uma ponte, no brinquedo de um parque, no pórtico de entrada de uma casa... À medida que a narrativa progride, os triângulos vão rareando, demonstrando que as aflições da personagem vão se desvanecendo.

Essa classificação é essencialmente formal, pois leva em consideração os recursos de que se valem os criadores para veicular conteúdos metafóricos. De todo modo, ela aponta para a existência de diferentes estratégias de leitura do quadrinho, conforme o tipo de metáfora visual empregado.

Quando temos uma metáfora visual justaposta, o leitor se vê compelido a atribuir algum sentido àquela massa imagética que, em rigor, não faz parte da história, da trama. Aquilo aparece ali como ilustração acessória, como uma chave de leitura para a cena, dando o tom requerido para a leitura da cena: cômico, dramático, épico etc.

Metáforas visuais integradas à cena, por outro lado, requerem mais perspicácia do leitor. Uma leitura superficial pode mesmo deixá-las passar despercebidas. Nesses casos, os objetos metafóricos podem ser lidos de duas formas, como denotação e como conotação. A ave que a vereadora retalha em *A guerra dos Robins* é, simultaneamente, mera ave a ser retalhada e índice das intenções da personagem. Eis aqui, portanto, uma característica fundamental desse tipo de metáfora: o sentido figurado não proscreeve a interpretação mais literal. Frequentemente, elas coexistem. A compreensão do sentido metafórico enriquece a leitura ou apreciação da obra em questão, mas uma leitura fluida apenas fundada nos sentidos referenciais é normalmente possível.

Nessas metáforas em que o objeto metafórico integra-se à cena e relaciona-se com os personagens, temos a possibilidade, já vista por Paes para as metáforas verbais, de se estabelecer, entre as possibilidades de leitura, “uma ponte de mão dupla por onde a surpresa da descoberta irá transitar comprazidamente num repetido ir e vir” (PAES, 1997, p. 21).

Considerações finais

A noção de metáfora visual funda-se na concepção de que a metáfora não é propriamente um fenômeno linguístico, mas uma operação cognitiva. Trata-se de uma tentativa ou uma proposta de compreensão de determinada realidade. A constatação de que tal realidade apresenta certas propriedades já detectadas,

e mais bem compreendidas, em outro domínio pode levar a uma compreensão mais profunda das experiências que temos. Ou seja, usamos um conhecimento já relativamente estruturado para construir categorias que nos possibilitem a compreensão de um novo domínio.

É essa a função que a metáfora visual exerce nos quadrinhos. Sendo já uma linguagem centrada na imagem (GROENSTEEN, 2015), os quadrinhos não se limitam a apresentar as imagens de modo literal, apenas representando personagens e suas ações. O imagético, muitas vezes, carrega uma segunda camada de significado, de modo a expressar certos conteúdos de maneira sumamente econômica e com efeitos dramáticos variados. O modo como esses significados são veiculados exige do leitor estratégias de leitura diferenciadas em relação aos modos de ler textos de outros gêneros.

A leitura dos quadrinhos, assim, requer não apenas conhecimento da gramática estrutural dessa linguagem, pela consideração de aspectos como as onomatopeias, os balões e as metáforas visuais mais rotinizadas e convencionais. Daí a importância da distinção, nos quadrinhos, entre metáfora de uso e metáfora de invenção, com a consequente decisão teórica de concentrar a análise nesse segundo tipo. Dessa forma, acreditamos dar alguma contribuição para o estudo das ricas possibilidades expressivas dos quadrinhos como linguagem artística.

REFERÊNCIAS

- ABBOTT, Michael; FORCEVILLE, Charles. Visual representations of emotion in manga: loss of control is loss of hands in Azumanga Daioh volume 4. *Language and Literature*, v. 20, n. 2, p. 91-112. 2011.
- BLACK, Max. Metaphor. *Proceedings of the Aristotelian Society*, Londres, n. 55, p. 273-294, 1954.
- DELANO, Jamie; MANDRAKE, Tom. Triângulos infernais. In: VEITCH, Rick et al. *Monstro do Pântano: Regênese*. v. 3. Barueri, SP: Panini, 2016.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FONTANIER, Pierre. *Les figures du discours*. Paris: Champs, 2009.
- FORCEVILLE, Charles. Compasses, beauty queens and other PCs: Pictorial metaphors in computer advertisements. *Hermes, Journal of Linguistics*, Copenhagen, n. 24, p. 31-55, 2000.
- _____. Pictorial runes in Tintin and the Picaros. *Journal of Pragmatics*, Amsterdam, n. 43, p. 875-890, 2011.
- GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial, 2015.

- KING, Tom et al. *A sombra do Batman especial: a guerra dos Robins*, v. 1. Barueri, SP: Panini, 2016.
- LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press, 1980.
- MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M Books, 2005.
- MILLER, Frank. *Batman: o Cavaleiro das Trevas*. v. 3. São Paulo: Abril, 1988.
- MOENCH, Doug et al. O fundo do poço. *Batman*, São Paulo, n. 1, p. 83-161, mar. 1995.
- MOORE, Alan; TOTLEBEN, John. O jardim das delícias terrenas. In: MOORE et al. *A saga do Monstro do Pântano*. v. 5. Barueri, SP: Panini, 2015.
- PAES, José Paulo. *Os perigos da poesia e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Topbooks, 1997.
- RICOEUR, Paul. *A metáfora viva*. São Paulo: Loyola, 2015.
- SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. *EccoS*, São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012.
- VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Ângela et al. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.