



**Infografia e Quadrinhos:
distâncias e parentescos. Ou: um início de pesquisa¹**

***Infographics and Comics:
distances and relationships. Or: a beginning of research***

Ricardo Jorge de Lucena LUCAS²

Resumo

O presente artigo pretende discutir algumas imagens que podem ser consideradas tanto como “protoinfográficas” quanto como “protoquadrinísticas” à luz do que propomos denominar de “esquemas de superficialidade”, conceito este surgido a partir das concepções de “esquema de inteligibilidade” (Berthelot, s.d.) e de “superficialidade” de Moles (1991). Assim, busca-se aplicar tal categoria a peças como os arranjos visuais narrados pelos Bänkelsängers alemães no século XIV; alguns desenhos oriundos dos *Hokusai Manga* impressos no Japão em fins do século XIX; e algumas ilustrações panópticas publicadas por Bertall e Albert Robida em semanários franceses do século XIX. Para além dos esquemas inicialmente percebidos em tais peças, nota-se também os riscos de uma análise baseada apenas em noções como “horizontalidade” e “narrativa” no âmbito tanto dos quadrinhos quanto das infografias.

Palavras-chave: Infografia. Quadrinhos. Esquemas de superficialidade.

Abstract

O this article aims to discuss some images that can be considered both “proto-infographics” and “proto-comics” in light of what we propose to call “superficiality schemes,” a concept that emerged from the concepts of “intelligibility scheme” (Berthelot, n.d.) and “superficiality” by Moles (1991). Thus, we seek to apply this category to pieces such as the visual arrangements narrated by the German Bänkelsängers in the 14th century; some drawings from the *Hokusai Manga* printed in Japan in the late 19th century; and some panoptic illustrations published by Bertall and Albert Robida in 19th-century French newspapers. Beyond the schemes initially perceived in such pieces, we also note the risks of an analysis based solely on notions such as “horizontality” and “narrative” in the context of both comics and infographics.

Keywords: Infographics. Comics. Superficiality schemes.

¹ Artigo produzido a partir de um trabalho apresentado no Intercom Nordeste 2025, no Grupo de Trabalho NE10, Design da Informação e Infografia no Jornalismo.

² Pós-Doutorando no Departamento de Informação e Cultura da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará (ICA-UFC). E-mail: ricardojorge@ufc.br.



Introdução

Nossa proposta é realizar uma breve discussão teórica sobre duas formas de linguagem gráfica, na medida em que consideramos ambas como próximas de visualização de informação: infografias e quadrinhos. Além disso, é preciso ancorar nossa proposta de pesquisa num campo teórico que dê conta de dois objetos que parecem obedecer a questões epistemológicas bastante particulares. Para isso, vamos nos deter na proposta que estamos adotando para fins de nossas atuais pesquisas: a noção de *esquemas de superficialidade*.

Em livro dedicado às “imagens didáticas” (gráficos estatísticos, esquemas, desenhos técnicos etc.), Moles aponta para um aspecto constitutivo de tais produções, ao afirmar que “a página desenhada, a imagem, o esquema são, por sua essência, *superfícies*” (Moles, *in* Costa & Moles, 1991: 30. Grifo no original)³. Adiante, ele avança na sua proposição, afirmando que podemos pensar em linha (por influência direta de Gutenberg) ou em superfície, conforme proposto pelas imagens retóricas ou pelos esquemas técnicos (*idem*). Isso significa que, diante de um espaço vazio, devemos pensar em como ocupar aquela superfície, com linhas de texto verbal, imagens, símbolos gráficos, cores etc. Porém, se o texto verbal tende a ser linear (mas há exceções, como a poesia concreta), o texto gráfico-visual tende a ser espacial, superficial. Consequentemente, é preciso adotar outra forma de raciocínio, não apenas linear e sequencial, mas também *articulatório e espacial*, cuja imposição ou pregnância da forma se dá não somente sobre o cérebro, mas sim (e inicialmente) sobre os olhos.

Sabemos que a expressão “esquema” e seus derivados parecem algo deveras formal e sisudo (ainda que o termo “esquema” seja adotado, por exemplo, por Barbieri, em sua discussão sobre *la grafica*, 1993). Porém, é a palavra adotada por Berthelot (a partir da acepção de Kant) quando fala de esquemas de inteligibilidade (ou esquemas explicativos, por “comodidade linguística”, como diz ele; s.d., p. 20) ao analisar como se dão os processos de conhecimento nas ciências (em particular, as sociais). No cerne da proposição do termo “inteligibilidade”, ele reconhece o eco da clássica distinção filosófica “inteligível x sensível”; neste caso, segundo ele, o inteligível é

³ No original: “la página compaginada, la imagen, el esquema son, por su esencia, *superfícies*” (grifo no original).



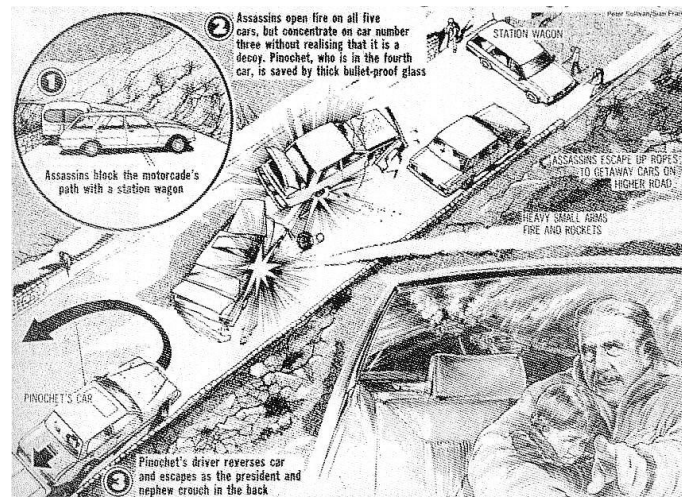
o local de elaboração e produção dos conceitos que permitem que os dados sensíveis cheguem a um sentido, e exprime a intenção fundamental de qualquer discurso de conhecimento: explicar, dar sentido, expor a razão de, inscrever numa racionalidade (Berthelot, s.d., p. 15).

O que iremos ponderar nesta proposta de pesquisa são os possíveis esquemas de superficialidade presentes em imagens históricas que podem ser consideradas tanto protoinfográficas quanto protoquadrinísticas, uma vez que as fronteiras semióticas entre ambas não são aparentemente bem definidas. Apesar disso, tais proximidades já foram ponderadas por outros autores: Colle (1996) sugere que os quadrinhos são parte da base conceitual e histórica da infografia, junto com os gráficos estatísticos e os mapas cartográficos, sendo assim a infografia uma hibridação dessas linguagens; Wildbur e Burke (1998: 13-5) apontam para as relações temporais similares entre quadrinhos e *storyboards*; e Silva (2010: 181) fala em “influências formais mútuas”, seja em quadrinhos que envolvam informações apresentadas como arranjos organizados de dados ou fatos (árvores genealógicas e mapas), seja em quadrinhos nos quais as informações são apresentadas para facilitar uma situação ou processo, como os diagramas que usam imagens sequenciais; sob essa ótica, podemos citar aqui, como exemplos, as plantas do edifício Baxter, do Quarteto Fantástico; os esquemas da Batcaverna; e o mapa da vila gaulesa de Asterix, dentre inúmeros exemplos facilmente encontráveis em boa parte dos quadrinhos⁴.

Em outra direção, também é difícil não fazer tal associação a partir do campo jornalístico, quando nos detemos diante de alguns exemplos propostos por Sullivan (pp. 55 e 117, 1987; figuras 1 e 2). Tais exemplos podem chegar a dar a (falsa) impressão de que, para a feitura de determinadas infografias, é necessário ter domínio de técnicas de desenhos de caráter realista, próximos a uma estética fotográfica e/ou cinematográfica.

⁴ Vários outros exemplos similares de esquemas, mapas e plantas podem ser encontrados em sites como *Comic Book Cartography: a collection of maps and diagrams* (<https://comicbookcartography.posthaven.com/>) e *Boteco de OA* (<https://botecodeoa.blogspot.com/2015/03/as-bases-dos-super-herois.html>).

Figura 1 – Infografia sobre tentativa de assassinato do então presidente chileno Augusto Pinochet, produzida por Peter Sullivan e Sian Francis para o jornal *The Sunday Times*, 1986



Fonte: Sullivan (1987)

Figura 2 – Quadrinização sobre a emancipação feminina nos Estados Unidos, feita por Nick Faure para o jornal *Sunday Times*, 1973



Fonte: Sullivan (1987)

Por ora, nos deteremos apenas em alguns exemplos históricos iniciais que definiremos como “prototípicos”. Aqui, vamos focar num *corpus* inicial constituído dos seguintes materiais: a) os Bänkelsangers (Alemanha, século XIV); b) os *Hokusai Manga* de Katsushika Hokusai (v. 6 e 11, Japão, 1878?); e, por fim, c) as ilustrações de Bertall (França, 1845) e Albert Robita (França, 1883).

A multimodalidade randômica dos Bänkelsängers

Nossa primeira parada é no século XIV, na Alemanha, com os tradicionais Bänkelsängers (mas essa parada poderia ser também em países como Itália, China, Índia ou Espanha, no mínimo). Conforme sugere Campos,

a história dos quadrinhos, do cinema e talvez a do jornalismo moderno poderia começar com os Bänkelsängers, que vagueavam pelo que hoje é a Alemanha desde pelo menos o século XIV, apresentando seu teatro sem atores.... Uma história em quadrinhos para o público analfabeto (Campos, 2015, p.24).

Os Bänkelsängers (expressão que pode ser traduzida como “cantores de baladas”) apresentavam as imagens (factuais e ficcionais) desenhadas para o público, enquanto um músico (conhecido como “Straßenmusikanten”) sonorizava a apresentação. Algumas representações dessas situações foram feitas, muitas vezes de modo satírico; no exemplo abaixo (figura 3), vemos o palco com o cantor e um músico, enquanto ao fundo temos um balão de ar com alguém caindo dele e uma figura alada voando nos céus, além de pessoas que não estão acompanhando o Bänkelsänger.

Figura 3 – Gravura *Verbesserung der Sitten*, de Daniel Nikolaus Chodowiecki, de 1786



Fonte: Art Institute Chicago⁵

⁵ Disponível em <https://www.artic.edu/iiif/2/da468792-f157-5c81-c1d3-1e1f06fc1e33/full/843/0/default.jpg>.



Na imagem, vemos uma verdadeira mobilização multimodal, envolvendo textos verbo-orais, imagens e sons musicais. Sob certa ótica, o Bänkelsänger antecipava o apresentador de TV, mas também o narrador dos recordatórios nos quadrinhos, que articula diferentes etapas de uma ação ou de um fato. O conteúdo de tais formas de expressão era noticioso, mas também havia material musical ou religioso a ser disseminado pelas localidades nas quais os Bänkelsängers se apresentavam (BÄNKELGESÄNG, s.d.).

Aqui, temos uma articulação lógica entre as imagens (no exemplo citado, caricaturas e representações de crimes); porém, tal lógica só figurava mais evidente a partir da intervenção do Bänkelsänger, pois elas eram dispostas fora da ordem cronológica, dependendo da quantidade de imagens expostas (neste caso, 13 imagens). Assim, era esse narrador quem dava sequencialidade ou progressividade a elas. Percebe-se que havia também uma preocupação no modo de como ocupar tal espaço e, ao mesmo tempo, manter um certo suspense, a fim de não deixar explicitado para o público qual era a ordem correta das imagens. Em suma: a ocupação do espaço destinado às imagens seguia uma lógica não linear, nem sequencial, mas de não-linearidade das imagens.

Porém, por conta da quantidade reduzida de imagens, podemos inferir que elas (mesmo fora de ordem) não eram necessariamente sequenciais, e sim provavelmente progressivas, tal como sugere Smolderen em relação a uma obra de lógica bastante similar, mas na Inglaterra: as seis gravuras de *A Harlot's Progress*, de William Hogarth, disponibilizadas ao público em forma de álbum. Porém, ao mesmo tempo em que as gravuras de Hogarth solicitam uma articulação lógica entre elas, é possível explorar em detalhes cada uma das pranchas isoladamente; cada uma delas é cheia de objetos desenhados, cujo significado pode parecer “obscuro” ou “estranho” aos olhares de alguém do século XXI (desde que eles sejam percebidos), e, portanto, parecem solicitar também uma pesquisa iconológica (nos termos propostos por Panofsky) ou semiótica (nos termos propostos por Peirce) para melhor compreensão dos elementos presentes – vide um sino, um ganso morto e uma pilha de panelas se desequilibrando na prancha 1 da obra (figura 4).

Figura 4 – Prancha 1 de *A Harlot's Progress*, de William Hogarth, de 1732Fonte: The Met Museum⁶

Tais elementos conferem a essas pranchas um caráter de *readable images*, de *images qui se lisent*, de imagens legíveis, conforme sugere Smolderen (2014, p. 3). Ainda para o autor, cumpre lembrar, a sequencialidade propriamente dita, e próxima a como a entendemos contemporaneamente, irá se suceder à progressividade apenas a partir dos experimentos fotográficos e cronofotográficos de Eadweard Muybridge e Étienne-Jules Marey, em fins do século XIX, os quais influenciaram o trabalho de artistas como A.B. Frost e Phil May (Smolderen, 2014, p. 119). Isso é tanto verdadeiro que a prancha 2 de *A Harlot's Progress* não traz uma imagem que se segue *sequencialmente* à prancha 1, e sim uma imagem que lhe é progressiva (no sentido de posterior), cujo hiato temporal narrativo é bastante dilatado a ponto de solicitar um relativo esforço interpretativo para conectar ambas as imagens (figura 5).

⁶ Disponível em <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/399540>.

Figura 5 – Prancha 2 de *A Harlot's Progress*, de William Hogarth, de 1732Fonte: The Met Museum⁷

Em suma: temos um modo próprio de ocupação do espaço visual por parte dos Bänkelsängers, os quais impõem uma lógica não-linear, randômica, para a disposição das imagens. Em suma: há um esquema de aleatoriedade subjacente a elas, dificultando a sua interconexão por parte do público e tornando a figura do cantor fundamental para auxiliar na construção de sentido.

Hokusai Manga: didatismo e imagens de corte

Exemplos relativamente similares a modos próprios de configuração das infografias contemporâneas podem ser encontrados em alguns dos 14 volumes da obra *Hokusai Manga* (1814-1878), de Katsushika Hokusai (inventor do termo “mangá”, mas numa acepção bastante distinta da atual). Vamos comentar aqui dois exemplos. Cumpre lembrar que os *Hokusai Manga* não se constituem em mangás propriamente ditos, e sim

⁷ Disponível em <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/401162>.



em livros que trazem uma série de ilustrações de diversas naturezas: ilustrações de uma ou duas páginas; gravuras de aparente caráter taxonômico (animais, plantas); grupos de imagens acumuladas (como um rosto masculino fazendo diferentes tipos de caretas ou as diferentes poses de um lutador).

O primeiro de nossos exemplos é uma sequência de técnicas de autodefesa que aparece no volume 6. Nele, temos um passo a passo (recurso típico dos quadrinhos em muitos momentos), cuja natureza é, quase sempre, didática: ensinar alguém através apenas das imagens em sequência, com ou sem auxílio verbal. Já no segundo exemplo, temos vários desenhos de corte e de partes das armas, a fim de visualizarem o interior de tais peças; tal recurso é de outra natureza: apontar para a potencialidade de visualização para além do que é permitido pelo olho humano (vale lembrar que os raios X ainda não existiam no período dos *Hokusai Manga*). E, apesar de não parecer, esse tipo de imagem de corte ocorre sem grandes dificuldades em quadrinhos (como veremos no próximo tópico).

O primeiro exemplo faz uso total da mancha gráfica destinada à visualização das técnicas de defesa corporal (figura 6); cumpre lembrar que, nos *Hokusai Manga*, o uso de margens maiores do que o habitual (como a margem superior) é uma constante. As imagens não formam necessariamente uma sequência temporal entre si, tampouco propõem qualquer tipo de progressividade: elas simplesmente estabelecem os diferentes movimentos corporais para se proteger em caso de ataque e o tipo de intensidade aplicado em cada golpe, ressaltando a posição das mãos e braços por situação – por isso não há quaisquer recursos gráficos para indicação de sequencialidade ou progressividade (números, letras) entre as imagens.

Figura 6 – Sequência de imagens de técnica de autodefesa, publicada no volume 6 de *Hokusai Manga*, circa 1878



Fonte: Internet Archive⁸

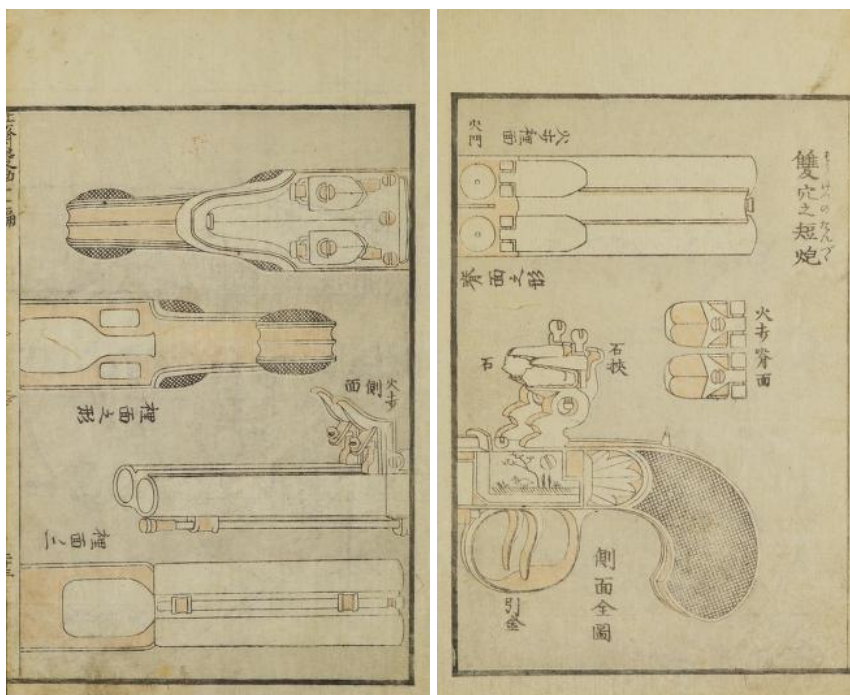
Aqui, existe o risco de haver uma leitura das imagens de modo sequenciado ou progressivo, como se estivéssemos diante de etapas consecutivas de uma única ação corporal decomposta em diversos passos. Porém, um olhar mais cuidadoso nos mostra que isso seria, em tese, improvável, por conta da indicação, pela ilustração, das diferentes texturas e estampas que aparecem em cada um dos quimonos desenhados na peça. Tal detalhe reitera e dissipa qualquer dúvida: as imagens são individuais, independentes, ainda que façam parte de um conjunto maior. Temos aqui um esquema superficial de correlacionamento entre as partes, sem qualquer tipo de hierarquia entre as imagens (apesar da primeira imagem ser a maior de todas).

Já o segundo exemplo analisado faz uso da espacialidade de modo bastante distinto, até pela proposta do referente visual em questão: em vez de um conjunto de técnicas de defesa que podem ser correlacionadas, temos imagens de uma mesma arma

⁸ Disponível em <https://archive.org/details/hokusaimangathes06kats/page/30/mode/2up>.

de fogo, vista de cima e de lado, além de imagens de sua estrutura interior, fazendo uso daquilo que contemporaneamente é chamado de “imagem de corte” (figura 7).

Figura 7 – Conjunto de imagens de arma de fogo, publicado no volume 11 de *Hokusai Manga*, circa 1878



Fonte: Internet Archive⁹

Aqui, está afastada toda e qualquer possibilidade de uma leitura sequencial das imagens: estamos próximos daquilo que Gaudreault e Jost, a partir de Metz, denominam de imagem descritiva, não narrativa, na qual há uma sugestão de multiplicação de pontos de vista sem sugestão de passagem de tempo. Assim, a descrição transforma o espaço em tempo, pois temos uma sequência de imagens, composta de vários planos parciais e sucessivos, de um mesmo referente, visto por vários ângulos (Gaudreault e Jost, 2004, p. 19).

Por fim, chama a atenção um aspecto potencialmente particular da cultura oriental: o espaço “vazio” à direita da composição, abaixo do título da peça (algo como “arma curta de furo duplo”). Se existe, na cultura ocidental, uma ideia gráfica de que “em branco não sai”, na cultura oriental o espaço vazio é dotado de simbologia bastante distinta (mas que escapa às pretensões deste artigo). Assim, temos um espaço majoritário composto de

⁹ Disponível em <https://archive.org/details/hokusaimangathes11kats/page/44/mode/2up>.



diferentes imagens descritivas da arma, ao mesmo tempo em que um espaço “vazio” é instituído no todo da página dupla apresentada. Aqui, desse modo, temos um esquema de multiplicação dos pontos de vista.

As imagens panópticas de Bertall e Robida

Bertall (codinome de Charles Constant Albert Nicolas d'Arnoux de Limoges Saint-Saëns) e Albert Robida estão entre os primeiros ilustradores a se inserir no campo daquilo que Yoh (2018) denomina “ilustração panóptica” a partir da acepção de Willems (2016); aqui, o termo “panóptico” está mais próximo da acepção original proposta por Jeremy Bentham em 1791 do que da acepção crítica decorrente das análises feitas por Michel Foucault em *Vigiar e Punir* (1975). Conforme Yoh, a ilustração panóptica “é talvez uma das ilusões do século XIX que mais excessivamente realiza o desejo dos nossos olhos” (2018, p. 3)¹⁰. Yoh também sugere que

ao traçar a história e o processo de formação dos quadrinhos, pode-se notar que as imagens, na imprensa ilustrada do século XIX, evoluíram resolutamente no sentido de uma função narrativa, em termos de conteúdo e composição, uma influenciando a outra (Yoh, 2018, p. 2)¹¹.

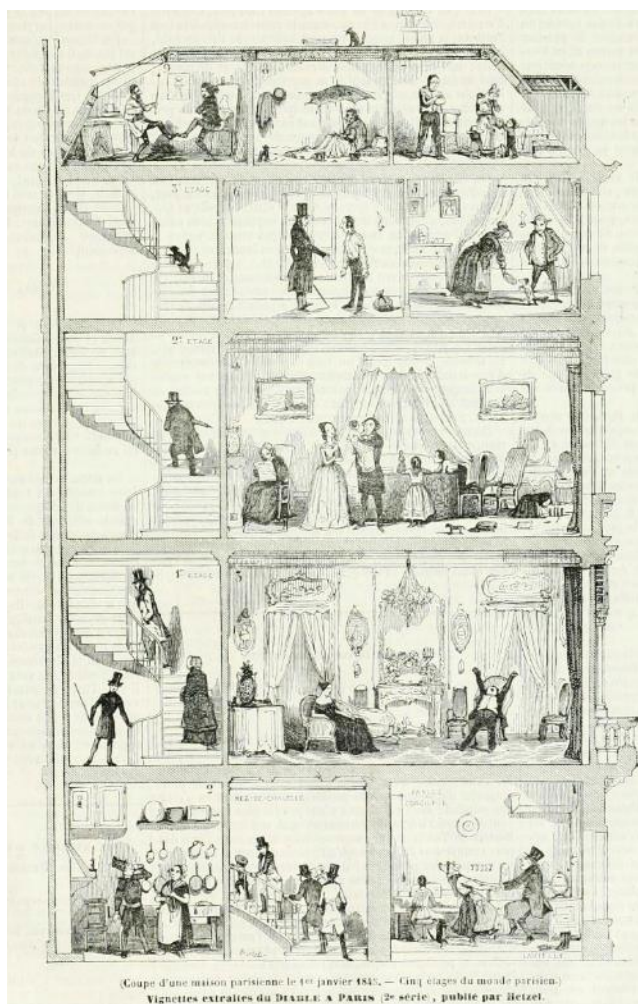
Aqui, voltamo-nos para a obra “Coupe d'une maison parisienne”, publicada pela primeira vez em 1845 no jornal *L'Illustration*, e depois republicada em *Le Diable à Paris* em 1845. Na obra de Bertall, temos o “corte de uma casa parisiense”, cujo interior somos tentados a “ver”, com a diversidade de personagens que a habitam (figura 8). O subtítulo da obra, “Cinq étages du monde parisien”, indica também que os “andares” da edificação nos deixam ver a realidade das diferentes classes sociais que ali moram (provavelmente em espaços alugados), seja pelas diferentes alturas dos cômodos retratados, seja pela quantidade (ou pela falta) de objetos e ornamentos ao redor de seus moradores (Fernand, 2022). Exemplos contemporâneos desse tipo de ilustração panóptica e suas influências estão presentes principalmente, por exemplo, em várias obras urbanas de Will Eisner,

¹⁰ No original: “est peut être l'une des illusions du XIXe siècle qui réalisent le plus excessivement le désir de nos yeux”.

¹¹ No original: “en retraçant l'histoire et le processus de formation de la bande dessinée, on peut remarquer que les images, dans la presse illustrée du XIXe siècle, ont résolument évolué dans le sens d'une fonction narrative, en termes de contenu et de composition, l'une influant sur l'autre”.

como *Nova York – a vida na cidade grande* (1981-1983), quando o tempo está congelado e temos acesso panóptico ao momento da vida dos personagens retratados¹².

Figura 8 - « Coupe d'une maison parisienne », ilustração de Bertall, 1845



Fonte: Wikipedia¹³

É preciso ponderar que, no exemplo de Bertall, a leitura curiosamente começa de baixo para cima, se considerarmos o movimento tendencial das personagens para “subir” no prédio. Além disso, temos a proposição de um esquema nada linear de leitura, que tem início embaixo à direita e termina acima, também à direita (se considerarmos o

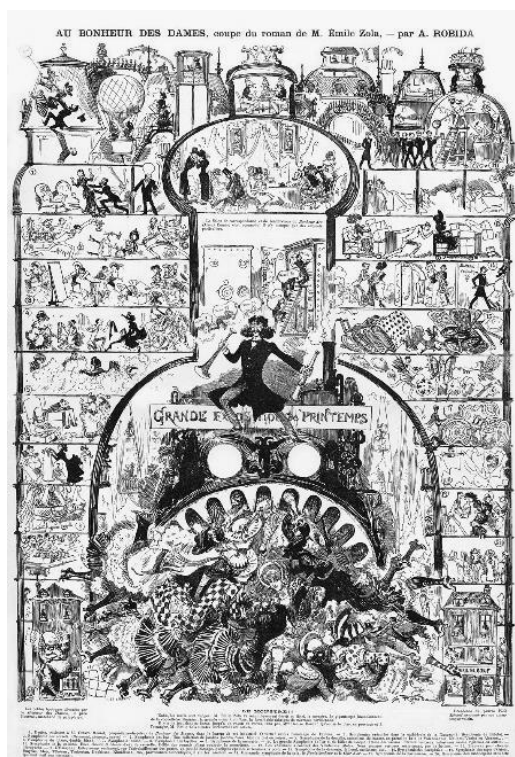
¹² Ainda que, em alguns momentos, Eisner também faça o contrário: por exemplo, transformando uma mesma janela fixa em várias vinhetas.

¹³ Disponível em https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b7/Bertall_-_Cinq_%C3%A9tages_du_monde_parisien.jpg.

movimento de subir a escada e de se deslocar dentro do prédio). Assim, em Bertall temos a porta como ponto de entrada na página¹⁴.

Nosso segundo exemplo é apontado por Peeters (2002), que chama a atenção para uma adaptação do romance de Émile Zola publicada em *La Caricature* (hebdomadário fundado por Albert Robida e Georges Decaux em 1880, segundo Viche, s.d.). Se a peça não chama a devida atenção na história dos quadrinhos, por outro lado não pode ser ignorada, uma vez que ela antecipa (conforme lembra Peeters) algumas experiências estéticas das últimas décadas (de nossa parte, é impossível não lembrar da estrutura de algumas páginas de *Era a Guerra das Trincheiras*, de 1993, ou de *Le Démon des Glaces*, de 1974, ambos de Jacques Tardi), ao propor uma estrutura de página que simula uma loja de departamento (figura 9).

Figura 9 – Página de « Au Bonheur des Dames », desenhada por Albert Robida e publicada no jornal *La Caricature*, em 1883

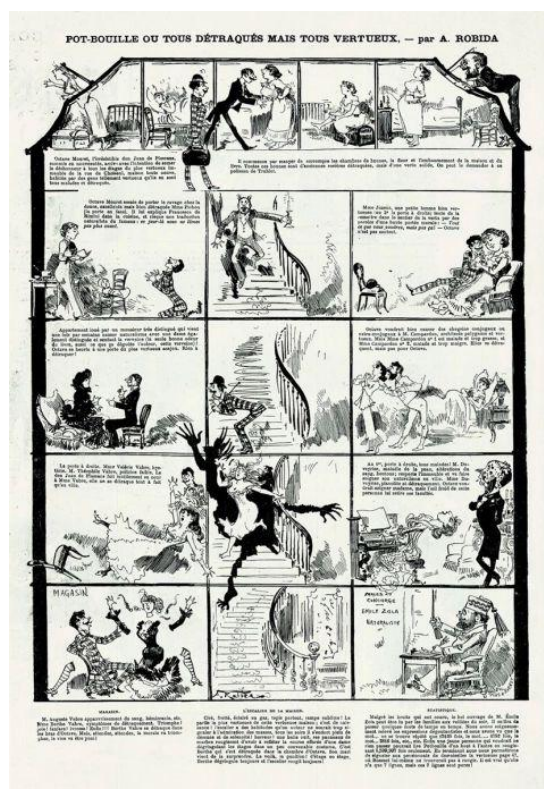


Fonte: Peeters (2002)

¹⁴ Diferentemente, por exemplo, de *O Cetro de Ottokar* (Hergé, 1947) e das várias releituras em *Mickey All Stars* (Camboni, 2019), nos quais a porta na última vinheta de uma página (principalmente se for ímpar) é o mote para a virada de página (ou seja, para a “saída” da página).

Nessa adaptação de *O Paraíso das Damas* (1883), temos uma das personagens do romance, o comerciante Octave Mouret, dirigindo uma grande locomotiva com sua enorme (e nada realista...) boca – locomotiva essa que é a forma como Zola descreve, no romance, uma grande loja de departamentos que transforma a rotina de Paris, antecipando a futura sociedade de consumo (muitas vezes, voltada para o público feminino). Mas cumpre lembrar que não é a primeira que Robida faz uma ilustração panóptica baseada em Zola: em 1882, ele publica, no mesmo *La Caricature*, “Pot-Bouille ou Tous Détraqués Mais Tous Vertueux”, outra adaptação do escritor francês, o qual aparece desenhado no “andar térreo” do prédio, na parte inferior direita da página, a qual funciona, novamente, como ponto de início da leitura (figura 10).

Figura 10 - Página de « Pot-Bouille ou Tous Détraqués Mais Tous Vertueux », desenhada por Albert Robida e publicada no jornal *La Caricature*, em 1882



Fonte: The Sequential & the Panoramic¹⁵

Em ambos os exemplos, Robida faz um exercício que parece anteceder os desenhos de Will Eisner, ao fazer uso de várias estruturas arquitetônicas divididas em

¹⁵ Disponível em <https://philippewillems.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/05/1882robidapb.jpg?w=480>.



cômodos e “cortadas” lateralmente, em alguns casos antecipando, num certo sentido, o grid quadrinístico regular (vinhetas com mesmas medidas), e ilustrando (e criticando) o padrão de reurbanização do Barão Haussmann na Paris do século XIX. Além disso, Robida segue o veio crítico aberto, anos antes, por Bertall, mas agora voltado para uma adaptação gráfica da “descrição naturalista” baseada em Zola, em cuja obra literária temos a recorrência de locomotivas sendo descritas (*A Besta Humana*, *Germinal*), bem como o uso literário de descrições em abundância e centradas no ver e em seus aparatos (portas abertas, janelas, fechaduras etc.). Assim, a ocupação superficial torna-se simples: o espaço gráfico disponível serve de parâmetro para a esquematização dos edifícios, ao mesmo tempo em que o percurso de leitura segue a “subida na vida” que vemos “através” das paredes. Aqui, temos um esquema que podemos denominar de *simulatório*, uma vez que pretende simular semioticamente algumas características do objeto representado pelo desenho.

Considerações finais

Nos exemplos aqui brevemente apresentados, temos o aspecto pertinente sobre o qual nos debruçamos: o caráter superficial dessas peças. Chamam a atenção, particularmente falando, as diferentes estratégias aqui encontradas: num primeiro momento, a aleatoriedade superficial das imagens dos Bänkelsängers; num segundo momento, as imagens encontradas nos *Hokusai Manga* ora acumulativas, ora descritivas; por fim, as ilustrações panópticas francesas que nos oferecem outro tipo de imagem, que se pretende “translúcida”, “reveladora”, dentro dos princípios do realismo literário em voga ao menos na França de fins do século XIX. São diferentes arranjos que são pensados e articulados conforme a espacialidade disponível e o efeito de sentido pretendido por quem produz tais peças.

Se há ao menos um aspecto que afasta tais protoinfografias da lógica dos quadrinhos é justamente a ausência de uma narrativa sequencial linear tradicional (da esquerda para a direita e de cima para baixo, no padrão dito ocidental), mesmo que as imagens estejam quase sempre dispostas lado a lado e ao longo de uma superfície gráfica ou similar. Por outro lado, é preciso considerar que, nos quadrinhos, em geral, há a imposição de uma horizontalidade e de uma linearidade oriundas do universo gráfico da escrita (folhetins, romances etc.), herdada em grande parte das tiras publicadas em jornal;



ao mesmo tempo, o potencial de ocupação de páginas em branco nos primeiros jornais impressos do século XIX para o século XX levou a novas possibilidades (vide os trabalhos quadrinísticos pioneiros, sob esse aspecto, de Winsor McCay, Lyonel Feininger, Frank King e George Herriman, que rompem com o absolutismo da horizontalidade e da linearidade – tal e qual os exemplos protoinfográficos aqui analisados – e que podem ser discutidos à luz dos esquemas de superficialidade).

Se concordamos com Yoh em relação à influência mútua entre quadrinhos e infografia do ponto de vista narrativo, é importante também ponderar as situações em que tal narrativa está ausente ou proposta em termos gráficos distintos do arranjo tradicional herdado da escrita e da leitura verbal. Em outros termos: não se pode pressupor que toda disposição espacial de elementos seja sempre “equivalente” por aparentar ser linear e horizontal, sob risco de se considerar distintos textos gráficos como equivalentes, mesmo que eles adotem, por exemplo, esquemas de superficialidade e tipologias textuais diferentes.

Assim, percebe-se que uma análise que busque estabelecer paralelos entre infografias e quadrinhos deverá, necessariamente, analisar as potenciais similaridades visuais (o uso de imagens lado a lado) sem deixar de lado o fato de que vinhetas contíguas nem sempre podem ser sinônimo de apresentação de uma narrativa linear no sentido tradicional ou mesmo do senso comum, por exemplo. Não se pode confundir o aspecto visual das imagens com o tipo de relação estabelecido entre elas próprias por quem as produz. Em outros termos: nem tudo que parece graficamente quadrinhos é, efetivamente, narrativo e/ou linear (no todo ou em parte) – e nem todos os quadrinhos, por sua vez, se pretendem narrativos e/ou lineares (também no todo ou em parte)¹⁶.

Nossa pesquisa dará continuidade à busca de outras formas de esquematização espacial nessas situações-limite entre quadrinhos e infografias. A ampliação de nosso *corpus* irá nos mostrar para onde nossa pesquisa poderá nos levar, ainda que possamos inferir ao menos uma coisa: apesar das diferenças, infografias e quadrinhos estão próximos por uma série de aspectos, inclusive esquemáticos. A busca e consequente confrontação de tais esquemas em ambos os tipos de arranjos gráficos tendem a trazer ganhos para ambos os lados (que talvez sejam apenas *um único lado*, no final das contas).

¹⁶ Cumpre destacar que, do ponto de vista da tipologia textual, não existe texto verbal cuja totalidade seja baseada exclusivamente nos tipos narrativos, sem fazer uso, em algum momento, dos demais tipos textuais (descritivo, explicativo, expositivo, injuntivo). Isso vale tanto para os quadrinhos quanto para as infografias. Sobre o assunto, recomenda-se, por exemplo, Marcuschi, 2007.



Referências

BÄNKELGESÄNG. In: **Wiener Volksliedwerk**. Disponível em <https://www.wienervolksliedwerk.at/VMAW/VMAW/Singen/baenkelgesang.htm>. Acesso em 04.05.2025.

BARBIERI, Daniele. **Los lenguajes del comic**. Barcelona: Paidós, 1993.

BERTHELOT, Jean-Michel. **A inteligência do social**. Porto: Rés, s.d.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Veneta, 2015.

COLLE, Raymond. “Apuntes de infografía periodística”. Curso optativo de la Escuela de Periodismo de la Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago de Chile, 1996. Disponível em http://www.puc.cl/curso_dist/infograf/indexIG.html. Acesso em 14.09.2015.

COSTA, Joan. & MOLES, Abraham. (Org.). **Imagen didáctica**. Barcelona: CEAC, 1991.

FERNAND, Emyl. « La satire comme action sociale ». In : **HAR1425 - Architecture depuis les lumières**. Disponível em <https://histoirearchitecture19.uqam.ca/bertall-coupe-maison-parisienne-emyl-ferland/>. Acesso em 02.05.2025.

GAUDREAU, André & JOST, François. **Le récit cinématographique**. 2. ed. Paris: Nathan, 2004.

HOKUSAI, Katsushika. **Hokusai manga (the sketchbooks of Hokusai)** – volume 6. Nagoya: Eirakuya Tōshirō, 1868. Disponível em: <https://archive.org/details/hokusaimangathes06kats/page/30/mode/2up>. Acesso em 14.04.2025.

HOKUSAI, Katsushika. **Hokusai manga (the sketchbooks of Hokusai)** – volume 11. Nagoya: Eirakuya Tōshirō, 1868. Disponível em: <https://archive.org/details/hokusaimangathes11kats/page/44/mode/2up>. Acesso em 14.04.2025.

MARCUSCHI, Luiz Antonio. “Gêneros Textuais: definição e funcionalidade”. In: DIONÍSIO, Ângela Paiva, MACHADO, Anna Rachel e BEZERRA, Maria Auxiliadora.

Gêneros textuais e ensino. 5. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007, pp. 19-36.

PEETERS, Benoît. **Génie de la bande dessinée**. Collège de France, 2022, <https://doi.org/10.4000/books.cdf.14225>. Acesso em 23.04.2025.

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. **O quadro nos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Multifoco, 2010.

SMOLDEREN, Thierry. **The origins of comics: from William Hogarth to Winsor McCay**. Jackson: The University Press of Mississippi, 2014.



SULLIVAN, Peter. **Newspaper graphics**. Darmstadt: IFRA, 1987.

VICHE, Jean-Claude. « Albert Robida, un génie paradoxal ». In : https://amis-musees-compiegne.fr/wa_res/files/robida_amavfh_v2.pdf?t=f12184d6_c698_4e92_91ae_3d16e8a350ac. Acesso em 30.04.2025.

WILDBUR, Peter & BURKE, Michael. **Infográfica**: soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo. Barcelona: Gustavo Gili, 1998.

WILLEMS, Philippe. “Virtual Reality in the Age of Panoramas: mapping out buildings, a village, capitals, and hell”. In: **Dix-Neuf**, Vol. 20, N. 2, May, 2016. Disponível em <http://dx.doi.org/10.1080/14787318.2016.1184850>. Acesso em 30.07.2025.

YOH, Muji. **L’analyse de l’illustration panoptique dans les journaux illustrés au XIX^e siècle**. Poitiers : Université de Poitiers / UFR des Lettres et Langues, 2018. Disponível em https://www.citebd.org/sites/default/files/blog_9eart/IMG/pdf/miju_yoh_memoire_m1_2017-2018.pdf. Acesso em 02.05.2025.