

Quadrinhos e Memória: Interfaces entre Linguagem Visual e Processos de Recordação¹

Igor Vianna Bianchin²
Universidade Federal de Santa Maria - UFSM

RESUMO

Este trabalho discute a relação entre os quadrinhos e os processos de memória, analisando como a linguagem gráfica e sequencial desta mídia favorece a evocação, a construção e a comunicação de lembranças. Ao integrar elementos visuais e verbais, os quadrinhos oferecem uma estrutura híbrida que dialoga com a natureza fragmentária e associativa da memória. Propõe uma abordagem teórica que considera a materialidade dos quadrinhos como suporte para a inscrição e transmissão de experiências temporais, coletivas e subjetivas, analisando algumas aproximações entre memória e quadrinhos e como um auxilia o outro através de suas próprias peculiaridades.

PALAVRAS-CHAVE: Memória, Quadrinhos, Narrativa, Fragmentação, Linguagem visual.

CORPO DO TEXTO

A memória é um pilar essencial da experiência humana e da formação de identidades, tanto individuais quanto coletivas. Nas artes narrativas, diversas mídias atuam como suportes e mediadoras de recordações, e os quadrinhos destacam-se nesse cenário por sua riqueza expressiva. Mais do que um veículo de entretenimento, essa linguagem singular combina texto, imagem e ritmo narrativo, criando uma estrutura capaz de representar de maneira peculiar a passagem do tempo e os fluxos da memória. Ao articular elementos visuais e verbais, os quadrinhos permitem que autores traduzam suas visões de mundo, estabelecendo uma ponte entre a realidade e o leitor. Essa conexão é tecida pela memória — seja através de símbolos do inconsciente coletivo, referências culturais ou padrões de comportamento que o público interpreta e

¹Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho GT08SU - Cultura pop e comunicação, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 3 a 5 de julho de 2025.

²Mestrando do programa de Pós-graduação em Comunicação (POSCOM) - UFSM, E-mail: igor.bianchin@hotmail.com.

ressignifica. O autor de quadrinhos, assim, reorganiza a experiência em uma narrativa que convida o leitor a projetar significados e reconstruir sentidos, operando uma espécie de "superdeterminação". Esse processo ocorre em um jogo dinâmico de transferências e projeções, onde a subjetividade do criador dialoga com a interpretação do receptor, moldando novas camadas de entendimento.

A repetição se manifesta com força singular na forma híbrida visual-verbal da narrativa gráfica, onde o trabalho de (auto)interpretação é literalmente visualizado; os artistas nos mostram a interpretação como um processo de visualização. A linguagem dos quadrinhos mantém uma relação peculiar não apenas com a memória e a autobiografia em geral, mas também com narrativas de formação. Além disso, nos quadrinhos, o movimento — ou o ato de percorrer — compartilha semelhanças formais com o ato de lembrar, o que evoca a memória, especialmente a escavação da memória infantil, tema recorrente nesse formato. [...] As imagens nos quadrinhos surgem em fragmentos, assim como as lembranças; essa fragmentação, em particular, é uma característica marcante da memória traumática. A arte de justapor palavras e imagens em uma narrativa pontuada por pausas ou ausências, como nos quadrinhos, também imita o procedimento da memória (CHUTE, 2010, p. 6. Tradução nossa).

Podemos complementar afirmando que a memória opera de maneira não linear, fragmentada e associativa — características que se alinham com a estrutura narrativa dos quadrinhos. A composição de quadros, a justaposição de cenas e a sobreposição de temporalidades, por exemplo, refletem os processos intrincados pelos quais a mente humana recupera e reconstrói lembranças.

Os quadrinhos operam, por natureza, através de uma curadoria visual: ao planejar a narrativa, o quadrinista seleciona quais momentos merecem ser imortalizados em imagens e quais serão suprimidos, criando uma sequência deliberada de instantes encapsulados no tempo e no espaço. Esses quadros, dispostos estrategicamente na página, exigem que o leitor conecte mentalmente os elementos ausentes, preenchendo as lacunas entre uma cena e outra. Esse processo de completude narrativa — denominado fechamento por Scott McCloud (2005) — depende diretamente da memória individual e coletiva, já que o público mobiliza experiências cotidianas e referenciais culturais para dar sentido às elipses deixadas pela sarjeta (o espaço vazio entre os quadros). Assim como a memória, as histórias em quadrinhos não se reduzem à simples soma de partes isoladas, mas emergem da interação entre paisagens mentais e temporalidades descontínuas. A página de HQ existe simultaneamente como um todo coeso e como um

mosaico de fragmentos, onde forma e conteúdo se entrelaçam de modo indissociável. Essa linguagem desafia convenções, como apontou Will Eisner ao criticar o "ritmo de aquisição" do cinema — no qual o espectador é passivo diante de uma narrativa linear. Nos quadrinhos, o leitor alterna entre pausas contemplativas e avanços ativos, controlando o fluxo temporal e reforçando uma experiência subjetiva. Por isso, mais do que retratar memórias, os quadrinhos dependem delas: sua decodificação exige um diálogo constante entre a intenção do autor e as referências internas do leitor, transformando a leitura em um ato colaborativo de reconstrução simbólica.

O horizonte diegético de cada página é composto por elementos que são, essencialmente, caixas de tempo, concedendo às narrativas gráficas um modo de representação capaz de autoconsciência política e histórica em um grau formal e explícito. [...] Ao representar o tempo como espaço, os quadrinhos situam o leitor no espaço, criando perspectiva dentro e através dos painéis. Mila Bongco, por sua vez, oferece uma visão de que os quadrinhos transmitem narrativas políticas ao argumentar que, neles, literalmente, ‘o discurso se transforma em uma série de visões’, posicionando o leitor como espectador de leituras participativas [...] Assim, embora a forma visual da narrativa gráfica permita um excesso de representação, ela também oferece uma desmistificação autorreflexiva constante do projeto de representação. Na narrativa gráfica, o espectador é um ‘convidado’ necessariamente gerador, construindo significado sobre e através do espaço da sarjeta (CHUTE, 2010, p. 9. Tradução nossa).

A manipulação do leitor por meio de “cortes” entre quadros nos quadrinhos ocorre por meio de uma performance narrativa intrínseca à linguagem gráfica. Talvez a eficácia única dessa mídia, em comparação com textos puramente verbais, resida na capacidade de ampliar o “perceber” por meio de suas propriedades icônicas, potencializadas pela síntese entre imagem e palavra. Enquanto toda linguagem — textual ou visual — filtra a realidade ao selecionar e ordenar elementos narrativos, os quadrinhos transcendem a insuficiência do discurso linear, convertendo lacunas em estímulos à imaginação. A economia de recursos visuais não reduz, paradoxalmente, a experiência; antes, convida o leitor a preencher espaços vazios com memórias e associações, transformando a leitura em um diálogo entre o implícito e o interpretado.

A memória, contudo, não é um repositório passivo. Como propõe Aleida Assmann (2011), os “estabilizadores de recordação” — como afeto, trauma e símbolos — atuam contra o apagamento do passado. O afeto, por exemplo, manifesta-se na nostalgia vinculada à materialidade dos quadrinhos físicos: o aroma do papel, o tato das

páginas e a disposição espacial dos quadros criam uma geografia sensorial que, segundo Groensteen (2011, p. 66), ativa memórias corporais e afetivas, dificilmente reproduzíveis em suportes digitais. Já o trauma, explorado em obras como *Maus* de Art Spiegelman, revela-se como uma fratura na representação: a incapacidade de narrar o indizível exige que a linguagem gráfica recorra a metáforas visuais, distorções de perspectiva e silêncios eloqüentes. Nesses casos, os quadrinhos não apenas representam a memória, mas encenam seu caráter fragmentado e inacabado, desafiando a linearidade das narrativas tradicionais.

Assim, a linguagem dos quadrinhos opera em duas frentes: amplia a percepção por meio de cortes e sínteses visuais, ao mesmo tempo que depende da memória — individual e cultural — para que o leitor decifre seus códigos. A relação entre forma e conteúdo, longe de ser acidental, é constitutiva: cada quadro, cada sarjeta, cada escolha gráfica é um convite à reconstrução ativa, onde o passado e o presente se entrelaçam na tessitura do sentido.

A materialidade dos quadrinhos, assim, não é um simples suporte, mas um elemento estruturante de sua experiência de leitura. Como destacam Noble e Bestley (2013, p. 160), o design gráfico — abrangendo encadernação, textura, paleta de cores e até a gramatura do papel — atua diretamente na construção da memória afetiva, transformando a tangibilidade em um vetor de imersão. Essa corporeidade contrasta radicalmente com a experiência digital, que, nas palavras de Groensteen (2011, p. 76), fragmenta a espacialidade orgânica das páginas, reduzindo-a a uma sequência fluida e efêmera de telas. A persistência do formato físico, mesmo em meio à digitalização, evidencia como a memória coletiva valoriza objetos que transcendem a utilidade prática, convertendo-se em artefatos simbólicos capazes de articular identidades e pertencimento.

Essa memória coletiva, conforme Maurice Halbwachs (1990), é uma teia socialmente tecida, sustentada por grupos que compartilham códigos e referências. No universo dos quadrinhos, o fandom personifica essa dinâmica: Fraade-Blanc e Glazer (2018) descrevem-no como um ritual de posse, no qual colecionar edições físicas ou dominar arcabouços narrativos funciona como moeda de status e afirmação identitária. Práticas como a cultura de spoilers e a fetichização de edições raras revelam como a memória coletiva é performativa, alimentada por gestos que oscilam entre o afeto

nostálgico e a lógica de consumo. Halbwachs (1990, p. 51) ressalta, ainda, que cada memória individual é um "ponto de vista" sobre a memória compartilhada — noção que explica a pluralidade de interpretações dentro de um mesmo fandom, onde leitores ressignificam narrativas a partir de vivências pessoais.

Em sua essência, os quadrinhos funcionam como máquinas mnêmicas, nas quais a elipse e a curadoria de quadros reproduzem a natureza fragmentada e seletiva do lembrar. Como aponta Bergson (2010), a noção de *durée* (duração) — um fluxo contínuo e subjetivo do tempo — ressoa tanto na percepção do ritmo narrativo quanto na reconstrução das experiências íntimas do leitor. A sarjeta, espaço vazio entre os quadros, encarna justamente esse limiar entre o que é revelado e o que permanece nas sombras, operando como uma metáfora do próprio ato de recordar: um convite à projeção de vivências pessoais nas lacunas da narrativa. Essa relação simbiótica revela que, tal como a memória, os quadrinhos são palimpsestos dinâmicos — camadas de significados sobrepostos, sempre suscetíveis a novas leituras. Cada releitura não apenas desvela sentidos ocultos, mas também reescreve a obra na tessitura do tempo, reafirmando sua condição de artefato aberto, moldado tanto pelo autor quanto pelo imaginário coletivo que o sustenta.

REFERÊNCIAS

ASSMANN, Aleida. **Espaços de recordação: formas e transformações da memória social**. Campinas: Editora Unicamp, 2011.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

CHUTE, Hillary L. **Graphic women: life narrative and contemporary comics**. Nova York: Columbia University Press, 2010.

FRAADE-BLANAR, Zoe; GLAZER, Adam. **Superfandom: como nossas obsessões estão mudando o que compramos e quem somos**. Rio de Janeiro: Asterisco, 2018.

GROENSTEEN, Thierry. **Comics and narration**. Jackson: University Press of Mississippi, 2011.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 1990.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2005.

NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. **Pesquisa visual: introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2013.