



Aspectos semióticos do fantástico no conto em quadrinhos “A Idade da Pedra”

Semiotic aspects of the fantastic in the comic short story “The Stone Age”

Aspectos semióticos de lo fantástico en el cómic “La Edad de Piedra”

 **Kayo Oliveira dos Santos** E-mail: kayoliveira477@gmail.com

 **Ana Lúcia Monteiro Ramalho Poltronieri Martins** E-mail: anapoltronieri@gmail.com

 Instituto Federal Fluminense *Campus* Campos Centro, Campos dos Goytacazes, RJ, Brasil



Resumo: Neste trabalho, analisar-se-á, sob o ponto de vista do fantástico e da Semiótica da Cultura, o conto “A Idade da Pedra”, que faz parte da história em quadrinhos intitulada Até aqui tudo ia bem da série Contos Ordinários, do quadrinista turco Ersin Karabulut, publicada no Brasil em 2022 pela Comix Zone. Os nove contos que compõem esse livro da série descrevem as mazelas e os absurdos presentes em nossa sociedade, os quais aparecem na história, geralmente por meio de um fenômeno desestabilizador ou fantástico. Ao juntar a noção literária do termo “fantástico” com a Semiótica da Cultura, objetiva-se uma análise na qual se mostrará que, no conto em questão, o fantástico é fruto de encontro de semiosferas com características opostas, a partir da percepção ativa do leitor sobre onde termina o natural, ou real, e começa o fantástico. A escolha do *corpus* – um conto em forma de HQ – se deve ao fato de a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) pedir que uma das habilidades da aula de língua portuguesa seja saber ler os sentidos da HQ, relacionando signos não verbais, quando há, aos verbais, que atuam em diferentes perspectivas semióticas, a fim de provocar efeitos de sentido no leitor.

Palavras-chave: conto; histórias em quadrinhos; fantástico; semiosfera.

Abstract: This paper will analyze, from the perspective of the fantastic and the Semiotics of Culture, the short story “The Stone Age,” part of the graphic novel entitled “Until Here Everything Was Well” from the series “Ordinary Tales” by Turkish cartoonist Ersin Karabulut, published in Brazil in 2022 by Comix Zone. The nine short stories that comprise this book describe the ills and absurdities present in our society, which appear in the story, generally, through a destabilizing, or fantastic, phenomenon. By combining the literary notion of the term “fantastic” with the Semiotics of Culture, the aim is to analyze how, in the short story in question, the fantastic is the result of the encounter of semiospheres with opposing characteristics, based on the reader’s active perception of where the natural, or real, ends and the fantastic begins. The choice of the *corpus* – a short story in comic book form – is due to the fact that the National Common Curricular Base (BNCC) requires that one of the skills of the Portuguese language class be knowing how to read the meanings of the comic book, relating non-verbal signs and, when present, verbal ones, which act in different semiotic perspectives, in order to provoke effects of meaning in the reader.

Keywords: short story; comics; fantasy; semiosphere.

Resumen: Este artículo analizará, desde la perspectiva de lo fantástico y la Semiótica de la Cultura, el cuento “La Edad de Piedra”, que forma parte de la novela gráfica titulada “Hasta Aquí Todo Estaba Bien”, de la serie Cuentos Ordinarios del dibujante turco Ersin Karabulut, publicada en Brasil en 2022 por Comix Zone. Los nueve cuentos que componen este libro describen los males y absurdos presentes en nuestra sociedad, que aparecen en la historia, generalmente, a través de un fenómeno desestabilizador o fantástico. Al combinar la noción literaria del término “fantástico” con la Semiótica de la Cultura, el objetivo es analizar cómo, en el cuento en cuestión, lo fantástico es el resultado del encuentro de semiosferas con características opuestas, a partir de la percepción activa del lector de dónde termina lo natural o real y dónde comienza lo fantástico. El *corpus* —un cuento corto en formato de cómic— se eligió porque la Base Curricular Nacional Común (BNCC) exige que una de las habilidades en las clases de portugués sea la capacidad de interpretar los significados de los cómics, relacionando los signos no verbales y, cuando están presentes, los verbales, que operan desde diferentes perspectivas semióticas para generar efectos significativos en el lector.

Palabras clave: cuento; cómic; fantasía; semiosfera.

Introdução

É notória a importância que se dá hoje às Histórias em Quadrinhos (HQ) na educação, principalmente na educação básica, nível em que está situado o leitor desse gênero por excelência, ou seja, crianças e jovens, ainda que atinjam também um público adulto, geralmente por meio das chamadas “novelas gráficas”, que são de maior extensão em relação ao número de páginas. Porém, nem sempre foi assim. Segundo [Vergueiro e Ramos \[2013\]](#), a entrada das HQ nas escolas brasileiras não foi um ponto pacífico entre os professores, que argumentavam que o gênero causava “preguiça mental” nos alunos e os afastava da “boa leitura” ([Vergueiro e Ramos, 2013](#), p. 9). Entenda-se como “boa leitura”, nesse caso, os livros de literatura, principalmente os clássicos, conhecidos como cânones da literatura universal.

Logo, a escolha de um conto em quadrinhos como *corpus* do nosso artigo vai ao encontro da habilidade EF15LP14 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a qual consiste em “construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias)”, promovendo, assim, as HQ como um texto a ser lido em sala de aula de língua portuguesa. De acordo com [Terra e Pacheco \[2017, p. 17-18\]](#), o termo “texto” é definido como

[...] um todo organizado, dotado de sentido, que estabelece comunicação entre os sujeitos. Como exemplos de textos, podemos citar uma aula, uma fotografia, um filme, uma conversa, um conto. O sentido dos textos é manifestado por uma linguagem, que constitui o plano da expressão e pode ser verbal, não verbal ou sincrética. Assim, temos diversos tipos de textos, dependendo da linguagem em que se manifesta o plano da expressão. Se for verbal, teremos um texto verbal, como um conto [oral ou escrito], um romance, uma novela, um editorial de jornal ou um artigo científico. Se o plano da expressão for representado por linguagem não verbal, teremos um texto não verbal, como uma pintura, um desenho ou uma fotografia. Quando, no plano da expressão, tivermos mais de um tipo de linguagem, teremos um texto sincrético, como um filme ou uma história em quadrinhos com balões.

Além do plano da expressão, o das linguagens verbal e não verbal, temos também o plano do conteúdo, que manifesta o sentido. Assim, consoante [Terra e Pacheco \[2017, p. 18\]](#), “os textos são formados por esses dois planos interdependentes”, sendo as HQ um dos tipos de texto sincréticos, também conhecidos como híbridos. Os estudos da Semiótica da Cultura, preconizados por Lótman e a Escola de Tártu-Moscou (ETM), corroboram essa noção de texto, como na afirmação de [Machado \[2003, p. 169\]](#), a seguir:

O texto é um mecanismo semiótico gerador de sentidos. O texto é sempre um texto em uma linguagem que sempre está dada antes do texto. Assim, o texto não é um receptor passivo, portador de um conteúdo depositado nele de fora, mas, sim, um gerador de sentidos em processos interativos. O texto é um espaço semiótico em que interagem, se interferem e se auto-organizam hierarquicamente as linguagens como “dispositivos pensantes” ou, melhor, como dispositivos dialógicos.

Partindo dessa concepção de texto e entendendo-o como encontro de signos, ou linguagens culturais, pretende-se analisar o conto “A Idade da Pedra”, que faz parte da HQ intitulada *Até aqui tudo ia bem...*, do quadrinista turco Ersin Karabulut. A análise tem como finalidade mostrar que, no conto em questão, o fantástico é fruto de encontro de semiosferas com características distintas, a partir da percepção ativa do leitor sobre onde termina o natural, ou real, e começa o fantástico.

Acredita-se que o estudo realizado neste trabalho possa ser benéfico no incentivo do uso de HQ nas aulas de língua portuguesa na Educação Básica, sobretudo em aulas de literatura, justamente por ser um hipergênero que agrega outros gêneros narrativos. Sendo assim, espera-se que a análise encontre diversos pontos tangenciais da literatura fantástica no conto em quadrinhos e que o artigo seja proveitoso no meio acadêmico, incentivando professores a buscar textos híbridos para trabalhar em sala de aula, nas mais diversas faixas etárias.

Histórias em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos (HQ) constituem uma forma artística e comunicacional que combina, na maioria das vezes, a linguagem verbal e a não verbal em uma narrativa sequencial. Para [Eisner \[1985\]](#), um dos principais teóricos do gênero, a HQ pode ser entendida como arte sequencial, ou seja, uma narrativa construída pela justaposição de imagens em sequência, que, na maioria das vezes, produzem sentido por meio da interação com o texto verbal. [McCloud \[1995\]](#), por sua vez, amplia a definição de [Eisner \[1985\]](#) ao conceituar HQ como "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informação e/ou a produzir uma resposta estética no espectador" [[McCloud, 1995](#), p. 9]. No contexto brasileiro, [Vergueiro e Ramos \[2013\]](#) ressaltam que a HQ é uma manifestação cultural híbrida, sincrética na maior parte das vezes, caracterizada pela articulação de inúmeras linguagens que permitem tanto a representação de narrativas verbovisuais como somente visuais. Assim, não há consenso absoluto sobre uma definição única, mas há, geralmente, convergência em torno da ideia de que as HQ se estruturam a partir da integração entre texto, imagem e sequencialidade, ainda que haja HQ que não se caracterize pela sequencialidade, conforme apontou [McCloud \[1995\]](#).

Nesse processo de compreensão, a semiótica ocupa um papel fundamental. Como teoria geral dos signos e da produção de sentidos [[Santaella, 2002](#)], a semiótica permite analisar como palavras, imagens, cores, balões, onomatopeias e linhas de movimento interagem no texto quadrinístico. Na perspectiva da Semiótica da Cultura, do semioticista russo Yuri Lotman, a HQ pode ser compreendida como uma linguagem artística que integra múltiplas semiosferas [a literária, a verbovisual, a midiática], criando sentidos a partir da tensão e do encontro entre linguagens diversas. Assim, as HQ constituem um campo privilegiado para a aplicação de ferramentas semióticas, pois nelas o processo de significação se dá de modo multimodal e interdependente.

Essa dimensão híbrida, ou heterogênea, remete diretamente ao fenômeno da multimodalidade. As HQ são, por natureza, um gênero multimodal, pois articulam diferentes modos de linguagem, como o verbal, visual, tipográfico, cromático e até mesmo o cinético, quando sugerem movimento. [Kress e van Leeuwen \[2006\]](#), que criaram e desenvolveram o conceito de multimodalidade, argumentam que, em sociedades contemporâneas nas quais o digital é o meio mais usual de comunicação, a multimodalidade se tornou regra nas práticas comunicativas, sendo a HQ um exemplo textual desse fenômeno. Logo, no texto multimodal, como a HQ, o sentido não é produzido apenas pelo signo verbal ou pela imagem isoladamente, mas pela integração de ambos, em uma rede complexa de significados e efeitos de sentido.

Dessa forma, as HQ devem ser vistas como um gênero híbrido que deve ser estudado na escola, por promover a leitura de diferentes linguagens. Hoje, as HQ não apenas dialogam com a tradição literária, por meio das adaptações dos cânones da literatura, como também a expandem, ao propor formas inovadoras de narrar por meio da articulação multimodal. A semiótica, nesse cenário, oferece um aparato conceitual para compreender a especificidade desse gênero, permitindo evidenciar como as HQ articulam signos em diferentes dimensões,

como já dito, para provocar no leitor uma sensibilidade estética, mas também uma reflexão crítica e social, como se verá na análise do conto “A Idade da Pedra”, do quadrinista turco Ersin Karabulut.

O Gênero Narrativo “Conto”

O termo “conto” apresenta múltiplos significados ao longo da tradição literária e crítica. Do ponto de vista etimológico, deriva do latim *computare*, conforme registra o *Dicionário de Termos Literários* [Moisés, 2004]. A acepção literária do termo está diretamente vinculada ao ato de narrar ou contar, o que reforça sua origem ligada à oralidade. Nesse sentido, Gotlib [2006] observa que o conto, como gênero, não possui um marco histórico inaugural preciso, já que se constitui como prática narrativa anterior à escrita e, posteriormente, fixada por ela. Segundo Gotlib [2006], a consolidação do conto como forma literária, portanto, não se prende a compromissos com a veracidade empírica ou documental, mas à elaboração estética da linguagem.

O conto é, assim, segundo Gotlib [2006], uma narrativa breve que, embora frequentemente vinculada ao universo do real, não se confunde com o relato factual, como as notícias de jornal, que, por sua vez, caracterizam-se pela tentativa de descrever acontecimentos cotidianos de maneira fiel à realidade, funcionando como um registro de caráter documental, quase fotográfico. Dessa forma, o conto se distingue por seu caráter literário, cujo foco recai na construção estética e simbólica da experiência humana mais do que na reprodução objetiva da realidade, ou seja:

Há, naturalmente, graus de proximidade ou afastamento do real. Há textos que têm intenção de registrar com mais fidelidade a realidade nossa. Mas a questão não é tão simples assim. Trata-se de registrar qual realidade nossa? a nossa cotidiana, do dia-a-dia? ou a nossa fantasiada? Ou ainda: a realidade contada literariamente, justamente por isto, por usar recursos literários segundo as intenções do autor, sejam estas as de conseguir maior ou menor fidelidade, não seria já uma invenção? [Gotlib, 2006, p. 12].

O conto literário, de acordo com Gotlib [2006], apresenta um narrador que assume a função de contador-criador-escritor de contos. A partir dele temos marcas próprias de um conto como “a voz do contador”, que vai definir o modo de contar e os detalhes que serão contados. Um conto apresenta discurso e, com isso, sua estrutura apresentará aspectos discursivos. Outras características apresentadas por Moisés [2004] para definir o conto, distanciando-se das formas narrativas vizinhas, são: 1] sua univalência, do ponto de vista dramático, isto é, “contém um só drama, um só conflito, uma só unidade dramática, uma só história, uma só ação, enfim, uma única célula dramática” [Moisés, 2004, p. 89]; 2] a limitação de espaço da ação, onde, caso mais algum espaço se apresente, não tem grande importância ou carga dramática; 3] o ritmo curto do tempo, obedecendo a mesma diretriz do espaço, sem apresentar complicações cronológicas e, por fim, 4] o tom da história, que encaminha o leitor para destacar um único acontecimento. A partir desse cerne de quatro pilares, desdobram-se outras características comuns ao conto, como a de apresentar poucos personagens relevantes, a concisão, ser uma história curta e apresentar um clímax. Tais características não estão restritas à expressão verbal escrita, mas podem se manifestar em suportes diversos, como no caso das HQ. Ao analisar uma HQ concebida em formato de conto, como a que se escolheu como *corpus* deste artigo, observa-se que os elementos estruturais fundamentais do gênero, isto é, concisão, intensidade dramática e fechamento em torno de um acontecimento central, encontram-se preservados, ainda que traduzidos para a articulação verbovisual.

Assim como o conto literário, uma HQ nesse formato constrói um universo narrativo condensado, no qual personagens, espaço e tempo são delineados de modo econômico, a fim de produzir um impacto imediato no leitor. A diferença não está na essência do gênero, mas no modo como se realiza a linguagem: no conto escrito, a literatura mobiliza recursos verbais; no conto em quadrinhos, a narrativa se constrói pela integração entre palavras e imagens, instaurando o que muitos semioticistas chamam de "hibridismo semiótico". Esse caráter multimodal não descaracteriza a natureza literária da obra, mas a amplia, conferindo-lhe novas camadas de significação.

Desse modo, a análise permite sustentar que a HQ, quando estruturada sob a forma de conto, não apenas compartilha suas características essenciais, como também reafirma a importância do gênero em um meio multimodal.

O Fantástico

O termo "fantástico" costuma ser usado no cotidiano como sinônimo de "ótimo" ou "grandioso". Na literatura, bem como em outras formas artísticas, o termo ganha uma roupagem diferente, sendo amplamente debatido. Definido pelo dicionário *Michaelis* de língua portuguesa em versão on-line como "[...] obra ou gênero literário caracterizado pela transcendência do real, pela incursão ao mundo do sobrenatural, do terror, da magia, do sonho ou da ficção científica", o fantástico, na literatura, gera discussões acerca de ser considerado gênero literário ou não. Para Rodrigues, em seu livro intitulado *O Fantástico* [1998], o fantástico se apresenta quando a narrativa discorre sobre um acontecimento que foge de qualquer explicação lógica na realidade que conhecemos. De acordo com a pesquisadora, o fantástico na literatura, de modo estrito:

se desenvolve, segundo Bessière, exatamente pela "fratura dessa racionalidade", que, tendo procurado objetivamente dar a explicação do mundo e do indivíduo autônomo, criar sistemas e críticas da sociedade [Locke, Voltaire, Montesquieu, Diderot, Rousseau], não pode dar conta da singularidade e da complexidade do processo de individuação [Rodrigues, 1988, p. 27].

Ainda nessa obra, a autora defende que o fantástico se apresenta justamente pela limitação da racionalidade humana. No momento em que um acontecimento se situa no desconhecido ou algum elemento se comporta de forma inesperada, o fantástico se torna uma saída possível. Diferente do que se pode presumir, o fantástico surge justamente do racional. Não como alucinação, mas como resposta e contraposição, no que diz respeito ao desconhecido, conforme elucida Camarani [2014, p. 15], ao afirmar que "ao avançar em seu conhecimento do mundo, o ser humano observa que toda vez lhe escapa um elemento para que possa chegar a um conhecimento completo de seu ambiente e sente a presença de um conjunto de fenômenos que não pode reconhecer completamente".

Logo, o fantástico se dá primordialmente como imitação dessa "falha" no método científico. Vale ressaltar que o termo "fantástico" neste artigo não pode ser visto como sinônimo de "realismo maravilhoso". Para Chiampi [2015], o maravilhoso é percebido como natural dentro da realidade narrativa, porque faz parte do cotidiano das personagens; logo, o realismo maravilhoso é visto como um elemento verossímil, tendo em vista "a capacidade do realismo maravilhoso de dizer a nossa atualidade pode ser medida por esse projeto de comunhão social e cultural, em que o racional e o irracional são recolocados igualitariamente" [Chiampi, 2015, p. 69]. Em seu livro, no qual estuda o realismo maravilhoso em romances hispano-americanos, Chiampi [2015] postula que o realismo maravilhoso se integra à realidade, ampliando-a, ou seja, relaciona o real ao maravilhoso em um mesmo plano, não havendo uma fronteira entre um e outro, fazendo, assim, parte de uma mesma semiosfera [Lótman, 1996].

Existem outras saídas, próximas ao fantástico, mas delimitadas por suas diferentes características, como Todorov defende em *Introdução à Literatura Fantástica* (2017). Para ele, a literatura fantástica é um gênero literário que se encontra na divisão de seus gêneros vizinhos: o estranho e o maravilhoso, demarcado pela hesitação perante a inverossimilhança, ou seja, aquilo que parece não verdadeiro ou pouco provável de ser real. Todorov (2017) considera que o estranho e o maravilhoso se dão, se não pelo personagem no decorrer da história, por uma decisão do leitor no fim da obra. Para que se finalize no campo do estranho, o acontecimento que gerou hesitação precisa ser assimilado à realidade. Se, para isso, precisarmos de novas leis naturais regendo aquele universo, entramos no maravilhoso. Sendo assim, o fantástico, mesmo sendo considerado um gênero pelo autor, não pode ser considerado autônomo, isto é, único em si mesmo no decorrer de uma obra. Voltando ao fantástico, a partir do conjunto de uma gama de análises textuais, Todorov constata três condições para que um texto seja definido como fantástico:

Primeiro, é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de criaturas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. A seguir, esta hesitação pode ser igualmente experimentada por uma personagem; desta forma, o papel do leitor é, por assim dizer, confiado a uma personagem e ao mesmo tempo a hesitação encontra-se representada, torna-se um dos temas da obra; no caso de uma leitura ingênua, o leitor real se identifica com a personagem. Enfim, é importante que o leitor adote uma certa atitude para com o texto: ele recusará tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação "poética". Estas três exigências não têm valor igual. A primeira e a terceira constituem verdadeiramente o gênero; a segunda pode não ser satisfeita. Entretanto, a maior parte dos exemplos preenchem as três condições (Todorov, 2017, p. 38-39).

Assim sendo, a literatura fantástica se encontra nesse entremeio do real e do imaginário no qual os acontecimentos, dados como reais no plano narrativo, têm mais de uma possibilidade de causa, naturais e sobrenaturais. Todorov (2017) afirma que o fantástico se apresenta nos aspectos verbal, sintático e semântico do texto, pois a inverossimilhança com as leis naturais da realidade que conhecemos, a contradição, a hesitação entre o real e o imaginário sobrenatural, permeia todo o texto nos planos da expressão e do conteúdo, causando conflitos na assimilação da narrativa, sem que se traga um teor alegórico, nem sagrado, à interpretação dos elementos fantásticos.

Entretanto, não há consenso sobre a posição do fantástico na literatura. Roas (2014), ao criticar a posição defendida por Todorov (2017), defende que o fantástico se apresenta menos como gênero literário e mais como categoria estética que "permite oferecer uma definição de caráter multidisciplinar, válida para a literatura e o cinema quanto para o teatro, os quadrinhos, os games e qualquer outra forma artística que reflita o conflito entre o real e o impossível que caracteriza o fantástico" (Roas, 2014, p. 8-9).

Essa definição se dá justamente pelo fantástico estar sempre em contato com outras formas literárias, podendo resultar em um ou outro tipo de trama. Além disso, por estar tratando da realidade que conhecemos e da quebra de expectativa em relação a ela, Roas (2014) foca o leitor e o contexto sociocultural em que a obra se insere para analisar o fantástico na literatura, uma vez que, para se existir uma realidade comum, o leitor e os personagens precisam estar inseridos em uma sociedade com regras bem-estabelecidas.

O maior ponto de diferenciação entre o fantástico e o maravilhoso para o autor é a criação, no fantástico, de um mundo o mais fiel possível ao nosso, enquanto, no maravilhoso, um mundo diferente, que aceita novas leis, é criado. A separação dessas classificações passa por outros subgrupos, que se aproximam devido às suas *nuances*. Além disso, o autor defende que a literatura fantástica depende da literatura realista para existir, uma vez que

A narrativa fantástica, para seu devido funcionamento, deve ser sempre crível. Um efeito que, é verdade, todo texto literário tenta gerar, já que ler ficção, seja ela fantástica ou não, supõe estabelecer um *pacto ficcional* com o narrador: aceitamos sem questionar tudo o que ele nos conta, de modo que nossa atitude hermenêutica como leitores fica condicionada a uma suspensão voluntária das regras de verificação [Roas, 2014, p. 51].

Assim sendo, o autor considera que, para o fantástico, o pacto ficcional precisa ser duplo, ao considerar a realidade da narrativa como verossímil e também aceitar que o inverossímil apresentado é impossível. Logo, esse tipo de narrativa tem, em seu cerne, duas características antagônicas cruciais: a verossimilhança, realismo ou natural, e a inverossimilhança, o irreal ou sobrenatural. Ambas as características precisam ser absorvidas e aceitas pelo leitor, porque o seu conflito causará o efeito fantástico.

Em se tratando do termo “realismo maravilhoso”, Roas [2014, p. 37] defende a ideia de que este é “uma forma híbrida entre o fantástico e o maravilhoso”, não havendo assim uma separação tão rígida tal como nos mostrou Chiampi [2015]. A visão de Roas [2014] nos propõe pensar que o fantástico é, senão, a relação entre semiosferas distintas, nas quais “o irreal passa a ser concebido como real, e o real, como possível irrealidade” [Roas, 2014, p. 32]. Para isso, na próxima seção, apresentaremos o conceito de semiosfera, que faz parte do arcabouço teórico desenvolvido pela Semiótica da Cultura.

A Semiótica da Cultura e o Conceito de Semiosfera

A Semiótica da Cultura, também conhecida como Escola de Tártu-Moscou [ETM], é uma abordagem teórica desenvolvida principalmente pelo semioticista russo Yuri Lótman, que buscou compreender a cultura como um sistema semiótico, ou seja, um conjunto de processos e estruturas de criação, transmissão e interpretação de signos. Diferentemente de outras escolas semióticas, como as de Greimas e de Peirce, centradas, respectivamente, na linguagem verbal e nos signos isolados, a Semiótica da Cultura considera todo fenômeno cultural como texto, incluindo linguagem, dança, arte, rituais, arquitetura, mídias e práticas sociais.

O desenvolvimento da Semiótica da Cultura, segundo Machado [2003, 2007], pode ser descrito em duas fases principais: 1. Fase estruturalista [décadas de 1960–1970]: influenciada pelo estruturalismo linguístico, especialmente o de Saussure e o de Jakobson. O foco estava em descrever a estrutura dos textos culturais e identificar modelos de funcionamento dos signos dentro de sistemas culturais. Essa é a fase dos sistemas modelizantes de cultura, que passou a ser vista como um conjunto de códigos que se organiza de maneira regular e passível de análise científica; 2. Fase dos conceitos de explosão e de imprevisibilidade [décadas de 1980–1990]: é a fase em que há o desenvolvimento do conceito de semiosfera, deslocando o foco da análise estática da estrutura da fase estruturalista para os processos de comunicação cultural. A ênfase está na dinâmica cultural, suas fronteiras, traduções e diálogos entre diferentes semiosferas, incluindo contatos entre culturas distintas. Nessa fase, introduz-se, mais tarde, a teoria da imprevisibilidade, na qual se estudam os elementos imprevisíveis que causam mudanças na interpretação e na criação de sentido. A cultura passou a ser vista como um sistema vivo e em constante transformação, capaz de gerar novos significados e reelaborar seus próprios códigos.

Nesse sentido, cultura não é apenas um conjunto de objetos ou hábitos, mas um espaço dinâmico de comunicação e interpretação, no qual os signos atuam para organizar, transformar e transmitir significado entre os membros de uma sociedade. Para este artigo, deve-se compreender melhor o conceito de semiosfera. Segundo Machado [2003], a semiosfera é

um espaço de produção da semiose na cultura, portanto, de coexistência e coevolução dos sistemas de signos. Nesse espaço, natureza e cultura vivem uma relação de complementaridade, alterando completamente o conceito de fronteira. Em vez de linha demarcatória e divisão, fronteira designa aquele segmento de espaço onde os limites se confundem, adquirindo a função de filtro. Daí porque esse espaço de liminaridade se define basicamente através do mecanismo de simetria especular: tudo o que está no exterior pode ser incorporado ao espaço semiótico graças à relação complementar [Machado, 2003, p. 163-164].

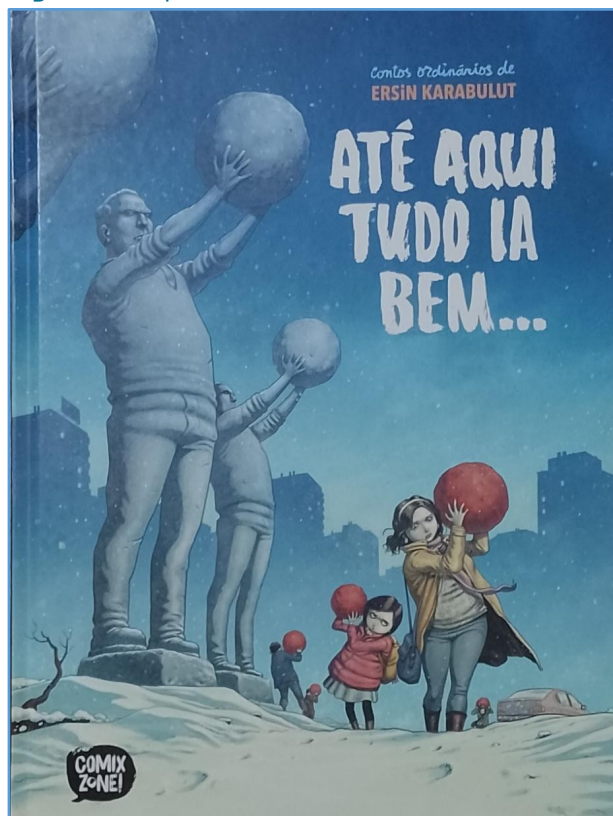
O conceito de semiosfera foi inspirado, por analogia, na noção de biosfera, de Vernadsky, biólogo russo. *Grosso modo*, segundo Lótman [1996], a semiosfera é o espaço dos signos e, por excelência, o espaço da semiose, compreendido como "o processo de produção e circulação do sentido" [Volli, 2007, p. 36]. Para Lótman [1996], fora da semiosfera não existe semiose, visto que ela é o lugar onde se desenvolvem a cultura e a troca de informações entre sistemas semióticos distintos. Desse modo, a semiosfera constitui o espaço sógnico em que todos os processos semióticos se realizam. Tal como o conceito de biosfera na biologia, concebida como espaço da vida humana, a semiosfera designa o ambiente indispensável à vida dos signos e, por conseguinte, das linguagens, ou seja, o meio em que a cultura se organiza, se transforma e se comunica. Para Lótman [1996], nenhuma linguagem pode existir isoladamente, já que toda produção de sentido depende de sua inserção em uma semiosfera cultural dinâmica, composta por diferentes sistemas semióticos em constante interação. Assim, a semiosfera é marcada pela heterogeneidade, ou "irregularidade interna" [Lótman, 1996, p. 30], pois nela coexistem múltiplos códigos, discursos e tradições, ou melhor, "a irregularidade interna expressa na ideia de assimetria [diferença] entre os sistemas semióticos é um dos elementos fundamentais para a expansão da semiosfera" [Ramos; Mello; Cavalcanti, 2007, p. 36]; pela fronteira ou borda, espaço não rígido que delimita o "eu" e o "outro" culturais e regula os processos de tradução e troca simbólica por meio de seus filtros, a fim de "perceber como uma cultura constrói seus contornos sógnicos em contraposição a um outro espaço, de modo a edificar a sua própria autoconsciência em relação a uma outra realidade, vista como externa [...]" [Ramos; Mello; Cavalcanti, 2007, p. 39]; pelo centro e periferia, espaços distintos de mobilidade, "instâncias redutíveis entre si, de modo que tanto os elementos periféricos são contaminados pela dominante, quantos os elementos nucleares podem apartar-se da posição nuclear" [Ramos; Mello; Cavalcanti, 2007, p. 41]; e pela imprevisibilidade, principal característica do conceito de "explosão" de Lótman, relacionado ao inesperado e ao novo, uma vez que o contato entre semiosferas distintas pode gerar novos sentidos, ressignificando o próprio tecido cultural. Logo, a semiosfera não é apenas o espaço onde os signos circulam, mas o próprio mecanismo de produção e renovação da cultura, em permanente tensão e troca entre o centro e a periferia, estabilidade e transformação.

A noção de semiosfera possibilita pensar o fantástico como um espaço simbólico em que o real e o irreal se traduzem mutuamente em relação com o contexto sociocultural em que vive o leitor [Roas, 2014]. Se o leitor não reconhece que está diante de distintas semiosferas, a do real e a do irreal, ele não conseguirá enxergar o fantástico, pois "a participação ativa do leitor, é, portanto, fundamental, para a existência do fantástico [...]" [Roas, 2014, p. 45]. Nota-se que não estamos falando de hesitação [Todorov, 2017], mas de um leitor que saiba ler as fronteiras entre a semiosfera de um mundo representado no texto e as de um mundo no qual vive, porque, se não houver esse jogo entre as semiosferas feito pelo leitor, não haverá o fantástico.

Análise do Conto “A Idade da Pedra”

O conto a ser analisado neste artigo intitula-se “A Idade da Pedra”. Ele está presente na HQ que se chama *Até aqui tudo ia bem...*, do quadrinista turco Ersin Karabulut. O autor é amplamente conhecido em seu país e em outros países europeus por tratar dos assuntos complexos da política da Turquia em suas obras. Além de ter papel importante na imprensa nacional turca, ele tem ganhado prestígio dando palestras e aulas sobre quadrinhos em escolas e universidades.

Figura 1. Capa do livro *Até aí tudo ia bem...*, de Ersin Karabulut



Fonte: Ersin Karabulut [2022]

O conto, que é o primeiro do livro e ilustra a sua capa [Figura 1], acompanha uma menina, irmã do narrador do conto, e seu conflito com uma regra presente na sociedade em que vive: todas as pessoas precisam carregar uma pedra desde o nascimento até a morte, e nunca a deixar tocar no chão, ainda que seu peso cresça conforme a idade da pessoa. Sendo avisada constantemente de que algo ruim pode acontecer caso ela largue a pedra, a garota está convicta de que nada irá acontecer se o fizer, o que apavora todos ao seu redor. A natureza curiosa e questionadora da garota a faz ser vista como psicologicamente instável e um perigo para a sociedade, mesmo sendo uma criança. No fim da narrativa, a garota resolve soltar sua pedra na calçada, causando agitação nos transeuntes, que acabam usando as pedras como arma, tirando a vida da menina. A história é narrada pelo irmão mais novo da protagonista que, diferente dela, aceita seu destino sem questionamentos.

A nosso ver, o questionamento feito pela irmã do narrador do conto introduz a noção de fantástico. Sem uma protagonista inquieta com essa regra social, naturalizada na realidade do conto, essas pedras carregadas pelas pessoas a colocariam no âmbito do estranho, uma vez que a inverossimilhança se assimilaria a história, ainda que não se assimilasse à realidade do leitor. Seria uma nova regra criada na ficção e aceita pela narrativa e, consequentemente, pelo leitor, mas não apresentaria a carga dramática que justamente o fantástico traz para a narrativa.

Aqui, apresenta-se uma indagação: a pedra seria a verdadeira protagonista do conto? A pedra está no título que faz referência a tempos remotos, categorizados como o início da civilização humana, ao mesmo tempo que se relaciona diretamente com a história ficcional desenrolada no conto, como o tempo em que todos carregavam uma pedra, mas também com a ideia metafórica de que todos aqueles que lincharam a irmã do narrador com uma pedra agiram como verdadeiros homens das cavernas, ou seja, bárbaros. Nesse sentido, o título “A Idade da Pedra” é polissêmico.

Já para o leitor, a pedra adquire uma dimensão simbólica que ultrapassa o seu significado literal, sendo, assim, um signo, podendo representar os valores morais que cada indivíduo é obrigado a carregar em uma sociedade alienada ou, ainda, o próprio peso de buscar um sentido para a existência. Sob a perspectiva do fantástico, segundo Roas (2014), esse objeto funciona como elemento de inquietação: o real na narrativa, que até então parecia estável, é subitamente perturbado pela atitude da menina ao abandonar a pedra. Essa ruptura com a ordem cotidiana provoca o insólito, algo característico do fantástico, instaurando uma zona de incerteza entre o real do conto, que é irrereal para o leitor, e o real do leitor. O clímax se concretiza com o linchamento da personagem, ato que revela o medo do diferente e o modo como a sociedade reage de forma violenta àquilo que ameaça suas certezas, mesmo as mais estranhas possíveis, como a de carregar durante a vida inteira uma pedra, que, no decorrer da vida, vai aumentando de tamanho. Assim, o medo que nasce de um gesto simples, o de largar uma pedra na calçada, transforma-se em barbárie humana, convertendo um povo oprimido em instrumento de morte e opressão (Figura 2).

Figura 2. Página 16 do conto “A Idade da Pedra”, de Ersin Karabulut



Fonte: Ersin Karabulut (2022)

Observa-se também o desespero estampado no rosto dos cidadãos nas vinhetas em que aparecem. Embora estejam, deliberadamente, cometendo um linchamento em plena luz do dia, o gesto parece movido mais pelo medo do que pela raiva. Um medo que, na perspectiva do fantástico de Roas [2014], nasce da instabilidade do real. Diante de uma ação que escapa à lógica cotidiana, isto é, a recusa da irmã do narrador em carregar a pedra, o mundo conhecido se torna incerto, e o medo emerge como resposta àquilo que desestabiliza as convicções. Assim, sem perceberem, os cidadãos também rompem com a lei social que pretendem defender, revelando a ironia trágica de uma sociedade que pune o diferente para reafirmar, ainda que com medo, suas próprias certezas, mesmo impostas pelo poder.

Nesse contexto, é possível compreender essa cena pela lógica da semiosfera proposta por Lózman: os cidadãos movimentam-se entre o centro e a fronteira do sistema sociocultural existente no conto, repetindo signos e valores que garantem a coesão do centro, ou seja, a aceitação de nenhuma mudança, enquanto a menina habita a fronteira, que é o espaço da transgressão, da tradução e da criação de novos sentidos. A violência que se volta contra ela é, portanto, a reação do centro que tem medo da mudança diante da ameaça de um deslocamento entre o centro e a periferia da semiosfera. Assim, o fantástico se manifesta como o conflito entre o familiar e o estranho, entre o que se aceita e o que se teme compreender.

Outro personagem de destaque surge em algumas vinhetas das páginas 11 e 12 do conto: o chefe de Estado. Neles, ele concede uma coletiva de imprensa para negar os rumores de que teria sido visto sem a sua pedra. Duas dimensões se evidenciam em sua fala: primeiro, a suspeita de que ele realmente tenha abandonado a pedra e, ainda assim, não tenha sofrido punição, o que o leva a encenar um desmentido público para se manter no centro da semiosfera, isto é, na zona onde os valores e as leis dessa sociedade são preservados e legitimados por aqueles que estão no poder. Tal gesto de autopreservação o impede de ser empurrado para a fronteira, espaço do risco, da ambiguidade e da transformação, o mesmo espaço simbólico ocupado pela irmã do narrador desde o início do conto. Além disso, o discurso do chefe de Estado apela para um vínculo emocional e talvez religioso, pelo uso da palavra "descrentes" com a lei social, como se ela fosse uma verdade sagrada e inquestionável. Esse uso da linguagem revela um mecanismo de coerção cultural: ao sacralizar a norma, o poder garante a adesão coletiva e reforça a alienação. Sob a ótica do fantástico de Roas [2014], essa cena evidencia o medo como força estruturante: o medo de que o real no conto perca sua estabilidade e, conseqüentemente, a ordem simbólica caia.

Observa-se, ainda, nas figuras 2, 3 e 4, que os balões de fala e as expressões faciais dos personagens traduzem uma histeria coletiva: gritos, rostos tensos e olhares de pavor. Na Figura 2, o medo nasce da possibilidade da punição; nas figuras 3 e 4, do temor de ser descoberto e da ânsia de convencer os outros a permanecerem obedientes à ordem. Assim, o fantástico se insinua no interior dessa semiosfera como o indizível que ameaça o discurso oficial, expondo as fissuras de uma cultura sustentada pelo medo e pela repressão simbólica.

Figura 3. Página 11 do conto “A Idade da Pedra”, de Ersin Karabulut



Fonte: Ersin Karabulut [2022]

Figura 4. Página 12 do conto “A Idade da Pedra”, de Ersin Karabulut



Fonte: Ersin Karabulut [2022]

O narrador, contudo, não suporta permanecer nesse espaço de fronteira. Seu lapso de consciência é rapidamente neutralizado pelo retorno ao discurso dominante, reafirmando a estabilidade ilusória do centro. Ao afirmar, como se vê na [Figura 5](#), que seu filho jamais seguiria o mesmo caminho da tia por ter “a melhor educação”, ele reproduz o mecanismo de defesa que sustenta a semiosfera: o medo do diferente transformado em norma. Nesse fechamento, o fantástico se dissolve não porque desaparece, mas porque é silenciado, já que é incorporado à lógica social que busca eliminar toda possibilidade de questionamento.

Figura 5. Página 17 do conto “A Idade da Pedra”, de Ersin Karabulut



Fonte: Ersin Karabulut [2022]

As últimas vinhetas do conto dispensam o texto verbal e concentram-se apenas na expressão de hesitação e dúvida diante da pedra. Esse silêncio é eloquente: ele traduz o instante em que o real se torna incerto e o sujeito hesita entre obedecer à norma ou desafiar-lá. Nessa suspensão entre o fazer e o não fazer, manifesta-se o fantástico, de acordo com Roas [2014], pois o leitor, assim como o personagem, é lançado em um estado de incerteza diante do estranho que ameaça desestabilizar o mundo representado. O medo, aqui, nasce da possibilidade de que a realidade se fracture e revele sua natureza instável.

O desfecho, portanto, intensifica o caráter fronteiro do conto dentro da semiosfera: o irmão ocupa o mesmo limiar em que esteve a irmã, o ponto em que os sentidos dos signos se deslocam e, por conseguinte, o sistema sociocultural pode ser transformado ou reafirmado. O conto se encerra sem oferecer respostas, mantendo a tensão entre o conhecido e o inominável, entre o centro e a fronteira. Assim, o silêncio final funciona como uma forma de resistência simbólica, visto que obriga o leitor a permanecer no espaço do fantástico, o espaço do questionamento, da dúvida e da instabilidade que toda cultura tenta silenciar.

Considerações Finais

A análise realizada sobre o conto em quadrinhos “A Idade da Pedra”, de Ersin Karabulut, buscou compreender e explicitar como os elementos do fantástico, quando articulados à perspectiva da Semiótica da Cultura, apresentam-se no texto, revelando-se fundamentais para a construção de sentidos. A narrativa, marcada pela presença de uma lei social aparentemente inquestionável no universo do conto, mostra-se como um dispositivo simbólico que tensiona valores culturais, ideológicos e morais, possibilitando diferentes interpretações e reações a partir do encontro de semiosferas distintas. Ao examinar a obra sob o viés semiótico, foi possível observar que a HQ, enquanto texto multimodal, potencializa os efeitos do fantástico, uma vez que as imagens, os balões, as cores e os enquadramentos visuais dialogam diretamente com os elementos verbais, instaurando uma rede de significações que amplia a experiência de leitura.

Além disso, evidencia-se a pertinência do uso das HQs em contextos educacionais, especialmente no ensino de literatura. Por constituírem textos híbridos, elas favorecem a formação de leitores críticos e sensíveis às diferentes linguagens que circulam na cultura contemporânea. A aproximação com a BNCC reforça a relevância dessa análise, ao mostrar que as HQ não apenas dialogam com a tradição literária, mas também se configuram como um campo fértil para o desenvolvimento de habilidades interpretativas tanto textuais quanto visuais ou imagéticas.

Portanto, este trabalho estimula o debate acadêmico ao articular literatura fantástica e semiótica aplicando-as às HQ e demonstrando que a obra de Karabulut ultrapassa os limites do entretenimento, inscrevendo-se como instrumento de reflexão social e cultural. Espera-se, enfim, que as considerações aqui expostas possam fomentar novas pesquisas sobre o diálogo entre literatura, semiótica e quadrinhos, bem como incentivar professores e estudantes a explorar essas *nuances* em sala de aula, reconhecendo nelas um espaço legítimo de produção e circulação literária.

Referências

- CAMARANI, A. L. S. **A Literatura Fantástica**: caminhos teóricos. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2014.
- CHIAMPI, I. **O Realismo Maravilhoso**: forma e ideologia no romance hispano-americano. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

FANTÁSTICO. //r. MICHAELIS ONLINE: Dicionário da Língua Portuguesa. São Paulo: Melhoramentos, 2025. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/fant%C3%A1stico/>. Acesso em: 1 out. 2025.

GOTLIB, N. B. **Teoria do Conto**. São Paulo: Ática, 2006.

KARABULUT, E. **Até aqui tudo ia bem...** São Paulo: Comix Zone, 2022.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: the grammar of visual design**. 2. ed. London: Routledge, 2006.

LÓTMAN, Y. **La Semiosfera I: semiótica de la cultura y del texto**. Tradução de Desidério Navarro. Madrid: Frónesis, 1996.

MACHADO, I. **Escola de semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura**. Cotia, SP; São Paulo: Ateliê Editorial: FAPESP, 2003.

MACHADO, I. [org.]. **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Fapesp/AnnaBlume, 2007.

MCCLLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1995.

MOISÉS, M. **Dicionário de Termos Literários**. São Paulo: Editora Cultrix, 2004.

RAMOS, A. V.; MELLO, A.; CAVALCANTI, C. L. C. Semiosfera: exploração conceitual nos estudos semióticos da cultura. //r. MACHADO, I. [org.]. **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Fapesp/Annablume, 2007. p. 83-117.

RAMOS, P. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

ROAS, D. **A Ameaça do Fantástico: aproximações teóricas**. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

RODRIGUES, S. C. **O Fantástico**. São Paulo: Ática, 1988. [Princípios].

SANTAELLA, L. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Thomson Learning, 2002.

TERRA, E.; PACHECO, J. **O Conto na Sala de Aula**. Curitiba: InterSaberes, 2017.

TODOROV, T. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. [org.]. **Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Editora Contexto, 2013.

VOLLI, U. **Manual de Semiótica**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

COMO CITAR ESTE ARTIGO SEGUNDO AS NORMAS DA REVISTA

ABNT: SANTOS, K. O.; MARTINS, A. L. M. R. P. Aspectos semióticos do fantástico no conto em quadrinhos “A Idade da Pedra”. *Vértices [Campos dos Goitacazes]*, v. 28, n. 2, p. e28223593, 2026. DOI: <https://doi.org/10.19180/1809-2667.v28n22026.23593>. Disponível em: <https://editoraessentia.iff.edu.br/index.php/vertices/article/view/23593>.

APA: Santos, K. O., & Martins, A. L. M. R. P. [2026]. Aspectos semióticos do fantástico no conto em quadrinhos “A Idade da Pedra”. *Vértices [Campos dos Goitacazes]*, 28(2), e28223593. <https://doi.org/10.19180/1809-2667.v28n22026.23593>

DADOS DO AUTOR E AFILIAÇÃO INSTITUCIONAL

Kayo Oliveira dos Santos - Licenciando do Curso de Letras no Instituto Federal Fluminense *Campus* Campos Centro – Campos dos Goytacazes/RJ – Brasil. E-mail: kayoliveira477@gmail.com.

Ana Lúcia Monteiro Ramalho Poltronieri Martins - Doutora em Letras [UERJ- 2013], com estágio de doutorado-sanduiche na Universidade da Beira Interior [Portugal]. Professora EBT no Instituto Federal Fluminense *Campus* Campos Centro – Campos dos Goytacazes/RJ – Brasil. E-mail: anapoltronieri@gmail.com.

FINANCIAMENTO

Os autores declararam não ter havido financiamento externo para a pesquisa que originou este artigo.

APROVAÇÃO DO COMITÊ DE ÉTICA NA PESQUISA

Não se aplica.

CONFLITO DE INTERESSES

Os autores declararam não haver conflito de interesses.

DISPONIBILIDADE DOS DADOS

Os autores declararam não haver dados disponíveis em repositórios.

DECLARAÇÃO DE USO DE IA

Os autores declararam não ter utilizado ferramentas de Inteligência Artificial Generativa na produção de texto ou na criação de imagem, ou mesmo para outra finalidade.

DECLARAÇÃO DE DIREITO AUTURAL

Este documento é protegido por Copyright © 2026 pelos Autores.

LICENÇA DE USO

Esta obra está licenciada sob uma [Licença Creative Commons](#). Os usuários têm permissão para copiar e redistribuir os trabalhos por qualquer meio ou formato, e também para, tendo como base o seu conteúdo, reutilizar, transformar ou criar, com propósitos legais, até comerciais, desde que citada a fonte.

RESPONSABILIDADE PELA PUBLICAÇÃO

Essentia Editora, coordenação subordinada à PROPPIE do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense. As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da Essentia Editora.

NOTA

A pesquisa tem como origem um Trabalho de Conclusão de Curso [TCC] da licenciatura em Letras do Instituto Federal Fluminense *Campus* Campos Centro, que exige a submissão em uma revista para o TCC que é feito em forma de artigo.