

## Sonhando pela capa: semiótica e paratextos em “Prelúdios e Noturnos”<sup>1</sup>

Alúísio Ferreira de LIMA<sup>2</sup>

Lya Brasil CALVET<sup>3</sup>

Thiago Henrique Gonçalves ALVES<sup>4</sup>

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

### RESUMO

Este estudo explora as relações semióticas nas capas das histórias em quadrinhos (HQs), utilizando *Sandman* como caso de análise. Através do estudo dos signos, investigamos como as capas, criadas por Dave McKean, guiam a interpretação do leitor e constroem sentidos. Para sustentar nossa análise, além da semiótica (Peirce, 2005; Barthes, 1999; Eco, 1979), vamos contar com os conceitos de paratexto (Genette, 2009) e leitor-modelo (Eco, 1979) como ferramentas de investigação, além dos estudos quadrinísticos de Groensteen (2015). A análise revela o papel estético e narrativo das capas, que convidam o leitor a desvendar signos sugestivos e inauguram a experiência de leitura. Acreditamos que este estudo contribui para a compreensão da relação entre elementos paratextuais e o conteúdo das HQs em geral.

### PALAVRAS-CHAVE

Paratexto; semiótica; quadrinhos; capas.

### CORPO DO TEXTO

Os elementos paratextuais são partes integrantes da experiência de leitura. Gérard Genette, em seu livro *Paratextos editoriais* (2009), elenca uma série desses elementos. Presentes nas publicações literárias, originam diversas análises sobre produção editorial. Ao longo do extenso sumário, o levantamento de Genette inclui: paratexto editorial (capa, formato, coleções), o nome do autor, o título, os selos editoriais etc. Para fins de nossa pesquisa e direcionamento metodológico, escolhemos um recorte da temática paratextual e optamos por trabalhar com capas de histórias em quadrinhos (HQs), especificamente da série *Sandman*.

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Semiótica da Comunicação, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutor em Psicologia Social pela PUC (SP), professor associado do curso de Psicologia da Universidade Federal do Ceará e professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFC, email: [aluisolima@ufc.br](mailto:aluisolima@ufc.br)

<sup>3</sup> Mestra em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará e professora da Unichristus, email: [lyabcalvet@gmail.com](mailto:lyabcalvet@gmail.com)

<sup>4</sup> Doutorando e Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará, email: [thiagohgalves@alu.ufc.br](mailto:thiagohgalves@alu.ufc.br)

---

O primeiro arco de histórias do quadrinho *Sandman* (de 1988 a 1996), *Prelúdios e Noturnos* (compreendendo das edições 1 à 8), serve como porta de entrada para o mundo de Sonho, protagonista da série, e seus desdobramentos como um dos Perpétuos, entidades que representam conceitos universais. As artes de capa são de Dave McKean, artista britânico que tem longa parceria com Neil Gaiman, escritor de *Sandman*. No universo quadrinístico, além de assinar as capas de *Sandman*, McKean também contribuiu com outros títulos, como nas capas da revista *Hellblazer* e nas ilustrações do quadrinho *Asilo Arkham - Uma Séria Casa em um Sério Mundo*, em parceria com o roteirista Grant Morrison.

Ressaltamos estas informações por acreditarmos que a relação entre capa e histórias em quadrinhos é diferente da relação entre capas e literatura, por exemplo. Nos quadrinhos, a capa assume mais ativamente o papel narrativo e colaborativo entre o leitor e a obra, geralmente representando os personagens, cenários e objetos que ocupam as páginas. As pistas visuais acerca da trama tendem a ser maiores, principalmente levando em conta o aspecto comercial.

A essas indicações verbais, numéricas ou iconográficas localizadas costuma-se acrescentar indicações mais globais relativas ao estilo ou ao desenho da capa, característico do editor, da coleção, ou de um grupo de coleções. Uma simples escolha de cor para o papel da capa pode indicar por si só, e com muita vigor, um tipo de livro. (Genette, 2009, p. 28)

Aproximando esse conceito dos quadrinhos, os elementos paratextuais têm seu potencial plástico elevado, uma vez que passam a apresentar uma ordem de elementos visuais que integram a própria linguagem dos quadrinhos: “O domínio da imagem no cerne do sistema (dos quadrinhos grifo nosso) deve-se ao fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através dela.” (Groensteen, 2015, p. 17). Em outras palavras, as imagens utilizadas nas capas das histórias em quadrinhos ganham força a partir de sua inserção no vocabulário visual preexistente da narrativa em que estão inseridas.

Partimos do pressuposto de que a relação do leitor com a capa é uma das primeiras etapas da leitura de um quadrinho. Seja em uma livraria, biblioteca ou lojas *online*, a capa captura a atenção do potencial fruidor: ainda que muitas vezes acompanhada da sinopse ou do resumo, é o primeiro elemento iconográfico a ser

percebido. Em uma estrutura semiótica, a capa desencadeia a interpretação por meio de um processo triádico, envolvendo a linguagem (o suporte capa), o texto (a composição imagética) e a decodificação (a ação do leitor). A partir da consolidação dessa trinca, os significados se retroalimentam e cria a percepção de novas interpretações e novos signos, conforme o processo cíclico e infinito descrito pela semiótica peirceana. Esses conceitos se alinham com a definição de *leitor modelo*, proposta por Umberto Eco (1979). Ao discutir a incompletude do texto e o papel do leitor, Eco pressupõe uma colaboração do autor com um destinatário, um leitor ideal capaz de movimentar-se ativamente na decodificação da obra, criando sentidos para além daqueles previstos pelo autor.

Os quadrinhos, em particular, trazem consigo o conceito de *solidariedade icônica* (Groensteen, 2015), que descreve o modo como os quadros de uma página apresentam as imagens justapostas para gerar um sentido. As capas, por outro lado, apresentam uma estrutura que a princípio só demonstra relação com outras imagens a partir do elemento interpretativo – das hipóteses que o leitor pode levantar. O leitor-modelo, então, faz uso da capacidade investigativa durante o ato de identificação dos signos presentes na capa, imaginando que tipo de narrativa e personagens serão apresentados e desenvolvidos no interior da obra. A interpretação, portanto, é exploratória diante das possibilidades que a mensagem artística nos oferece: “Nesse texto ideal, as redes são múltiplas e jogam entre si sem que nenhuma delas possa encobrir as outras; esse texto é uma galáxia de significantes e não uma estrutura de significados” (Barthes, 1999, p.13).

Ressaltamos que o texto, ou seja, a arte de Dave McKean, tem elementos próprios, certos signos que estão ali para gerar determinadas sensações. A primeira capa de *Sandman* traz consigo, além do desenho que representa o protagonista, componentes sugestivos, como a ampulheta ou as flores. Há também a presença de uma estrutura matriz na montagem da capa, dialogando com princípios de planejamento e identidade do design editorial. Ao centro, sempre há uma ilustração, e nas laterais há a presença de divisórias (como um nicho em um armário), cujos espaços guardam uma série de objetos que revelam sobre a narrativa e compõem a atmosfera de cada volume. Trata-se de uma fotografia editada pelo artista, que combina elementos tridimensionais com o quadro bidimensional da ilustração central, também confeccionada por ele.

---

Diante desse recorte, nosso trabalho propõe uma análise semiótica levando em conta os elementos paratextuais presentes na capa e o campo de interpretação criado com/para o leitor. Não temos como premissa a definição de uma ordem correta ou indicada de leitura, mas o apontamento das diversas possibilidades interpretativas que surgem a partir da capa.

## REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. **S/Z**. Lisboa: Edições 70, 1999
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- ECO, Umberto. **Lector in fabula**. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- ECO, Umberto. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- GENETTE, Gérard. **Paratextos Editoriais**. Cotia, Sp: Ateliê Editorial, 2009.
- GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 3a ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.