

Explorando a Semiosfera: fronteira e o cotidiano em Kiarostami e Taniguchi¹

*Exploring the Semiosphere:
border and everyday Life in
Kiarostami and Taniguchi*

Thiago Henrique Gonçalves Alves²

1 Artigo revisado e ampliado, originado do trabalho "Narrativa cotidiana no cinema de Kiarostami e no mangá de Taniguchi", publicado nos Anais do XXV Encontro SOCINE 2023.

2 Doutorando em Comunicação pelo PPGCOM-UFC e mestre pelo mesmo programa. Licenciado em Letras, com habilitação em Português e Literaturas em Língua Portuguesa (2011), e bacharel em Cinema e Audiovisual (2017), ambos pela UFC. E-mail: thiagohgalves@alu.ufc.br

Resumo

Este estudo compara o cinema de Kiarostami e o mangá de Taniguchi, analisando como ambos exploram o cotidiano e a linguagem a partir da perspectiva da Semiótica da Cultura, com base no conceito de semiosfera (Lotman, 1999). A pesquisa foca em trechos do filme "Onde fica a casa do meu amigo?" (1987) e do mangá "O homem que passeia" (2017). Utilizando os conceitos de semiosfera e fronteira (Lotman, 1999; Trías apud Perez, 2008/2009) e as teorias de Eisenstein (2002) e Cirne (1975) sobre a linguagem do cinema e dos quadrinhos, a análise aplica a ideia de fronteira entre as duas formas de arte, a partir de um recorte de fotogramas do filme selecionado e de página do mangá apontado, estabelecemos essa análise. O estudo conclui que essas linguagens dialogam de maneira significativa, especialmente nesse espaço limiar e por meio do cotidiano, conceito adotado por Certeau (2021) e Schneider (2019).

Palavras-chave: Semiosfera; Cotidiano; Cinema; Mangá.

Abstract

This study compares Kiarostami's cinema and Taniguchi's manga, analyzing how both explore everyday life and language from the perspective of Cultural Semiotics, based on the concept of the semiosphere (Lotman, 1999). The research focuses on selected the film *Where's My Friend's House?* (1987) and the manga *The Walking Man* (2017). Using the concepts of semiosphere and border (Lotman, 1999; Trías, cited by Perez, 2008/2009) and the theories of Eisenstein (2002) and Cirne (1975) on the language of cinema and comics, the analysis applies the idea of a border between the two art forms, illustrated by photograms and a page from the manga. The study concludes that these languages dialog in a significant way, especially in this liminal space and through the lens of everyday life, a concept adopted by Certeau (2021) and Schneider (2019).

Keywords: Semiosphere; Everyday Life; Cinema; Manga.

Introdução

O cinema e os quadrinhos muitas vezes são tratados como artes sequenciais, principalmente se levarmos em conta alguns fatores que são comuns às duas linguagens: o fato de ambas serem artes com predominâncias visuais; possuírem a relação espaço e tempo com base no corte gráfico; e o caráter massivo de seus dispositivos. A condição de serem narrativas sequenciais por si só não caracteriza essas duas linguagens como únicas, em especial se levarmos em conta autores estruturalistas e pós-estruturalistas (Roland Barthes, Umberto Eco, Gilles Deleuze etc.) que afirmam como a narrativa, sobretudo a ficcional, é sequencial e segue uma ordem de acontecimentos, seja textualmente, a exemplo da literatura, seja por separação entre quadros, como nas HQs e nos filmes.

O fato de existir esse diálogo entre as artes faz com que surjam diversos pesquisadores que se propõem estudar sobre o assunto. O italiano Daniele Barbieri em seu “As Linguagens dos Quadrinhos” (2017) aponta para a relação que as histórias em quadrinhos têm com outras linguagens artísticas: música, pintura, literatura e cinema. Complementando este pensamento, trazemos Gérard Genette, que, em seu livro “Palimpsestos: a literatura de segunda mão” (2006), faz uma metáfora de pergaminhos antigos que eram raspados para que novas histórias pudessem ser escritas. Assim, as linguagens artísticas têm esse caráter, principalmente hipertexto, ou seja, obras ou linguagens derivadas de outras que sofrem transformação ou imitação.

O cinema e as histórias em quadrinhos são artes que trabalham o palimpsesto. Compartilham um passado comum no qual elementos narrativos advêm de outras linguagens, como literatura, teatro e pintura. Para estudarmos essa relação, vamos trabalhar com conceitos presentes na Semiótica da Cultura, em especial nos textos de Iuri Lotman. Semiosfera e fronteira são alguns dos exemplos trabalhados a partir dos estudos do autor.

Neste artigo, propomos analisar a relação estabelecida pelo cotidiano nas linguagens cinematográfica e quadrinística, tomando como base os conceitos de semiosfera e fronteira. Para tanto, comparamos trechos do filme “Onde fica a casa do meu amigo?” (1987), do diretor iraniano Abbas Kiarostami, e páginas do mangá “O homem que passeia” (2017), de Jiro Taniguchi. A escolha se deu nessas duas obras, pois ambos os artistas encaram o cotidiano como elemento motor de sua narrativa.

Semiótica da cultura, semiosfera e fronteira

A Escola de Tartu-Moscú surgiu na década de 1960 para estudar as várias manifestações de cultura como um sistema de signos. Influenciada pela linguística (com os legados de Jakobson e Bakhtin), teve como seu principal intelectual Iuri Lotman. “O intuito era compreender o conjunto de práticas humanas que denominamos como cultura - mitos, religião, folclore, artes, hábitos etc. - como uma linguagem, um grande sistema sígnico.” (Vargas; Rocha, 2019, p. 28).

A Semiótica da Cultura, campo derivado dessa escola, analisa as linguagens presentes na cultura, com conceitos como “texto” (informação em códigos que transmitem cultura) e “tradução da tradição” (encontro entre culturas que gera novos códigos). A cultura torna-se um sistema dinâmico de signos que organiza a informação, dá sentido ao mundo e se transforma pela tradução da tradição, moldando nossas relações e experiências. Assim, podemos afirmar que o cinema e os quadrinhos estão presentes dentro da Semiótica da Cultura, principalmente destes conjuntos de práticas humanas envolvendo mitos, folclores, artes, hábitos etc.

O primeiro ponto a ser debatido nesta sessão é um levantamento bibliográfico sobre o tema. Utilizando como base de dados o portal de Periódicos da CAPES, nós obtemos alguns indicativos de pesquisas referentes ao nosso tema. Ao pesquisar os conceitos de semiosfera e semiótica da cultura com cinema, obtivemos 5 trabalhos nos últimos 10 anos (desde 2014); aplicando os mesmos filtros com histórias em quadrinhos, o número reduziu para 2 trabalhos no mesmo período. É importante ressaltar com base nos resultados encontrados que não tivemos um trabalho direto relacionando os quadrinhos ao cinema, tampouco aos artistas e objetos escolhidos para análise. Isso posto, ressaltamos a importância de nossa pesquisa, a fim de ampliar o debate e o estudo sobre os dois artistas orientais, principalmente na nossa cultura ocidental, que é marcada pela influência de mercados dominantes como a indústria cinematográfica e editorial de quadrinhos estadunidense.

Sobre o conceito de semiosfera, um grande núcleo abriga uma forma mais rígida da linguagem – e as fronteiras são justamente esses espaços de filtros e de trocas.

En el nivel de la semiosfera, significa la separación de lo propio respecto de lo ajeno, el filtrado de los mensajes externos y la traducción de éstos al lenguaje propio, así como la conversión de los no-mensajes externos en mensajes, es decir, la semiotización de lo que entra de afuera y su conversión en información. Desde este punto de vista, todos los mecanismos de traducción que están al servicio de los contactos externos pertenecen a la estructura de la frontera de la semiosfera. (Lotman, 1996, p. 14).³

Podemos pensar nas duas linguagens como exemplos de duas semiosferas. Os seus limites e interseções são os pontos de troca entre os elementos presentes no cinema e nos quadrinhos, estes elementos podem ser de ordem narrativa ou estética. Assim, de um lado, temos as histórias em quadrinhos e, do outro, o cinema. Os limites fronteiriços de cada semiosfera se tocam a ponto de ambas compartilharem características comuns, como o fato de serem artes sequenciais e tratarem muitas vezes de temas ou temáticas comuns.

Lotman ainda comenta sobre as diferentes linguagens que compõem a cultura, reforçando que a linguagem cultural nunca é única, uma vez que sempre há uma variedade de linguagens.

A esto está vinculada la propiedad de la cultura que podemos caracterizar como poliglotismo de principios. Ninguna cultura puede contentarse con un solo lenguaje. El sistema mínimo lo forma un conjunto de dos lenguajes paralelos; por ejemplo, el verbal y el representativo. En adelante, la dinámica de toda cultura incluye la multiplicación del conjunto de las comunicaciones semióticas. (Lotman, 2000, p. 126)⁴

3 No nível da semiosfera, significa a separação do que é próprio do que é estrangeiro, a filtragem das mensagens externas e a tradução destas para a própria língua, bem como a conversão das não mensagens externas em mensagens, ou seja, a semiotização do que entra de fora e sua conversão em informação. Deste ponto de vista, todos os mecanismos de tradução que estão a serviço dos contatos externos pertencem à estrutura fronteiriça da semiosfera. (Lotman, 1996, p. 14, tradução livre)

4 A isso está ligada a propriedade da cultura que podemos caracterizar como poliglotismo de princípios. Nenhuma cultura pode se contentar com uma única língua. O sistema mínimo é formado por um conjunto de duas línguas paralelas; por exemplo, o verbal e o representante. De agora em diante, a dinâmica de cada cultura inclui a multiplicação de todas as comunicações semióticas. (Lotman, 2000, p. 126, tradução livre).

As definições propostas por Lotman se aproximam muito de outro conceito que estamos familiarizados, o de dialogismo proposto a partir da obra de M. Bakhtin. Percebemos isso por meio das relações interativas que geram trocas e diálogos, principalmente quando pensamos na fronteira da semiosfera, para Lotman (1996), a existência da semiose fora da semiosfera é impossível de ocorrer.

Caracterizada pela junção da semiótica com a biosfera, a semiosfera proposta pelo autor, toma como base [1] o princípio do dialogismo, de Bakhtin (1997), no qual as relações interativas produtoras de diálogo geram uma dinâmica de interações que dão significado às construções sociais a partir do discurso; e [2] o conceito de biosfera, introduzido por Vernadsky (1967), como um mecanismo cósmico que ocupa um determinado lugar estrutural na unidade planetária, ou seja, se configura como o conjunto de matéria viva na qual, todas as formas de vida estão interligadas umas às outras (Pavarina; Zafalon, 2022, p. 6).

Este conceito, apontado por Pavarina e Zafalon (2022), é base para que entendamos o caráter dialógico que a semiosfera traz, além de apontar para os aspectos da fronteira entre essas semiosferas. Complementamos aqui que esse processo de diálogo e fronteira é utilizado aqui como uma semiose, processo de criação de novos signos, tendo como base os estudos de Charles Sanders Peirce e Umberto Eco, nos quais, na relação entre semiótica e leitor modelo, o fio condutor é o movimento do signo – a semiose.

Assim, vamos considerar tanto cinema quanto as histórias em quadrinhos como semiosfera que em suas fronteiras têm ambientes de troca. Vamos levar em consideração alguns teóricos como Eisenstein, que afirma que muito da linguagem visual do cinema, sobretudo a montagem, provém dos ideogramas pictóricos japoneses.

[...] Por exemplo: a imagem para água e imagem para um olho significa “chorar”; a figura de uma orelha perto do desenho de uma porta = “ouvir” (...), mas isto é montagem! Sim, é exatamente o que fazemos no cinema, combinando planos que são descritivos, isolados em sig-

nificado, neutros em conteúdo - em contextos e séries intelectuais
(Eisenstein, 2002, p. 36).

Na fala acima, Eisenstein se refere aos ideogramas japoneses e como eles contribuem para a construção do conceito de montagem. Contudo, ser apenas uma sucessão de imagens em sequência não define o que são o cinema e os quadrinhos. Cada uma das artes tem uma característica própria: a linguagem.

Em “A forma do filme” (2002), Eisenstein fala sobre a montagem no cinema e principalmente no cinema japonês; o cineasta soviético fala sobre a visualidade da escrita ideogramática japonesa e relaciona com o conceito de montagem cinematográfica: “O cinema japonês ignora completamente a montagem. No entanto, o princípio da montagem pode ser identificado com o elemento básico da cultura visual japonesa. Escrita – porque sua escrita é basicamente figurativa” (Eisenstein, 2002, p. 36).

Podemos então afirmar que o conceito de montagem cinematográfica japonesa está atrelado a sua escrita, já que a junção justaposta de dois caracteres gera um sentido para a palavra do que cada um separado, a exemplo dos kanjis. Assim, tanto os quadrinhos quanto o cinema têm essa característica da montagem – imagens justapostas que geram sentidos diferentes ou ganham um novo significado quando juntas.

O pesquisador brasileiro Moacyr Cirne apresenta alguns indícios dessa relação ideogramática entre o cinema e as HQs, relacionando principalmente o caráter massivo e industrial presente nas duas linguagens. Ele aprofunda o tema em seu segundo livro, “Para ler os quadrinhos: Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada” (1975). O primeiro capítulo é dedicado a uma aproximação entre cinema e quadrinhos, contudo aqui Cirne vai um pouco além do debate já estabelecido sobre as duas mídias serem frutos da Revolução Industrial. Ele aponta que o autor espanhol Luis Gasca já falava da montagem como elemento de conexão entre as linguagens: “A iluminação, o ‘flou’ e a câmera lenta estariam presentes nos quadrinhos. Por outro lado, os diálogos de um Jerry Lewis são quase sempre onomatopáicos” (Cirne, 1975, p. 20). Prosseguindo, Cirne menciona outro pesquisador brasileiro, Álvaro de Moya, que demonstra uma aproximação entre Will Eisner e Orson Welles, principalmente entre o quadrinho “The Spirit” (1940) e “Cidadão Kane” (1941).

Uma vez apresentada a Semiótica da Cultura e a semiosfera, além das linguagens do cinema e dos quadrinhos, pontuamos agora o conceito de espaço de fronteira, que está presente dentro dos estudos envolvendo a semiosfera. Laura Perez traz em seu artigo uma ponte entre Lotman e Trías. Eugenio Trías é outro teórico que vai tratar sobre fronteira, conforme informações retiradas da Real Academia de la Historia.

Tres ciclos filosóficos marcan su peculiar filosofía: el primero, iniciado con la subversión que comienza con *La filosofía y su sombra* (1969), hasta su ensayo *Drama e Identidad* (1974), abunda en problemas epistemológicos, y sienta las bases de su original metodología filosófica. Con *Drama e Identidad* se abre paso su segundo ciclo, orientado hacia problemas de carácter ético y estético, que alcanza hasta una de sus obras más celebradas, *Lo bello y lo siniestro* (1982). El tercer ciclo, más “radicalmente” ontológico, queda establecido en títulos como *Los límites del mundo* (1985), *La aventura filosófica* (1988), *Lógica del límite* (1991), *La edad del espíritu* (1994), o *La razón fronteriza* (1999) (Real Academia de la Historia, s.d.).

A partir do exposto, tanto Lotman quanto Trías desenvolvem um pensamento sobre a fronteira. Pérez (2008/2009), afirma que a única forma de desenvolver discurso para pôr em contato duas realidades é a elaboração de símbolos. Se compreendemos a fronteira como espaço de contato de duas esferas de influência, de dois universos de sentido, temos, portanto, a fronteira como espaço que se funda no dialogismo, no encontro entre identificações e diferenças, entre conflitos e negociações para produção de novos sentidos. A autora afirma:

En su dimensión estética, la franja fronteriza es el lugar de enlace entre el mundo (más acá de las fronteras de lo conocido y lo nombrable) y el no-mundo (más allá de esas mismas fronteras). En este espacio, la única manera de desarrollar discurso para poner en contacto la realidad nombrada y reglada (semiotizada, señalaría Lotman) con una realidad amorfa y hermética, pues no es aprehensible por nuestra lenguaje (logos) y nuestras reglas (normas), es la elaboración de símbolos. (Pérez, 2008/2009, p. 8)⁵

Para Lotman, as fronteiras fazem parte da semiosfera, e Trías, conforme a citação de Pérez (2008/2009), indica que este espaço entre fronteiras no limite dessas semiosferas influencia na criação de sentido e de linguagem, principalmente levando em conta a elaboração de símbolos. Considerando que o cinema e as histórias em quadrinhos são semiosferas distintas, podemos deduzir que em suas fronteiras há esse encontro, e que as linguagens permanecem em constante troca, criando sentido. Essas criações são comuns às duas formas artísticas e influenciam diretamente nas suas composições.

Sobre o cotidiano no cinema e no mangá

Uma vez estabelecidos o conceito e a metodologia de trabalho com as semiosferas e suas fronteiras, passaremos a tratar do conceito de cotidiano. Michel de Certeau, em seu livro “A invenção do cotidiano” (2021), convida o leitor a entender o conceito como o resultado da junção de operações que vão desde o processo de enunciação e linguagem até a apropriação da língua, passando pela sociedade e pelo indivíduo. Certeau dedica uma parte de seu texto ao ser humano comum, que ocupa lugares e espaços e faz uso da sua linguagem para se comunicar. Vemos sentido nesta relação, a partir da observação de nossos objetos. Nos trechos dos quadrinhos e dos filmes há um deslocamento, um caminho a ser percorrido, um elemento ordinário como percorrer distâncias para devolver um caderno ou ajudar uma idosa perdida na rua. Os

5 Na sua dimensão estética, a faixa fronteiriça é o lugar de conexão entre o mundo (mais aqui, dentro das fronteiras do conhecido e do nomeável) e o não-mundo (além dessas mesmas fronteiras). Nesse espaço, a única maneira de desenvolver um discurso para colocar em contato a realidade nomeada e regulada (semiotizada, diria Lotman) com uma realidade amorfa e hermética, pois não é apreensível pelo nosso linguagem (logos) e nossas regras (normas), é a elaboração de símbolos (Pérez, 2008/2009, p. 8, tradução livre).

dois artistas têm o cotidiano como possibilidade de se contar histórias. Então, como poderíamos definir o que é o cotidiano? Seriam apenas aquelas ações que teríamos repetidas?

À primeira vista, isso pode se confundir com rotina, algo feito todos os dias ou em uma sequência de dias e horários. Por exemplo, acordar cedo para ir à escola de segunda a sexta é uma rotina, mas seria cotidiano? Parece-nos que esse é um conceito mais abrangente do que isso. “A vida cotidiana é a vida do homem inteiro; ou seja, o homem participa na vida cotidiana com todos os aspectos de sua individualidade, de sua personalidade” (Heller, 2021, p. 35). Em outras palavras, a rotina não é o mesmo que cotidiano, embora possa fazer parte dele. Elementos de individualidade e de personalidade compõem esse comportamento humano, sendo assim uma fonte inesgotável de possibilidades. Ainda segundo Heller, o ser humano dessa cotidianidade é uma criatura ativa e receptiva, mas que não tem tempo de absorver e usufruir dessas ações ou até mesmo aprofundá-las no dia a dia. Dentro do campo artístico podemos pensar em histórias que tratem de ações que fogem de algo que não seja verossímil com a realidade.

Quando pensamos narrativas que trabalhem com o gênero chamado *slice of life*, logo lembramos de filmes e de quadrinhos que tratam do aspecto do cotidiano, histórias que possuem um pé no realismo e mimese de mundo. Não se trata de um drama histórico ou uma ficção científica (ou qualquer outro gênero literário ou artístico). O cinema, principalmente o moderno e contemporâneo, que rompe com a narrativa clássica, tem uma crescente em histórias com base no cotidiano a partir da década de 1950 na Europa, e nas décadas seguintes em outros continentes e países. No Irã, a chamada nova onda do cinema iraniano surge ainda na década de 1960, mas ganha força a partir da resistência à Revolução Islâmica (1979). O *slice of life* no mangá acontece um pouco diferente. Se no cinema sua prática foi mais voltada para combater um cinema mais comercial, no mercado editorial japonês ele está presente em diversas demografias. A demografia na qual se enquadra a maioria das histórias de Jiro Taniguchi é a de mangá *Seinen* ou *Seinenshi*⁶, ou seja, destinada ao público masculino adulto (Luyten, 2012).

6 *Seinen* ou *Seinenshi* é uma demografia de mangás destinada ao público adulto. De uma maneira geral, os mangás japoneses não são divididos em gêneros (como os gêneros cinematográficos), mas em demográficas com mangás destinados ao público masculino e feminino, jovens e adultos, além de mangás para crianças e idosos.

Cabe ressaltar que essa demografia tem um público adulto como alvo, excluindo os mangás que têm o apelo erótico ou pornográfico. Assim, podemos deduzir que as histórias que tratam do cotidiano partem de um estilo. O cinema contemporâneo explora as potencialidades do que pode ser cinema. Os cineastas iranianos travam esse diálogo com o uso do cotidiano como força em seus filmes. Nomes como Abbas Kiarostami e Jafar Panahi desenvolvem trabalhos muito próximos da linguagem documental, mas não se limitam a ela, rompendo diversas vezes com categorias e linguagens já consolidadas no cinema. O plano, o enquadramento, as sequências, o som, a montagem etc. – tudo tem como finalidade gerar esse rompimento autorreferencial e pautar as possibilidades do real no cotidiano, principalmente aqui no povo iraniano. Ao escolher filmar o cotidiano desse garotinho, o diretor mostra quase em um tom documental a realidade de seu país e as tremendas consequências do conservadorismo do governo do Irã.

Ao procurar a casa do amigo para devolver-lhe o caderno, Ahmad não somente tem de lidar com incômodas tradições, mas também passar por um processo de reafirmação de seus próprios valores. A utilização de elementos formais como a repetição, os longos planos e os finais abertos reforçam esse elemento temático – a tradição (Meleiro, 2008, p. 388).

O uso do cotidiano como recurso narrativo em Abbas Kiarostami é primordial em seus filmes. Como vimos, o acompanhar do garoto serve como propósito de mostrar a realidade, apesar de não ser um documentário, o diretor escolhe enquadramento que aproxima a linguagem e opta por trabalhar com não atores, aproximando ainda mais o espectador da experiência de um dia no vilarejo.

Greice Schneider aponta para esse tema fazendo um recorte nos quadrinhos contemporâneos.

Nos quadrinhos, essa ambivalência da vida cotidiana é reconhecida em uma ampla gama de contextos. A dinâmica oscilatória que orchestra o tédio e o interesse, o maravilhoso e o ordinário, como forças complementares em vez de forças incompatíveis (...) A fim de

compreender o uso da vida cotidiana nos quadrinhos, é possível atravessar esse dualismo entre o tédio e a estranheza com a velha distinção de gênero narrativo entre o leve e o pesado (Schneider, 2019, p. 60)

O grande potencial do cotidiano como tema narrativo é a sua capacidade de romper com o tédio e apresentar algo novo. Essa definição e apontamento vale não apenas para as histórias em quadrinhos, no nosso caso o mangá de Jiro Taniguchi, mas também para o cinema.

Da semiosfera ao cotidiano: uma breve análise dos objetos

Após estabelecermos a metodologia e selecionarmos as fundamentações teóricas, nosso artigo se encaminha para uma análise dos objetos, na qual pretendemos aplicar o que foi visto e gerar uma breve reflexão sobre os estudos de cinema e de quadrinhos. Utilizando o conceito da semiosfera, podemos perceber a aproximação entre a linguagem cinematográfica e a quadrinística.

O filme “Onde fica a casa do meu amigo?” (1987) de Abbas Kiarostami, conta a história de Ahmad, uma criança que leva por acidente o caderno de seu amigo depois da aula. Ao perceber o erro, Ahmad faz de tudo para devolver o objeto ao colega para que ele não sofra nenhum tipo de retaliação do professor. O mangá “O homem que passeia” (2017), de Jiro Taniguchi, apresenta uma série de pequenas histórias desse homem de meia-idade japonês, que caminha pela cidade, observa e vive histórias.

As breves sinopses do filme e do mangá servem para apresentar ao leitor que nenhum dos objetos pertence a uma narrativa tradicional. Consideramos narrativa tradicional aquela hegemônica, alavancada pela indústria e que ocupa e vende em um mercado predatório, a exemplo do filme “Vingadores: Ultimato” que ocupou mais de 80% das salas no Brasil à época de sua exibição⁷.

7 A informação consta de texto assinado por ALESSANDRO GIANNINI no jornal O Globo, intitulado Estreia de ‘Vingadores: Ultimato’ em 80% das salas causa protesto de cineastas brasileiros. 2019. Disponível em: < <https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/estreia-de-vingadores-ultimato-em-80-das-salas-causa-protesto-de-cineastas-brasileiros-23622487#:~:text=5%C3%83O%20PAULO%20%2D%20Lan%C3%A7ado%20nesta%20quarta,sendo%20exibidos%20em%20975%20salas>>. Acesso em 1 jun. 2025.

Então, por serem obras que fogem ao modelo tradicional imposto pela indústria, como há essa aproximação? Pensando no conceito de semiosfera, como o filme de Kiarostami e o mangá de Taniguchi se aproximam? Onde fica essa fronteira?



Figura 1 - Professor chamando atenção para o amigo de Ahmad.
Fonte: Kiarostami (1987).



Figura 2 – Ahmad ouvindo que se o amigo não fizesse a lição seria expulso do colégio.
Fonte: Kiarostami (1987).

Os frames acima são do filme “Onde fica a casa do meu amigo?”, de Abbas Kiarostami. Podemos perceber durante a montagem a sucessão de acontecimentos em um curto espaço de tempo. O professor chega na mesa da dupla de crianças (figura 1), elas percebem sua chegada, logo em seguida ele rasga

o papel e o protagonista do filme, a criança de suéter vermelho, reage (figura 2). A sequência temporal da montagem mostra uma série de ações em um curto prazo. Para o filme, elas são fundamentais para construção da história que será contada a partir daí. Sobre a rigidez do professor e a preocupação do protagonista com os deveres do colega.

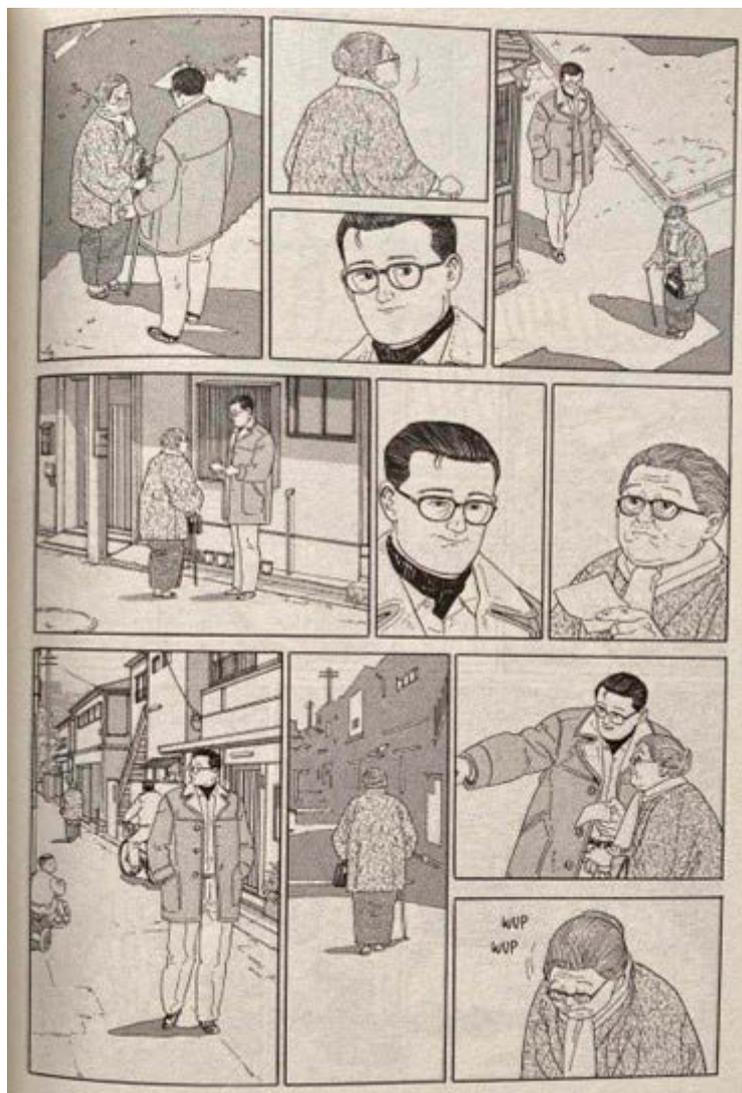


Figura 3 - Homem ajuda idosa perdida.
Fonte: Taniguchi (2017, p. 116).

No exemplo acima, temos uma página desenhada por Jiro Taniguchi, que está no capítulo 11 do “O homem que passeia”, o *mangaká*⁸ mostra a sucessão de acontecimentos apenas por meio da diagramação e dos quadros entre as sarjetas, sem texto verbal. A montagem aqui é bem clara. O protagonista está caminhando pelas ruas e encontra uma senhora perdida e que pede informa-

8 Mangaká é o nome dado à pessoa que faz quadrinhos no Japão, seja apenas o desenho, o roteiro ou ambos.

ções (figura 3, quadros 4 e 5), provavelmente para achar um endereço; após a orientação do personagem principal cada um segue seu caminho.

O primeiro ponto de diálogo fronteiro entre os dois objetos é o fato de eles não pertencerem a um modelo industrial de produção. Tanto Kiarostami quanto Taniguchi não são artistas que estão inseridos em um sistema que se retroalimenta. Uma vez definida essa informação, outros elementos transitam nessa fronteira. O segundo elemento que se destaca nessa análise é o caráter do cotidiano presente em suas obras. As duas histórias tratam de temas que não são grandiosos e nem épicos, são *slice of life*, um gênero que pode acontecer com qualquer pessoa e que desenvolvem todos os elementos narrativos que uma história precisa ter de maneira contida e até mesmo transmitindo a sensação de letargia.



Figura 4 - Ahmad pedindo orientação de onde ir para achar a casa do amigo.
Fonte: Kiarostami (1987).



Figura 5 - Homem apontando a direção do endereço para idosa.
Fonte: Taniguchi (2017, p116).

Ao observarmos as imagens, temos um frame retirado do filme de Abbas Kiarostami (figura 4) e um quadro desenhado por Jiro Taniguchi (figura 5). Isoladamente, as imagens podem ser entendidas como um fotograma e um desenho, mas falta algo para complementar esse conceito de arte sequencial. Respondendo às nossas perguntas anteriores: pensando no conceito de semiosfera, como o filme de Kiarostami e o mangá de Taniguchi se aproximam? Onde fica essa fronteira?

Podemos presumir que a montagem das artes em sequência e o conceito de elipse são o que caracterizam essa unidade de linguagem, portanto sua aproximação. No caso do cinema, por meio do corte entre planos e, no mangá, pela sarjeta entre os quadros, tanto a cena do filme quanto a página do mangá são perpassadas por cortes. Ambas são imagens em sequência e trazem consigo um conceito semelhante de artes sequenciais, mas cada uma se distingue por sua linguagem própria.

Novamente, a fronteira entre as duas semiosferas trata de pontos que travam esse diálogo. Trazendo novamente a passagem de Lotman e Trías, a troca se dá na ordem de elementos como linguagem, cultura, arte etc. Elementos da linguagem do cinema e do quadrinho: o fotograma e o quadro são elementos que flutuam dentro desse campo. Como afirmado por Eisenstein e Cirne, a montagem e a diagramação da página são características que se aproximam dentro dessa linguagem de fronteira.

Considerações finais

Este artigo buscou relacionar os conceitos de fronteira com os de cotidiano e de linguagem (quadrinhos e cinema), por meio de um recorte de frames do filme “Onde fica a casa do meu amigo?”, de Abbas Kiarostami, e de uma página do mangá “O homem que passeia”, de Jiro Taniguchi. Buscamos relacionar os conceitos de semiosfera de Lotman com os de cotidiano, em busca de uma breve discussão sobre o filme e o quadrinho. Assim, vamos retomar as perguntas feitas anteriormente. Por serem obras que fogem do modelo tradicional imposto pela indústria, como há essa aproximação? Esta aproximação acontece por duas formas. A primeira, temática, pois os dois objetos tratam de temas que são comuns na vida cotidiana, como es-

quecer o caderno com o amigo ou ajudar uma senhora na rua. A segunda é o uso de elementos de linguagem parecidos, como o fotograma e os quadros, para indicar e contar a história.

Pensando no conceito de semiosfera, como o filme de Kiarostami e o mangá de Taniguchi se aproximam? Podemos assumir que existem duas semiosferas, uma referente ao filme e outra ao mangá; elas travam essa aproximação justamente na fronteira, em um primeiro momento por serem obras que não são fruto de uma indústria cultural, em seguida por diversas questões de linguagens. Por fim, temos a pergunta: onde fica essa fronteira? Esse espaço fronteiro está justamente na aproximação de linguagens apontada por Eisenstein e Cirne, e pelo elemento cotidiano trazido por Schneider, que transcende o aspecto do quadrinho e que podemos aplicar em filmes, por exemplo.

Ambos os artistas cujas obras foram nossos objetos de análise trabalham com o cotidiano como meio de contar histórias sem abandonar os temas locais. Sendo assim, a fronteira que cerca o cinema e o mangá vai além de mera coincidência de linguagem (ou de compartilharem um ancestral em comum), chegando à temática do cotidiano em suas histórias e na maneira como os artistas pensam o cinema e o mangá. Isso é refletido nas suas escolhas de composição, de enquadramento e de montagem.

Referências

ALESSANDRO GIANNINI. O Globo. **Estreia de ‘Vingadores: Ultimato’; em 80% das salas causa protesto de cineastas brasileiros.** 2019. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/estreia-de-vingadores-ultimato-em-80-das-salas-causa-protesto-de-cineastas-brasileiros-23622487#:~:text=S%C3%83O%20PAULO%20%2D%20Lan%C3%A7ado%20onesta%20quarta,sendo%20exibidos%20em%20975%20salas>. Acesso em: 25 de maio de 2025.

ALVES, Thiago Henrique Gonçalves. Narrativa cotidiana no cinema de Kiarostami e no mangá de Taniguchi. In: ENCONTRO DA SOCINE, 25., 2022, São Paulo. [Anais...]. São Paulo: SOCINE, 2023. p. 1055-1061. Tema: Inventar futuros. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2022\(XXV\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2022(XXV).pdf). Acesso em: 25 de maio de 2025.

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de Literatura e de Estética**: a teoria do romance. São Paulo: Hucitec, 1988.

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. artes do fazer. 22. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2021.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: RJ. Zahar, 2002.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Extratos traduzidos do francês por Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, 2006.

HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. Tradução de Carlos Nelson Coutinho e Leandro Konder. 12. ed. São Paulo: Paz & Terra, 2021.

LOTMAN, Iuri. **La semiosfera**: semiótica de la cultura y del texto. Madrid: Ediciones Cátedra, 1996. (I).

LOTMAN, Iuri. **La semiosfera**: semiótica de las artes y de la cultura. Madrid: Ediciones Cátedra, 2000. (III).

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2012

MELEIRO, Alessandra. **Cinema mundial contemporâneo**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2008.

ONDE fica a casa do meu amigo?. Direção de Abbas Kiarostami. Teerã: Lume Filmes, 1987. (83 min.), DVD, son., color. Legendado.

PAVARINA, Etefania Cristina; ZAFALON, Zaira Regina. Catalogação de histórias em quadrinhos à luz da semiótica da cultura. **Palabra Clave** (La Plata), [S.L.], v. 12, n. 1, p. 1-19, 3 out. 2022. Universidad Nacional de La Plata. <http://dx.doi.org/10.24215/18539912e169>. Disponível em: <https://www.palabraclave.fahce.unlp.edu.ar/article/view/pce169>. Acesso em: 13 jun. 2024.

PÉREZ, Laura Gómez. El espacio fronterizo. **Entretextos: Revista Electrónica Semestral de Estudios Semióticos de la Cultura**, Universidad de Granada, nº 11-12-13, 2008/2009. ISSN 1696-7356. Disponível em: <http://www.ugr.es/~mca-ceres/entretextos/entre11-12/pdf/laura.pdf>. Acesso em: 15 maio 2025.

REAL ACADEMIA DE LA HISTORIA. Eugenio Trías Sagnier. Historia Hispánica. Disponível em: <https://historia-hispanica.rah.es/biografias/44256-eugenio-trias-sagnier>. Acesso em: 15 maio 2025.

SCHNEIDER, Greice. Quatro abordagens do cotidiano nos quadrinhos contemporâneos. **Artcultura**, [S. l.], v. 21, n. 39, p. 57–69, 2019.

VARGAS, Herom; ROCHA, Anderson. Cultura Nerd como Semiosfera: uma proposta de entendimento. **Comunicação & Inovação**, [S.L.], v. 20, n. 44, p. 26-42, 26 nov. 2019. USCS Universidade Municipal de São Caetano do Sul. <http://dx.doi.org/10.13037/ci.vol20n44.6230>. Disponível em: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/6230. Acesso em: 13 jun. 2024.

TANIGUCHI, Jiro. **O homem que passeia**. São Paulo: Devir, 2017.

TRÍAS, Eugenio. **La razón fronteriza**. Barcelona: Ediciones Destino, 1999.