

---

**Um Pedaco de Madeira e Aço:  
um estudo semiótico do quadrinho mudo**

**Park Bench:  
a semiotic study of speechless comics**

Leonardo Antônio Fróes CUNHA<sup>18</sup>  
Naiá Sadi CÂMARA<sup>19</sup>

**RESUMO**

O presente trabalho busca a identificação do percurso gerativo de sentido na obra *Um Pedaco de Madeira e Aço* (2012), utilizando suas peculiaridades linguísticas como estudo do quadrinho mudo e da narrativa visual. Para isso, foi realizado um estudo bibliográfico com base na semiótica de Courtés e Greimas (2008), a arte de Eisner (2010) e o modelo de análise de Teixeira (2009), levantando questões visuais e pessoais do método de leitura. Com o artigo, conclui-se que o plano de conteúdo e expressão são capazes de gerar sentidos concretos e emocionais mesmo sem o uso das palavras, aproveitando-se, assim, das cores, traços, construção de personagens, passagem do tempo e a interpretação do leitor.

**PALAVRAS-CHAVE:** Quadrinho mudo; linguagem; semiótica; narrativa visual; Um Pedaco de Madeira e Aço.

**ABSTRACT**

The present work seeks the identification of the geractive path of meaning in the book "Park Bench" (2012), using its linguistic peculiarities as a study of the speechless comics and storytelling. For this, a bibliographic study was conducted based on the semiotics of Greimas (2008), Eisner's (2010) art and Teixeira's (2009) analysis model, raising visual and personal questions of the reading method. With the article, it is concluded that the content and expression plan are capable of generate concrete and emotional senses even without the use of words, thus taking advantage of colors, traits, character construction, time passage and the interpretation of the reader.

**KEYWORDS:** Speechless comics; language; semiotic; storytelling; Park Bench.

**INTRODUÇÃO**

---

<sup>18</sup> Estudante do 7º semestre de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Municipal de Franca (Uni-FACEF), e-mail: [leo.cunha.la@gmail.com](mailto:leo.cunha.la@gmail.com)

<sup>19</sup> Orientadora do trabalho. Professora do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Municipal de Franca (Uni-FACEF), e-mail: [naia@facef.br](mailto:naia@facef.br)

---

Histórias são contadas a todo o momento em nossa sociedade, pois é por meio delas que constituímos nossas formas de vida, ou seja, as narrativas com as quais convivemos, desde o nosso nascimento, transmitem nossa cultura, nosso modo de agir, pensar, ser e fazer no mundo. Essa tradição intrínseca aos nossos costumes dá vida às diferentes formas narrativas, tais como a literatura, a narrativa seriada audiovisual, a canção, o cinema, entre outras. Dentre esses diferentes gêneros, as histórias em quadrinhos caracterizam-se por apresentar narrativas predominantemente sincréticas – linguagem verbal e visual, ora apenas visual.

Popular, praticamente, desde os anos 40, o gibi – como foi chamado por muito tempo no Brasil –, é configurado por diferentes estilos, contextos e projetos, em constante movimento e inovação. Nessa perspectiva, o quadrinho mudo nasce do processo e do desafio de contar uma história sem elementos verbais escritos, isto é, do uso da narrativa gráfica, apenas.

Considerando que convivemos no universo das tecnologias digitais com cada vez mais textos imagéticos, seja na esfera do entretenimento, da publicidade, entre outras, nosso objetivo foi o de analisar como o gênero quadrinho mudo constrói os efeitos de sentidos sem a linguagem verbal.

Para respondermos às nossas indagações, selecionamos o livro *Um Pedaco de Madeira e Aço* (2012), do francês *Chabouté*. Em 340 páginas, o quadrinho apresenta zero balões, nenhum recordatório, mas muitos significados, ou seja, este HQ configura-se diferente do canônico: imagens, falas e balões. As questões levantadas a partir desta narrativa nos apresenta diversas hipóteses, desde a confecção da história até o modo que ela é recebida.

O estudo foi realizado por meio de pesquisa bibliográfica da semiótica de Courtés e Greimas (2008) e da arte sequencial de Eisner (2015), bases teóricas que sustentaram este trabalho. A metodologia de análise da HQ baseou-se na proposta teórico-metodológica de Teixeira (2009) e os estudos sobre sincretização de Discini (2009). Dessa perspectiva, selecionamos as seguintes dimensões de análise: categorias cromáticas, eidéticas e topológicas do plano da expressão plástica, a estrutura narrativa (os ângulos desenhados, a divisão dos quadros, o uso de sombreamento, expressões corporais, rimas visuais e a passagem de tempo).

A pesquisa procura contribuir com o estudo de narrativas visuais, que como já afirmamos, configuram uma quantidade muito grande dos conteúdos produzidos na era digital.

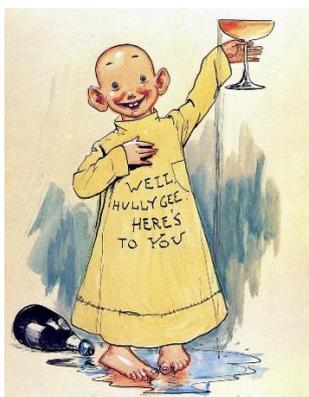
## 1. NONA ARTE: OS QUADRINHOS

O campo visual, conforme o avanço das tecnologias de linguagens, é cada dia mais explorado, passando pelo o que era para nossos antepassados o ápice da comunicação, como gravuras em livros e revistas ilustradas, chegando às mais diversas formas visuais atuais. Este fascínio pela imagem, que podemos observar claramente na popularização do cinema, da televisão e da transmissão a cores, é obra do sincretismo realizado entre a linguagem verbal e visual, usadas em conjuntos para comunicar não só com fins didáticos, como também no entretenimento e como um recurso fundador das formas artísticas de se expressar.

Consideramos, assim, as histórias em quadrinhos, ou, a nona arte, compreendida como “uma composição textual organizada segundo o sincretismo entre as linguagens verbal e visual”, conforme Discini (2009). Como gênero textual, insere-se no terceiro grau, significando suas variações no suporte textual, diferentes cenografias e diversos enunciados.

Os quadrinhos, como conhecemos atualmente, tiveram seu início em 1894, na revista americana *Youth*, pelo autor Richard Outcault. O periódico tinha o título de *The Yellow Kid* e, como em sua tradução, mostrava a vida agitada de um garoto nova iorquino que vestia amarelo. Sua narrativa, ainda com poucos diálogos, valorizava-se em usar a roupa do garoto como espaço para o texto.

Figura 1 - The Yellow Kid.



Fonte: Google, 2021, on-line.

As histórias em quadrinhos passam por períodos de descréditos e inferiorização consideradas não suficientes para serem estudadas teoricamente. Havia, no meio acadêmico, um estigma de inferioridade literária, muito por serem, em sua maioria, publicadas de forma seriada, sendo o oposto dos grandes épicos e romances fechados da época. Mas com *Apocalípticos e Integrados* (1964), ECO (1964) dá início a estudos teóricos e à exploração científica da atual nona arte e a literatura de massa.

Os quadrinhos buscam sua definição em algo simples, comum e de massa, mas exercendo liberdade para a criação de formas diferentes de conteúdo e expressão.

Os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e mais vezes para expressar ideias semelhantes, tornam-se uma linguagem - uma forma literária, se preferir. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da arte sequencial (EISNER, 2015, p. 2).

Como em outros gêneros, a escrita e, conseqüentemente, a leitura constituem uma relação entre eu/outro, estabelecendo assim, mais ou menos, identificação com a história, a forma como é contada e sua mensagem, oculta ou não.

A compreensão de uma imagem requer um compartilhamento de experiências. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas na mente de ambas as partes (EISNER, 2015, p. 7).

Na representação não verbal, é estabelecida uma identificação mais simples, direta por meio dos desenhos que funcionam como cenário, personagem principal e, em muitas vezes, fator superior de emoções.

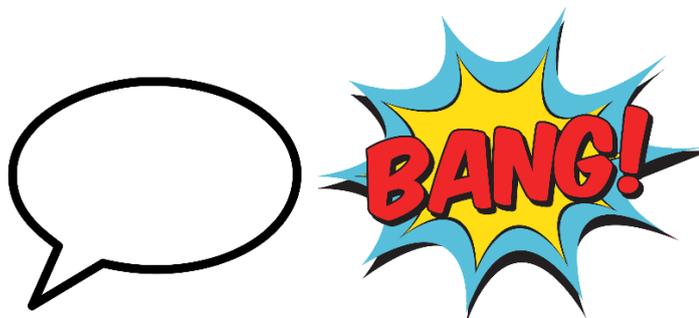
O êxito ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a competência da representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais. O estilo e adequação da técnica são acessórios da imagem e do que ela está tentando dizer (EISNER, 2015, p. 7-8).

A leitura de quadrinhos abre o espaço significante para a modificação da linguagem, que, para Cirne (2000), é criada por meio de uma “leitura radical”, que, de forma múltipla e simultânea processa a narrativa proposta pelo autor e a narrativa mentalmente trabalhada pelo leitor. “A especificidade dos quadrinhos implica seu modo narrativo, determinado pelo ritmo das tiras e/ou páginas em função de cada leitura particular, leitura esta que se constrói a partir das imagens e dos cortes” (CIRNE, 2000, p. 43).

### 1.1 Narrativa visual

Como expressão sincrética, isto é, imagem mais texto, os quadrinhos usam de elementos narrativos vindouros de sua própria linguagem, sendo exclusivos e apenas funcionais na narrativa gráfica sequencial. Sua função é, de forma visual, ambientar a leitura e fornecer mais detalhes e camadas a história, seja ela de forma verbal ou não. Segundo Eisner (2015) são características dos HQs as seguintes marcas: a) balão, o mais comum, presente em praticamente todos os quadrinhos por ser responsável por gerar e transmitir os diálogos e pensamentos das personagens, variando, em sua forma, conforme o sentido da fala e/ou intensidade; b) recordatório, quase um balão, mas transmitindo a visão do narrador da história, presente ou não, ciente ou não; c) Onomatopeia, o recurso visual para expressar sons; d) requadro, a moldura, área definida para o desenho, quadro – este nem sempre sendo “respeitado”, de forma que a narrativa possibilita a extrapolação desse limite; e) calha ou corte são os espaços vazios entre os requadros.

Figura 2: Balão e onomatopeia.



Fonte: Google, 2021, on-line.

---

A narrativa é conhecida pelo conjunto desses elementos. Suas funções são intrínsecas à leitura do quadrinho, levando à normalidade, mas ainda, para Cirne (2000), alguns desses, como os balões, não passam de elementos linguísticos, sendo totalmente possível um quadrinho sem essa utilização, um quadrinho mudo. Ainda nesta linha de pensamento, Cagnin (2014, p. 162) diz que “uma narrativa em quadrinhos com imagem e texto se desenrola com uma variação constante de complementariedade e dominância de um sistema sobre outro” e finaliza com a afirmação que, no caso de redundância entre imagem e texto, “pode-se dizer que o texto não é essencial às histórias em imagens”.

## **1.2 Quadrinho mudo**

Apesar de ser definida como uma linguagem sincrética, os quadrinhos têm a liberdade de transitarem por diferentes formas de expressão e seu conteúdo.

Os quadrinhos mudos apresentam apenas o desenho, a linguagem visual, sem nenhum diálogo verbal. O texto lido apenas por representações da imagem busca aumentar e ressignificar a leitura, tornando essa uma experiência incomum e única, provocando sempre o exercício de imaginação. Busca os maiores detalhes da ilustração usando “a ausência de diálogo no intuito de reforçar a ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum” (EISNER, 2015, p. 18).

Pressupondo a interpretação visual do público, os autores de quadrinhos sem textos verbais buscam, muitas vezes, representações de senso comum, em que a identificação será feita de forma mais simples e automática. A representação, porém, não é capaz de sozinha mover a narrativa, fazendo, assim, o uso da narrativa gráfica, representado junto ao desenho as formas de continuidade, passagem de tempo, evolução dos personagens e, em algum momento o final.

As imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certa sofisticação por parte do leitor. A experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor (EISNER, 2015, p. 20).

Como uma proposta estilística, o quadrinho mudo procura eliminar redundâncias e exageros que podem prejudicar a transmissão da mensagem, “o autor elimina a fala, ainda que tudo indique que as personagens estão falando, porque a cena não exige que as personagens falem” (CAGNIN, 2014, p. 210).

Essa forma pitoresca de narrativa nos entrega diferentes formas de expressão e conteúdo, sua representação gráfica busca refúgio em diferentes tons e humores, com a mensagem, na maioria das vezes, contemplativa, melancólica, em que no silêncio das palavras é encontrado o desenho e seu significado.

### **1.2.1 *Um pedaço de madeira e aço***

Publicada em 2012, na França, *Un peu de bois et d'acier* é a quarta Graphic Novel do alsaciano Christophe Chabouté. Em 2017, a recém-inaugurada editora Pipoca e Nanquim publicou, em formato de luxo a tradução, *Um Pedaço de Madeira e Aço*, o que seria o primeiro quadrinho do autor publicado no Brasil e o início de uma parceria com a editora.

Em 340 páginas, a história conta o vai e vem de pessoas comuns, por meio da perspectiva de um pedaço de madeira e aço - um banco de praça. A obra apresenta zero balões, nenhum recordatório, mas muitos significados.

Um banco de praça, apenas, é o ator principal de *Um Pedaço de Madeira e Aço*. Ele conduz a história contada sobre ele, com o olhar dele, com o tempo dele. Essa quase antropomorfização do objeto transforma o protagonismo do personagem em um gancho para os mais diversos coadjuvantes. Pessoas, animais, estações, histórias passam pelo banco, da forma mais natural possível, o que para a maioria é rotina aqui vira um verdadeiro estudo dos nossos comportamentos, atitudes e sentimentos.

## **2. SEMIÓTICA: EM BUSCA DE SENTIDOS**

A teoria geral do texto e da significação, a semiótica, concebe a produção de sentido num texto, a partir de um percurso gerativo e uma articulação entre um plano do conteúdo e um plano da expressão, capazes de contemplar a totalidade dos textos, manifestados em qualquer

---

---

materialidade e definir as estratégias enunciativas particulares dos textos concretos (TEIXEIRA, 2009).

Uma obra é construída em um plano de expressão e um plano de conteúdo, sendo dependentes um do outro, não havendo conteúdo sem uma expressão, nem expressão sem conteúdo. No caso dos quadrinhos, os planos ganham destaque pelo sincretismo e a capacidade de articulação, assim como a semiótica.

A semiótica é uma teoria em movimento que mais recentemente vem enfatizando os estudos sobre paixão, tensividade, corpo e sensorialidade, de modo a incorporar as desestabilizações, os deslizamentos, as ondulações que atravessam o percurso de produção de sentido (TEIXEIRA, 2009, p. 43).

A semiótica, ainda, para Teixeira (2009), abre espaço para uma lógica da produção de sentido, segundo um regime de interação e relações entre sujeitos e entre sujeitos e objetos, levando para os textos, verbais e não verbais uma representação, identificação das interações do homem pelo mundo.

Em busca de uma definição, os planos são essenciais para a análise e a interpretação do texto, eles são utilizados para “designar separadamente os dois termos da dicotomia significante/significado ou expressão/conteúdo que a função semiótica reúne” (GREIMAS; COURTÉS, 2008, p. 371).

Para a análise do objeto de estudo, utilizamos a metodologia proposta por Teixeira (2009) e o estudo de Eco (2001), levando em consideração as figuras e temas disseminados pelo discurso; as categorias cromáticas, eidéticas, e topológicas, que seriam a configuração do **espaço**, das **cores** e das **formas**; e ainda os mecanismos de articulação entre o plano do conteúdo e plano de expressão.

A existência de um texto semiótico apresenta uma estrutura promissora de enunciados e discursos presentes em nosso consciente e/ou novos significados a serem absorvidos, estes possíveis de transformações conforme o significado. Os traços, as figuras, os objetos do mundo natural, de que se constituem por assim dizer o “significante”, acham-se transformados, pelo efeito da percepção, em traços, figura e objetos do “significado” da língua (GREIMAS, FONTANILLE, 1993, p. 13).

---

A semiótica e o seu percurso gerativo de sentido evidenciam o valor da linguagem e a sua potencialidade de interpretações conforme os usos.

### **3. NARRATIVA VISUAL: UMA HISTÓRIA**

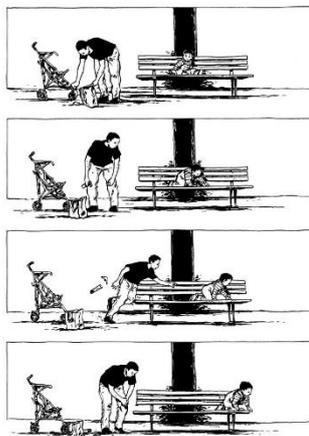
Nas primeiras páginas, conhecemos o personagem principal, o banco de madeira e aço. Ele fica no pé de uma árvore (que provavelmente chegou antes dele) e alguns arbustos. Ao redor, vastidão, chão batido, gramado e mais nada. Como parte do conteúdo, já nos apresenta o tema da história, a “vida” quase solitária do banco, a sua passividade e, ao mesmo tempo, protagonismo, na falta de mais coisas ao redor, ele está lá, sempre está.

As páginas escolhidas para análise apresentam diferentes características que são utilizadas durante toda a história, sendo assim, praticamente uma prévia. A página 102 trata da construção das personagens e a forma linear da ação; a página 141, sobre passagem do tempo; a página 235, sobre o tema principal da história, o discurso construído através da interação com o personagem principal, o banco, e também suas próprias transformações.

#### **3.1 Uma análise**

A página 102 apresenta quatro requadros distribuídos e organizados horizontalmente simétricos. O desenho é contido na mesma cena com alguns movimentos estáticos igualmente posicionados nos 4 quadros, e apenas os personagens se movendo e criando a ação para o lado direito da página. Na dimensão topológica, apresenta, centralizados no quadro, o banco e a criança em sua superfície a caminho de uma queda, e o pai a caminho para o socorro, contenção vs expansão, elementos de tensão, construídos por meio da interação do plano de expressão e do conteúdo. Nas linhas de expressão, vemos preocupação no adulto, tranquilidade, calma na criança. Como característica eidética, o preto e branco padrão realçam o dia claro e dois pontos escuros. Paralelos também podem ser encontrados na relação do plano de expressão e conteúdo, neste caso, o pai e o tronco da árvore, na forma de expressão são desenhados e posicionados nos quadros similarmente, das mesmas cores e proporções, no plano de conteúdo identificados isso como um paralelo claro de pai para filho, como que o pai fosse para o filho como o tronco é para o banco, a origem, a raiz, o porto seguro.

Figura 3: Um momento.



Fonte: Chabouté, 2012, p. 102.

A página 141 é usada para demonstrar o estabelecimento da passagem de tempo, uma estação do ano. É dividida em três quadros, do mesmo tamanho, usados de diferentes ângulos e aproximações. Como plano de expressão, o primeiro apresenta um zoom direto na folha, com apenas linhas de sombra do banco. O segundo um pouco mais distante, ainda somente o banco e a folha. O terceiro abre a cena, mostrando completamente o banco e o chão, cheio de folhas. O preto e o branco trabalham com as sombras, enfatizando o provável sol forte e sequidão da folha. O traço permanece o mesmo, contido, realista, expressivo. Topologicamente, apresenta distâncias, novamente com o foco na superfície do banco. No plano do conteúdo levanta-se diversas questões que podem ser discutidas durante a história. O verão passou, agora o outono é cenário da narrativa e o banco continua ali, como sempre, em sua companhia, agora, uma folha seca, também solitária, mas que, provavelmente, em pouco tempo, irá voar para longe. Ao redor do banco, diversas folhas, quase em órbita do personagem, questão que se repete várias vezes levantando a ideia da função do banco e de tudo que passa em sua volta. A árvore, quase sempre, de alguma forma, também presente nos desenhos, acha diferentes formas de “conversar” com o pedaço de madeira e aço, formas sutis, quase difíceis de atentar, tudo isso para não tirar o protagonismo do banco, mas salientando a presença quase intrínseca um do

outro. O cair da folha e a presença do banco para recebê-la demonstra essa relação de reciprocidade.

Figura 4: Uma cena.



Fonte: Chabouté, 2012, p. 141.

A página 235 novamente estabelece uma estação com três quadros do mesmo tamanho, mas, desta vez, apresenta uma divisão topológica complementar. No primeiro, o topo do banco, no segundo, a parte debaixo do banco com o cachorro, no terceiro, os dois quadros juntos, unidos, completando-se. A chuva presente em todos os quadros corre pela diagonal a que estão posicionados o cachorro e o banco, contenção vs expansão, isto é, estaticidade contra dinamicidade, gerando o sentido de oposição. O ângulo baixo, no sentido superior, apresenta um uso maior do preto e sua quase opressão. O cachorro é cercado de sombras que o protegem da chuva, da liberdade. O plano de expressão, desta vez, trabalha muito na característica cromática, principalmente no uso do preto, aqui representado, principalmente as sombras. Topologicamente esta página já é divindade em seus quadros, dividindo topo e baixo, exposição e abrigo. Ainda na representação da chuva, linhas variadas, diversos tamanhos e densidades. Como personagem principal da página e desta situação, um cachorro, presente em várias partes da história, mas nessa, especialmente, ele protagoniza a cena sem ter nenhuma ação ou reação, ele apenas está presente e vivendo um momento, no caso a chuva, assim como o banco. Os dois vivem um momento que logo vai passar, talvez tenha vindo de surpresa, depressa ou devagar,

mas aconteceu, começou a chover, e como uma atitude instintiva, a procura de um abrigo é a primeira coisa a se preocupar, seja com animais ou humanos, seja com a chuva ou simplesmente complicações da vida.

Figura 5: Um abrigo.



Fonte: Chabouté, 2012, p. 235.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Um pedaço de madeira e aço* é isso, uma história simples, que apresenta um plano de conteúdo e um plano de expressão, ambos constituindo significados a partir da interação do sujeito com os objetos do cotidiano da nossa vida. As reações constituídas dos sentidos não podem ser definidas a partir do momento que a história passa a ser propriedade apenas e exclusivamente da experiência do sujeito, isto é, suas vivências e as próprias histórias deverão caminhar ao encontro com a expressão projetada. A partir do conteúdo, a história está aí, para ser apreciada, interpretada, entendida ou não.

Por meio da análise realizada, identificamos a criação de sentido na história. Através, principalmente, das cores e traços – características cromáticas e eidéticas –, o autor expressa os mais comuns sentimentos. Ao preencher os quadros com sombras amplas e pretas, nos descreve a solidão, a tristeza, a angústia de vida parada e repetitiva do protagonista. Ao mostrar os personagens, o autor revela os comportamentos naturais de todos, humanos, animais ou objetos,

---

suas ambições, seus sentimentos e sua rotina de vida. Com linearidade, ele une diferentes histórias em um mesmo desfecho, como que todos estavam ali para o necessário desfecho. A história se revela cíclica, emotiva e natural, da forma que costumamos viver a vida.

Como resposta da questão inicial, definimos *Um pedaço de madeira e aço* como uma obra somente visual que entrega para aqueles interessados um estudo de como usar a narrativa gráfica e nos ensina diferentes formas de dizer algo.

## REFERÊNCIAS

CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos: linguagem e semiótica**. São Paulo: Criativo, 2014.

CHABOUTÉ, C. **Um pedaço de madeira e aço**. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2018.

CIRNE, M. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

COURTÉS, J.; GREIMAS, A. J. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.

DISCINI, N. História em quadrinhos: um enunciado sincrético. In: OLIVEIRA, A. C.; TEIXEIRA, L. (Orgs.). **Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009, p. 185-214.

ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

GREIMAS, A.J.; FONTANILLE, J. **Semiótica das paixões**. São Paulo: Editora Ática, 1993.

TEIXEIRA, L. Para uma metodologia de análise de textos verbovisuais. In: **Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009, p. 41-77.