

---

## Sequencialidade e simultaneidade nos quadrinhos: análises semióticas de *splash pages*<sup>1</sup>

Lya Brasil Calvet<sup>2</sup>  
Ricardo Jorge de Lucena Lucas<sup>3</sup>  
Thiago Henrique Gonçalves Alves<sup>4</sup>

Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (OIIQ)  
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

### Resumo

A linguagem dos quadrinhos encoraja diálogos com diversas áreas do conhecimento. Das possibilidades de diálogo oferecidas pela área da Comunicação, consideramos os estudos editoriais e de recepção e definimos, para nosso trabalho, um olhar semiótico, referente aos elementos de linguagem e às suas maneiras de produção de sentido. Optamos por trabalhar com um elemento recorrente nas histórias em quadrinhos: as *splash pages*, que consistem em páginas com um único quadro. Diante das questões de progressão narrativa e organização espacial, temos como objetivo analisar como algumas *splash pages* se utilizam do atributo sequencial-simultâneo dos quadrinhos. Esperamos, com esse trabalho, contribuir com reflexões sobre as possibilidades de representação do espaço e do tempo nos quadrinhos, bem como seus tensionamentos.

### Palavras-chave

quadrinhos; *splash page*; Semiótica; Comunicação.

### Introdução

A paisagem sequencial-simultânea perpassa a poética própria dos quadrinhos. Cirne (2000) define o desencadeamento de imagens em uma estrutura relacional como uma característica elementar dessa linguagem:

Os quadrinhos, como linguagem, têm a sua especificidade, que não reside propriamente no balão (já o vimos); reside, antes, no modo narrativo visual capaz de agenciar elipses gráficas e espaciais. O desencadeamento de imagens (“congeladas” no tempo e no espaço) será sempre relacional, cuja tessitura significativa apontará para a

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP 29 Semiótica da Comunicação, evento do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

<sup>2</sup> Mestranda no PPGCOM-UFC, e-mail: [lyabcalvet@gmail.com](mailto:lyabcalvet@gmail.com)

<sup>3</sup> Professor no PPGCOM-UFC, e-mail: [ricardojorge@ufc.br](mailto:ricardojorge@ufc.br)

<sup>4</sup> Mestrando no PPGCOM-UFC, e-mail: [thiagosenaufc@gmail.com](mailto:thiagosenaufc@gmail.com)

---

eficácia das relações críticas entre os diversos planos/enquadramentos de cada série ou estória. (CIRNE, 2000, p. 29)

As imagens fragmentadas sugerem uma navegabilidade consciente do código: como leitores, buscamos a sequencialidade temporal, mas também apreendemos, a um só tempo, a organização espacial da página. Entendendo que os quadrinhos se caracterizam pela justaposição de quadros, voltamos à análise de *splash pages*, técnica de quadrinização que consiste em um único painel que ocupa o espaço de uma página. Passamos a investigar, então, algumas relações entre espaço e tempo nessas ocorrências: como, no quadro, podem ocorrer várias ações simultaneamente? Como o tempo é dilatado ou comprimido em um único cenário? Como a materialidade da página pode favorecer aspectos narrativos e estéticos? Além do ponto de partida de Cirne (2001), Groensteen (2015) e Mikkonen (2001) nos oferecem aporte para a análise de nosso corpus de histórias em quadrinhos. Para investigar os aspectos de construção signífica dessas obras, mobilizamos a semiótica de Peirce (2005), com estudos de Santaella (2018; 1995) e Nöth (2015).

### **Espaços-tempos da *Splash page***

O dicionário *Key Terms in Comics Studies* editado por Erin La Cour, Simon Grennan e Rik Spanjers apresenta o verbete *splash* como um painel que ocupa toda uma página de quadrinhos (2021, p. 304). Este conceito está ligado ao tempo e espaço no qual ocorre a ação. Segundo Groensteen (2015), o quadro, por meio da calha – intervalo entre um quadro e outro –, ao funcionar como recorte de espaço e tempo, é o elemento mínimo de uma história em quadrinhos. Há, então, um questionamento que devemos levar em consideração antes de seguirmos em nosso texto. Em quadrinhos impressos, quando um painel é grande, maior que uma página de quadrinhos, mas sem divisão do ponto de vista estrutural, sem vinhetas nem calhas, a única divisão é do ponto de vista da produção gráfica, que em razão de seu suporte de livro encadernado ou grampeado, neste caso, cria uma página dupla. Nos perguntamos: essa divisão gráfica conta também como uma divisão narrativa? Observamos que, se não há calha, a divisão gráfica pode ser usada apenas para fins comerciais, de adequação ao suporte. Com isso não queremos dizer que quadrinistas não possam utilizar essa divisão na produção dos quadrinhos como elemento de sua linguagem, apenas que por definição esse recorte gráfico que

---

resulta de uma convenção do suporte não quebraria a sequencialidade e a simultaneidade da *splash page*. Observamos, ainda, que é possível se aproveitar dessa divisão física entre páginas para favorecer experimentos no campo da manualidade, como veremos adiante.

Kai Mikkonen, em seu livro *The Narratology of Comic Art* (2017), discute a relação da duração em um painel. No início de seu texto, ele relaciona a ideia do painel nos quadrinhos com a técnica do políptico<sup>5</sup> nas artes. O autor assume que esse contraponto é problemático em pelo menos em três instâncias:

Primeiro, nem todos os painéis são momentos, eles podem ser percepções, perspectivas, pensamentos, ideias ou cenas representativas de ação. Em segundo lugar, painéis únicos em quadrinhos frequentemente representam duração, um período de tempo, em vez de um momento. Em terceiro lugar, se todos os momentos nos quadrinhos estão inscritos em uma sequência (ou outra forma de agrupamento), isso abre a questão da interdependência entre os supostos momentos e, posteriormente, sobre sua indistinção como um momento. (MIKKONEN, 2017, p. 75 tradução nossa.<sup>6</sup>)

Essas instâncias são fundamentais para entender que o painel único não é apenas interpretado segundo uma única forma ou definição. Portanto, as *splash pages* (ou *splash panel*, como também chama Mikkonen), embora tenham uma aproximação conceitual com a técnica do políptico, acabam se distanciando por esses três motivos. Soma-se a isso a diferença entre a forma narrativa, de contar histórias, de uma pintura e de uma página de quadrinhos: “Uma variação do complexo painel do políptico são as páginas ‘*splash*’ e o uso de grandes painéis. Normalmente, um *splash panel* evoca movimento ou uma série de ações em forma estática.” (Mikkonen, 2017, p. 75 tradução nossa<sup>7</sup>)

Isso evidencia o caráter destoante da *splash page* na história em quadrinhos. Ao invés de se ater apenas ao momento ou a uma série de ações em formas estáticas, ela

---

<sup>5</sup> Políptico, no campo da pintura, é um painel ou um quadro único, no qual há divisões de ações ou de tempos.

<sup>6</sup> *First, not all panels are so much moments as they may be perceptions, perspectives, thoughts, ideas, or representative scenes of action. Second, single panels in comics frequently represent duration, a span of time, instead of a moment. Third, if all moments in comics are inscribed in a sequence (or other form of grouping), this opens the question of the interdependence between the supposed moments and, subsequently, about their lack of distinction as a moment.* (MIKKONEN, 2017, p. 75).

<sup>7</sup> *One variation of the complex polyptych panel are ‘splash’ pages and the use of large panels as spreads. Typically, a splash panel evokes movement or a series of actions in static form.* (Mikkonen, 2017, p. 77).

---

assume um caráter de sequencialidade e simultaneidade de ações. Reconhecendo seu potencial interpretativo, de abrir espaço para diferentes ordens e modos de leitura, mobilizamos o aporte semiótico para nos fazer compreender como as *splash pages* geram sentido e conduzem múltiplos efeitos em seus leitores.

### **Semiótica, sequencialidade e simultaneidade**

Para a semiótica peirceana, tudo que chega à nossa consciência se dá por intermédio do signo, entendido como aquilo que “representa algo para alguém” (PEIRCE, 2005, p. 46). O signo se refere a um objeto, seu significado, e cria na mente ou canal intérprete um novo signo, denominado interpretante. A ação do signo, chamada semiose, contém o princípio de autogeração: “o signo, por sua própria constituição, está fadado a germinar, crescer” (SANTAELLA, 1995, p. 43). Como mediador entre signo e objeto, o interpretante, por também ser signo, marca o início de uma nova cadeia semiótica, que se desdobra infinitamente. Dentre as possíveis classificações sógnicas, percebemos alguns tipos promissores à análise de *splash pages*.

Para Nöth, qualquer representação do tempo é “delimitada por cortes, começos e finais” (NÖTH, 2015, p. 89). A ideia de eclipse narrativa – aquilo que se escolhe não mostrar ou contar –, se evidencia graficamente nos quadrinhos por meio da calha, que pode gerar intervalos de segundos, milênios ou mesmo permanecer no mesmo instante, contemplando diferentes facetas de um mesmo lugar e tempo. A linguagem dos quadrinhos assume peculiaridades ao apresentar uma justaposição de fragmentos estáticos, como espaços-tempos congelados, que aceleram, desaceleram ou mantêm o tempo a partir de sua plasticidade. Ao analisar semioticamente as categorias dos signos temporais nos quadrinhos, Nöth se ocupa majoritariamente de ícones e índices: “Ícones servem melhor para representar o tempo como movimento ou mudança, enquanto índices servem melhor para representar o tempo como ‘pontos no tempo’” (2015, p. 95).

O ícone é um signo que representa seu objeto por semelhança, a partir de seu valor interno, portanto seus atributos qualitativos. O ícone pode se encaixar em três tipos de configuração: imagem, diagrama e metáfora. A imagem está associada à camada da aparência (SANTAELLA, 2018), como o desenho de uma pessoa; já o

---

diagrama tem poder de representação na medida em que as relações entre suas partes possuem uma analogia formal às relações internas do objeto; a metáfora, por fim, compara objetos distintos a partir de características em comum. Os ícones do tempo, para Nöth, se encaixam melhor em diagramas. São exemplos concretos a sequência dos painéis em determinada direção e a aparência e conteúdo dos painéis em si. Situada em uma paisagem em que não há requadros, a *splash page* se utiliza de recursos como o posicionamento estratégico de personagens, cenários e suportes verbais (balões, recordatórios) para comunicar a passagem do tempo, seja ele estático ou progressivo.

Já os índices são signos que trazem em si uma “efetiva modificação pelo objeto” (PEIRCE, 2005, p. 52), com uma relação de causa e efeito. Os índices do tempo, vestígios concretos de sua passagem, podem ser de situação, tempo histórico e de idade, como na mudança de estação do ano, no retrato de uma era antiga e na aparência física de personagens que envelhecem, ou de tempo do relógio e de linhas de ação, como na representação gráfica de um relógio ou ampulheta e os cabelos esvoaçantes de um personagem que passa correndo pelo quadro. Nöth conclui: “Como ícones, os signos de narrativas gráficas apelam à imaginação dos leitores, como índices, eles criam localização em espaços mentais que garantem a orientação dos leitores em um dado universo discursivo ficcional” (2015, p. 105).

### **Progressão e contemplação: análises de *splash pages***

#### *Splash pages* em *Sandman: Prelúdio*

Os quadrinhos de *Sandman: Prelúdio*, publicados pela primeira vez em 2015 e lançados no Brasil em 2018, nascem da cooperação entre o roteirista Neil Gaiman, o desenhista J. H. Williams III, o colorista Dave Stewart e o letrista Todd Klein, além de outros colaboradores. A obra retrata acontecimentos que precedem a história de *Sandman*, série clássica de Neil Gaiman, publicada entre 1988 e 1993. Dentro da ampla experimentação de técnicas, ferramentas e códigos dos quadrinhos, *Prelúdio* dá atenção às composições horizontais, das quais destacamos duas *splash pages*.

O personagem principal, Sonho dos Perpétuos, recebe um chamado de algum lugar do universo e sente que deve se deslocar para um destino até então desconhecido.

A primeira *splash page* de nossa análise (fig. 1), uma página dupla, retrata a viagem de Sonho através de múltiplas dimensões e contém a ilustração do personagem em deslocamento, deixando um rastro negro, cor de seu manto, em uma espiral que nos indica o centro da *splash page*. O grito do personagem acompanha o rastro. Sobrepostos na composição, estão seus balões de pensamento. No plano diegético, do universo da história, ocorre a simultaneidade de sua linha de pensamento (as três frases) e de sua expressão (o grito), que convivem nos mesmos instantes. O grito, por sua duração, também se torna um índice do tempo na medida em que introduz o som e sua duração em nosso espaço mental.

Figura 1 - *splash page* dupla em *Sandman*



Fonte: Gaiman, Williams, Stewart, Klein et al (2015); acervo dos autores.

No plano da leitura, percebemos a tensão entre duas ordens. A primeira, típica da leitura ocidental, é oferecida pelos balões: da esquerda para a direita e de cima para baixo. A segunda rompe com essa ordem e guia o olhar ao longo de uma leitura circular, que culmina no centro da página dupla e em uma abertura criada pela dobra das páginas.

É possível perceber a função dessa composição como um ícone diagramático da viagem espaço-temporal: a espiral sustenta a relação de analogia com o vórtex no qual Sonho viaja. O efeito obtido em nós, enquanto leitores, é o de uma leve vertigem que pode se relacionar à sensação do personagem. Tal como uma janela, a página dupla é aberta pelas mãos da pessoa leitora e se desdobra em uma *splash page* quádrupla, que representa a chegada do personagem principal a uma nova dimensão (fig. 2).

Figura 2 - *splash page* quádrupla em *Sandman*



Fonte: Gaiman, Williams, Stewart, Klein et al (2015); acervo dos autores.

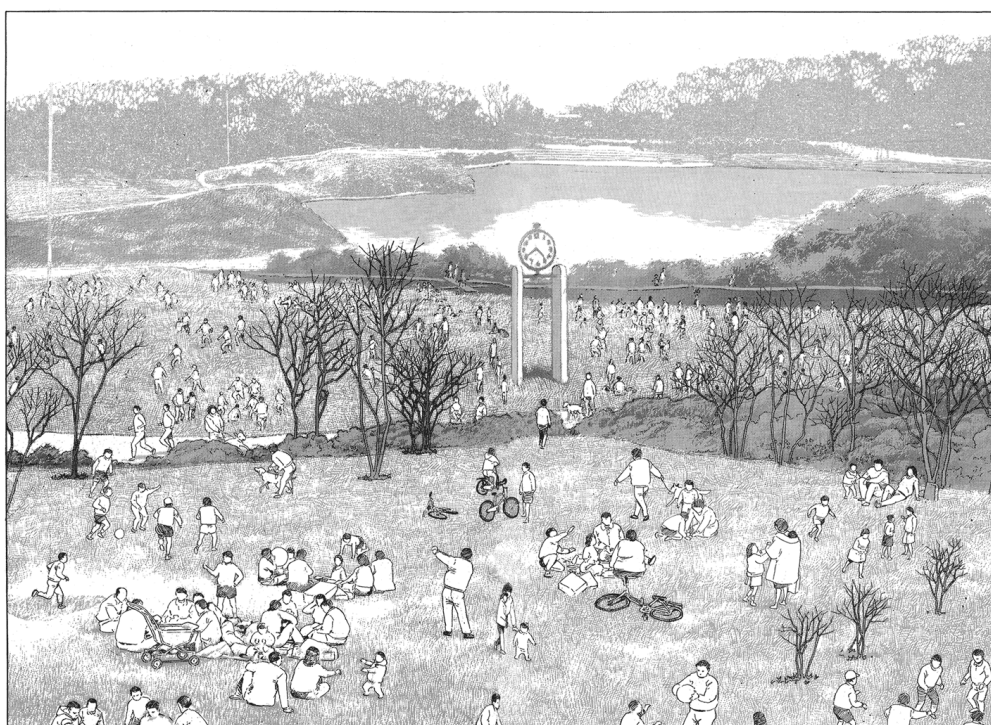
Lá, Sonho encontra várias versões de si mesmo, originárias de outros universos, que o rodeiam e o abordam com perguntas. É possível apreender uma ordem de leitura pelo posicionamento dos balões, mas estes também podem ser entendidos como simultâneos, como se as perguntas fossem feitas todas ao mesmo tempo. A estratégia da dobradura retoma a relação icônica: assim como o encontro entre as várias versões de Sonho é uma revelação do ponto de vista narrativo, a *splash page* escondida é uma revelação a nível físico, requerendo um tipo especial de atenção e de participação gestual que vai além do virar sucessivo de páginas. Ademais, a composição da página quádrupla como um painel massivo e repleto de informações contribui para associar sua materialidade gráfica à relevância do momento na trama.

---

*Splash page em O homem que passeia*

Outro exemplo em que podemos observar o uso da *splash page* como recurso de sequencialidade e, principalmente, de simultaneidade é o exemplo da figura 3.

Figura 3 - *splash page* na versão digital de *O homem que passeia*



Fonte: Taniguchi (2017). Disponível em:

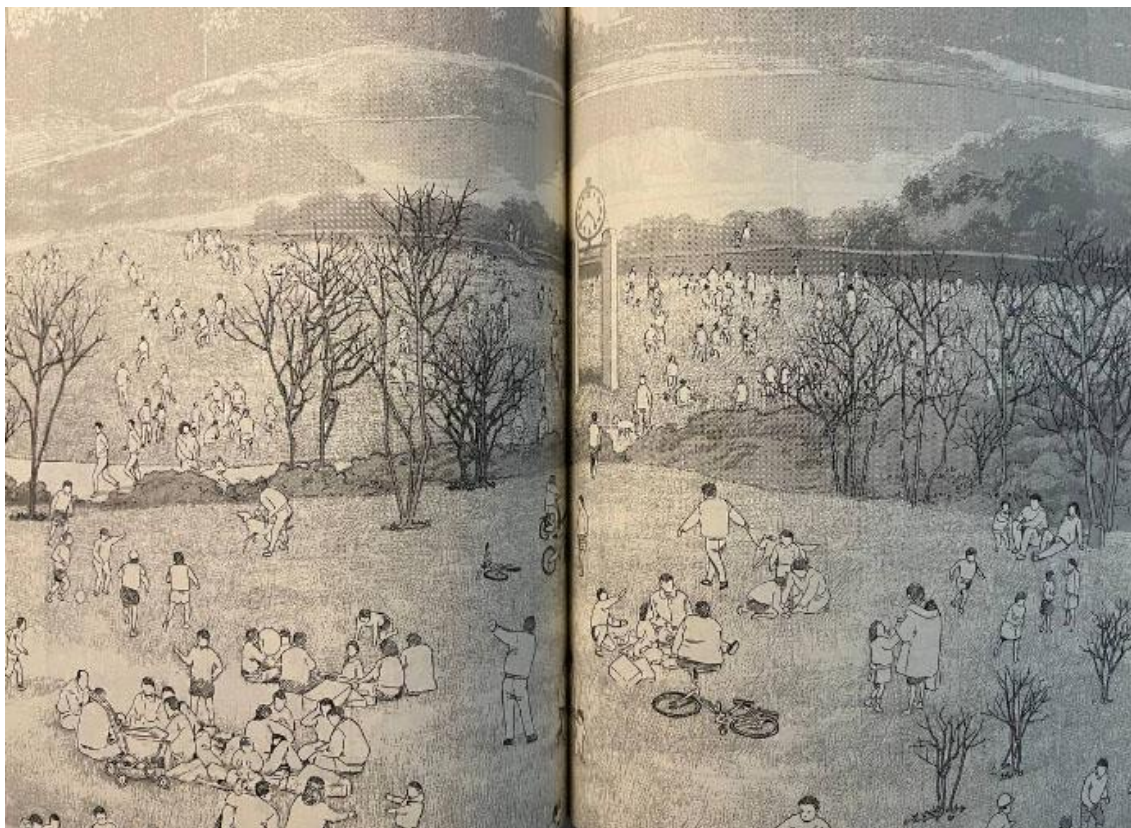
<https://mangalivre.net/ler/aruku-hito/online/115116/11#!/page3>

A imagem anterior é uma *splash page* presente no capítulo 12 no mangá *O homem que passeia* (2017) de Jiro Taniguchi. Sob o título de “Paisagem embaçada”, a breve história conta a narrativa de um homem que passeia com seu cachorro pelo parque, ao ser atingido sem querer por uma bola, seu óculos acaba caindo e quebrando. Ele continua seu caminho, para ao lado de uma grande área aberta e observa a movimentação e ação da população local.



O primeiro ponto em nosso argumento é que o painel acima é encontrado na versão digital do mangá. A versão física, esse painel é dividido em duas páginas, como mostra a figura 4 a seguir.

Figura 4 - *splash page* na versão impressa de *O homem que passeia*



Fonte: Taniguchi (2017, pp. 126-127); acervo dos autores.

Ao analisarmos o conceito de Mikkonen (2017), que descreve a *splash page* como uma página única na qual acontece ação, essa divisão da versão física do mangá questiona esse conceito. Contudo, ressaltamos duas coisas: a primeira é que se trata de um quadro do ponto de vista do personagem, com as imagens borradas e ampla visão do parque, mesmo que sem definição; a segunda é que por se tratar de uma ação única (a ação de olhar) não cabe o recurso da calha como divisão do espaço e do tempo.

Este tipo de recurso não é exclusivo de Taniguchi, mas ganha sobretudo contornos de autenticidade quando colocados em contraposição ao uso padrão da *splash page* pela indústria. Outro ponto que reforça nosso argumento é a aproximação dos

---

mangás de Taniguchi, com foco maior em *O homem que passeia*, da figura *flâneur*, surgida ainda no século XIX com o crescimento urbano e industrial das cidades e das civilizações.

A flânerie dificilmente poderia ter-se desenvolvido em toda a plenitude sem as galerias. ‘As galerias, uma nova descoberta do luxo industrial – diz um guia ilustrado de Paris de 1852 – são caminhos cobertos de vidro e revestidos de mármore, através de blocos de casas, cujos proprietários se uniram para tais especulações’ (BENJAMIN, 1989, p. 35)

Assim, Taniguchi produz um mangá no qual o protagonista assume essa postura semelhante ao *flâneur*, mas que longe da Europa do século XIX, observa um Japão contemporâneo e suas constantes antíteses entre o novo e o tradicional. Esta capacidade de contemplar seu caminho e sua cidade é algo presente dentro dos quadrinhos contemporâneos.

No caso de Taniguchi, longe das expectativas que um quadrinho de ação frenética demanda, o convite está em explorar junto com o personagem o desconhecido, as possibilidades espaciais e temporais do cotidiano. A professora Schneider propõe a divisão do cotidiano no quadrinho contemporâneo em quatro categorias, sendo a contemplação aquela que nos interessa especialmente.

Do latim *templum*, a “contemplação” também está associada à meditação introspectiva, uma experiência mística que é um conceito-chave no cristianismo e no budismo. Uma vez que a contemplação está diretamente ligada ao ato de olhar – uma maneira de encarar algo incessantemente – a descrição visual se torna um processo dominante nesse tipo de história. O leitor geralmente tem acesso a um personagem principal (aquele que contempla), bem como ao objeto de contemplação – que também se torna o objeto da contemplação do leitor em dois níveis; nós não apenas compartilhamos uma visão com um personagem, mas também contemplamos os elementos estéticos do próprio desenho. (SCHNEIDER, 2019, p. 67)

A contemplação, no sentido de observar, é importante na nossa análise da figura 4, pois ela permite a existência de uma *splash page* que pode ser dividida graficamente (ou editorialmente) sem prejuízo de sentido. Mesmo com a calha forçada pela colagem das páginas, trata-se, a nível semiótico, de um painel apenas, tudo isso apoiado pelo fato de ser um ponto de vista direto do personagem. Aqui temos uma manifestação do ícone

---

imagético, uma vez que a representação busca evocar, por meio da semelhança com a paisagem real, o que o personagem vê no plano diegético.

Outros elementos reforçam nossa análise. Semioticamente, não há passagem temporal, pois o relógio que está localizado no centro do parque não indica o seguimento do curso do tempo entre ações. O que essa página nos mostra, mesmo borrada pelo fato de o personagem estar sem óculos, é que o tempo não está posto como uma sequência, e sim como uma simultaneidade de ações. Em outras palavras, vemos, através dos olhos do protagonista, diversas ações acontecendo de maneira espontânea e em um mesmo instante.

### **Considerações finais**

A presente pesquisa reforça concepções já debatidas na área: do ponto de vista narrativo, o espaço sequencial-simultâneo dos quadrinhos é aproveitado para encorajar leituras pouco convencionais ou mesmo não lineares; já de uma perspectiva estética, o enquadramento pode ter motivos ornamentais, decorativos, que também informam sobre o conteúdo, em diferentes estratégias semióticas: a forma como um ícone do significado, especialmente em representações por semelhança direta ou entre as partes, ou como um índice, como quando as disposições de elementos nos apontam para onde devemos olhar, ou revelam quanto tempo uma ação dura. As análises contribuem para o aumento da percepção dos quadrinhos enquanto campo flexível, cujos códigos se encontram em constantes experimentações e tensionamentos em busca do aumento de suas capacidades comunicativas.

### **Referências bibliográficas**

- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas**: volume III. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: UFMG/Imprensa Oficial de São Paulo, 2009.
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Ed Vozes, 2000.
- GAIMAN, Neil; WILLIAMS, J. H.; STEWART, Dave; KLEIN, Todd et al. **Sandman**: Prelúdio. Nova Iorque: Vertigo, 2015; São Paulo: Panini, 2018.

- 
- GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.
- LACOUR, Erin; GRENNAN, Simon; SPANJERS, Rik (ed.). **Key Terms in Comics Studies**. S.I: Palgrave Studies In Comics And Graphic Novels, 2021
- MIKKONEN, Kai. **The Narratology of Comic Art**. Nova York: Routledge, 2017.
- NÖTH, Winfried. Tempo corporificado como espaço em narrativas gráficas: um estudo de semiótica peirciana aplicada. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Orgs.). **A linguagem dos quadrinhos: estudos de estética, linguística e semiótica**. 1ª ed. São Paulo: Criativo, 2015.
- PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. 3a ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- PEIRCE, Charles Sanders in HARDWICK, C. S. (Ed.). **Semiotic and signifiés: the correspondence between Charles S. Peirce and Victoria Lady Welby**. Bloomington: Indiana University, 1977. p. 161-166.
- SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2018.
- SANTAELLA, Lucia. **Teoria Geral dos Signos: semiose e autogeração**. São Paulo: Ática, 1995.
- SCHNEIDER, Greice. Quatro abordagens do cotidiano nos quadrinhos contemporâneos. **Artcultura: Revista de História, Cultura e Arte, Uberlândia**, v. 21, n. 39, p. 57-69, dez. 2019. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7295790>. Acesso em: 15 ago. 2023.
- STERANKO, Jim. **Nick Fury, Agente da S.H.I.E.L.D. - parte dois**. São Paulo: Salvat, 2016.
- TANIGUCHI, Jiro. Aruku Hito (O homem que passeia). 2017. Disponível em: <https://mangalivre.net/ler/aruku-hito/online/115116/11#!page3>. Acesso em: 15 ago. 2023.
- TANIGUCHI, Jiro. **O homem que passeia**. São Paulo: Devir, 2017