



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

ESTELA CARIELLI DE CASTRO

**Multimodalidade nos quadrinhos:** uma análise da HQ *Vidas Secas*

Recife

2021

ESTELA CARIELLI DE CASTRO

**Multimodalidade nos quadrinhos:** uma análise da HQ *Vidas Secas*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial à obtenção do Título de Mestra em Letras.

**Área de concentração:** Linguística.

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Maria Medianeira de Souza

Recife

2021

Catálogo na fonte  
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira – CRB-4/2223

C355m Castro, Estela Carielli de  
Multimodalidade nos quadrinhos: uma análise da HQ *Vidas Secas* /  
Estela Carielli de Castro. – Recife, 2021.  
179p.: il.

Orientadora: Maria Medianeira de Souza.  
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro  
de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Letras, 2021.

Inclui referências.

1. Multimodalidade. 2. Gêneros. 3. Histórias em quadrinhos. I. Souza,  
Maria Medianeira de (Orientadora). II. Título.

410 CDD (22. ed.)

UFPE (CAC 2021-105)

ESTELA CARIELLI DE CASTRO

**Multimodalidade nos quadrinhos:** uma análise da HQ *Vidas Secas*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial à obtenção do Título de Mestra em Letras.

Aprovada em: 11/03/2021.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Maria Medianeira de Souza (Orientadora)

Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Paloma Pereira Borba Pedrosa (Examinadora Externa)

Universidade Federal Rural de Pernambuco

---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Nadiana Lima da Silva (Examinadora Externa)

Universidade Federal de Pernambuco

Para Bráulio e Fátima, parte de quem eu sou.

Para Pedro, meu parceiro na vida.

## AGRADECIMENTOS

Em tempos de pandemia, escrever esta dissertação em muitos momentos se tornou uma forma de esquecer desse cenário complicado, cheio de medos e inseguranças. Mas o desenvolvimento e escrita de um trabalho acadêmico, por mais solitário que seja durante boa parte, não é algo construído única e exclusivamente por uma única pessoa. Sem via de dúvidas, muitas pessoas me ajudaram durante esse período, tornando-o menos complicado, trazendo indireta ou diretamente contribuições para meu trabalho e, principalmente, me dando apoio.

A primeira delas é a minha orientadora, professora Medianeira de Souza, a quem todos chamam carinhosamente de Medi, que foi essencial para o desenvolvimento desta dissertação. Conheci Medi quando fiz o estágio na revista *Ao pé da letra*, durante a graduação, e quando decidi trabalhar com multimodalidade e conversei com ela sobre essa possibilidade dela me orientar, ela, de imediato, topou a proposta. Medi não só é uma excelente orientadora, sempre presente, que ressalta os aspectos positivos e aponta o que pode ser melhorado no trabalho, mas também é uma pessoa maravilhosa, compreensiva, bem-humorada, que consegue cativar a todos com o seu jeito leve e verdadeiro de encarar a vida. Agradeço imensamente a Medi por ser essa pessoa e orientadora incrível.

Agradeço também aos amigos que fiz durante a graduação, Junior, Gabi, Nara, Hugo, que partilham comigo tristezas e alegrias desde o momento que nos conhecemos, e a Lara, que entrou junto comigo no mestrado e foi a pessoa com quem dividi boa parte dos bastidores da pós, quando nos encontrávamos para tomar café no hall do CAC e passávamos horas conversando e rindo.

A Valmir, Carol e Marcone, também orientados de Medi, que dividiram muitos momentos da pós comigo e me ajudaram no processo de escrita, lendo meu trabalho, fazendo a revisão e trazendo apontamentos pertinentes.

À Prof<sup>a</sup>. Paloma Borba, pelas ricas contribuições feitas na pré-banca, pela paciência, por tirar minhas dúvidas de maneira tão solícita, e à Dr<sup>a</sup>. Nadiana Silva, por ter me incentivado antes mesmo de eu conceber a ideia do projeto, pois tive a oportunidade de assistir uma palestra dela em uma aula de Linguística de Texto da pós, conhecendo os estudos multimodais. Após a palestra, Nadiana se mostrou disponível para conversar comigo sobre possíveis ideias e me mostrou caminhos possíveis. Agradeço também as duas por serem tão atenciosas e aceitarem fazer parte da banca de defesa.

A todos os professores da graduação e da pós, que contribuíram para a minha formação enquanto pesquisadora, em especial à Prof<sup>a</sup>. Inara Gomes, com quem eu fiz dois anos de PIBIC e com quem eu aprendi muito durante esse período.

Ao CNPq (Conselho Nacional de Pesquisa), pela bolsa e auxílio financeiro que muito contribuiu para que eu pudesse desenvolver esta dissertação.

A Ícaro, uma pessoa iluminada que eu tive o prazer de conhecer quando cursei a disciplina de Linguística de texto, que me ajudou bastante com o meu pré-projeto de mestrado, se mostrando bastante solícito. Ícaro foi me cativando aos poucos e fomos saindo desse ambiente apenas acadêmico e começando a nutrir essa amizade que temos até hoje.

Também não posso deixar de agradecer as minhas amigas da época do colégio, Iana, Marina, Bianca e Amanda, que estão comigo desde a pré-adolescência, e que mesmo não fazendo parte diretamente desse meio acadêmico comigo, se fizeram presentes de muitas outras formas, partilhando comigo essa conquista.

A meus pais, Bráulio e Fátima, que sempre me incentivaram a estudar e se desdobraram para conseguir pagar meus estudos, meus momentos de lazer, os cursinhos extras, que sempre acreditaram na minha capacidade, sempre me estimularam para o lado criativo (como bons músicos que são) e sempre foram meu maior exemplo. Agradeço também a meu irmão, Márcio, por também me dar apoio nos momentos difíceis e dividir momentos de felicidade.

E agradeço a meu marido, Pedro, por estar sempre presente desde antes do mestrado, durante a graduação, por se mostrar disposto a ouvir tudo sobre gênero, multimodalidade e quadrinhos, por me ajudar com a formatação do trabalho, por ler trechos do meu texto, por debater comigo sobre os assuntos, por chorar e rir comigo, por ser meu ombro-amigo, meu companheiro, meu parceiro.

"Uma palavra nos lábios de um único indivíduo é um produto da interação viva das forças sociais" (VOLÓCHINOV, 2017, p.140).

## RESUMO

O objetivo desta pesquisa foi investigar como os recursos semióticos utilizados são organizados de modo a contribuir para a construção dos sentidos na história em quadrinhos *Vidas secas*, de Arnaldo Branco e Eloar Guazzelli, com foco no processo interacional entre autor-texto-leitor. Para alcançar esse objetivo, nos pautamos na multimodalidade, proposta por Kress e van Leeuwen (2006), para compreensão dos principais conceitos da área: *signo*, *recurso semiótico*, *modo*, *affordance* e as *metafunções representacional*, *interativa* e *composicional*. Também buscamos na teoria de gênero, especificamente a perspectiva da Sociorretórica (BAZERMAN, 2005; MILLER, 2009), embasamento para discutir e delimitar o gênero estudado, traçando um panorama conceitual e histórico. A partir dessas teorias, foi possível elencar os principais recursos semióticos comumente utilizados nos quadrinhos: o quadro, a linha demarcatória, o balão, a cor, a sarjeta, as linhas cinéticas e os recursos presentes no modo expressão corporal/facial. A identificação prévia deles nos fez elaborar as seguintes hipóteses: i) a irregularidade da linha demarcatória dos quadros interfere nas perspectivas dos quadros; ii) o uso apenas de rabicho para indicar o balão suaviza a marcação do discurso direto desses personagens; iii) os personagens são construídos com poucos detalhes para que sejam representados de maneira universal, o que os aproximaria do leitor, mas tal processo também realizaria um apagamento de sua identidade; iv) o uso de poucos quadros por páginas exige um maior envolvimento do leitor, pois ele precisa imaginar o que não está dito; v) há um uso constante de ações fracionadas em diversos quadros e isso confere à história um ritmo mais lento. Para buscar respostas para nossos questionamentos, selecionamos seis capítulos da história e analisamos todos os seus quadros a partir das seguintes categorias da Gramática do Design Visual: todas as subcategorias da *metafunção representacional*; *distância social*, *perspectiva* e *modalidade*, da *metafunção interativa*; e *valor de informação*, da *metafunção composicional*, o que nos possibilitou observar padrões. Assim, pudemos verificar como os recursos semióticos constroem o estilo e expressividade, o pensamento dos personagens, a passagem do tempo e o simbólico na HQ, sendo possível refutar as hipóteses (i), (ii) e (iv) e ratificar as hipóteses (iii) e (v). A partir da análise das *metafunções*, constatamos que o quadro é o responsável por dar o ritmo lento à narrativa, através de transições *momento-a-momento*, junto à representação desses personagens como passivos, constituída a partir de processos de ação sem meta, de reação e circunstâncias de acompanhamento. O quadro também foi utilizado para focar personagens e pensamentos, trazendo a presença do texto verbal majoritariamente no campo do *ideal* e do *novo* quando o conteúdo se referia a desejos e pensamentos, o que

ajudou na construção do pensamento. Ademais, a expressividade dos personagens foi construída a partir da cor, recurso semiótico utilizado para iluminar, contrastar, salientar e, junto à linha demarcatória irregular, construir o sentimento dos personagens a partir da referência ao Surrealismo. Por fim, também percebemos o uso da cor para saturar imagens, destacando-as, assim como o quadro em planos fechados para dar enfoque, construindo elementos simbólicos.

**Palavras-chave:** Multimodalidade. Gêneros. Histórias em quadrinhos.

## ABSTRACT

The aim of this research was to investigate how semiotic resources are used to organize to contribute to meaning-making in the comic *Vidas secas*, by Arnaldo Branco and Eloar Guazzeli, focusing on the international process author-text-reader. To achieve this aim, we are guided by the sense of multimodality proposed by Kress and van Leeuwen (2006), for understanding the main concepts: *sign*, *semiotic recourse*, *mode*, *affordance* and *representational*, *interactive* and *compositional metafunctions*. We also look in genre theory, particularly the perspective of Socio-rhetoric, which is the base to discuss and to delimit the study genre, drawing a conceptual and historical overview. Given these theories, it was possible to list the main semiotic resources commonly used in comics: frame, demarcation line, balloon, color, gutter, kinetic lines and resources present in the body/facial expression mode. Their prior identification made us elaborate the following hypotheses: i) the demarcation line's irregularity interferes in the perspective of frames; ii) the use of a pigtail to indicate the balloon softens the marking of these characters' direct speech; iii) the characters are constructed with few details so that they can be universally represented, which would bring them closer to the reader, but such process erase their identity; iv) the use of few frames per page requires greater involvement of the reader, as he needs to imagine what is not said; v) there is a constant use of split actions in different frames and this gives the story a slower pace. To respond to these questions, we selected six chapters of history and analyzed all their frames from the following categories: all subcategories from *representational metafunction*; *social distance*, *perspective* and *modality*, from *interactive metafunction*; *information value*, from *compositional metafunction*, which allowed us to observe certain patterns. Thus, it was possible to verify how semiotic resources construct style and expressivity, character's thought, passage of time and symbolic in the comic, being possible to refute the hypotheses (i), (ii) e (iv) e ratifies the hypotheses (iii) e (v). Based on the analysis, we found that the frame was responsible to give slow rhythm to the narrative, across *moment-by-moment transitions*, combined with the representation of these characters as liabilities, composed of action processes without goal, reaction processes, circumstance of accompaniment and symbolic processes. The frame was also used to focus characters and thoughts, bringing the presence of verbal text mainly in the field of the *ideal* and the *new* when content referred to desires and thoughts, which helped in the construction of thought. Furthermore, the character's expressiveness was built from color, a semiotic resource used to illuminate, contrast, highlight and, attached to the irregular demarcation line, to build the feeling of the characters from the reference to Expressionism. Finally, we also noticed the use of color

to saturate images, highlighting them, as well as the frame in closed plans to give focus, building symbolic elements.

**Keywords:** Multimodality. Genre. Comics.

## RESUMÉN

El propósito de esta investigación fue indagar cómo se organizan los recursos semióticos utilizados para contribuir a la construcción del sentido en el cómic *Vidas secas*, de Arnaldo Branco e Eloar Guazzelli, centrándose en la interacción entre autor-texto-lector. Para lograr este objetivo, nos guiamos por la multimodalidad, propuesta por Kress y van Leeuwen (2006), para comprender los principales conceptos del área: *signo*, *recurso semiótico*, *modo*, *affordance* y las *metafunciones representacional*, *interativa* y *composicional*. También miramos la teoría de género, específicamente la perspectiva Socioretórica (BAZERMAN, 2005; MILLER, 2009), base para discutir y delimitar el género estudiado, trazando un panorama conceptual y histórico. A partir de estas teorías, fue posible enumerar los principales recursos semióticos comúnmente utilizados en el cómic: el recuadro, la línea de demarcación, el bocadillo, el color, el bordillo, las líneas cinéticas y los recursos presentes en el modo de expresión corporal/facial. La identificación previa de ellos nos llevó a elaborar las siguientes hipótesis: i) la irregularidad de la línea de demarcación de los recuadros interfiere en las perspectivas de los marcos; ii) el uso de solo un trazo para indicar el bocadillo suaviza la marca del habla directa de estos personajes; iii) los personajes están contruidos con pocos detalles para que sean universalmente representados, lo que los acercaría al lector, pero tal proceso también borraría su identidad; iv) el uso de unos pocos recuadros por página requiere una mayor implicación del lector, ya que necesita imaginar lo que no se dice; v) hay un uso constante de acciones divididas en varios recuadros y esto le da a la historia un ritmo más lento. Para buscar respuestas a nuestras preguntas, seleccionamos seis capítulos de la historia y analizamos todas sus imágenes de las siguientes categorías de la Grammar of Visual Design: todas las subcategorías de la *metafuncion representacional*; *distancia social*, *perspectiva* y *modalidad*, de la *metafuncion interativa*; y valor de la información, de la *metafuncion composicional*, lo que nos permitió observar patrones. Así, pudimos comprobar cómo los recursos semióticos construyen el estilo y la expresividad, el pensamiento de los personajes, el paso del tiempo y lo simbólico en cómic, posibilitando refutar las hipótesis (i), (ii) y (iv) y ratificar las hipótesis (iii) y (v). A partir del análisis de las metafunciones, encontramos que el recuadro se encarga de darle un paso lento a la narrativa, a través de transiciones *momento-a-momento*, junto con la representación de estos personajes como pasivos, constituida a partir de procesos de acción sin meta, procesos de reacción y circunstancias de acompañamiento. El recuadro también se utilizó para enfocarse en personajes y pensamientos, aportando la presencia del texto verbal principalmente en el campo de lo ideal y lo nuevo cuando el contenido se refería a deseos y pensamientos, lo que ayudó en

la construcción del pensamiento. Además, la expresividad de los personajes se construyó a partir del color, recurso semiótico que se utiliza para iluminar, contrastar, resaltar y, junto con la línea de demarcación irregular, construir el sentimiento de los personajes a partir de la referencia al Expresionismo. Finalmente, también notamos el uso del color para saturar las imágenes, resaltándolas, así como la imagen en planos cerrados para dar foco, construyendo elementos simbólicos.

**Palabras-clave:** Multimodalidad. Género. Cómics.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Página inicial do site da McDonald's nos anos 90.....	30
Figura 2 – Página inicial do site da McDonald's nos anos 2000.....	31
Figura 3 – Capítulo do livro didático Português Linguagens.....	32
Figura 4 – Capas de adaptações literárias para histórias em quadrinhos.....	39
Figura 5 – Funções e seus desdobramentos.....	41
Figura 6 – Exemplo de <i>Estrutura transacional</i> em <i>Vidas secas</i> .....	42
Figura 7 – Exemplo de <i>Estrutura não transacional</i> em <i>Vidas secas</i> .....	43
Figura 8 – Exemplo de <i>Evento</i> em <i>Black hole</i> .....	43
Figura 9 – Exemplo de <i>Estrutura bidirecional</i> em <i>Vidas secas</i> .....	43
Figura 10 – Exemplo de <i>Estrutura transacional</i> em <i>Vidas secas</i> .....	43
Figura 11 – Exemplo de <i>Estrutura não transacional</i> em <i>Black hole</i> .....	44
Figura 12 – Exemplo de Processo verbal em <i>Vidas secas</i> .....	44
Figura 13 – Exemplo de Processo mental em <i>Black hole</i> .....	45
Figura 14 – Exemplo de Processo de conversão em <i>Vidas secas</i> .....	45
Figura 15 – Exemplo de Simbolismo geométrico em <i>Black hole</i> .....	46
Figura 16 – Exemplo de Circunstância de configuração ( <i>setting</i> ) em <i>Vidas secas</i> .....	47
Figura 17 – Exemplo de Circunstância de meio ( <i>means</i> ) em <i>Persépolis</i> .....	47
Figura 18 – Exemplo de Circunstância de acompanhamento ( <i>accompagnement</i> ) em <i>Vidas secas</i> .....	48
Figura 19 – Exemplo de representação conceitual classificacional em <i>Persépolis</i> .....	48
Figura 20 – Exemplo de Representação desestruturada em <i>Black hole</i> .....	49
Figura 21 – Exemplo de Representação conceitual simbólica atributiva em <i>Persépolis</i> .....	50
Figura 22 – Exemplo de Representação conceitual simbólica sugestiva em <i>Vidas secas</i> .....	50
Figura 23 – Exemplo de Demanda em <i>Vidas secas</i> .....	52
Figura 24 – Exemplo de Oferta em <i>Vidas secas</i> .....	52
Figura 25 – Exemplo de planos fechado, médio e aberto em <i>Vidas secas</i> .....	53
Figura 26 – Imagem que exemplifica alguns aspectos da <i>modalidade</i> .....	54
Figura 27 – Capa da HQ <i>Persépolis</i> .....	56
Figura 28 – Tirinha Monsieur Vieux Bois, de Rodolphe Töpffer.....	61
Figura 29 – <i>Max and Moritz</i> (1865), de Wilhelm Busch.....	61
Figura 30 – <i>The yellow kid</i> (1896).....	62
Figura 31 – <i>Maus</i> , de Art Spiegelman.....	66

Figura 32 – <i>O cavaleiro das trevas</i> , de Frank Miller, Klaus Janson e Lynn Varley .....	67
Figura 33 – <i>Watchmen</i> , de Alan Moore, Dave Gibbons e John Higgins.....	67
Figura 34 – As aventuras de Nhô Quim ou impressões de uma viagem à corte .....	70
Figura 35 – Primeiro exemplar de Mônica e a sua turma, de Maurício de Sousa.....	72
Figura 36 – O pasquim .....	73
Figura 37 – Caricatura de Graciliano Ramos .....	87
Figura 38 – Charge publicada na <i>Folha de São Paulo</i> .....	88
Figura 39 – Cartum publicada na <i>Folha de São Paulo</i> .....	89
Figura 40 – Página retirada de <i>The absolute Sandman</i> , de Neil Gaiman .....	90
Figura 41 – Tirinha de Calvin e Haroldo.....	92
Figura 42 – Cena de <i>Black Hole</i> , de Charles Burns .....	95
Figura 43 – Cena de <i>Grande sertão: veredas</i> , de Guazzelli e Rosa .....	95
Figura 44 – Cena de <i>Day tripper</i> , de Fábio Moon e Gabriel Bá .....	97
Figura 45 – Cena de <i>Tina: Respeito</i> , de Fefê Torquato.....	97
Figura 46 – Cena de <i>Akira</i> , de Katsushiro Otomo .....	99
Figura 47 – Exemplo de como os quadros fragmentam espaço e tempo nas HQs.....	100
Figura 48 – Graus de abstração nas HQs.....	101
Figura 49 - Diferentes possibilidades de enquadramento nas HQs.....	103
Figura 50 – Cenas de “Fabiano”.....	107
Figura 51 – Cena de “Fabiano” .....	108
Figura 52 – Cena de “Fabiano” .....	108
Figura 53 – Cena de <i>Vidas secas</i> .....	109
Figura 54 – Fabiano.....	110
Figura 55 – Sinhá Vitória .....	110
Figura 56 – Menino mais novo.....	110
Figura 57 – Menino mais velho.....	110
Figura 58 – Baleia.....	110
Figura 59 – Cena de <i>Vidas secas</i> .....	112
Figura 60 – Cena de <i>Vidas secas</i> .....	115
Figura 61– Cena de <i>Vidas secas</i> .....	116
Figura 62 – Cena de <i>Vidas secas</i> .....	117
Figura 63 – Capas de <i>Kaputt e Porto Alegre e Deônios</i> .....	122
Figura 64 – <i>O filho do homem</i> , de René Magritte .....	123
Figura 65 – Cena de “Baleia”, em <i>Vidas secas</i> .....	124

Figura 66 – <i>O grito</i> , de Edvard Munch .....	125
Figura 67 – Cena de <i>Kaputt</i> .....	126
Figura 68 – Cena de <i>Porto Alegre</i> .....	126
Figura 69 – Cena de <i>Demônios</i> .....	126
Figura 70 – Cenas de <i>O gabinete de Dr. Caligari</i> e <i>Nosferatu</i> . .....	127
Figura 71 – Cena de “Cadeia” .....	128
Figura 72 – Cena de “Baleia” .....	130
Figura 73 – Cena de “Cadeia” .....	130
Figura 74 – Cena de “Mudança” .....	133
Figura 75 – Cena de “Mudança” .....	134
Figura 76 – Cena de “Mudança” .....	134
Figura 77 – Cena de “Mudança” .....	136
Figura 78 – Cena de “Mudança” .....	136
Figura 79 – Cena de “Cadeia” .....	137
Figura 80 – Cena de “Baleia” .....	139
Figura 81 – Cena de “Baleia” .....	139
Figura 82 – Cena de “Inverno”.....	141
Figura 83 – Cena de “Inverno”.....	141
Figura 84 – Cena de “O mundo coberto de plumas” .....	143
Figura 85 – Cena de “O mundo coberto de plumas” .....	144
Figura 86 – Cena de “Cadeia” .....	145
Figura 87 – Cena de “O mundo coberto de plumas” .....	146
Figura 88 – Cena de “O mundo coberto de plumas” .....	147
Figura 89 – Cena de “Fuga” .....	147
Figura 90 – Cena de “Fuga” .....	148
Figura 91 – Cena de “Fuga” .....	148
Figura 92 – Cena de “Fuga” .....	150
Figura 93 – Cena de “Fuga” .....	151
Figura 94 – Cena de <i>Vidas secas</i> .....	154
Figura 95 – Cena de capítulo “Baleia” .....	155
Figura 96 – Cena de “O mundo coberto de plumas” .....	156
Figura 97 – Cena de “O mundo coberto de plumas” .....	156
Figura 98 – Cena de <i>Vidas secas</i> .....	158
Figura 99 – Cena de <i>Vidas secas</i> .....	158

Figura 100 – Cena de “Baleia” .....	159
Figura 101 – Cena de “O mundo coberto de plumas” .....	159
Figura 102 – Cena de “O mundo coberto de plumas” .....	160
Figura 103 – Cena de “Fuga” .....	161
Figura 104 – Cena de “Mudança” .....	162
Figura 105 – Cena de “Mudança” .....	162
Figura 106 – Cena de “Mudança” .....	163
Figura 107 – Cena de “Mudança” .....	163
Figura 108 – Cena de “Inverno” .....	164
Figura 109 – Cena de “Inverno” .....	164

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Categorias da <i>modalidade</i> .....	54
Quadro 2 – História dos quadrinhos: de 1920 a 1950 .....	63
Quadro 3 – Considerações sobre as histórias em quadrinhos.....	86
Quadro 4 – Outros tipos de planos .....	102
Quadro 5 – Considerações gerais sobre a <i>modalidade</i> dos personagens.....	111

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>21</b>
<b>2</b>	<b>MULTIMODALIDADE: TEORIA E MÉTODO.....</b>	<b>28</b>
<b>2.1</b>	<b>O que é multimodalidade? .....</b>	<b>28</b>
<b>2.2</b>	<b>Conceitos norteadores da multimodalidade: modo, recurso semiótico, <i>affordance</i> e <i>metafunção</i> .....</b>	<b>29</b>
<b>2.3</b>	<b>Tudo começa com o signo.....</b>	<b>36</b>
<b>2.4</b>	<b>A Gramática do Design Visual (GDV).....</b>	<b>40</b>
2.4.1	<i>Metafunção representacional</i> .....	42
2.4.1.1	Processo de ação .....	42
2.4.1.2	Processo de reação .....	43
2.4.1.3	Processo mental e verbal .....	44
2.4.1.4	Processo de conversão .....	45
2.4.1.5	Simbolismo geométrico .....	46
2.4.1.6	Circunstâncias.....	46
2.4.1.7	Representações conceituais classificacionais .....	48
2.4.1.8	Representações analíticas .....	49
2.4.1.9	Representações conceituais simbólicas .....	50
2.4.2	<i>Metafunção interativa</i> .....	51
2.4.3	<i>Metafunção composicional</i> .....	55
<b>2.5</b>	<b>Resumo da seção .....</b>	<b>57</b>
<b>3</b>	<b>AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: PANORAMA HISTÓRICO .....</b>	<b>58</b>
<b>3.1</b>	<b>Breve panorama histórico das HQs na Europa e na América do Norte.....</b>	<b>58</b>
3.1.1	<i>Linha do tempo dos quadrinhos – séc. XIX: origem europeia e origem norte-americana</i> .....	60
3.1.2	<i>Linha do tempo dos quadrinhos – do surgimento dos comics ao episódio de repressão aos quadrinhos: primeiras décadas do séc. XX.....</i>	63
3.1.3	<i>Linha do tempo dos quadrinhos: dos anos 60 até os dias de hoje</i> .....	65
3.1.4	<i>Linha do tempo dos quadrinhos: o que aprendemos com a história.....</i>	68
<b>3.2</b>	<b>Breve panorama das histórias em quadrinhos no Brasil .....</b>	<b>69</b>
3.2.1	<i>Linha do tempo dos quadrinhos brasileiros: séc. XIX – origem brasileira</i> .....	69
3.2.2	<i>Linha do tempo dos quadrinhos brasileiros: décadas de 1910 a 1950.....</i>	71
3.2.3	<i>Linha do tempo dos quadrinhos: de 1950 aos anos 2000</i> .....	71

3.2.4	<i>Linha do tempo dos quadrinhos brasileiros: dos anos 2000 até os dias de hoje</i> .74
3.2.5	<i>Linha do tempo dos quadrinhos brasileiros: o que aprendemos com a história</i> ..75
<b>3.3</b>	<b>Resumo da seção</b> .....76
<b>4</b>	<b>HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: GÊNERO OU HIPERGÊNERO?</b> .....77
<b>4.1</b>	<b>Gêneros textuais: panorama conceitual</b> .....77
4.1.1	<i>A história em quadrinhos como um gênero pertencente a um sistema de gêneros</i> ..... 81
<b>4.2</b>	<b>Características do gênero histórias em quadrinhos: forma e função</b> .....84
4.2.1	<i>Aspectos formais das histórias em quadrinhos</i> ..... 93
4.2.1.1	O quadro .....93
4.2.1.2	O balão.....96
4.2.1.3	Os personagens .....98
4.2.1.4	O tempo e o espaço.....99
4.2.1.5	Outros modos e recursos semióticos..... 103
<b>4.3</b>	<b>A HQ de Vidas secas: contextualizando a obra</b> .....105
4.3.1	<i>Características formais em Vidas secas</i> ..... 106
4.3.1.1	Os quadros ..... 107
4.3.1.2	Os balões..... 107
4.3.1.3	Os personagens ..... 109
4.3.1.4	Tempo e espaço ..... 112
<b>4.4</b>	<b>Resumo da seção</b> .....112
<b>5</b>	<b>CAMINHOS E DESFECHOS: A ANÁLISE DA HQ VIDAS SECAS</b> ..... 114
<b>5.1</b>	<b>Percursos metodológicos</b> ..... 114
<b>5.2</b>	<b>O estilo</b> .....120
<b>5.3</b>	<b>A passagem do tempo</b> .....132
<b>5.4</b>	<b>O pensamento dos personagens</b> .....140
<b>5.5</b>	<b>A construção do simbólico</b> .....153
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> ..... 167
	<b>REFERÊNCIAS</b> ..... 174

## 1 INTRODUÇÃO

Com o desenvolvimento das áreas de Design e Computação, a sociedade tornou-se intensamente visual. Isso não quer dizer que essa relação entre o verbal e o não verbal já não acontecesse anteriormente, porém, com os avanços tecnológicos, essa junção de elementos visuais, sonoros, verbais foi intensificada, tornando-se parte do dia a dia das pessoas. Constantemente nos comunicamos através de imagens, sons, cores e outros modos, além da escrita e da fala; nos textos jornalísticos, temos fotografias, infográficos e até *podcasts*; nos canais do YouTube, vídeos, anúncios publicitários, pesquisas de opinião; nas redes sociais, memes, figurinhas, *emoticons*, mensagens, fotos. Diariamente utilizamos não apenas um modo nas práticas comunicativas, mas vários.

Jewitt (2009, p.20)<sup>1</sup> explica que: “A multimodalidade parte da posição de que todos os modos, como a escrita e a fala, consistem em conjuntos de recursos semióticos [...]”<sup>2</sup>. Esses recursos são os materiais disponibilizados nesses modos que são utilizados pelas pessoas em uma determinada cultura. Para exemplificar, podemos pensar na gestualidade como um modo que carrega diversos recursos semióticos com potenciais de sentido, por exemplo, o sinal de legal (polegar apontado para cima com os outros quatro dedos fechados) se caracteriza como um recurso semiótico que, no Brasil, geralmente indica uma confirmação positiva (“Estou bem!”, “Está tudo certo!”, “Legal!”), entretanto, nos EUA, é também um gesto conhecido por significar um pedido de carona na estrada (que, inclusive, foi importado para o Brasil posteriormente); a própria mão se configura enquanto um recurso semiótico, assim como uma caneta ou um pincel também assumem essa função. A multimodalidade, então, defende a necessidade de se olhar para esse todo semiótico ao se estudar a linguagem e, para isso, se preocupa em analisar como esses recursos semióticos são utilizados para produzir sentidos.

Kress e Van Leeuwen (2006) são dois expoentes da multimodalidade, que ao se voltarem para o estudo das imagens, ampliam as possibilidades de se estudar a língua pensando em todos os modos, trazendo uma visão integrativa do verbal e do visual. Os autores partem de uma abordagem funcionalista dos estudos da linguagem verbal, mais especificamente da Linguística Sistêmico-Funcional (LSF), teoria desenvolvida pelo britânico Halliday (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004; HALLIDAY, 2004; HALLIDAY, 1978), a qual concebe a língua como um construto social, que ganha significado(s) no uso. De acordo com

---

<sup>1</sup> Todas as traduções de citações de Jewitt (2009) são de nossa autoria.

<sup>2</sup> Trecho original: “Multimodality starts from the position that all modes, like speech and writing, consist of sets of semiotic resources (semiotic resources refer to resources that people draw and configure in specific moments and places to represent events and relations)” (JEWITT, 2009, p.2).

Gouveia (2009, p.14), a LSF é “uma construção teórico-descritiva coerente que fornece descrições plausíveis sobre o como e o porquê da língua variar em função de e em relação com grupos de falantes e contextos de uso”. Portanto, a partir desse entendimento geral do que se constitui a LSF torna-se mais claro o porquê de Kress e Van Leeuwen (2006) buscarem desenvolver a Gramática do Design Visual (GDV), defendendo que as imagens também são capazes de construir significados e passíveis de serem analisadas e descritas.

Halliday (apud CUNHA; SOUZA, 2011) enxerga a língua enquanto escolha, ou seja, em determinados contextos, os falantes/produtores possuem uma gama de possibilidades e realizam escolhas, dentro das limitações desse contexto. Kress e Van Leeuwen (2006) evidenciam, dessa maneira, que, assim como a escrita possui regularidades, outros modos, como as imagens, imagens em movimento, gestos, sons etc. também possuem, salientando que, embora haja uma forma de *categorizar* as imagens, isso não é algo universal, sendo assim, nos diversos modos, os recursos semióticos possuem sentidos potenciais dentro de um contexto específico, por isso não podem ser universais. Além disso, Kress e van Leeuwen (2006) destacam que a GDV não é exatamente igual a gramática da escrita, pois diferentes modos se apresentam de diferentes maneiras, de formas independentes e submetidos às limitações do meio ao qual pertencem, não sendo possível usar um texto imagético para substituir um texto verbal, e vice-versa, já que há vários fatores envolvidos na concepção de um texto, incluindo o autor e o leitor.

Dessa maneira, os autores desenvolvem um método de análise a partir das metafunções hallidayanas, sendo elas: a *metafunção ideacional* (interpretação e representação da experiência no mundo), a *metafunção interpessoal* (interação entre falantes e ouvintes) e a *metafunção textual* (organização das metafunções ideacional e interpessoal em um texto coeso e coerente) (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006). Das três metafunções hallidayanas, surgem: a *metafunção representacional* (representações dos objetos e suas relações com o mundo), a *metafunção interativa*, (relação produtor-texto-leitor) e, por último, a *metafunção composicional* (observa os aspectos composicionais do texto). Essas três funções são um método proposto pelos autores que auxilia na análise de como os recursos semióticos se combinam e são organizados, em um determinado contexto, para a construção dos sentidos de um texto. De maneira geral, podemos afirmar que a *metafunção representacional* possui um foco no produtor e observa como esse produtor posiciona os participantes (atores ou objetos) em relação uns com os outros e como eles são representados. Já a *metafunção interativa* trata da relação entre produtor-texto-leitor, buscando compreender se esse produtor quer aproximar esse leitor ou distanciá-lo. Por fim, a *metafunção composicional* aborda a organização de elementos que compõem uma imagem,

portanto, ela acaba retomando as outras duas metafunções, já que algum aspecto analisado pode estar também representando ou atuando sobre o leitor.

Dessa forma, a Linguística se apropria dessa teoria para estudar o texto, entendendo-o como multimodal. Para van Leeuwen (2005), o texto é um ponto de partida e pode ser estudado a partir de diferentes abordagens. A partir: i) do discurso; ii) do gênero; iii) do estilo; e iv) da modalidade. Dessa maneira, uma pesquisa que se atém ao discurso tem como foco as representações; no caso do gênero, a interação; já o estilo diz respeito a como um gênero vai performar; e, por fim, a partir da modalidade é possível observar como a realidade é construída. Evidentemente, não há como fazer uma divisão tão rígida, já que é possível analisar como um gênero vai performar, mas também compreender aspectos interacionais, por exemplo. Entretanto, essas abordagens são relevantes para situar o olhar do pesquisador.

Neste trabalho, pretendemos nos debruçar sobre a interação e o papel que os recursos semióticos possuem nesse processo. Portanto, o gênero é primordial, já que ele é o responsável por organizar os textos. Assim, compreender a função do gênero e sua forma nos auxilia a compreender também a função dos recursos semióticos presentes nesse gênero, pois, segundo Dionisio, Vasconcelos e Souza (2014, p.14), “Se estamos nos reportando às imagens em livros de literatura, temos que avaliar, por exemplo, a relação da imagem com o gênero [...], qual a função das imagens na construção do livro?”.

Por isso, partimos da perspectiva da Sociorretórica, entendendo o gênero como *ação social* (BAZERMAN, 2005; MILLER, 2009). Sendo os textos influenciados e capazes de influenciar as ações sociais, os gêneros emergem à medida que os padrões desses textos – verbais e não verbais – vão sendo reconhecidos e partilhados por grupos. É na interação que os gêneros surgem, organizando esses textos, já que esses padrões funcionam como facilitadores da comunicação.

No entanto, é preciso considerar que os gêneros são dinâmicos, apesar de também possuírem uma “estrutura”, e é a *relativa estabilidade* da qual Bakhtin (2016) trata ao falar dos gêneros, que vai permitir que eles não sejam estanques; sendo assim, a partir de velhos gêneros, novos gêneros surgem. No entanto, não são as características formais que definem um gênero, mas sim seu propósito, sua função. Dessa forma, para compreender esse aspecto, faz-se necessário um resgate histórico para entender os processos de transformação de um gênero, além de observar os padrões dos textos e se há grupos que reconhecem um gênero como tal.

Portanto, entendemos as histórias em quadrinhos, que é um gênero bastante complexo e dinâmico, como um objeto de estudo pertinente para esta dissertação. Desse modo, para além do valor pedagógico das histórias em quadrinhos, amplamente discutido por autores como

Ramos e Vergueiro (2009), Paiva (2016) e tantos outros, gostaríamos de destacar a HQ como um objeto de análise com potencial de descrição de recursos semióticos que auxiliem no processo interacional que a leitura envolve. Além disso, Jewitt (2009) aponta que mapear os recursos semióticos contribui para a descoberta de novos recursos semióticos, o que pode auxiliar também o processo de produção dos quadrinhos.

As histórias em quadrinhos surgiram em meados do século XIX<sup>3</sup>, na Europa, com o suíço Rodolphe Töpffer, e foram se modificando ao longo do tempo: tirinhas com sequências curtas, tirinhas de séries continuadas, quadrinhos de aventura, de horror, de super-heróis, autobiográficos, adaptações literárias, charges, cartuns, publicações em jornais, em revistas, em *sites*. Esse diálogo com diversas áreas, as diversas formas de narrar uma história e as diferentes funções das HQs as tornam de difícil classificação. Portanto, a teoria de gênero se tornou pertinente para refletir sobre a complexidade da linguagem dos quadrinhos, nos auxiliando a discutir se as HQs são um gênero ou um hipergênero.

Para isso, também acrescentamos, à teoria de gêneros de Miller (2009) e Bazerman (2005), a perspectiva de Ramos (2007), que traz os quadrinhos como hipergênero, a partir do que é proposto pelo teórico francês Dominique Maingueneau. Compreendemos, a partir desses teóricos, que o gênero história em quadrinhos está em relação com outros gêneros, a charge, o cartum e a tirinha, possuindo sequências regulares afins que são influenciadas pelo contexto de produção, circulação e recepção desses gêneros, o que os torna parte de um *sistema de gêneros* (BAZERMAN, 2005). Porém, os gêneros pertencentes a esse “universo” dos quadrinhos possuem propósitos comunicativos e características formais particulares, por esse motivo, as charges, as tirinhas, a história em quadrinhos e o cartum são gêneros distintos que dialogam entre si, mas cada um com suas peculiaridades. Desses gêneros, optamos por trabalhar com o gênero história em quadrinhos.

Sendo assim, delimitar as principais características das histórias em quadrinhos nos possibilitou identificar alguns recursos semióticos constituintes desse *sistema*: o balão, o rabicho, o quadro, a linha demarcatória, a cor e as linhas cinéticas. Após identificá-los e refletir sobre os seus possíveis usos, realizamos uma leitura da HQ e elencamos as seguintes hipóteses: i) a irregularidade da linha demarcatória dos quadros interfere nas perspectivas dos quadros; ii) o uso apenas de rabicho para indicar o balão suaviza a marcação do discurso direto desses personagens; iii) os personagens são construídos com poucos detalhes para torná-los universais

---

<sup>3</sup> Aqui é importante ressaltar que outra origem é atribuída às histórias em quadrinhos: no final do séc. XIX, com a tirinha *The yellow kid*, por esta ser a responsável pela popularização do gênero. No entanto, optamos por assumir a origem europeia por uma questão cronológica. Na seção 3 iremos aprofundar mais sobre os aspectos histórias em torno das HQs.

para o leitor, aproximando-o, mas também para realizar um apagamento da identidade desses personagens; iv) o uso de poucos quadros por páginas exige um maior envolvimento do leitor, pois ele precisa imaginar o que não está dito; v) há um uso constante de ações fracionadas em diversos quadros e isso confere à história um ritmo mais lento.

Assim, para a análise, escolhemos como *corpus* a adaptação de *Vidas secas*, de Graciliano Ramos, para quadrinhos, ilustrada por Eloar Guazzelli e roteirizada por Arnaldo Branco. A escolha de trabalhar com essa HQ se justifica, primeiramente, pela inegável relevância de Graciliano Ramos para a literatura brasileira, mas também por esse quadrinho não utilizar o texto integral, como ocorre em outras adaptações, o que nos permite observar o desafio desses autores em construir novos sentidos para uma história tão conhecida.

Além disso, como os quadrinhos são dinâmicos e complexos, isso poderá trazer contribuições tanto para aprofundar as reflexões sobre multimodalidade quanto para expandir as discussões sobre a verbo-visualidade nas práticas de leitura, no que diz respeito à construção dos sentidos do texto e no processo de interação, já que analisar *Vidas secas* a partir das *funções representacional, interativa e composicional*, junto ao aprofundamento do que é o gênero história em quadrinhos, nos permite não somente investigar e descrever os recursos semióticos, mas também entender o processo de interação autor-texto-leitor.

Portanto, a partir de todas as questões discutidas, nossos objetivos de pesquisa são:

## **GERAL**

Investigar, à luz da GDV, como os recursos semióticos utilizados são organizados de modo a contribuir com a construção dos sentidos da História em Quadrinhos *Vidas Secas*, roteirizada por Arnaldo Branco e ilustrada por Eloar Guazzelli, com foco no processo interacional entre autor-texto-leitor.

## **ESPECÍFICOS**

- (i) Elencar as principais características do gênero quadrinhos, em termos de forma e função, para compreender como o gênero atua no processo de interação e quais elementos da teoria dos quadrinhos podem ser relacionados com a GDV.
- (ii) Identificar quais os recursos semióticos presentes no quadrinho *Vidas secas*.
- (iii) Descrever e analisar, a partir das metafunções representacional, interacional e composicional da Gramática do Design Visual (GDV), como esses recursos semióticos são engendrados para a construção dos sentidos e como eles atuam no processo interacional autor-texto-leitor.

Para alcançar esses objetivos, optamos por seguir as seguintes etapas metodológicas: i) revisão da literatura sobre multimodalidade; ii) revisão da literatura sobre gêneros e sobre

quadrinhos; iii) identificação dos principais recursos semióticos presentes nas HQs; e iv) análise.

Depois da etapa i), realizamos uma análise piloto para testar se as metafunções da GDV poderiam ser aplicadas às histórias em quadrinhos. Depois de constatar que as metafunções são aplicáveis, seguimos para a etapa ii). Das etapas i) e ii), já foi possível identificar os principais recursos semióticos presentes nas HQs iii) e construir hipóteses sobre a construção narrativa de *Vidas secas*. Para realizar a verificação dessas hipóteses na etapa iv), escolhemos trabalhar as seguintes categorias: *representações narrativas* ou *conceituais*, da *metafunção representacional*; a *distância social*, a *perspectiva* e a *modalidade*, da *metafunção interativa*; e o *valor de informação*, da *metafunção composicional*. Junto a essas categorias, a partir da revisão teórica do item ii), conseguimos também ampliar a categoria de perspectiva, além de relacionar a noção de *conclusibilidade* (McCloud, 1995) com as *metafunções representacional* e *interativa*.

Diante disso, a GDV, além de se apresentar como um método eficiente, torna-se também um dos aportes teóricos deste trabalho, junto a outros autores que se debruçam sobre a multimodalidade, como Jewitt (2009), Jewitt, Bezemer e O'Halloran (2016), Kress (2010), van Leeuwen (2005), entre outros. Portanto, na Seção 2, **MULTIMODALIDADE: TEORIA E MÉTODO**, aprofundamos a discussão em torno do que é multimodalidade, além de explicitar as *metafunções representacional*, *ideacional* e *composicional*, já que esta é a base teórica e metodológica deste trabalho.

No entanto, apresentar o gênero histórias em quadrinhos também se faz essencial, por isso nos baseamos tanto em autores quadrinistas, como McCloud (1995), como em autores de Letras que também trabalham com as histórias em quadrinhos, como Ramos (2007; 2009) e García (2012), para traçar um percurso histórico das HQs na Seção 3, **AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: PANORAMA HISTÓRICO**.

Já na Seção 4, **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: GÊNERO OU HIPERGÊNERO?**, buscamos discutir se os quadrinhos são um gênero ou um hipergênero, com base, principalmente, em Miller (2009), Bazerman (2005) e Ramos (2007; 2009). Além disso, explicitamos as principais características das HQs, buscando identificar quais os principais recursos semióticos presentes nos quadrinhos. Logo após, levantamos algumas hipóteses sobre a HQ *Vidas secas*, de Arnaldo Branco e Eloar Guazzelli, e buscamos compreender o propósito desses quadrinistas e para qual público-alvo a HQ se destina.

Na Seção 5, **CAMINHOS E DESFECHOS: A ANÁLISE DA HQ VIDAS SECAS**, discorreremos sobre as etapas metodológicas realizadas neste trabalho, apresentando também a

análise piloto que nos encaminhou para o uso da GDV como método de análise. Para logo após, conduzirmos a análise a partir das seguintes subcategorias: todas da *metafunção representacional; perspectiva, distância social e modalidade*, da *metafunção interativa*; e *valor de informação*, da *metafunção composicional*, verificando também as hipóteses que surgiram após a identificação de recursos semióticos presentes em *Vidas secas*.

Por último, na Seção 6, **CONSIDERAÇÕES FINAIS**, revisitamos o percurso teórico, metodológico e analítico que fizemos, apontando as constatações que surgiram a partir das análises e tecendo reflexões que podem vir a se tornar pesquisas futuras.

## 2 MULTIMODALIDADE: TEORIA E MÉTODO

Nesta seção, explicitamos as questões teóricas que culminaram no desenvolvimento da *Gramática do Design Visual* (GDV), sendo esta obra uma importante referência para o desenvolvimento deste trabalho. Para isso, primeiramente, tecemos brevemente algumas considerações a multimodalidade, com ênfase na abordagem multimodal advinda da Semiótica Social, perspectiva com a qual escolhemos trabalhar. Após isso, partimos do conceito de *signo*, evidenciando a perspectiva hallidayana, já que o autor britânico foi a principal influência para Kress e van Leeuwen (2006). Em seguida, discutimos alguns aspectos primordiais na teoria multimodal, tais como: *signo*, *modo*, *recurso semiótico* e *affordance*. E, por fim, apresentamos as *metafunções representacional*, *interativa* e *composicional*, principais categorias da GDV.

### 2.1 O que é multimodalidade?

Antes de adentrarmos na perspectiva multimodal aqui trabalhada, que advém da Semiótica Social, é pertinente começarmos com a seguinte discussão: o que é a multimodalidade? É uma teoria? É um método? Quais as principais abordagens? De acordo com Jewitt, Bezemer e O'Halloran (2016), o termo *multimodalidade* começa a ganhar força nos trabalhos acadêmicos a partir do final da década de 1990, após o surgimento simultâneo nos trabalhos de Charles Goodwin, *Journaul of pragmatics*, em 1998, que parte do campo da Etnometodologia e Análise da conversação, e de Gunther Kress e Theo van Leeuwen, *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*, em 2001, que partem da Semiótica Social.

Segundo Jewitt, Bezemer e O'Halloran (2016), a multimodalidade não é apenas o reconhecimento de que a linguagem é semiótica, mobilizando diferentes modos para construir os sentidos, ela é também o reconhecimento da *necessidade* de se *estudar* a linguagem pensando em todos esses modos, pois, ao entendê-la como multimodal, estudar apenas um aspecto não seria pensar a linguagem em seu todo significativo. Isso fica mais explícito a partir das três premissas da multimodalidade:

1. Significados são realizados por diferentes recursos semióticos, cada um deles oferecendo potencialidades e limitações distintas.
2. *Meaning making* envolve a produção de um todo multimodal.

3. Se queremos estudar o significado, nós precisamos nos atentar para todos os recursos semióticos sendo usados para compor um todo<sup>4</sup> (JEWITT; BEZEMER; O'HALLORAN, 2016, p.3)<sup>5</sup>.

Sobre essas premissas são feitas algumas considerações. A primeira é que nem todos os campos teóricos usam o termo *meaning making*<sup>6</sup>, alguns preferem utilizar discurso multimodal ou interação multimodal. E, em segundo lugar, que a multimodalidade não foi o primeiro campo de estudo a se interessar pela produção de sentidos do não verbal, pois, anteriormente, temos o próprio estudo da semiótica<sup>7</sup>, estudos sobre a fala, que já incorporavam os gestos e entonação da voz, entre outros. Por isso, é importante definir a abordagem teórica com a qual se trabalha quando se trata de multimodalidade.

Mas a multimodalidade é método ou teoria? A resposta é: ambos. Depende de como pesquisador vai situar a sua pesquisa, pois a multimodalidade pode aparecer como um aporte teórico cujo método será delineado de outra forma, de acordo com as necessidades da pesquisa; sendo também possível serem utilizados alguns conceitos próprios da multimodalidade, de maneira seletiva, aliados a outras teorias. O ponto é que a multimodalidade é um campo teórico que vem crescendo ao longo das décadas e se mostrando propício para reflexão de questões sobre a educação, a relação dos diferentes modos presentes em um texto, as representações presentes na mídia, na publicidade e tantos outros aspectos.

Neste trabalho, nosso aporte teórico parte dos principais conceitos multimodais para entender o processo interacional da leitura de quadrinhos. Para tanto, utilizamos a GDV, que é um método proposto por Kress e van Leeuwen (2006) para aplicar os conceitos aqui estudados. Desse modo, na subseção a seguir, partiremos do signo, pois entendemos que ele é primordial para entender a abordagem da Semiótica Social.

## **2.2 Conceitos norteadores da multimodalidade: modo, recurso semiótico, *affordance* e *metafunção***

Como dito anteriormente, o signo é a unidade comum a todos os modos. Portanto, entender seu funcionamento se constitui enquanto o primeiro passo teórico para compreensão

---

<sup>4</sup> Trecho original: “1. Meaning is made with different semiotic resources, each offering distinct potentialities and limitations. 2. Meaning making involves the production of multimodal wholes. 3. If we want to study meaning, we need to attend to all semiotic resources being used to make a complete whole” (JEWITT; BEZEMER; O'HALLORAN, 2016, p.3).

<sup>5</sup> Todas as traduções de citações de Jewitt, Bezemer e O'Halloran (2016) são de nossa autoria.

<sup>6</sup> Entendemos, nesse contexto, *meaning making* como a produção de sentido.

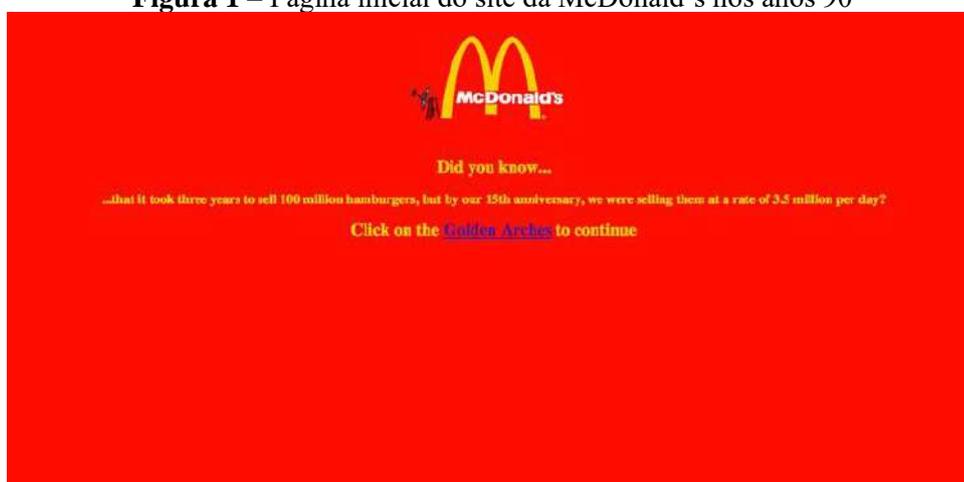
<sup>7</sup> O estudo da semiótica, que teve como um dos pioneiros Charles Sanders Peirce, também parte da noção de signo e se volta para a produção de sentido da língua(gem), também se voltando para os aspectos não verbais (SANTAELLA, 1985).

da GDV e para a descrição e interpretação dos dados. Agora que esse tópico foi explicitado, aprofundaremos, nesta subseção, os principais conceitos da multimodalidade.

Kress (2010) aponta que um marco histórico na humanidade é a globalização, não só pelo avanço das tecnologias que esse fenômeno proporcionou, mas também por possibilitar um maior acesso das pessoas a essas tecnologias; a globalização teve consequências culturais, sociais e econômicas. Além disso, ela possui um efeito de padronização que interfere nas produções, como exemplifica van Leeuwen (2005) em seu trabalho sobre a revista *Cosmpolitan*, ao evidenciar uma identidade visual partilhada por diferentes países. O autor afirma que, embora os textos escritos sejam diferentes, o *layout* segue uma estética bastante parecida, mesmo esses países vindos de culturas completamente diferentes.

O ponto é que a multimodalidade é uma abordagem que parte de olhar para os diferentes modos presentes na comunicação de maneira integrativa. O trabalho de van Leeuwen (2005) se configura como um bom exemplo, pois se o autor apenas tivesse analisado o texto escrito, as considerações dele seriam completamente diferentes e ele não seria capaz de perceber o impacto desse padrão global. Kress (2010) ressalta, então, que um dos propósitos da teoria multimodal é unir diferentes teorias para estudar os diferentes modos presentes em um texto. Ainda segundo o autor, se comunicar por apenas um modo seria algo muito complexo, por isso que é comum utilizarmos mais de um. Isso não significa dizer que a multimodalidade surge apenas com os avanços tecnológicos, eles apenas intensificaram e possibilitaram que mais modos estivessem presentes em um único texto. Vamos observar as imagens a seguir para melhor ilustrar esse ponto:

**Figura 1** – Página inicial do site da McDonald's nos anos 90



Fonte: Site *webbypropaganda* (2020).

Figura 2 – Página inicial do site da McDonald's nos anos 2000



Fonte: Site *webbypropaganda* (2020).

Na figura 1, podemos observar a página inicial do site da McDonald's no ano de 1996. O formato ainda era bem simples, sem nenhuma imagem além do logotipo da marca, poucas cores e poucas informações. Algo que chama a atenção é o direcionamento do leitor a partir da afirmação “*Click on the Golden Arches to continue*”, o que mostra um contexto onde os usuários ainda não sabiam muito bem como utilizar os mecanismos disponibilizados em um *site*. Já em meados dos anos 2000, na figura 2, essa informação não é mais necessária. Desse modo, há apenas o signo de *play*, cujo significado é partilhado pelos usuários da internet, sendo assim, para assistir ao vídeo basta clicar nesse signo. Além disso, é possível observar imagens, desenhos, um maior número de cores, uma tipografia mais bem trabalhada, vídeos. Essa mudança indica não só o desenvolvimento das áreas de Computação e Design, mas também um leitor capaz de se relacionar melhor com as possibilidades apresentadas na internet.

A partir dessas duas imagens, outro ponto que devemos nos ater é a influência do formato das telas de computador em outros meios, mesmo que eles não sejam digitais. Na figura 1, há o processo inverso, ainda há uma forte influência do papel, o formato *screen* ainda é algo muito recente. Com o passar dos anos, Kress (2010) defende que as telas do computador e do celular servirão de base não só para os meios digitais, mas também para os livros, revistas etc. como podemos visualizar na figura 3, que foi retirada de um livro didático:

Figura 3 – Capítulo do livro didático Português Linguagens



Fonte: Cereja e Magalhães (2014, p.14/15).

A disposição dos elementos do livro didático se assemelha mais a da figura 2, mesmo não sendo um formato *on-line*. Na figura 3, encontramos quadros com informações complementares que levam o leitor a conhecer novas músicas, livros e filmes, funcionando como uma espécie de *link*, além de haver endereços de sites para serem acessados, imagens, desenhos, símbolos, tipografia, escrita, cores.

Nessas três figuras, foi possível observar a presença de vários *modos*. A princípio, podemos entender os modos como “linguagens”. Estes são modelados pela cultura e utilizados pelos produtores/falantes/escritores como uma forma de se comunicar em um determinado contexto. Em suma: “Modos são o resultado de uma formação social e histórica de materiais escolhidos por uma sociedade para representação<sup>8</sup>” (KRESS, 2010, p.11)<sup>9</sup>. Ou seja, os modos surgem à medida que a sociedade passa a utilizá-los. Se observarmos a figura 1, à primeira vista, ela parece não carregar tantos significados por seu *design* simples, mas a cor vermelha, por exemplo, comunica ao leitor: i) a representação da própria marca da McDonalds, formada pelas cores amarela e vermelha; além disso, como é uma cor predominante na tela, nos leva a questionar: por que a página toda não é amarela, por exemplo? Portanto, ii) essa escolha da cor vermelha possivelmente se apresenta como uma forma de provocar determinadas reações no

<sup>8</sup> Trecho original: “Modes are the result of a social and historical shaping of materials chosen by a society for representation” (KRESS, 2010, p.11).

<sup>9</sup> Todas as traduções de citações de Kress (2009, 2010) são de nossa autoria.

leitor, ou seja, há um propósito; por último, iii) a cor funciona como um fator de coerência e coesão, pois não caberia, nesse contexto, colocar outra cor de forma tão predominante no lugar das cores da própria logomarca. Imaginamos que o propósito seja evidenciar a marca e querer que as pessoas consumam o produto, sem esquecer que a McDonald's é uma marca conhecida mundialmente, que possui um público-alvo grande e, a princípio, ela aparenta querer atingir o maior número de pessoas. No caso da figura 2, já é possível observar um direcionamento da marca para o público juvenil e/ou adulto de maneira mais específica, já que o Big Mac está com a logo do jogo *Monopoly*<sup>10</sup> impressa no produto da McDonald's, indicando a parceria entre essas marcas, embora a empresa de hambúrguer também almeje o público-infantil, principalmente através do McLanche Feliz.

É interessante observar, então, que as cores são utilizadas pelos designers, arquitetos, pintores, sendo partilhadas por essa comunidade com o intuito de significar. É por isso que, nesse contexto, elas se constituem como um modo. Além disso, essas imagens servem de exemplo para evidenciar o que Kress e van Leeuwen (2006) afirmam sobre todo texto ser multimodal; focamos em apenas um modo com o intuito de exemplificar, porém, é parte da teoria multimodal observar esses modos de maneira a contemplar todos eles, pois todos contribuem para a construção de sentidos de um texto. Jewitt (2009) acrescenta que as pesquisas multimodais não tentam descrever um modo “universal”, justamente por esse ser formulado a partir da sociedade e de uma cultura. O modo precisa estar em uso por uma comunidade para se configurar dessa forma.

O recurso semiótico é também um conceito-chave para Kress e van Leeuwen (2006) e está intimamente relacionado com a noção de modo. De acordo com Van Leeuwen (2005, p.285 apud JEWITT, 2009, p.22/23):

Recursos semióticos são as ações, materiais e artefatos que nós usamos para propósitos comunicativos, sejam produzidos fisiologicamente – por exemplo, com nossos aparatos vocais, os músculos usados nas expressões faciais e gestos – ou tecnologicamente – por exemplo, com a caneta e tinta, ou hardware e software de computadores – junto com os caminhos pelos quais os recursos semióticos podem ser organizados. Recursos semióticos têm um sentido potencial, baseados em usos passados, e um conjunto de disponibilidades baseadas nos usos possíveis, e isso pode ser atualizado em contextos sociais concretos onde seus usos são subjetivos para algumas formas de regimes semióticos<sup>11</sup>.

<sup>10</sup> *Monopoly* é um jogo de tabuleiro que envolve compra e venda de propriedades. Desse modo, compreendemos que o público-alvo desse jogo é mais juvenil ou adulto.

<sup>11</sup> Trecho original: “Semiotic resources are the actions, materials and artefacts we use for communicative purposes, whether produced physiologically – for example, with our vocal apparatus, the muscles we use to make facial expressions and gestures – or technologically – for example, with pen and ink, or computer hardware and software – together with the ways in which these resources can be organized. Semiotic resources have a meaning potential,

Anteriormente trouxemos a definição de modos como *o resultado de uma formação social e histórica de materiais escolhidos por uma sociedade* (KRESS, 2010). Esses materiais são justamente os recursos semióticos, como vimos na citação acima, que são organizados pelos modos; os recursos semióticos são os mecanismos utilizados e partilhados por uma cultura. Eles se mostram disponíveis para que um produtor possa escolhê-los e dar um sentido. No entanto, Jewitt (2009, p.23) ressalta que “[...] essa escolha é sempre socialmente localizada e regulada, tanto no que diz respeito a quais recursos são disponíveis para quem, quanto para os discursos que regulam e formam como os modos serão utilizados pelas pessoas<sup>12</sup>”. Retornando ao exemplo da cor, ela funciona também como um recurso semiótico, pois foi escolhida por um produtor com um propósito comunicativo partilhado por uma cultura, podendo também ser modificado por essa cultura. Ou seja, nesse contexto da figura 1 significou algo; em outro contexto poderia significar outra coisa totalmente diferente. Portanto, é importante ressaltar que há uma linha tênue entre os conceitos de modo e recurso semiótico.

Sendo assim, Jewitt (2009) aponta a importância de descrever e interpretar os recursos semióticos para a multimodalidade, pois isso permite que os produtores ressignifiquem e modifiquem esses recursos, além da criação de novos recursos semióticos. “Esse é um caminho poderoso que torna possível que as pessoas vejam *como* a ‘realidade’ chega a ser representada e oferece o potencial para *imaginá-la* de maneira diferente e *redesenhá-la*<sup>13</sup>” (JEWITT, 2009, p.23).

Além disso, os recursos semióticos, de acordo com van Leeuwen (2005, p.285)<sup>14</sup>, possuem um *potencial de sentido, baseados em seus usos passados*, e um *conjunto de affordances, baseados em seus usos possíveis*, e isso é sempre atualizado em contextos sociais. Para o autor, “Affordances (Gibson) são os usos potenciais de um dado objeto, decorrentes das propriedades perceptíveis do objeto<sup>15</sup>” (VAN LEEUWEN, 2005, p.273). Essa perspectiva se assemelha a de Kress (2009) quando o autor aborda as *affordances* do modo; o que muda é que Kress (2009, 2010) fala da perspectiva do modo, enquanto van Leeuwen (2005) fala da perspectiva do recurso semiótico. Segundo Kress (2010), o modo tem potenciais de sentidos

---

based on their past uses, and a set of affordances based on their possible uses, and these will be actualized in concrete social contexts where their use is subject to some form of semiotic regime” (VAN LEEUWEN, 2005, p.285 apud JEWITT, 2009, p.22/23).

<sup>12</sup> Trecho original: “[...] this choice is always socially located and regulated, both with respect to what resources are made available to whom, and the discourses that regulate and shape how modes are used by people” (JEWITT, 2009, p.23).

<sup>13</sup> Trecho original: “This is a powerful way of enabling people to see how a ‘reality’ comes to be represented and offering the potential to imagine it differently and to redesign it” (JEWITT, 2009, p.23).

<sup>14</sup> Todas as traduções de citações de van Leeuwen (2005) são de nossa autoria.

<sup>15</sup> Trecho original: “Affordances (Gibson) are the potential uses of a given object, stemming from the perceivable properties of the object” (VAN LEEUWEN, 2005, p.273).

que acabam por influenciar as escolhas desse modo, e não de outro, em um determinado contexto comunicacional. Para o autor, a potencialidade do modo está relacionada à cultura e ao material (esses materiais podem ser partes do corpo, como a voz e as mãos, ou telas, pincéis etc.). Jewitt (2009, p.24) resume esse conceito ao afirmar que: “[...], a ‘potencialidade’ é formada por como um modo tem sido usado, o que tem sido repetidamente usado para significar e fazer, e pelas convenções sociais que informam os usos no contexto<sup>16</sup>”.

É importante destacar que por conta da *affordance*, os modos sofrem mudanças de acordo com as práticas sociais: “A mudança modal acompanha a mudança social<sup>17</sup>” (KRESS, 2010, p.82). Desse modo, as sociedades escolhem os materiais para realizar significados de acordo com a lógica que cada um apresenta. O autor utiliza como exemplos os modos imagem x fala, já que a imagem segue a lógica do espaço, enquanto a fala segue a lógica do tempo. As histórias em quadrinhos, por exemplo, combinam modos que seguem a lógica do espaço e do tempo, dessa forma, o quadro é um elemento essencial para organizar o espaço e o tempo, como veremos na seção 3.

Portanto, a partir dessas lógicas oferecidas, cada cultura utilizará os recursos semióticos disponibilizados em um determinado modo de maneiras diferentes, além de surgirem preferências modais, o que Kress (2009) compreende como o “alcance” dos modos. “Nas comunidades onde a fala está disponível, uma seleção limitada dessas possibilidades do modo fala é usada como gesto, de maneira diferente de sociedade para sociedade. Sociedades selecionam diferentemente, constantemente reformulando o recurso cultural/semiótico do modo<sup>18</sup>” (KRESS, 2009, p.57). Essas limitações interferem não apenas na “preferência” modal, como também na “tradução” desses modos. Nem sempre o modo imagem vai ter uma equivalente no modo escrita, por exemplo. Portanto, a *affordance* diz respeito às potencialidades e às limitações de cada modo em uma determinada cultura.

Por fim, a *metafunção* é um dos conceitos-chave da teoria multimodal, pois é uma das principais bases da GDV. Esse conceito de Halliday (1978 apud JEWITT, 2009) parte da *inquietação de observar como as pessoas utilizam a língua*. A partir disso, Halliday (1978 apud JEWITT, 2009) elabora três *metafunções*: a *ideacional*, a *interpessoal* e a *textual*. Na subseção 2.4 adentraremos melhor nessa questão. Por ora, gostaríamos de ressaltar que essas funções são

<sup>16</sup> Trecho original: “[...], the affordance [...] is shaped by how a mode has been used, what it has been repeatedly used to mean and do, and the social conventions that inform its use in context” (JEWITT, 2009, p.24).

<sup>17</sup> Trecho original: “Modal change tracks social change” (KRESS, 2010, p.82).

<sup>18</sup> Trecho original: “In communities where speech is available, a narrow selection of these affordances is used as a gesture, differently from society to society. Societies select differently, constantly reshaping the cultural/semiotic resources of mode” (KRESS, 2009, p.57).

reformuladas por Kress e van Leeuwen (2006) e podem ser aplicadas a todos os modos, contribuindo com o surgimento de novas perspectivas para se estudar a língua(gem).

### 2.3 Tudo começa com o signo

O que é língua(gem) é um conceito amplamente discutido pelos diversos campos da Linguística, que sofreram diversas modificações e atualizações ao longo do tempo. Saussure (2006), conhecido como o *pai da linguística*, possui um papel relevante nesse debate por trazer um caráter científico que desembocou em diversas discussões e campos de estudo, inclusive na perspectiva funcionalista, da qual parte Halliday. Saussure (2006), em sua busca por um método de estudo para a língua, desenvolve as famosas dicotomias que auxiliaram na delimitação da Linguística como uma ciência: i) *langue* x *parole*; ii) sintagma x paradigma; iii) sincronia x diacronia; iv) significante x significado. Para compreendermos o que é signo e como a perspectiva hallidayana, base da Semiótica Social, rompe com alguns dos preceitos propostos por Saussure (2006), focaremos apenas nas dicotomias i) e iv).

Sendo assim, a primeira dicotomia é uma das mais importantes: *langue* x *parole*, pois quando Saussure (2006) realiza uma oposição entre fala e língua, definindo-as, defende a língua como o objeto de estudo da Linguística. O autor afirma que “A linguagem tem um lado individual e um lado social, sendo impossível conceber um sem o outro” (SAUSSURE, 2006, p.16). Esse lado social é justamente a língua; já o lado individual, a fala. A língua, para o autor, se constitui enquanto um produtor social que está submetido a uma convenção, além de ser homogênea e concreta. Já a fala é individual e heterogênea e, por sua natureza caótica, não seria passível de análise, mas a língua, sim, por seu caráter de abstração e homogeneidade é que se torna um objeto classificável.

Halliday (1970 apud GOUVEIA, 2009) também ressalta o aspecto social da língua, porém, não da mesma maneira que Saussure (2006), já que o linguista francês trata a língua como um sistema abstrato que não sofre interferências da sociedade, ao contrário do autor britânico que defende que a “[...] língua está intimamente relacionada com as necessidades sociais e pessoais que a língua é chamada a servir” (HALLIDAY, 1970, p.142 apud GOUVEIA, 2009, p.15). A língua, então, é um sistema, mas também possui funções dentro de um contexto específico. Isso quer dizer que a língua serve aos falantes que a usam, oferecendo uma rede de escolhas, além de modelar a sociedade e ser modelada por ela. Halliday (1970 apud GOUVEIA, 2009), desse modo, trabalha com a *língua em uso*, trazendo uma outra maneira de estudá-la, não enxergando-a como homogênea, e sim como heterogênea, e evidenciando a fala como passível de análise.

Por essa perspectiva social que Halliday (1970 apud GOUVEIA, 2009) apresenta a língua não é possível desconsiderar o contexto, sendo esse um aspecto essencial na perspectiva hallidayana. De acordo com Gouveia (2009), esse contexto pode ser situacional, ou seja, o contexto mais imediato (quem está falando o que, com quem, por exemplo) ou um contexto cultural, mais amplo. “Concretizando: do ponto de vista da LSF, todo texto ocorre em dois contextos, um dentro do outro. O primeiro nível contextual é definido pelo contexto de situação, o segundo pelo contexto de cultura” (GOUVEIA, 2009, p.25). Olhar para o contexto vai auxiliar o pesquisador a prever os significados potenciais, observar as escolhas possíveis realizadas pelos falantes, além de compreender o propósito de um determinado texto (GOUVEIA, 2009).

Mas além do viés social, a língua, na perspectiva hallidayana, é semiótica. Esse, inclusive, é um ponto de convergência com Saussure (2006), já que o autor francês enxergava a Linguística como uma disciplina pertencente à Semiologia e defendia a importância de estudar o signo e as relações entre esses signos (GOUVEIA, 2009). Dessa forma, Halliday (1970 apud GOUVEIA, 2009) desenvolve uma Linguística Sistêmico-Funcional (LSF) a partir de uma perspectiva Sociosemiótica que se torna uma das bases para o método multimodal de Kress e van Leeuwen (2006).

Como dito anteriormente, na perspectiva saussuriana, o signo é algo que deve ser estudado, portanto, a natureza do signo é uma questão essencial para o autor e, para entendê-lo, faz-se necessário entender a dicotomia significado x significante, justamente porque o signo é a união desses dois elementos. De acordo com o linguista:

O signo linguístico não é uma coisa e uma palavra, mas um conceito e uma imagem acústica. Esta não é o som material, coisa puramente física, mas a impressão (empreinte) psíquica desse som, a representação que dele nos dá o testemunho de nossos sentidos; tal imagem é sensorial e, se chegamos a chamá-la “material”, é somente neste sentido, e por oposição ao outro termo de associação, o conceito, geralmente mais abstrato (SAUSSURE, 2006[1916], p.80).

Desse modo, o conceito é o significado, e a imagem acústica é o significante; juntos, formam o signo. De acordo com o autor, uma das principais características do signo é a arbitrariedade. Para Saussure (2006, p.83), não há motivações externas que unam significado ao significante, pelo contrário, “[...] queremos dizer que o significante é *imotivado*, isto é, arbitrário em relação ao significado, com o qual não tem nenhum laço natural na realidade”. Por conta dessa arbitrariedade, as *massas*, como denomina Saussure (2006), não possuem a capacidade de transformar o signo; o signo é fixo, é imutável.

Já Kress e van Leeuwen (2006) apontam que o signo é sempre motivado. Para os autores, *o signo é a chave para qualquer semiótica*<sup>19</sup> (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p.6), pois é a unidade básica de todos os modos. Dessa forma, Kress e van Leeuwen (2006) destacam a importância dele para a Semiótica Social por ser essencial no processo de representação. Quando um produtor representa algo, ele faz escolhas de acordo com um interesse para representar uma parte desse todo. Nunca é possível representar o todo. Nesse processo de produção de um signo, o produtor utilizará recursos semióticos existentes, que serão transformados em novos signos de acordo com o interesse, sempre *motivado*, e esse interesse está submetido às relações de poder e convenções, dentro de um contexto específico. É nesse sentido que há uma grande diferença em relação ao conceito de signo apresentado por Saussure (2006[1916]), pois Kress e Van Leeuwen (2006) não enxergam uma relação de dependência do significado ao significante, pelo contrário, defendem que há uma relativa independência entre eles e isso é o que permite a criação de novos signos. Na visão de Saussure (2006), os signos estão disponíveis e são pré-concebidos, e o produtor apenas escolhe de acordo com a disponibilidade, sem ser capaz de produzir novos signos.

Por ter esse papel no processo de representação, os autores entendem o signo como metafórico. De acordo com Kress e van Leeuwen (2006, p.8):

O signo é, portanto, o resultado de um duplo processo metafórico no qual a analogia é o princípio constitutivo. Analogia, por sua vez, é um processo de classificação: x é como y (com certos critérios). Quais metáforas (e por trás das metáforas, quais classificações) carregam o dia e passam para o sistema semiótico como convencionais, depois como naturalizadas, depois como “naturais”, classificações neutras, são governadas por relações de poder<sup>20</sup>.

A partir desse entendimento do que é o signo, uma das principais diferenças é que o signo é *sempre* motivado. Porém, os autores ressaltam que essa motivação é em relação ao processo de produção do signo, que é motivado por um interesse, como dito anteriormente. É justamente essa relativa independência do significado em relação ao significante que permite isso. Saussure (2006) defendia a arbitrariedade do significante em relação ao significado; já Kress e van Leeuwen afirmam que (2006, p.8): “[...] nós focamos no processo de produção do signo, no qual o significante (a forma) e o significado (o sentido) são relativamente independentes um do outro até eles serem trazidos juntos por um produtor de signo em um

<sup>19</sup> Todas as traduções de citações de Kress e van Leeuwen (2006) são de nossa autoria.

<sup>20</sup> Trecho original: “The sign is thus the result of a double metaphoric process in which analogy is the constitutive principle. Analogy, in turn, is a process of classification: x is like y (in criterial ways). Which metaphors (and behind the metaphors, which classifications) carry the day and pass into the semiotic system as conventional, and then as naturalized, and then as ‘natural’, neutral classifications, is governed by social relations of power” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p.8).

signo refeito<sup>21</sup>”. Sendo assim, Saussure (2006) ressaltava dois aspectos em relação ao signo: a arbitrariedade e a convenção. Kress e van Leeuwen (2006) enfatizam a motivação e abordam a questão da convenção, entretanto, não nos mesmos termos do linguista francês. Para os autores, a convenção estabelece uma relação de poder com os produtores, interferindo no interesse deles e, conseqüentemente, na transformação dos signos, porém, não impede a criação de novos signos, apenas restringe as possibilidades de criação em um determinado contexto.

Para melhor ilustrar a questão do signo para Kress e van Leeuwen (2006), vamos observar as capas de três adaptações de clássicos da literatura para os quadrinhos na Figura 1: *Vidas secas* (2015), de Eloar Guazzelli e Arnaldo Branco, *Grande sertão: veredas* (2014), de Eloar Guazzelli e Rodrigo Rosa, e *O quinze* (2012), de Shiko, respectivamente.

**Figura 4** – Capas de adaptações literárias para histórias em quadrinhos



Fonte: Guazzelli e Branco (2017); Guazzelli e Rosa (2019); Shiko (2012).

Por ora, vamos focar nas cores, mais especificamente no laranja (predominante em *O quinze*), no vermelho (predominante em *Grande sertão: veredas*) e no marrom (predominante em *Vidas secas*). Antes de exemplificarmos, é preciso ter em mente que essas três adaptações são ambientadas no sertão. Elas são adaptações de clássicos literários do período moderno, porém, *Vidas secas*, de Graciliano Ramos, e *O quinze*, de Rachel de Queiroz são da geração de 30, enquanto *Grande sertão: veredas*, de Guimarães Rosa, é da geração de 45. Não iremos nos aprofundar, pois esse é apenas um exemplo ilustrativo; contudo, é preciso ter em mente que esses autores estão em períodos literários diferentes por questões estilísticas também, a forma deles olharem para o sertão ocorre de maneira diferente. Porém, essas adaptações são criações

<sup>21</sup> Trecho original: “[...] we focus on the process of sign-making, in which the signifier (the form) and the signified (the meaning) are relatively independent of each other until they are brought together by the sign-maker in a newly made sign” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p.8).

com propósitos diferentes, produzidas em contextos posteriores ao das obras literárias. Dito isso, voltemos às cores.

A partir do que foi explicitado aqui sobre o signo, entendemos a cor, a princípio, como um significante (uma “forma”) que poderá adquirir uma significação, em um determinado contexto, se constituindo enquanto um signo. Ao observamos as três capas, é possível perceber a escolha desses produtores em utilizar cores quentes, o marrom, o vermelho e o laranja. Defendemos que essa escolha ocorre por conta de uma convenção que relaciona cores quentes a uma ideia de calor, portanto, o uso dessas cores na capa, a partir de uma analogia, demonstra uma motivação desses produtores a representar metaforicamente o sertão. É interessante observar que, mesmo sendo autores diferentes, produzindo adaptações que remetem a diferentes períodos literários, a escolha pelo tom quente é compartilhada por todos os quadrinistas. Esse foi um exemplo breve, mas já mostra o potencial analítico da multimodalidade. Alguns desses pontos, como o interesse do produtor e a importância do contexto, por exemplo, serão reforçados durante o desenvolvimento das ideias em relação à GDV, como veremos ao final desta seção.

## **2.4 A Gramática do Design Visual (GDV)**

Pensando a relação do verbal com os outros modos, os autores Kress e van Leeuwen (2006), trouxeram inúmeras contribuições para a Linguística, especialmente por esses autores trazerem a noção de que não nos comunicamos apenas por um modo, ou seja, apenas pelo modo verbal, mas por vários (imagem, sons, cores, tipografia etc.). A multimodalidade, então, seria reconhecer que “a representação e a comunicação sempre se baseiam em uma multiplicidade de modos, todos contribuindo para o significado” (JEWITT, 2008 apud DIONISIO; VASCONCELOS; SOUZA, 2014, p.48).

Dessa forma, a obra *Reading images: the grammar of visual design*, de Theo van Leeuwen e Gunther Kress, publicada pela primeira vez em 1996, é uma das mais importantes para o início dos estudos voltados para a multimodalidade até os dias de hoje. A partir da LSF, os autores realizam uma descrição de uma série de imagens, apontando as regularidades existentes e evidenciando que as imagens também contribuem para a construção de sentidos de um texto. Dessa maneira, as imagens, e outros modos, não apenas complementam a escrita ou a fala, e sim possuem um papel ativo na construção dos sentidos, sem que um modo se sobreponha a outro.

As metafunções da GDV, conceitos-chave da multimodalidade, são recriadas a partir das três *metafunções* hallidayanas. As metafunções são responsáveis por organizar a linguagem

e estão presentes em qualquer *uso*, ocorrendo de maneira simultânea (CUNHA; SOUZA, 2011). Estas são definidas da seguinte maneira:

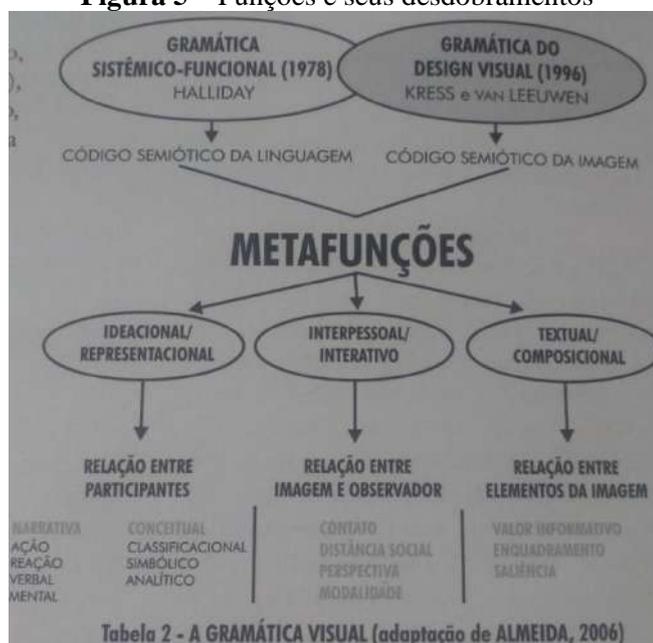
A metafunção ideacional representa/constrói os significados de nossa experiência, tanto no mundo exterior (social) quanto no mundo interior (psicológico), por meio da transitividade, foco de nossa atenção. [...].

A metafunção interpessoal representa a interação e os papéis assumidos pelos participantes mediante o sistema de modo (indicativo, imperativo, estruturas interrogativas) e modalidade (auxiliares modais, elementos modalizadores) [...].

A metafunção textual está ligada ao fluxo de informação e organiza a textualização por meio do sistemático. [...]. (HALLIDAY; MATHIESSEN, 2004 apud CUNHA; SOUZA, 2011, p.27).

Na GDV, a *metafunção ideacional* se torna a *metafunção representacional*; a *metafunção interpessoal* se torna a *metafunção interativa*; e a *metafunção textual* se torna a *metafunção composicional*. Fernandes e Almeida (2008, p.11, grifo nosso) apontam que “o código visual [...] possui formas próprias de representação [*metafunção representacional*], constroem relações interacionais [*metafunção interativa*] e constituem relações de significado a partir da sua composição, da sua arquitetura [*metafunção composicional*]”. É dessa forma que as metafunções são readaptadas para a análise de imagens, pois Kress e van Leeuwen (2006) ressaltam que a linguagem é uma construção social e heterogênea, portanto, situada; dessa forma, embora tenham buscado as regularidades na comunicação visual, destacam o papel do contexto e da ideologia na comunicação verbal e não verbal. Na figura 5 a seguir, temos um esquema que apresenta as metafunções da GDV e seus desdobramentos:

**Figura 5** – Funções e seus desdobramentos



Fonte: Fernandes e Almeida (2008, p.12).

Nas subseções seguintes, iremos aprofundar a definição e constituição de cada *metafunção* e como analisar os modos de acordo com seus elementos constitutivos.

#### 2.4.1 *Metafunção representacional*

Kress e van Leeuwen (2006) definem a *metafunção ideacional* como “[...] as representações de objetos e suas relações com o mundo externo fora de um sistema representacional [...]”<sup>22</sup> (p.47). A partir dessa *metafunção*, focam no processo representacional dos participantes e desenvolvem a *metafunção representacional*. Esses participantes podem ser *interativos*, ou seja, estarem realizando uma ação, ou podem ser *representativos*, ou seja, serem o assunto, estarem representados pelo produtor. De toda forma, os participantes interativos também são uma representação, uma parte de um todo que o produtor deseja destacar. Em suma, essa *metafunção* trata da representação de objetos, atores e sua relação com o mundo e subdivide-se em *estruturas narrativas* ou *conceituais*. As *estruturas narrativas* possuem vetores que ligam um participante (os atores) a uma meta (em comparação com a gramática, os vetores seriam semelhantes aos verbos de ação). E esses participantes indicam mudança, movimento, transição. A seguir, temos os processos narrativos<sup>23</sup>:

##### 2.4.1.1 Processo de ação

Nesse caso, o vetor sai do ator; quando há meta, *estrutura transacional* (figura 6); quando não há meta, *estrutura não transacional* (figura 7). Quando há apenas meta, sem um ator aparente, temos um *evento* (figura 8). Quando há um ator 1 e uma meta 1, mas depois a meta 1 se transforma em ator 2, e o ator 1, na meta 2, temos uma *estrutura bidirecional* (figura 9), onde os atores são chamados de *interatores*.

**Figura 6** – Exemplo de *Estrutura transacional* em *Vidas secas*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.42).

<sup>22</sup> Trecho original: “[...] represent objects and their relations in a world outside the representational system [...]” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2005, p.47).

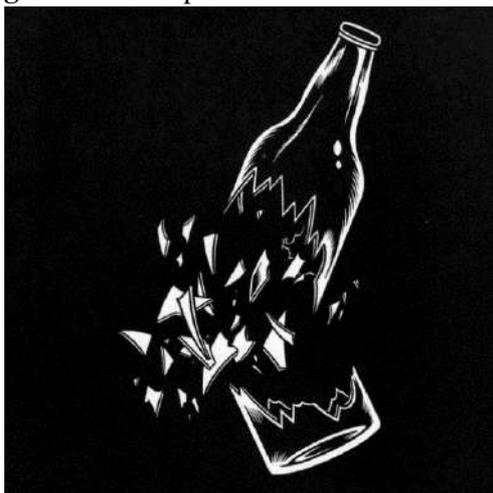
<sup>23</sup> Buscamos trazer exemplos, tanto nas *representações narrativas* como nas *conceituais* e *analíticas*, pertencentes ao *corpus* desta dissertação, contudo, em alguns casos não encontramos nenhum exemplo, por isso é que trazemos outras HQs para exemplificar.

**Figura 7** – Exemplo de *Estrutura não transacional* em *Vidas secas*



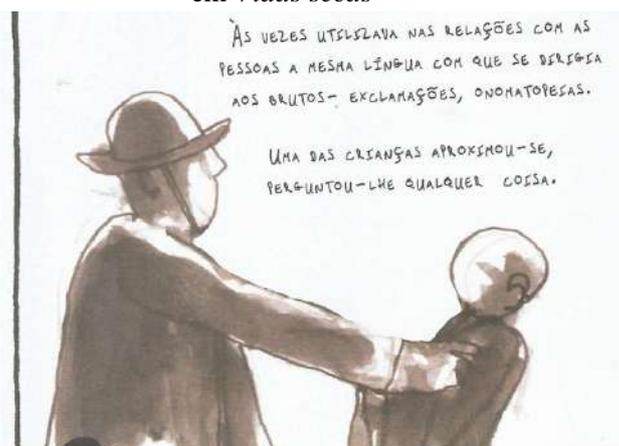
Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.25).

**Figura 8** – Exemplo de *Evento* em *Black hole*



Fonte: Burns (2017, p.32).

**Figura 9** – Exemplo de *Estrutura bidirecional* em *Vidas secas*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.22).

#### 2.4.1.2 Processo de reação

Nesse caso, um participante (que precisa ser um humano) olha em direção a outro participante; temos, então, um reator, não mais um ator, e um fenômeno, não mais uma meta. Assim como os processos de ação, os processos reativos também possuem *estruturas transacionais* e *não transacionais*; a *estrutura transacional* (figura 10) aparece quando é possível identificar para quem o participante olha; já na *estrutura não transacional* (figura 11) quando não é possível identificar para quem o participante olha.

**Figura 10** – Exemplo de *Estrutura transacional* em *Vidas secas*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.41).

**Figura 11** – Exemplo de *Estrutura não transacional* em *Black hole*



Fonte: Burns (2017, p.34).

#### 2.4.1.3 Processo mental e verbal

Esses processos são comumente observados em quadrinhos; o vetor sai do participante em direção ao balão, que pode ser de pensamento ou fala. No processo verbal, temos um *dizente* (figura 12); já no processo mental, um *experienciador* (figura 13).

**Figura 12** – Exemplo de Processo verbal em *Vidas secas*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.62).

**Figura 13** – Exemplo de Processo mental em *Black hole*



Fonte: Burns (2017, p.48).

#### 2.4.1.4 Processo de conversão

Nesse caso, há um encadeamento de participantes que resulta em um terceiro participante; esse terceiro participante se torna a meta de um dos participantes e o ator do outro participante. Esse tipo de participante é chamado de *retransmissor*.

**Figura 14** – Exemplo de Processo de conversão em *Vidas secas*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.66).

Na figura 14, temos Sinhá Vitória, Fabiano, os filhos e baleia como participantes. No primeiro quadro, vemos Sinhá Vitória e os filhos olhando para algo/alguém. No quadro seguinte, descobrimos que eles estão olhando para Fabiano. Desse modo, nesse primeiro momento, há um processo de reação (uma *estrutura não transacional* no primeiro quadro, que passa a ser uma *estrutura transacional* quando descobrimos que Fabiano é a meta desses atores ao analisarmos a sequência de quadros). Logo depois, Fabiano, meta e terceiro participante, se transforma em ator ao ter como meta agora a personagem baleia, formando, dessa maneira, um encadeamento desses participantes.

#### 2.4.1.5 Simbolismo geométrico

Nesse processo, há apenas o vetor, sem participantes, indicando uma ação “infinita”. Por exemplo, uma espiral girando. Na figura 15, temos uma série de círculos, quase como se fosse uma espiral vista de cima ou de baixo, que reforça o simbolismo por trás da voz do narrador, que afirma: “Por um tempo foi como flutuar num lugar totalmente negro, como o espaço”. Os símbolos geométricos acabam por compor essa ideia de espaço e remetem ao próprio título da obra *Black hole*, ou, em português, buraco negro.

**Figura 15** – Exemplo de Simbolismo geométrico em *Black hole*



Fonte: Burns (2017, p.16).

#### 2.4.1.6 Circunstâncias

Nesse caso, há a presença de participantes secundários, relacionados aos participantes principais, mas sem a presença de vetores. Quando há circunstanciais relativas e um participante específico, temos uma circunstância de configuração (*setting*), como é possível observarmos na figura 16, na qual há uma série de pessoas ao redor de Fabiano, um dos personagens de *Vidas secas*, mas ele está em destaque. Quando não há um vetor aparente, mas sim uma ferramenta que funciona como esse vetor, temos uma circunstância de meio (*means*), como no caso da

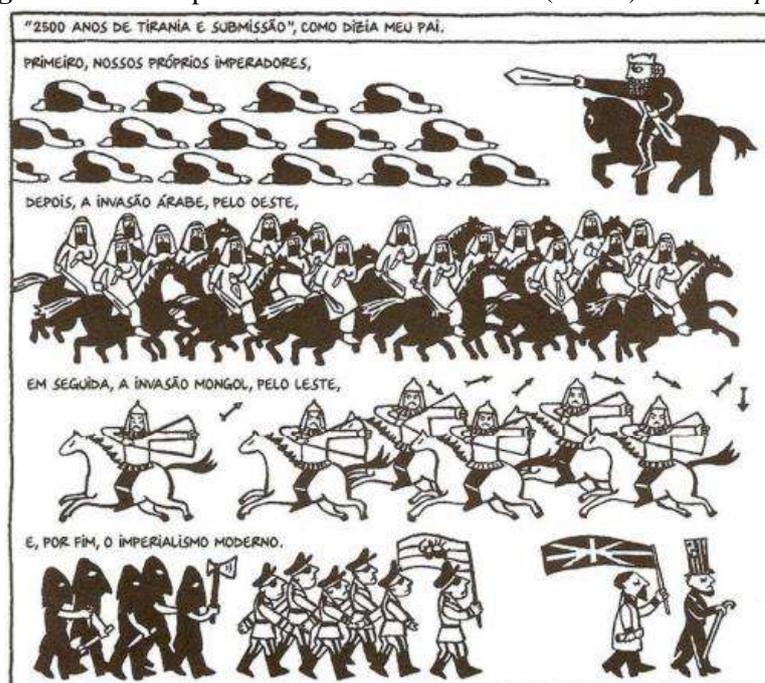
figura 17, já que Satrapi (2001) ao narrar os episódios de “tirania e submissão” traz homens com armas, mas sem que haja a presença de vetores concretizando uma ação; as armas, então, funcionam como uma ferramenta capaz de representar a guerra (mesmo na primeira imagem, em que há um rei apontando a arma para seus súditos, compreendemos que há um vetor “disfarçado” através da espada). Por fim, quando não é possível encontrar um vetor, mas há uma relação entre os participantes, temos uma circunstância de acompanhamento (*accompagnement*), como é o caso da figura 18, na qual temos a família de *Vidas secas* realizando a ação de caminhada. Há uma relação entre eles, mas sem um vetor.

**Figura 16** – Exemplo de Circunstância de configuração (*setting*) em *Vidas secas*



Fonte: Guazzeli e Branco (2017, p.55).

**Figura 17** – Exemplo de Circunstância de meio (*means*) em *Persépolis*



Fonte: Satrapi (2007, p.12).

**Figura 18** – Exemplo de Circunstância de acompanhamento (*accompagnement*) em *Vidas secas*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.11).

Já as *estruturas conceituais* se dividem em três: *classificacionais*, *analíticas* e *simbólicas*. No caso dessas estruturas, os vetores não aparecem, e os participantes são analisados em termos de classe, estrutura e significado, como veremos a seguir:

#### 2.4.1.7 Representações conceituais classificacionais

Os participantes estão em uma relação taxonômica: uma parte está subordinada a outro grupo, a superordinada. Desse modo, esses participantes estão relacionados entre si e fazem parte de uma categoria maior, como o exemplo da figura 19, em que há três participantes em relação uns com os outros (revolucionários) que fazem parte de uma classificação maior: revolucionários do Irã (país da personagem).

**Figura 19** – Exemplo de representação conceitual classificacional em *Persépolis*



Fonte: Satrapi (2007, p.13).

#### 2.4.1.8 Representações analíticas

Nessas representações, há também uma relação entre parte e todo: há um portador (representado como o todo) e os atributos possessivos (as partes). Assim, quando há descrições ou rotulações que liguem essa parte ao todo, são estruturadas, e quando não há, são desestruturadas. Assim, entendemos a figura 20 como um exemplo de representação analítica, pois há uma sequência de quadros menores (as partes) que formam um grande quadro (o portador). Além disso, há a presença de partes de um corpo humano representando o corpo humano inteiro. Ainda, compreendemos essa representação como desestruturada, pois não há nenhuma rotulação.

**Figura 20** – Exemplo de Representação desestruturada em *Black hole*



Fonte: Burns (2017, p.17).

#### 2.4.1.9 Representações conceituais simbólicas

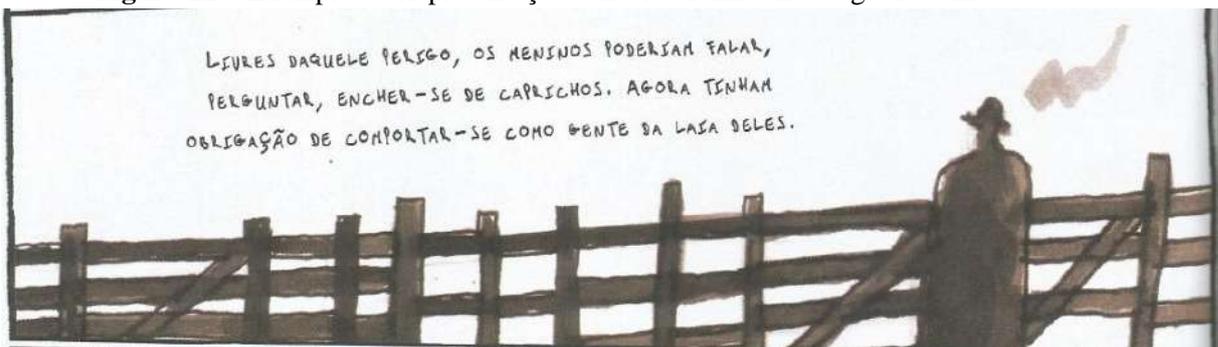
Os participantes são representados pelo que significam ou são em uma relação entre portador e seus atributos possessivos, e subdividem-se em atributivos e sugestivos: no atributivo, o participante é destacado de alguma forma, seja pelo tamanho, seja pelo contraste, como é o caso da figura 21, onde temos a personagem em contraste aos livros, que acabam constituindo a identidade da personagem; já no sugestivo, temos apenas um participante, que costuma aparecer de uma forma mais suave, “metafórica”, aparecendo apenas a silhueta, como é o caso da figura 22.

**Figura 21** – Exemplo de Representação conceitual simbólica atributiva em *Persépolis*



Fonte: Satrapi (2007, p.13).

**Figura 22** – Exemplo de Representação conceitual simbólica sugestiva em *Vidas secas*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.26).

#### 2.4.2 *Metafunção interativa*

Kress e van Leeuwen (2006, p.42) compreendem a *metafunção interpessoal* como uma projeção das relações entre produtor e receptor de um signo: “Isto é, qualquer modo é apto para representar uma relação social particular entre o produtor, o espectador e objeto representado”<sup>24</sup>. Por conseguinte, a *metafunção interativa* também se detém sobre essa relação, possuindo um foco na interação, justamente por efetivar essa relação entre produtor-objeto-receptor. Os autores apontam que essa função permite observar três tipos de relação:

(1) relações entre participantes representados; (2) relações entre participantes interativos e representados (as atitudes dos participantes interativos em relação aos participantes representados); e (3) as relações entre participantes interativos (o que os participantes interativos fazem entre si e através das imagens<sup>25</sup> (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p.114).

O que os autores entendem por *participante interativo* são as pessoas reais, já os *participantes representados* são os participantes apresentados no texto pelo produtor. É interessante observar que, nessa relação, o produtor projeta um receptor imaginário e, em um determinado contexto, ele vai realizar representações, seguindo determinadas convenções, com o intuito de passar valores, significar, se posicionar para esse receptor. O receptor, então, percebe essas intenções e decide aderir a elas ou não. Esse receptor pode ser também um leitor, pois o leitor também reconhece essas intenções, podendo recusá-las ou não.

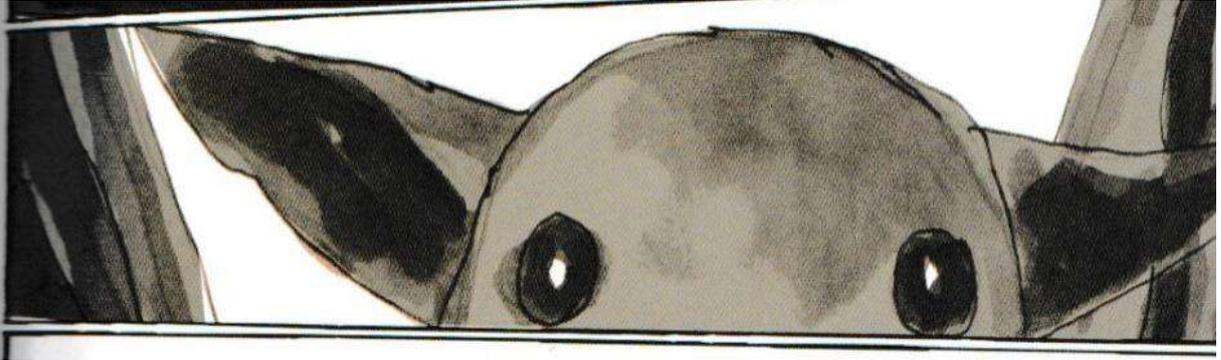
Dito isso, a *metafunção interativa* trata da relação entre o produtor da imagem e o leitor, indicando se há uma aproximação ou distanciamento da imagem em relação ao leitor. Os aspectos abordados por Kress e van Leeuwen (2006) são: *contato*, *distância social*, *perspectiva* e *modalidade*.

O *contato* se dá através do olhar do participante da imagem. Caso o participante esteja olhando diretamente para o leitor, os autores apontam que há uma demanda do produtor (figura 23), exigindo algo do leitor; por outro lado, se o olhar estiver em outra direção, temos uma oferta (figura 24), tornando aquele participante um objeto para o leitor.

<sup>24</sup> Trecho original: “That is, any mode has to be able to represent a particular social relation between the producer, the viewer and the object represented” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2005, p.42).

<sup>25</sup> Trecho original: “(1) relations between represented participants; (2) relations between interactive and represented participants (the interactive participants attitudes towards the represented participants); and (3) relations between interactive participants (the things interactive participants do to or for each other through images” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2005, p.114).

**Figura 23** – Exemplo de Demanda em *Vidas secas*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.69).

**Figura 24** – Exemplo de Oferta em *Vidas secas*

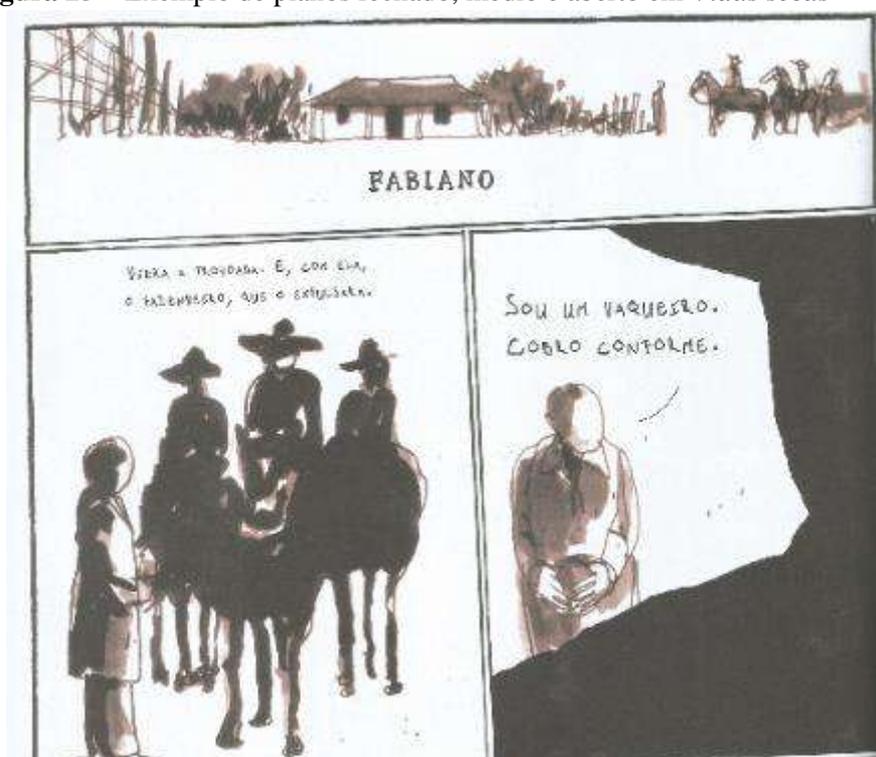


Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.26).

Já a *distância social* está relacionada com os planos da imagem: plano aberto, médio e fechado. Quanto mais fechado o plano, mais o produtor deseja aproximar o leitor da imagem; quanto mais aberto, mais distancia o leitor. Kress e van Leeuwen (2005) ressaltam que a definição dos planos tem como principal referência os seres humanos, pois i) um plano fechado pode ser tanto um plano fechadíssimo (*extreme close-up*), como na figura 24, em que apenas vemos parte do rosto, ou um plano em que vemos o rosto e ombros de uma pessoa (*close-up*); ii) um plano médio pode englobar da cintura para cima (*medium close shot*), a partir dos joelhos (*medium shot*) ou até o corpo inteiro (*long medium shot*) desde que não haja tanto espaço “sobrando” na imagem, e, por último, temos iii) o plano aberto, no qual o corpo também aparece inteiro, mas há espaços “sobrando” que indicam que aquela pessoa está bem distante. Porém, também é possível pensarmos em termos de planos a respeito de objetos e ambientes. Para isso, os autores destacam ser importante considerar se o objeto está sendo utilizado ou não naquela imagem e outros aspectos, tais como buscar refletir se caso fosse um objeto “real” se ele estaria próximo a alguém ou não.

Na figura 25, temos um primeiro quadro com um plano aberto, pois é possível enxergarmos que a casa e os homens estão bem distantes do leitor e que, apesar de não existirem muitos detalhes, há um espaço em branco embaixo que dá essa sensação de amplitude. Na sequência, um plano médio (*long medium shot*), pois, embora tenhamos o corpo inteiro de Fabiano e dos homens no cavalo, há pouco espaço sobrando e temos a sensação de proximidade, e, por último, um plano mais fechado, onde é possível enxergarmos bem de perto tanto Fabiano como a pessoa com quem ele fala. Além disso, em uma história em quadrinhos é importante considerar a relação entre planos, desse modo, é possível observarmos que essa mudança (de plano aberto -> plano médio -> plano fechado) aproxima o leitor não só de Fabiano, mas também para esse novo acontecimento na história: Fabiano pedindo um emprego.

**Figura 25** – Exemplo de planos fechado, médio e aberto em *Vidas secas*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.20).

No caso da *perspectiva*, os autores discorrem sobre o ponto de vista que o leitor tem da imagem, mostrando que há uma subjetividade quando há perspectiva. Isso significa dizer que a angulação mostra um grau maior de subjetividade, no caso de uma perspectiva frontal, ou menor, em uma perspectiva oblíqua. Já em uma imagem objetiva não há um ponto de vista (um exemplo é a figura 19). De acordo com Kress e van Leeuwen (2006), essas são imagens que mostram a cena como um todo sem um ponto de vista particular. Dessa forma, em relação a imagens com perspectiva, há as seguintes possibilidades de angulação apresentadas pelos autores: um ângulo frontal (o terceiro quadro da figura 25, por exemplo, onde a imagem nos

direciona para Fabiano e vemos a partir do ponto de vista do chefe, o que traz uma profundidade para a imagem), que coloca a imagem no nível do olhar, demonstra que há uma relação de aproximação, indicando que os produtores compartilham da visão representada; quando o ângulo vai se tornando oblíquo (figura 26), há um distanciamento maior, pois há dois ou mais pontos de fuga que o nosso olhar pode ser direcionado. Já o ângulo vertical: se temos uma visão de baixo para cima, o ângulo baixo (figura 24), o participante detém o poder, sendo posto como superior, por outro lado, uma visão de cima para baixo, o ângulo alto (também o terceiro quadro da figura 25), coloca o participante em uma posição inferior (além disso, estamos vendo a partir da perspectiva do chefe de Fabiano, o que denota a relação de poder entre os dois participantes).

Por fim, o último elemento da *metafunção interativa* é a *modalidade*. Esse elemento tem relação com o valor de “verdade” e vai do mais próximo do real ao mais abstrato. No quadro 1 a seguir temos os aspectos que podem ser observados:

**Quadro 1** – Categorias da *modalidade*

<b>Saturação</b>	Do mais saturado à ausência de cor
<b>Diferenciação</b>	Do mais diversificado ao monocromático
<b>Modulação</b>	Da sombra à cor plena
<b>Contextualização</b>	Muita contextualização x pouca contextualização
<b>Representação</b>	Da abstração máxima à representação máxima
<b>Profundidade</b>	Pouca profundidade x muita profundidade
<b>Iluminação</b>	Mais sombras x mais iluminado

Fonte: da autora. Com base em Kress e van Leeuwen (2006).

**Figura 26** – Imagem que exemplifica alguns aspectos da *modalidade*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.60).

Na figura 26, podemos observar os aspectos modais. A partir de uma breve análise, em relação à cor, é perceptível que a imagem está mais próxima da ausência de cor, é mais monocromática e menos modulada. Também se nota que há pouca contextualização, as pessoas representadas parecem quase que fantasmas e são apresentadas de uma maneira bastante abstrata e com pouca iluminação, além de ser uma imagem com mais profundidade. É preciso considerarmos que o que possui valor de “verdade” algo que está atrelado ao social e que esse exemplo se trata de uma obra artística. Pensando a partir desses aspectos, é possível enxergarmos que há sim uma pouca *modalidade*, um maior nível de abstração. Mas o que isso significa deve ser pensado junto a análise das outras categorias da GDV.

### 2.4.3 *Metafunção composicional*

Kress e van Leeuwen (2006, p.43) definem a *metafunção textual* da seguinte maneira: “Qualquer modo semiótico deve ter a capacidade de formar complexos textos de signos, que são coerentes internamente entre si e externamente com o contexto em que são produzidos<sup>26</sup>”. Isso ocorre em imagens – e outros modos – também, o que permite que haja signos capazes de organizar as imagens, sons, gestos etc. em textos. Dessa forma, a *metafunção composicional*, que surge a partir da *metafunção textual*, é a responsável pelos componentes organizacionais. As imagens possuem representações e relações interativas, como foi visto nas funções anteriores aqui apresentadas, e a *metafunção composicional* é a responsável por organizar esses elementos. Sendo assim, a disposição desses elementos tem como consequência diferentes formas de significação.

A *metafunção composicional* é composta por três elementos: *valor de informação*, *saliência* e *estruturação*. O *valor de informação* diz respeito à posição do objeto: na esquerda, temos o *dado*; na direita, o *novo*; no topo, o *ideal*; na base, o *real*; no centro está o núcleo da informação e na margem os elementos subordinados ao núcleo. Já a *saliência* trata dos elementos que estão em destaque, que podem aparecer proeminentes sob diversos aspectos, como saturação, uso de cores, iluminação etc. Os autores também apresentam o conceito de tríptico, que ocorre quando há uma imagem que abarca um mediador central que faz uma conexão entre *dado* e *novo* ou um mediador central que faz uma conexão entre *ideal* e *real*.

Por fim, temos a *estruturação*, que são as linhas imaginárias que conectam ou desconectam partes de um todo. Quando há uma interligação/conexão dos elementos, Kress e

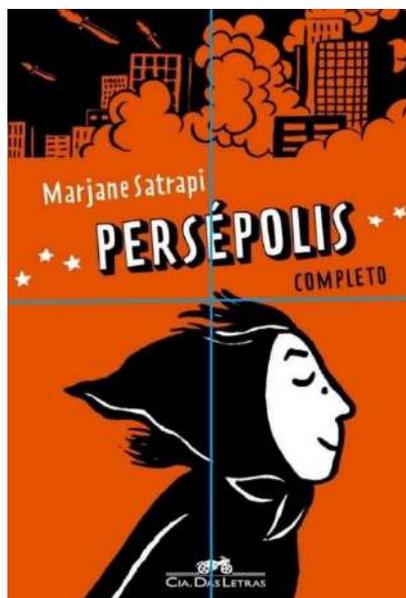
---

<sup>26</sup> Trecho original: “Any semiotic mode has to have the capacity to form texts complexes of signs which cohere both internally with each other and externally with the context in and for which they are produced” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2005, p.43).

van Leeuwen (2006) classificam como *estruturação fraca*, já quando não há essa conexão entre os elementos, os autores classificam como *estruturação forte*.

Para exemplificar, vamos observar essas categorias na capa de *Persépolis* (2007), na figura 27.

**Figura 27** – Capa da HQ Persépolis



Fonte: Satrapi (2007).

Assim, primeiramente o que acreditamos que está saliente é a própria personagem principal e o título da obra, pois ambos estão em preto e branco em um fundo laranja, que os coloca em uma posição de evidência. Desse modo, compreendemos que esses são elementos centrais, havendo a presença da cidade como um elemento marginal. Mas há também informações que tornam essa imagem um tríptico, pois entendemos que há também uma relação entre *ideal-real*. A obra de Satrapi aborda a vida da autora no Irã, antes e depois da Revolução Islâmica, que desembocou em guerras e destruição. Dessa forma, compreendemos que a cidade sendo bombardeada no topo está no campo do *ideal* por essa ser uma obra muito ligada à memória, sendo assim, vemos, no campo do *real*, a personagem principal de olhos fechados. É como se a autora estivesse relembrando tal situação e provavelmente como algo que se tornou passado, já que há um sorriso de canto de rosto na sua expressão facial. Por fim, também entendemos que há uma estruturação forte, já que há um destaque para Satrapi, colocando a cidade bombardeada como pano de fundo.

## 2.5 Resumo da seção

Nesta seção, passamos por definições relevantes para a compreensão da LSF e, conseqüentemente, do desenvolvimento da GDV, como o que é signo, significado e significante, língua, fala. Também discorreremos sobre os principais conceitos da multimodalidade, sendo eles: os recursos semióticos e os modos, a *affordance* e, por último, as *metafunções representacional, interativa e composicional*. Na seção seguinte, pretendemos traçar um panorama da história dos quadrinhos no mundo e no Brasil, pois compreender aspectos socioculturais dos quadrinhos irá nos auxiliar na discussão em torno da teoria do gênero.

### 3 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: PANORAMA HISTÓRICO

Nesta seção, pretendemos traçar um percurso histórico das histórias em quadrinhos para compreender as diversas funções adquiridas por elas ao longo do tempo, além dos elementos que foram incorporados até constituir os quadrinhos – e suas variações, como as tirinhas, as charges, os *cartoons* etc. – tal qual conhecemos nos dias de hoje. Portanto, traremos um panorama geral das HQs no mundo e no Brasil, já que os contextos históricos e culturais são diferentes.

#### 3.1 Breve panorama histórico das HQs na Europa e na América do Norte

Quando surgiu a primeira história em quadrinhos? Essa não é uma pergunta fácil de responder e há mais de uma resposta para ela. De acordo com García (2012), não há um consenso nem mesmo entre os pesquisadores da área e comumente são citadas duas origens para as HQs: i) a europeia, com o suíço Rodolphe Töpffer, por volta de 1820; e ii) a norte-americana, nos jornais *New York World*, de Joseph Pulitzer, e *New York Journal*, de William Randolph Hearst, com a publicação da tirinha *The yellow kid*, em 1896. Algo curioso a se observar é que as datas são bem distantes uma da outra, o que nos levou a questionar qual o motivo de *The yellow kid* ser considerada o surgimento dos quadrinhos. García (2012) resolve essa questão ao afirmar que a origem dos quadrinhos reverbera na ênfase que quer se dar a esse objeto: a origem europeia repercute em se debruçar sobre os quadrinhos como uma *tradição cultural artística*; por outro lado, quando se foca na origem norte-americana costuma se enfatizar os quadrinhos como um *produto de comunicação de massa*. É importante compreendermos que uma visão não exclui a outra, ou seja, os quadrinhos são um produto cultural e artístico, mas também são um meio de comunicação de massa, e é preciso compreender que consequências isso traz para o estudo dos quadrinhos.

Primeiramente, dessa visão artística, podemos nos perguntar de imediato: quadrinhos são literatura? Não apenas García (2012), como também Chinen, Vergueiro e Ramos (2014), afirmam que além dos quadrinhos *não* serem literatura, por se constituírem a partir de uma linguagem própria, criticam bastante essa visão. Segundo García (2012), uma das consequências negativas de se debruçar sobre os quadrinhos dessa maneira é tratá-los como *subliteratura* ou uma literatura de qualidade inferior, justamente por se comparar linguagens incomparáveis. Sobre isso, Ramos (2007, p.173, *grifo nosso*) afirma: “*Quadrinhos são quadrinhos*. E, como tal, gozam de uma linguagem *autônoma*, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”. Além disso, apesar da existência de diversos

quadrinhos que adaptam obras literárias, aproximando essas duas artes, inclusive o objeto de estudo deste trabalho, não podemos negar a importância e a influência da televisão, do cinema e dos jornais para as HQs: ao mesmo tempo que os quadrinhos vão beber dessa fonte (e vão influenciá-la também), são também um produto comercial, portanto, o mercado editorial vai ditar muitas regras para os quadrinistas e, em muitos casos, cercear a liberdade criativa deles; porém, há também movimentos contrários que reverberam em novas formas de criação, dessa forma, os “quadrinhos se situam nessa posição paradoxal em que representam um produto suspeito para a tradição, segundo a qual ‘a cultura de massas é a anticultura’, como observou Eco” (GARCÍA, 2012, p.22).

A confusão a respeito da definição e de como nomear os quadrinhos é algo que vai se arrastar ao longo de cem anos. O termo universal é *comics*, como é chamado nos EUA, inclusive alguns países adotam traduções, mas também usam esse termo para se referirem às histórias em quadrinhos. O problema é que os quadrinhos, ao longo do tempo, vão perdendo o humor e novos formatos passam a ser criados, como os *comics* de aventura, os *comics* de terror, os *comics* românticos etc. García (2012, p.30) enxerga essa dificuldade em nomeá-los como algo negativo, pois, para o autor: “A demora em encontrar um nome nos faz pensar em uma arte órfã, uma arte que não consegue ser reconhecida pela sociedade”. Por esse motivo, ele defende que o termo *graphic novel*, utilizado pela primeira vez em 1960, é um ponto de virada, pois causa movimentos – favoráveis e contrários ao uso do termo – que fazem com que pesquisadores e quadrinistas reflitam em torno da nomenclatura e da definição dos quadrinhos.

A Will Eisner, quadrinista norte-americano, é comumente – e erroneamente, pois o termo surge antes do quadrinista utilizá-lo – atribuída a criação do termo *graphic novel* por ter classificado uma de suas HQs, *Um contrato com Deus* (1978) como tal. Além disso, Eisner é um dos principais nomes responsáveis pela divulgação dos quadrinhos como literatura e por apresentar a definição dos quadrinhos como *arte sequencial*, o que García (2012) compreende como uma definição problemática, pois pode abarcar várias áreas, como o cinema, por exemplo. Porém, os quadrinhos como arte sequencial foi algo amplamente popularizado, principalmente após a publicação de *Desvendando os quadrinhos* (1993), de Scott McCloud, também quadrinista.

Contudo, García (2012) ressalta que o termo *graphic novel* surge antes, na década de 1960, com as editoras tentando se diferenciar de alguma maneira do termo *comics*, muito associado, à época, ao público infanto-juvenil e aos super-heróis. Além disso, é importante destacar a relevância em buscar formas de conceituar os quadrinhos, pois isso reverberou em discussões proveitosas. Por ora, não adentraremos em detalhes específicos sobre a definição

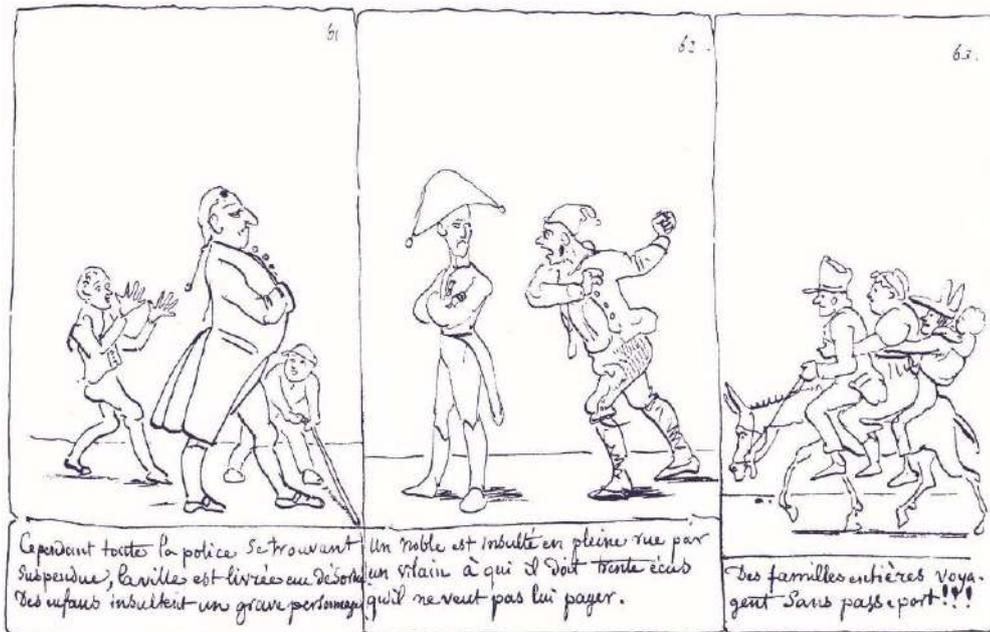
dos quadrinhos, contudo, é importante pôr em destaque o caráter *verbo-visual* das HQs: essa mescla entre imagem e palavra é um dos pontos fundamentais para a concepção de um quadrinho.

A partir disso, há alguns pontos que gostaríamos de destacar antes de traçar um quadro temporal da história dos quadrinhos. São eles: i) quadrinhos são arte, mas também um meio de comunicação de massa e, principalmente, um movimento de *anticultura* (isso vai ser importante para entender o movimento contrário à proposta de massificação das editoras); ii) quadrinhos não são literatura, mas sim uma arte com características próprias, que ora vai se influenciar da literatura, ora do cinema, ora da tv e dos jornais (esse é um ponto relevante para compreender, posteriormente, se os quadrinhos se constituem enquanto um gênero ou hipergênero); e, por fim, iii) há uma dificuldade em se nomear e definir os quadrinhos, que nos leva aos seguintes questionamentos: o que são os quadrinhos? O que diferencia uma tirinha de uma charge? Caricaturas são quadrinhos? O que são as *graphic novels* e que influência o surgimento desse termo teve para os quadrinistas? Dito isso, vamos apresentar, nas subseções a seguir, um quadro cronológico da história dos quadrinhos com os acontecimentos mais relevantes, buscando responder às perguntas que aqui fizemos.

### 3.1.1 *Linha do tempo dos quadrinhos – séc. XIX: origem europeia e origem norte-americana*

Como dito anteriormente, Rodolphe Töpffer é uma das grandes referências dos quadrinhos europeus, considerado o *pai dos quadrinhos*, ao trazer contribuições para o desenvolvimento dessa arte. De acordo com García (2012), uma das grandes influências para Töpffer foi William Hogarth, pintor e ilustrador inglês bastante famoso por suas sátiras; as sátiras e as caricaturas, não só as de Hogarth, mas também de outros caricaturistas do séc. XVIII, foram uma fonte de inspiração tanto para Rodolphe Töpffer como para outros quadrinistas. Professor suíço, Töpffer buscava um público adulto, todavia, o alcance de suas tiras eram realmente as crianças. A sua maior contribuição é o surgimento da *vontade do autor* na hora de se pensar a *forma* e o *conteúdo* nos quadrinhos. Segundo García (2012, p.52), “Por sua extensão e seu sentido de obras completas, as tiras de Töpffer se parecem mais com as novelas gráficas atuais do que com os quadrinhos que prosperariam durante o séc. XX, episódicos e protagonizados por heróis recorrentes”, o que já indica a dificuldade em definir o que são os quadrinhos se pensarmos somente na forma. Para ilustrar, a seguir, temos, na figura 28, a tirinha Monsieur Vieux Bois, de 1827:

**Figura 28** – Tirinha Monsieur Vieux Bois, de Rodolphe Töpffer



Enquanto isso, já que a polícia inteira está inativa, a cidade é tomada pela desordem. Crianças insultam um personagem importante.

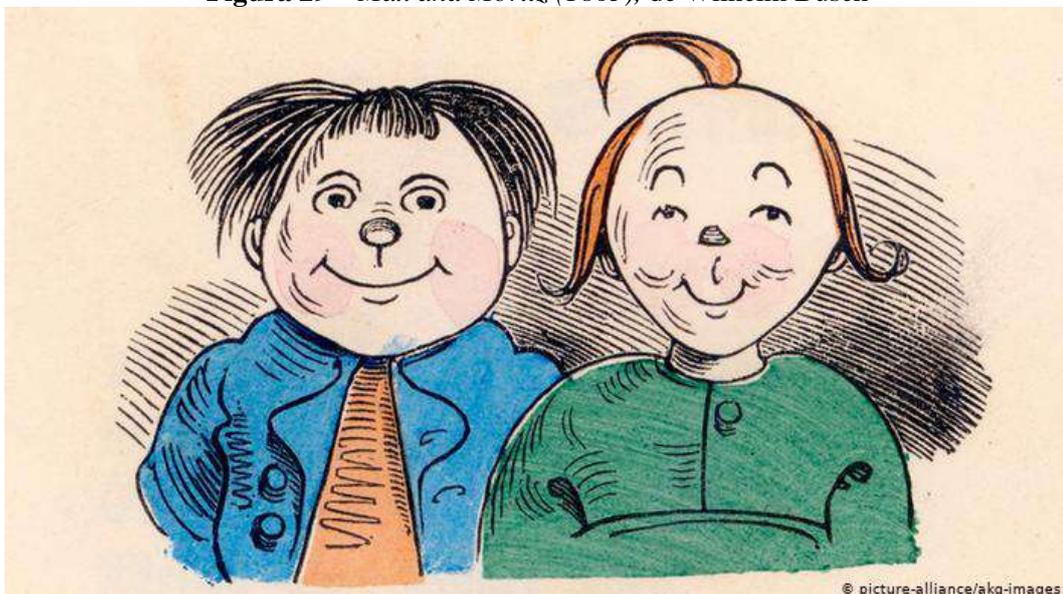
Um nobre é insultado em plena rua por um sujeito de baixa extração a quem deve trinta escudos que não pretende pagar.

Famílias inteiras viajam sem passaporte!!!

Fonte: *Folha de São Paulo* (2019).

Além de Rodolphe Töpffer, García (2012) aponta outro grande nome do séc. XIX: Wilhelm Busch. Autor de *Max and Moritz* (1865), Busch teve um papel relevante para a criação dos *comics* nos EUA, pois a repercussão de sua série sobre as duas crianças vivendo diversas aventuras e travessuras teve um impacto gigantesco não só nos EUA, mas em diversos outros países. Sendo assim, os quadrinhos de Busch tornaram-se um modelo a ser seguido.

**Figura 29** – *Max and Moritz* (1865), de Wilhelm Busch



Fonte: *DW* (2014).

Já nos EUA, há um nome desse período que não pode ser esquecido: A.B. Frost. Frost era um pintor e ilustrador e sua maior contribuição surge quando ele começa a captar o movimento na fotografia. Isso acabou por repercutir tanto na forma de apresentar os quadrinhos, pois tornou-se possível colocar diversos quadros em uma mesma página, como também na forma de pensar a passagem do tempo nos quadrinhos.

Mas, sem via de dúvidas, o grande acontecimento para os quadrinhos no séc. XIX foi a disputa por *The yellow kid* (1896) entre os grandes jornais *New York World*, de Joseph Pulitzer, e *New York Journal*, de William Randolph Hearst. A tira era de Richard Felton Outcault, que inicialmente a desenvolvia no *New York Journal*, e, após alguns anos, migrou para o *New York World*. O sucesso da tira era tão grande que Hearst contratou outro quadrinista, George Luks, para dar continuidade à série, o que depois desembocou em uma discussão em torno dos direitos autorais. O sucesso de *The yellow kid* foi tão gigantesco que ambos os jornais utilizavam o personagem para estampar seus anúncios publicitários. Com isso, García (2012, p.66) destaca que: “Começa a guerra entre os dois gigantes da imprensa popular americana que dará origem ao sensacionalismo e ao problema da influência dos meios de comunicação no desenvolvimento dos acontecimentos que noticiam”. Foi a partir desse embate que surgiu o termo *imprensa amarela*. Por esse acontecimento ter sido tão emblemático é que, muitas vezes, ele é considerado como a origem dos quadrinhos, dada a inegável contribuição de *The yellow kid* para a popularização das HQs.

**Figura 30** - *The yellow kid* (1896).



Fonte: site Museu de imagens (2018).

### 3.1.2 Linha do tempo dos quadrinhos – do surgimento dos comics ao episódio de repressão aos quadrinhos: primeiras décadas do séc. XX

Um marco do final do séc. XIX e início do séc. XX é que as tiras diárias passam a ser contínuas, sendo esse o embrião para o surgimento das famosas *comics* tal como conhecemos nos dias de hoje. Uma informação destacada por García (2012) é que as tiras diárias, apesar de trazerem personagens crianças, tinham majoritariamente um público adulto que comprava o jornal diariamente. Isso é algo curioso, porque vários quadrinistas e editoras tentaram alcançar um público adulto, porém, sem sucesso.

Até meados do séc. XX, há alguns acontecimentos que reverberam na criação dos quadrinhos: o *boom* dos seriados cinematográficos de aventura, a Segunda Guerra Mundial, o pós-guerra e uma forte repressão aos quadrinhos. Como são muitas mudanças em um período curto, iremos apresentar os pontos mais relevantes no quadro 2 a seguir:

**Quadro 2** – História dos quadrinhos: de 1920 a 1950

<b>Década de 1920</b>	Surgimento dos quadrinhos de aventura. Nessa época, surgem personagens famosos como o marinheiro Popeye e Tarzan. Os temas deixam de abordar questões políticas, sociais e cotidianas com o intuito de atingir um público mais jovem.
<b>Década de 1930</b>	Surgimento dos <i>comic books</i> . “[...] um caderninho grampeado, em geral em cores, com um número de páginas entre 32 e 64, que se vende nas bancas por um preço acessível para os bolsinhos das crianças e que são colecionados em série” (GARCÍA, 2012, p.112). Com os <i>comic books</i> , inicia-se um afastamento da imprensa e, principalmente, da veia cômica, possibilitando a autonomia dos quadrinhos. Além disso, a partir desse período será possível a publicação de histórias mais longas.
<b>Final da década de 1930</b>	Surgimento dos <i>action comics</i> . É nesse período que nasce o Superman, em 1938, da DC Comics e, com ele, dá-se início aos famosos <i>comics</i> de super-heróis, que estão em alta até os dias atuais. Nessa mesma década também surge a Marvel, que possui os direitos do Homem-Aranha, os Vingadores, entre tantos outros heróis.

<p><b>1944 – A era de ouro dos quadrinhos</b></p>	<p>Após o surgimento da revistinha do Superman, o sucesso dos <i>actions comics</i> é imediato. Dois acontecimentos corroboram para isso: a decadência das tiras de jornais e a Segunda Guerra Mundial, que teve como boa parte do público desses <i>comics</i> os soldados americanos, apesar do público-alvo ser as crianças. Em 1944, a revista <i>Captain Marvel Adventures</i> teve 14.067.535 exemplares vendidos. Com o fim da guerra, há também um declínio dos quadrinhos de super-heróis.</p>
<p><b>Pós-guerra</b></p>	<p>O pós-guerra é marcado pela vontade de se destinar ao público adulto e de se debruçar sobre temas variados. Nesse período, temos a criação de <i>comics</i> com os seguintes temas: <i>western</i>, criminal, romântico, terror, guerra, <i>funny animals</i> (como o Mickey). Há uma busca por se contar histórias mais reais também. Nessa época, temos o surgimento da editora EC Comics, muito voltada para histórias de terror. É importante destacar que a EC Comics teve um papel atuante no rompimento com a massificação dos quadrinhos, que seguiam uma linha de produção, possibilitando uma maior autonomia para os quadrinistas e, conseqüentemente, uma maior liberdade criativa. Dela saem dois grandes nomes: Bernard Krigsten e Harvey Kutzman. Krigsten é memorável por se afastar da linguagem cinematográfica e começar a criar uma linguagem própria para os quadrinhos; já Kutzman é o responsável por publicar suas histórias no formato livro em uma editora de livros, prática, posteriormente, usada pelas <i>graphic novels</i>.</p>

Fonte: da autora. Com base em García (2012).

Como visto no quadro anterior, o maior evento das primeiras décadas do séc. XX no universo dos quadrinhos é o surgimento dos *comics books*, que, aos poucos, vão perdendo a veia cômica e ganhando novos temas, como romance e fantasia, porém, ainda destinados a um público infanto-juvenil. Durante a Segunda Guerra, um fato inusitado ocorre: os soldados norte-americanos são um dos principais compradores das histórias em quadrinhos de Super-Heróis, abrindo-se uma janela para se pensar em HQs para adultos.

Após o pós-guerra, temos um episódio dos mais importantes para as histórias em quadrinhos: a intensificação da repressão aos quadrinhos. García (2012) enfatiza que a repressão aos quadrinhos sempre existiu desde o séc. XIX, mas isso muda com o pós-guerra, porque a cultura jovem passa a ficar em evidência, e a moda e novos hábitos desses adolescentes tornam-se algo chocante para os pais. Dessa forma, começam a surgir grupos, por todos os EUA, que passam a regular o que seus filhos poderiam ou não ler. Em 1948, esses grupos passam a ter o apoio de Frederic Wertham, psiquiatra alemão, que traça uma relação entre os quadrinhos e a delinquência juvenil. A repercussão é tão grande que foi criado um comitê de julgamento no congresso americano: em oposição aos quadrinhos, temos o próprio Wertham; na defesa, temos o diretor da EC Comics. Mesmo não havendo comprovação de que tal relação entre quadrinhos e delinquência juvenil existia, o impacto desse episódio foi muito marcante.

Desse acontecimento, García (2012) aponta que as principais consequências são: i) a autorregulação da indústria de quadrinhos a partir da criação do *comics code*, um código de censura de palavras e de conteúdo; ii) o reforço da visão dos quadrinhos como algo para o público infantil; e iii) o fechamento da própria EC Comics, justamente por almejar o público mais adulto e ter uma série de revistas com temáticas difíceis de serem censuradas a partir do *code comics*.

Esse é um ponto de virada na história dos quadrinhos, porque, apesar da censura e dessa visão redutora que trata as HQs como *coisa de criança*, como se fosse algo pejorativo, começam a surgir movimentos contrários ao *code comics* que possibilitam um novo mercado realmente voltado para o público adulto e que possuem uma maior autonomia criativa, como veremos na subseção a seguir.

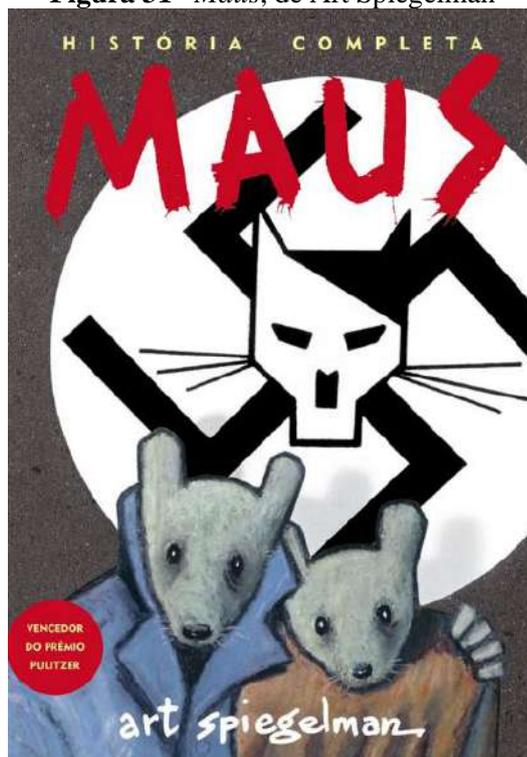
### 3.1.3 Linha do tempo dos quadrinhos: dos anos 60 até os dias de hoje

Na década de 1960, os *comics* passam a competir com a televisão e são bastante prejudicados pelo *comic code*, principalmente os quadrinhos que se propunham a tratar de temas mais adultos. Surge, então, a imprensa *underground*, o Comix, que é responsável por dar maior liberdade criativa aos autores, já que eles não precisavam se reportar a editores e, conseqüentemente, os exemplares saíam sem selo do *comic code*. Essas HQs geralmente eram vendidas em *headshops* (lojas hippies), pois se tornaram um mercado possível para a venda desses quadrinhos; e as produções eram longas e trabalhosas, então, eram comuns obras de um único volume, além de serem mais caras; aspectos esses que se assemelham aos das novelas gráficas de hoje em dia. Por essas características de maior autonomia e despreocupação com o selo do *comic code*, os temas acabaram se voltando para o sexo, as drogas e a violência.

O declínio do Comix se dá pelo sistema de distribuição sem possibilidade de devolução, dessa maneira, muitas lojas não conseguiam vender seus exemplares, nem os devolver, recebendo o dinheiro de volta; precisam, então, arcar com o prejuízo, por isso, o Comix se encerra, entretanto, planta a semente para que os quadrinhos se tornem um artigo de colecionador. Assim, passam a surgir lojas e livrarias especializadas em HQs que visam a esse público. Em meados da década de 1970-80, surgem os quadrinhos alternativos, responsáveis por unir alguns ideais dos quadrinhos *underground*, como o *reconhecimento dos direitos autorais e o culto à figura do criador* (GARCÍA, 2012, p.195), com o *comic book* convencional, levando isso para as grandes editoras.

Porém, García (2012) aponta que essa alternatividade muitas vezes era ilusória, pois os quadrinhos alternativos ainda se mantinham nos moldes tradicionais, seguindo as normas do *comic code*. Isso vai mudar com a publicação de *Maus*, em 1986, de Art Spiegelman, uma autobiografia na qual Art entrevista seu pai, um judeu polonês, sobre a história da família no período nazista. Para García (2012), *Maus* é realmente a primeira novela gráfica, e isso abriu portas para mudanças no panorama dos quadrinhos, além de atrair uma atenção mundial para essa arte.

**Figura 31**– *Maus*, de Art Spiegelman



Fonte: *Collectors* (2018).

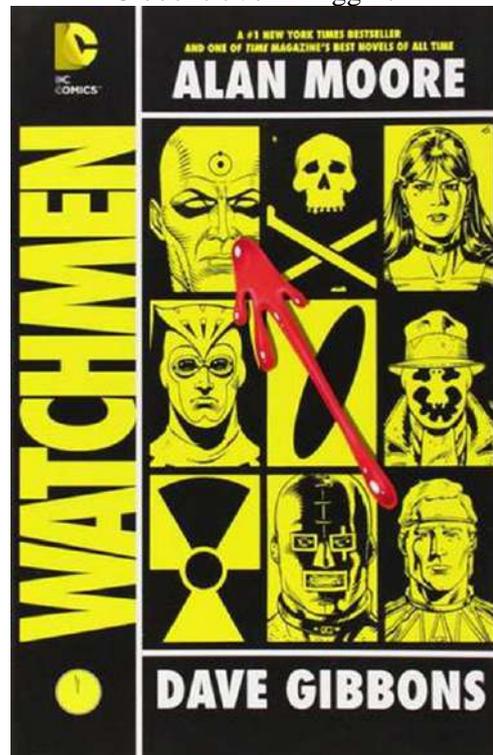
Além de *Maus*, há outras duas obras que tiveram um papel significativo na mudança do panorama dos quadrinhos, são elas: *Batman: o cavaleiro das trevas*, de Frank Miller, Klaus Janson e Lynn Varley e *Watchmen*, de Alan Moore, Dave Gibbons e John Higgins.

**Figura 32** – *O cavaleiro das trevas*, de Frank Miller, Klaus Janson e Lynn Varley



Fonte: *Arte final HQ* (2019).

**Figura 33** – *Watchmen*, de Alan Moore, Dave Gibbons e John Higgins



Fonte: *Omelete* (2019).

O sucesso dessa tríade foi responsável por dar início à febre por *graphic novels*. Isso repercutiu fortemente nas grandes editoras que tentaram alcançar o mesmo sucesso da tríade e passaram a apostar em edições luxuosas, de capa dura. Porém, Ramos e Figueira (2014) e García (2012) defendem que fazer uma edição cara e luxuosa não é fazer uma novela gráfica. As *graphic novels* não são uma forma, conteúdo ou um gênero, mas sim um movimento que deu maior visibilidade para as HQs, que almejou o público adulto e que foi capaz de consolidar a autonomia dos quadrinistas. Como as grandes editoras se apropriaram do termo na tentativa de venderem mais HQs, a palavra *graphic novel* tornou-se bastante controversa entre os estudiosos e quadrinistas, trazendo quadrinistas que são contra, como o próprio Allan Moore, um dos autores de *Watchmen*, como também defensores, como García (2012), que entende a importância histórica do surgimento da novela gráfica. Não nos interessa aqui defender ou condenar o termo, e sim enfatizar a importância dele, pois as *graphic novels* continuam movimentando o mercado dos quadrinhos até os dias de hoje.

### 3.1.4 *Linha do tempo dos quadrinhos: o que aprendemos com a história*

Ao traçarmos o panorama históricos dos quadrinhos na América do Norte e na Europa, observamos alguns aspectos relevantes: o primeiro é que tratar os quadrinhos como literatura criou uma comparação das HQs com as obras literárias, tendo como consequência o mito de que as HQs são uma literatura inferior ou um malefício para a leitura. Essa visão persiste também quando se aborda as adaptações literárias para quadrinhos, como se elas fossem uma literatura de qualidade inferior ou uma cópia do texto-fonte. Dessa forma, é importante destacarmos a autonomia dessa linguagem artística, com características próprias.

Outro ponto importante é que, à medida que os quadrinistas passam a buscar a autonomia criativa, os direitos pelas publicações e o rompimento com a massificação causada pelas editoras, os aspectos estéticos das histórias em quadrinhos foram desenvolvidos tornando-as uma arte única e desvinculada da literatura e do cinema. No entanto, os quadrinhos convivem sempre com esse paradoxo de serem também um meio de comunicação de massa, e isso culmina em uma indústria que permanece ditando muitas regras e buscando novos públicos, tentando incorporar o que foi desenvolvido pelos quadrinistas enquanto arte e massificar esse processo com o intuito de alcançar um maior número de vendas. O maior exemplo disso é a *graphic novel*, que surge como uma grande inovação, um movimento contrário ao que era imposto pelo mercado e que passa a ser incorporado pelas grandes editoras como um modelo de sucesso.

A *graphic novel* é um termo nebuloso até os dias de hoje e, como veremos nas subseções seguintes, definir o que são os quadrinhos como um todo não é tarefa fácil. Esse breve panorama nos relembra a *relativa estabilidade* bakhtiniana ao tratar dos gêneros do discurso, ao percebermos que os suportes dos quadrinhos mudaram (jornais, revistas, livros e, hoje em dia, há também os webquadrinhos, publicados em *sites*); os públicos mudaram (jovens, adultos, crianças); as funções mudaram, quando se tem, por exemplo, o caso das tirinhas de jornais que costumavam tratar de cenas mais cotidianas, políticas e sociais, ou os *comics* de super-heróis, que buscavam entreter e levantar os ânimos de um país em guerra através de um nacionalismo; e, por fim, a própria composição dos quadrinhos mudou também: séries curtas, séries longas, séries sobre um mesmo personagem, uso de balões, quadros sem balões, quadros de diferentes tamanhos, cores, incorporação de elementos do cinema, da fotografia, da televisão. Tudo isso constitui os quadrinhos.

### 3.2 Breve panorama das histórias em quadrinhos no Brasil

Se nos Estados Unidos a luta dos quadrinistas girou em torno de uma maior liberdade criativa e foi de encontro à massificação da produção de quadrinhos pelo mercado, no Brasil, os quadrinistas brigavam – e até os dias de hoje brigam – por espaço, já que competem diretamente com os gigantes norte-americanos, desde o surgimento das primeiras revistas voltadas para quadrinhos, como também com os japoneses, que praticamente dominaram o mercado no início dos anos 2000.

Diante disso, não é de se estranhar que Vergueiro (2017), principal referencial teórico para construirmos o panorama brasileiro das HQs nesta dissertação, ponha em destaque as editoras e iniciativas que procuraram dar mais espaço aos quadrinistas brasileiros. Como veremos na linha do tempo que traçaremos, todas as oportunidades serão aproveitadas pelo mercado e pelos quadrinistas para que esse espaço seja garantido, e é muito provável que a inclusão dos quadrinhos nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) seja uma das maiores iniciativas, pois foi capaz de gerar um *boom* de adaptações literárias no início do séc. XXI.

Além dessa disputa contra o mercado norte-americano, iremos observar também a influência dessa americanização, já que o mercado brasileiro acaba por seguir as tendências do mercado norte-americano. Nesse sentido, os quadrinhos vão evoluir de maneira bastante semelhante, por terem como espelho esses mercados, porém, há características próprias que iremos ressaltar e que contribuirão para a compreensão do gênero aqui trabalhado.

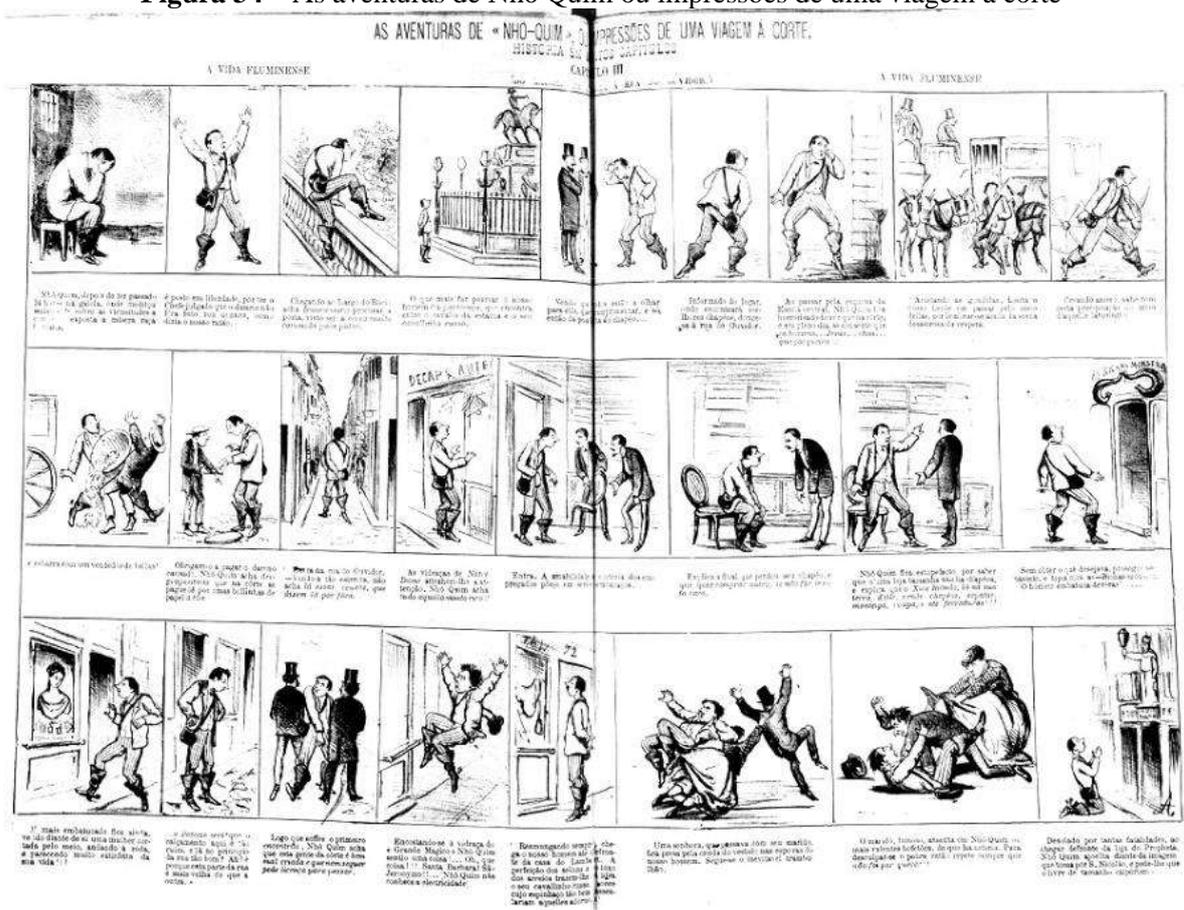
#### 3.2.1 Linha do tempo dos quadrinhos brasileiros: séc. XIX – origem brasileira

De acordo com Vergueiro (2017), o primeiro desenho gráfico humorístico que se tem registro no Brasil é uma publicação no jornal pernambucano *O corcundão*, de autoria desconhecida, já que tecia uma crítica ao cenário político da época. Sendo assim, como medida protetiva, o autor não poderia assinar o desenho.

Ainda no séc. XIX, temos também a primeira revista regular de caricaturas: *Semana ilustrada*, de 1860, no Rio de Janeiro. É importante destacar que as caricaturas não são histórias em quadrinhos, “[...] principalmente por não conter uma narrativa (o predomínio é do tipo textual descritivo)” (RAMOS, 2007, p.287). Desse modo, as caricaturas seriam uma ilustração; porém, elas possuem elementos comuns às histórias em quadrinhos e influenciaram diversos quadrinistas, não só os brasileiros, como também os americanos e europeus. É nesse sentido, que podemos considerar o humor gráfico como o “pai” dos quadrinhos, não só no Brasil, como também na Europa e nos Estados Unidos.

Por fim, ainda no século XIX, gostaríamos de destacar o desenhista Angelo Agostini, ítalo-brasileiro, responsável por criar a primeira história em quadrinhos no Brasil: *As aventuras de Nhô Quim ou impressões de uma viagem à corte*, em 1869<sup>27</sup>. Além de criar também *As aventuras de Zé Caipora*, em 1883, que é o primeiro quadrinho de aventuras brasileiro. Em suas histórias, já é possível observar algo semelhante ao realizado por Töpffer, seqüências narrativas mais longas e sobre temas os mais diversos. Embora o autor não utilizasse balões, é inegável que ele criava histórias em quadrinhos.

**Figura 34** – As aventuras de Nhô Quim ou impressões de uma viagem à corte



Fonte: Nação HQ (2006).

Porém, é apenas no início do séx.XX que as HQs serão mais produzidas e consumidas, como veremos na subseção a seguir.

<sup>27</sup> É interessante observar que a data do primeiro quadrinho brasileiro é apenas 4 anos após a publicação de *The yellow kid*, em 1865. Sobre a origem norte-americana, Vergueiro (2017, p.27, *grifo nosso*) comenta: “Outcault havia criado anteriormente uma série com o personagem Yellow Kid, que até hoje muitos norte-americanos insistem em considerar a primeira história em quadrinhos no mundo”. Para o autor, a origem mundial é a de Töpffer.

### 3.2.2 *Linha do tempo dos quadrinhos brasileiros: décadas de 1910 a 1950*

No início do séc. XX, temos a publicação de uma das revistas mais importantes, a revista *Tico-tico*, em 1905, que tinha como público-alvo as crianças. Vergueiro (2017) destaca a importância dela por dois motivos: i) foi uma das revistas voltadas para os quadrinhos de maior duração; e ii) apesar de ter personagens americanos, foi responsável por disseminar autores brasileiros.

Já em 1930, seguimos a tendência americana, ao sofrermos a influência da invasão dos *comics* nos EUA, dos quadrinhos de aventuras. A *Gazeta infantil*, pertencente ao jornal *Gazeta*, tinha como principal foco essas publicações de aventura e também as estrangeiras, como, por exemplo, o Superman. Dessa forma, é apenas em 1934 que vamos ter uma das revistas mais importantes desse período, o *Suplemento infantil*, que posteriormente vai se tornar *Suplemento juvenil*, criada por Adolfo Aizen. O *Suplemento* não publicava apenas quadrinhos, mas também outras séries, como as educativas, com o intuito de atingir o público infantil. No *Suplemento juvenil*, foram publicadas as histórias de Flash Gordon, Tarzan, Mickey Mouse, entre outros, e esta se torna a revista que começa a implementar os super-heróis norte-americanos. Além disso, essa revista foi importante por incentivar os quadrinistas brasileiros e, como veremos na subseção seguinte, Adolfo Aizen foi um grande incentivador dos quadrinhos nacionais e internacionais.

Em 1945, temos o fim da revista *Suplemento juvenil* e Adolf Aizen decide se lançar como editor, fundando a EBAL (Editora Brasil-América LTDA), que é a grande responsável pela popularização dos super-heróis norte-americanos, além de possuir uma parceria com a Disney. Na EBAL, surge a série Edição Maravilhosa, com publicações de clássicos literários adaptados para os quadrinhos.

Além de Aizen, nesse período, começam a surgir outras editoras especializadas em quadrinhos e, com isso, temos o embrião do incentivo ao colecionismo de HQs. Vergueiro (2017) afirma que, em meados de 1950, a televisão começa a surgir, no entanto, ainda era muito caro comprar um aparelho de tv, pois ainda era restrito, à época, à elite brasileira. Assim, os quadrinhos são uma alternativa acessível para as crianças, por isso, temos o investimento de tantas editoras nessa arte.

### 3.2.3 *Linha do tempo dos quadrinhos: de 1950 aos anos 2000*

Dessa época, podemos citar duas obras relevantes: *A turma do Pererê*, de 1959, criada por Ziraldo, que posteriormente conceberia *O menino maluquinho*, e *Mônica e a sua turma*, em

1959, criada por Maurício de Sousa, que posteriormente vai se tornar *Turma da Mônica*, sendo este um dos quadrinhos brasileiros mais famosos.

**Figura 35** – Primeiro exemplar de Mônica e a sua turma, de Maurício de Sousa



Fonte: *Guia dos Quadrinhos* (2007).

As décadas de 1950 e 1960 são o período dos quadrinhos de aventuras e dos quadrinhos de super-heróis. Ambos se inspiravam na temática norte-americana, no entanto, na maioria das vezes, essa inspiração se tornava apenas uma cópia. Isso ocorria porque a venda dos títulos norte-americanos, à época pela EBAL, era um sucesso, então, os quadrinistas brasileiros acabavam tendo esse anseio de também vender suas criações, o que terminava culminando nas cópias. Além disso, era muito comum que as histórias fossem as mesmas, só que adaptadas para o ambiente brasileiro para que houvesse uma familiarização do leitor com os personagens. Mas também surgiram super-heróis autorais, como o Capitão 7, criado em 1954.

A década de 1960 foi a mais produtiva para os quadrinhos de super-heróis. É interessante observar que, assim como esses tiveram sua época áurea no período da Segunda Guerra Mundial nos Estados Unidos, aqui o auge aconteceu durante a ditadura:

Vivia-se a ditadura militar e pode-se até imaginar que os super-heróis, nesse contexto, preenchiam tanto um anseio de autoafirmação do leitor como respondiam aos interesses dos governantes de enfatizar um país que caminhava claramente para o desenvolvimento tecnológico. As histórias dos super-heróis brasileiros frequentemente mostravam uma realidade científica que não encontrava similar na realidade nacional, mas que funcionava como um elemento catártico para o leitor que então sofria os desmandos da ditadura (VERGUEIRO, 2017, p.96).

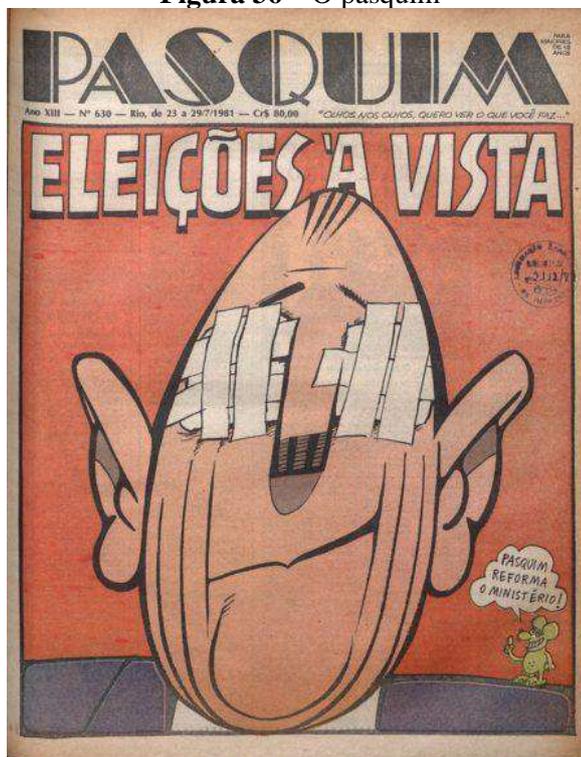
Outro movimento relevante no período da década de 1960 foi a criação da primeira fanzine de quadrinhos no Brasil. As fanzines são publicações não oficiais e mais domésticas, por assim dizer, geralmente produzidas por entusiastas de algum assunto. Assim, a *Ficção*, criada em 1965, por Edson Rontani, foi o pontapé inicial para que se criassem outras fanzines,

sendo relevante para a divulgação do círculo independente dos quadrinhos, pois era uma forma barata de divulgar informações sobre os quadrinhos e também sobre como publicá-los. Esse círculo independente se assemelha ao período *underground* norte-americano. Um dos maiores nomes que começaram com as fanzines foi Henfil (Henrique de Souza Filho), o qual tornou-se ainda bastante conhecido por sua “luta contra o governo militar e sua intrasigente defesa dos quadrinhos nacionais” (VERGUEIRO, 2017, p.118).

Em 1969, aconteceu outro fato importante para a história dos quadrinhos: o surgimento do *Pasquim*. Voltado para o público adulto,

O jornal se transformou no porta-voz da indignação da sociedade brasileira, então submetida a forte repressão. Ele enfrentou a prisão de seus editores, a censura dos meios de comunicação de massa, campanhas de descrédito e difamação, contestando com ironia e criatividade todos os ataques que sofria (VERGUEIRO, 2017, p.124/125).

**Figura 36** – O pasquim



Fonte: *Catraca livre* (2020).

Apesar do foco maior do *Pasquim* ser as caricaturas, ele serviu de modelo para quem queria atingir o público adulto também, como Laerte, Glauco, Angeli, Luiz Gê, entre outros quadrinistas importantes.

Já na década de 1970, os quadrinhos de super-herói começaram a perder a força: apesar de surgirem novos super-heróis, como Judoka, o público perdeu o interesse. Nessa época, vingaram os frutos do *Pasquim*, como a revista *Circo*, que durou de 1986 a 1988, e a tirinha *Níquel Náusea*, criada por Fernando Gonsales, em 1985.

Outro autor importante da década de 1990 é Lourenço Mutarelli, que começou publicando suas histórias de quadrinhos nas fanzines, e, hoje em dia, é um autor consagrado não somente de quadrinhos, como *Diomedes* (2012), *Over-12* (1988) e *Solúvel* (1989), mas também de obras literárias, como *O cheiro do ralo* (2002).

### 3.2.4 *Linha do tempo dos quadrinhos brasileiros: dos anos 2000 até os dias de hoje*

No início do séc. XXI, os quadrinhos infanto-juvenis começaram a perder bastante público. Vergueiro (2017) aponta que isso ocorreu porque houve uma saída de grandes editoras desse mercado, além do aumento da procura por mangás – os quadrinhos japoneses. Segundo o autor, a estratégia de *marketing* era forte, como, por exemplo, o lançamento de mangás junto ao dos animes – desenhos animados japoneses – e brinquedos, álbuns de figurinhas etc. Além disso, outro fator é o grande número de imigrantes japoneses que vivem no Brasil, o que também contribuiria para a popularização dos mangás.

Assim, começam a surgir editoras menores, como a Animangá, JBC e Conrad, que procuram trazer os títulos japoneses; porém, o cenário muda completamente com a entrada da Panini Comics, que trouxe – e traz – muitos títulos, dominando o mercado de quadrinhos, principalmente após passar a representar a Marvel e a DC Comics. O sucesso dos mangás foi tão grande que Maurício de Sousa, em 2007, transfere a *Turma da Mônica* para a Panini e decide se adequar a esse mercado de mangás, lançando, em 2008, *A turma da Mônica jovem*, uma história em quadrinhos mais próxima do formato japonês. A estimativa é que a venda chegou a um milhão de exemplares no lançamento.

Outro ponto importante dos anos 2000 é o *boom* de adaptações literárias que surgem, nos lembrando que, apesar do mercado aspirar ao público mais adulto, ainda existia um público infanto-juvenil que era alvo das editoras. Isso ocorre principalmente por causa de alguns fatores. São eles: i) a legislação de incentivo à cultura, de 1986, promulgada por Sarney. Assim, a Lei 7505/86

[...] dispunha sobre benefícios fiscais na área do imposto de renda concedidos a operações de caráter cultural e artístico, estipulando que o contribuinte do imposto de renda poderia abater da renda bruta, ou deduzir com despesa operacional, o valor das doações, patrocínios e investimentos [...] (BRASIL, 1986 apud CHINEN; VERGUEIRO; RAMOS, 2014, p.25).

Apesar de durar pouco tempo, essa Lei foi um marco para o incentivo à cultura e, conseqüentemente, há um aumento de patrocínios para a produção de quadrinhos; ii) a incorporação dos quadrinhos nos PCNs, em 2000; e iii) a inclusão, em 2006, dos quadrinhos

nas compras do PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola). Esse interesse manifestado pelo governo nos quadrinhos gerou uma febre de produção de adaptações literárias:

Houve de tudo. De adaptações fiéis às pressas à compra de trabalhos já publicados no exterior. De criação de coleções próprias a trabalhos mais autorais. De trabalhos mais fiéis a releituras inovadoras das obras originais. De concreto, criou um novo segmento de mercado para autores brasileiros, que até então não costumavam ser procurados pelas editoras para realizar trabalhos em quadrinhos (RAMOS, 2012a, p.243 apud CHINEN; VERGUEIRO; RAMOS, 2014, p.30).

No entanto, Chinen, Vergueiro e Ramos (2014) enxergam como uma das consequências negativas dessa massificação da produção de adaptações literárias entender os quadrinhos como um *meio* para a leitura (no caso, dos clássicos literários), e não como uma leitura por si só. Apesar disso, é inegável a contribuição dessa incorporação nos PCNs, que permitiu dar destaque aos quadrinistas brasileiros e que, de acordo com Vergueiro (2017), apesar de ter se encerrado em 2014, abriu as portas para novos leitores de quadrinhos.

Por fim, outro acontecimento relevante nos anos 2000 foi a intensificação das *graphic novels*. Ramos e Figueira (2014) apontam que a novela gráfica começou a ganhar força aqui no Brasil no final da década de 1980 apenas, momento em que a editora Abril importa o nome *graphic novel* (sem fazer uma tradução para o português). Os autores ainda apontam que a imprensa e a própria incorporação dos quadrinhos nos PCNs foram dois fatores que ajudaram a legitimar o uso do termo aqui no Brasil. Além disso, no caso das adaptações literárias, o nome “novela” aproximaria os quadrinhos da literatura, o que justificaria também a preferência por esse termo por parte das editoras, embora iremos ver, na subseção seguinte, que o conceito é problemático por si só, pois a *graphic novel* pouco tem de uma novela tradicional. Fato é que as editoras costumam estampar nas capas de seus quadrinhos *graphic novel*, pois é um selo costumeiramente tomado como sinônimo de edição de luxo e de qualidade, o que nem sempre ocorre.

### 3.2.5 *Linha do tempo dos quadrinhos brasileiros: o que aprendemos com a história*

Como dito no início desta subseção, os *comics* norte-americanos e os mangás invadem o Brasil e fazem com que os quadrinistas brasileiros estejam sempre disputando espaço com esses gigantes, muitas vezes sem ter o apoio das editoras, que apostam apenas nos produtos internacionais. Contudo, os brasileiros cada vez mais conquistam espaço e possuem apoio do próprio meio alternativo, que faz a divulgação a partir das fanzines, as quais Vergueiro (2017), aponta sua disponibilidade *online* atualmente.

Outro fator interessante a se observar é que o mercado sempre almejou o público infanto-juvenil. Nas últimas décadas, principalmente com as *graphic novels*, é que as editoras buscam o público adulto, embora as tirinhas, costumeiramente publicadas em jornais, sempre tenham se voltado mais para um público adulto.

Por fim, assim como García (2012), Vergueiro (2017) enxerga o mercado com toda a sua complexidade: ao mesmo tempo em que ele ajuda quando divulga quadrinistas brasileiros também torna a competição bastante acirrada. Dessa maneira, é de se entender que, quando ocorre algo como a compra de quadrinhos pelo PNBE, os quadrinistas aproveitam essa oportunidade.

### 3.3 Resumo da seção

Nesta seção, traçamos o panorama histórico das HQs desde a(s) sua(s) origens, norte-americana e europeia e brasileira, até os dias de hoje. Desse percurso, compreendemos os quadrinhos como um objeto artístico-cultural, que dialoga com diferentes áreas, como a tv, o jornal, o cinema, a literatura, a educação, sendo publicados em suportes diversos, tais como revistas, livros, sites, jornais, e com um público-alvo desde o infantil até ao adulto.

Vimos também que por muito tempo as editoras ditavam as regras, cerceando a liberdade criativa dos quadrinistas; porém, devido à busca por uma maior autonomia é que há o rompimento com esse processo massivo de produção de HQs. Contudo, ainda assim, o mercado segue dominando a produção de quadrinhos, buscando vender "padrões".

Já no Brasil, os modelos norte-americano e japonês acabam sendo dominantes, sendo assim, os quadrinistas brasileiros entram em uma disputa por espaço com esses dois grandes mercados. No que concerne ao público-alvo, o público infanto-juvenil sempre foi almejado pelas editoras, já que o número de vendas era considerável, caindo apenas no início dos anos 2000, quando os mangás ganham força no mercado. Mesmo assim, com a incorporação dos quadrinhos nos PCNs que culmina em um *boom* de adaptações literárias, o público infanto-juvenil permanece forte. Desse modo, apenas nas últimas décadas que o mercado editorial passa a ver nas *graphic novels* um público adulto em potencial.

Na seção a seguir, apresentaremos a teoria de gênero, que nos auxiliará a compreender se os quadrinhos são um gênero ou hipergênero.

## 4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: GÊNERO OU HIPERGÊNERO?

Nesta seção pretendemos discutir se as histórias em quadrinhos são um gênero ou um hipergênero. Para isso, escolhemos trabalhar com Bazerman (2005) e Miller (2009), autores da Sociorretórica, para embasar a teoria do gênero, e van Leeuwen (2005) e Dionísio (2006) para fazer a conexão entre gênero e multimodalidade. Além disso, no que concerne ao hipergênero, trouxemos Ramos (2007), linguista e estudioso dos quadrinhos. A partir do diálogo estabelecido entre Ramos (2007) e a Sociorretórica, compreendemos as histórias em quadrinhos como um gênero pertencente a um *sistema de gêneros* (Bazerman, 2005) com sequências regulares afins, mas com características próprias, como é o caso da charge, da tirinha e do cartum.

Em seguida, buscamos realizar um detalhamento dos principais recursos semióticos presentes nas histórias em quadrinhos para, logo após, trazermos esses recursos de forma direcionada para a história em quadrinhos *Vidas secas*, buscando também evidenciar o contexto da obra, o público-alvo e outros aspectos que serão relevantes para a análise.

### 4.1 Gêneros textuais: panorama conceitual

Há diversas perspectivas teóricas para se trabalhar o gênero, como a Sociorretórica, a Sociointeracional discursiva, a Sociosemiótica e tantas outras. Porém, de acordo com Bezerra (2006), as teorias de gênero entram em consenso sobre duas questões: o gênero e sua relação com as atividades sociais e o grau de estabilidade. Essa relativa estabilidade dos gêneros foi uma das contribuições bakhtinianas, porque, ao se debruçar sobre os gêneros do discurso, Bakhtin (2016) não traça uma classificação rígida; pelo contrário, faz uma divisão (gêneros secundários e gêneros primários) que não ficou datada, já que possibilita o estudo dos gêneros de maneira mais abrangente, permitindo que se olhasse mais para o propósito discursivo dos gêneros, para a sua função, do que para a forma.

É nesse sentido bakhtiniano que Marcuschi (2010) afirma que os gêneros são plásticos, dinâmicos, maleáveis, partindo do conceito de gêneros como *tipos relativamente estáveis de enunciados* (BAKHTIN, 2016). E, por conta dessa maleabilidade, não é fácil classificá-los; sendo assim, cada teoria busca formular meios de categorizá-los, porém, compreendendo-os em toda a sua complexidade histórica, social e cultural. No entanto, não podemos nos esquecer que os gêneros possuem uma identidade e regulam nossas atividades, nossas ações sociais, portanto, essa fluidez não é total, senão seria impossível delimitá-los. É essa perspectiva que vai influenciar também os trabalhos de Bazerman (2005) e Miller (2009).

Marcuschi (2010) aponta três fases importantes para os gêneros textuais: a 1ª fase é antes da invenção da escrita e teria um número limitado de gêneros orais; a 2ª fase é após invenção da escrita e um aumento significativo de gêneros; a 3ª fase é, a partir do séc. XV, com a cultura impressa, o que realmente intensificaria ainda mais o surgimento de novos gêneros. Atualmente, estaríamos vivendo a fase da *cultura eletrônica*, porém, é importante observar que, de acordo com o autor, essa fase não se destaca apenas pelo surgimento de novos gêneros, mas também pela intensificação de usos de tecnologias, tais como *notebooks* e *smartphones*. Sendo assim, muitos desses “[...] novos gêneros não são inovações absolutas, [...] sem uma ancoragem em outros gêneros já existentes” (MARCUSCHI, 2010, p.21).

Isso é algo muito relevante quando se pensa em termos multimodais, pois muitos gêneros são já conhecidos nossos que apenas ganham uma nova roupagem, aproveitando o potencial de recursos semióticos que é oferecido em um determinado suporte. Um bom exemplo disso são as histórias em quadrinhos, que, em sua versão impressa, traziam majoritariamente os modos cor, imagem e texto verbal. Entretanto, atualmente também são publicados em *sites*, *blogs*, no Instagram, Facebook, trazendo novos modos para a sua composição, como o som. Mas, por ora, voltemos à questão fundamental neste momento: o que são os gêneros?

Como dito anteriormente, há um consenso entre teóricos que os gêneros são os responsáveis pela organização das atividades sociais. Para chegar a essa conclusão, Bazerman (2005, p.22) parte do conceito de fatos sociais, que são *ações sociais realizadas pela linguagem ou atos de fala*. Além disso, os fatos sociais são aquilo que um determinado grupo considera verdade. Portanto, um fato social pode ser compartilhado por um grupo x, e não por um grupo y. Esses fatos sociais influenciam – e são influenciados por – textos, e esses textos são organizados por gêneros: “Juntos, os vários tipos de textos se acomodam em conjuntos de gêneros dentro de sistemas de gêneros, os quais fazem parte dos sistemas de atividades humanas” (BAZERMAN, 2005, p.22).

Se os fatos sociais são realizados por uma língua social e semiótica, conseqüentemente, essas ações sociais são fenômenos multimodais, pois abarcam diversos modos. Dessa forma, “Se as ações sociais são fenômenos multimodais, conseqüentemente, os gêneros textuais falados e escritos são também multimodais [...]” (DIONÍSIO, 2006, p.134). Portanto, os gêneros são também, assim como a linguagem, multimodais.

Em alinhamento com a teoria de Bazerman (2005), Miller (2009, p.28) propõe o gênero também como uma forma de ação social, já que afirma “[...] que na retórica, o termo ‘gênero’ seja limitado a um tipo particular de classificação do discurso, [...], aberta – em vez de fechada – e organizada em torno de ações situadas”. Como Bazerman (2005), Miller (2009) traz a ideia

de reconhecimento como algo fundamental, pois em novas situações, buscamos o que nos é familiar, o que é semelhante ao que já conhecemos; o que é tido como similar, e não pode ser buscado em tipificações anteriores, se transforma em um tipo. Até o momento que esse novo tipo vai ser incorporado na rotina e se tornar uma tipificação. É nesses momentos que os gêneros emergem.

Os gêneros, desse modo, são entidades abstratas que emergem de acordo com os padrões reconhecíveis e partilhados pela(s) sociedade(s). É a partir do reconhecimento desses padrões, ou *ações tipificadas* (Miller, 2009), que reagimos a determinadas situações. Dessa forma, Miller (2009, p.52) define os gêneros como:

[...] este aspecto da comunicação situada que é capaz de reprodução, que pode manifestar-se em mais de uma situação, em mais de um espaço-tempo concreto. As regras e os recursos de um gênero fornecem papéis reproduzíveis de falante e de ouvinte, tipificações sociais de necessidades sociais e exigências recorrentes, estruturas tópicas (ou ‘movimentos’ e ‘passos’) e modos de relacionar um evento a condições materiais, transformando-as em restrições ou recursos. Em suas representações de espaço-tempo e na intervenção no espaço-tempo, o gênero se torna um determinante do *kairos* retórico – um meio pelo qual definimos uma situação no espaço-tempo e compreendemos as oportunidades que ela oferece.

Isso não significa dizer que a identidade desaparece ao tentarmos nos expressar, e sim que essa comunicação, em algum nível, é regulada e precisa ser, porque sem isso, seria impossível nos comunicarmos, já que, em cada conversa, precisaríamos começar tudo do zero. Sendo assim, é justamente essa recorrência que se transforma em uma tipificação e faz surgir novos gêneros. Desse modo, apesar dos gêneros surgirem dessas trocas comunicativas reguladas e recorrentes, eles são flexíveis e complexos, e é justamente isso que permite que novos gêneros surjam. Além disso, é preciso enfatizar que os gêneros *não* podem ser definidos por um número de elementos fixos. Esses elementos, que saltam aos olhos e são mais facilmente reconhecíveis<sup>28</sup>, servem, sim, para auxiliar nesse reconhecimento mais imediato, porém os gêneros não são formas estanques; devido à sua complexidade, não é tão fácil classificá-los.

Ao refletir sobre a classificação e transformações dos gêneros, Miller (2009, p.64) traz a perspectiva de uma evolução darwiniana, ou seja, os gêneros são repaginados ao longo do tempo, sofrendo uma evolução. Sendo assim, “Uma abordagem darwiniana requer uma compreensão do que faz uma ação retórica ‘apropriada’ (*fitting*) ao seu ambiente cultural. Em outras palavras, devemos observar o gênero em relação ao *kairós* ou ao tempo-espaço socialmente percebido”. Isso acaba indo ao encontro do que foi dito por Bazerman (2005), pois

---

<sup>28</sup> Inclusive, Van Leeuwen (2005) destaca que todos os gêneros possuem uma identidade visual própria e que eles são reconhecidos primeiro pelo *layout*. No caso das histórias em quadrinhos, por exemplo, o que faz com que, à primeira vista, as identifiquemos como tal, costumam ser os quadros e os balões.

é preciso fazer esse resgate histórico, compreendendo a evolução dos gêneros, para entender as ações sociais tipificadas, ou seja, os gêneros. Bazerman (2005, p.32) é enfático ao afirmar que:

Ao ver os gêneros apenas caracterizados por um número fixo de elementos, estaremos vendo os gêneros como atemporais e iguais para todos os observadores. Todo mundo sempre sabe o que nós sabemos, certo? Errado! O conhecimento comum muda com o tempo, assim como mudam os gêneros e as situações; o ‘conhecimento comum’ varia até de pessoa para pessoa, ou até numa pessoa em situações e humores diferentes. A definição de gêneros como apenas um conjunto de traços textuais ignora o papel dos indivíduos no uso e na construção dos sentidos.

Os gêneros mudam. Alguns gêneros deixam de existir. Esse é um dos motivos pelos quais o autor aponta possíveis caminhos metodológicos (condizentes com a perspectiva proposta por Miller), dentre os quais gostaríamos de destacar três. Quando se estuda os gêneros, é preciso: i) olhar para os padrões, pois eles é que nos darão o primeiro indício de que há um gênero; ii) olhar para a história, pois é através dela que vamos compreender as nuances desse gênero, compreendendo se novos gêneros surgiram ou não; e iii) compreender como as pessoas entendem esses textos, pois é preciso o reconhecimento de um grupo para que um gênero se torne gênero.

Por fim, em consonância com os estudos da Sociorretórica, van Leeuwen (2005) parte dos atos de fala para defender esse ponto de vista dos gêneros como multimodais. De acordo com o autor, “As características linguísticas dos atos de fala combinam-se com outras características, não linguísticas e contextuais, para criar atos comunicativos multimodais” (VAN LEEUWEN, 2005, p.122)<sup>29</sup>. O autor afirma que a Semiótica Social vem estudando a função dos textos e que isso trouxe como consequência pesquisas mais voltadas para a estrutura dos gêneros, porém, como os gêneros estão imersos nas práticas sociais, é preciso pensar também no processo interacional como um todo: “A Semiótica Social deveria olhar não apenas para as ações, como ‘O que é feito aqui com essas palavras (ou imagens ou música)?’, mas também para ‘Quem fez isso?’, ‘Para quem?’, ‘Onde?’, ‘Quando?’ etc.<sup>30</sup>” (VAN LEEUWEN, 2005, p.123). Diante disso, van Leeuwen (2005) entende que os gêneros são recursos semióticos que estruturam um conteúdo em um processo interacional, por isso, são multimodais, por carregarem não apenas aspectos verbais, mas não verbais também. Dessa forma, os gêneros são como modelos organizacionais de atividades sociais, e como recursos semióticos são partilhados por grupos e imersos em uma cultura.

<sup>29</sup> Trecho original: “The linguistic features of speech acts combine with other, non-linguistic and contextual features to create multimodal communicative acts (VAN LEEUWEN, 2005, p.122).

<sup>30</sup> Trecho original: Social semiotics should look, not just at the actions, at ‘What is done here with words (or pictures, or music)?’ but also at ‘Who does it?’, ‘For whom?’, ‘Where?’, ‘When?’ etc (VAN LEEUWEN, 2005, p.123).

#### 4.1.1 A história em quadrinhos como um gênero pertencente a um sistema de gêneros

Na perspectiva de Ramos (2007, 2009), baseada na teoria sobre gênero e hipergênero de Maingueneau (2002 apud RAMOS, 2009), as histórias em quadrinhos são um hipergênero. Para o autor francês, o gênero envolve, além da organização textual, outros fatores, como: finalidade, lugar e momento, suporte e um contrato comunicativo entre *parceiros legítimos*, onde estes exercem papéis sociais. Para entender isso, podemos pensar em um professor ministrando uma aula sobre Gêneros para alunos de uma graduação de Letras. Nesse caso, temos um professor querendo ministrar uma aula (finalidade) em uma universidade (local e momento), através de um suporte (na perspectiva de Maingueneau, seria o diálogo oral), onde há um contrato comunicativo entre parceiros que estão exercendo papéis sociais, nesse exemplo, o de professor e aluno.

Para Maingueneau (2002 apud RAMOS, 2007), isso tudo é como uma espécie de encenação, por isso, na visão dele, os gêneros do discurso estão relacionados com cenas enunciativas. São elas: a *cena englobante*, “a que define o tipo de discurso”, que pode ser religioso, literário, educacional, jurídico (semelhante ao conceito de domínio discursivo); a *cena genérica*, que é o gênero do discurso; e, por fim, a *cenografia*, que diz respeito à forma do gênero. Voltando ao exemplo anterior, a cena englobante pode ser entendida como a acadêmica/educacional, a cena genérica é a aula e a cenografia está relacionada à estrutura particular do gênero *aula*. Nesse sentido, é que Maingueneau (2002 apud RAMOS, 2007) trabalha a ideia de cenografia dentro de um *continuum*, já que há gêneros com uma forma mais rígida, como um contrato de compra de uma casa, por exemplo, que permite um número limitado de cenografias, e outros que permitem um maior número de cenografias, como o gênero aula. Essa perspectiva se assemelha às teorias de Bazerman (2005) e Miller (2009) à medida que os autores não tratam o gênero a partir de sua forma apenas, mas consideram também os papéis dos indivíduos que acabam por influenciar na organização textual.

Além disso, o autor traz que há *gêneros conversacionais*, que são muito instáveis e dependem da relação entre participantes, e os *gêneros institucionais*, que se aproximam mais de uma convenção e subdividem-se em *rotineiros* ou *autorais*. Os *rotineiros* apresentam situações comunicativas relativamente constantes, já *os autorais* estão ligados a ideia de rótulo, e são gêneros que, por sua instabilidade, dependem de uma rotulação, em muitos casos, para serem compreendidos como gênero x ou y. Por exemplo, se um professor diz ao aluno que o texto é um artigo, e não um ensaio, aquele texto vai ser tido como tal. Quando essa rotulação influencia no formato do texto, temos um hipergênero.

Por esse motivo que o hipergênero é um meio pelo qual há uma formatação dos textos, uma espécie de organização “com fracas coerções que encontramos nos mais diversos lugares e épocas e no âmbito do qual podem desenvolver-se as mais variadas encenações da fala” (MAINGUENEAU, 2006, p.244 apud RAMOS, 2007, p.106). A ideia de hipergênero trabalha diretamente com as expectativas que o leitor/produtor tem sobre determinado(s) gênero(s). Isso significa dizer que essa rotulação, em relação aos hipergêneros, acaba constituindo uma formatação partilhada por diversos gêneros, de acordo também com as expectativas do leitor, influenciando na maneira como esses gêneros devem ser vistos.

De acordo com Ramos (2007, p.110), “A rotulação seria um elemento prévio, que influenciaria escritor/falante e no leitor/ouvinte, e faria parte do conhecimento genérico acionado na situação de comunicação”, ocorrendo também não só nos hipergêneros, mas também nos gêneros<sup>31</sup>. E algo importante destacado pelo autor é que os rótulos são aceitos ou rejeitados. Dessa forma, é algo a se pensar, por exemplo, na própria história das HQs, já que à medida que os *comics* foram sendo questionados, principalmente em relação ao humor, de certa forma, “exigido” para criação dessas histórias, é que começam a surgir novas formas de nomear, já que não se aceita mais esse rótulo.

Sendo assim, as histórias em quadrinhos são entendidas, por Ramos (2007), como um hipergênero justamente porque há diversos gêneros autônomos, como a charge, a tirinha, as histórias em quadrinhos, com elementos em comum que os caracterizam como tal, tais como o balão, os quadros, a relação espaço-temporal etc. E justamente por trabalhar com as expectativas advindas dos leitores é que as tirinhas, os cartuns, as charges etc., acabam por trazer elementos semelhantes, para que sejam lidas também como pertencentes ao universo das histórias em quadrinhos. Dessa forma, Ramos (2007) aponta a importância de *padrões reconhecíveis* e como a indústria é um fator determinante, em muitos casos, na continuidade desses padrões. Um exemplo dado pelo autor é o uso de estereótipos nas tirinhas, já que, pela curta extensão, é preciso que o leitor reconheça o que está acontecendo ali. Outro caso é quando uma editora decide chamar um quadrinho de *graphic novel*, criando uma expectativa no leitor de que aquela HQ é um produto diferenciado. Em linhas gerais, essa rotulação acaba influenciando no conteúdo, na forma e na recepção do gênero.

Essa ideia de padrões reconhecíveis é trabalhada tanto por Miller (2009) como por Bazerman (2005) e é fundamental quando pensamos em termos de gênero. É primordial que

---

<sup>31</sup> Sobre isso, Ramos (2007, p.110) afirma que: “As rotulações são de duas ordens: ou como elemento pertencente a um gênero próprio (ensaio, resenha etc.) ou como elemento estruturante de determinado texto, formando um hipergênero (carta, diálogos)”.

um gênero seja reconhecido entre grupos para que seja entendido como tal. Nesse sentido, a expectativa é realmente um fator relevante. Bazerman (2005) traz como exemplo a notícia jornalística, que, com o desenvolvimento e um maior alcance da internet, passou a ser veiculada cada vez mais de maneira mais veloz. Se pensarmos em algumas décadas atrás, havia um monopólio de empresas televisivas e de meios de comunicação, tais como o Grupo Globo, Grupo Record, entre outros. Atualmente, há uma quantidade ilimitadas de *blogs* e *sites* que trazem informações midiáticas a todo momento. Nesse contexto, cria-se uma expectativa no leitor de que algo tem que ser noticiado da forma mais rápida possível (e essa rapidez já era algo exigido no meio jornalístico, mas acaba se intensificando), o que acaba influenciando, por exemplo, na criação de Instagrams oficiais dos grandes jornais midiáticos para a circulação de notícias, tendo como consequência a produção desse conteúdo de maneira ainda mais sucinta e imediata.

Nesse sentido, Bazerman (2005, p.33) propõe estudar os gêneros em relação uns aos outros, a partir de “[...] organizações, papéis e atividades mais amplas [...]”, propondo, então, três conceitos: *conjunto de gêneros*, *sistema de gêneros* e *sistemas de atividades*. De acordo com o autor, o *conjunto de gêneros* “[...] é a coleção de tipos de texto que uma pessoa tende a produzir” (BAZERMAN, 2005, p.33). Nesse caso, Bazerman (2005) traz como exemplo um professor que vai produzir resenhas, atas, artigos, planos de aula etc. Já o *sistema de gêneros* amplia isso ao trazer de um único indivíduo para um coletivo, já que “compreende os diversos conjuntos de gêneros utilizados por pessoas que trabalham juntas de uma forma organizada, e também as relações padronizadas que se estabelecem na produção, circulação e uso desses documentos (BAZERMAN, 2005, p.33/34). Desse modo, ainda no exemplo trazido pelo autor, o conjunto de gêneros produzidos pelo professor estão em relação com o conjunto de gêneros produzido pelos alunos, por exemplo, formando um *sistema*, e isso acaba refletindo em *relações padronizadas* e baseadas em expectativas. Dando continuidade a esse raciocínio, Bazerman (2005) afirma que esse sistema faz parte do *sistema de atividades* de uma sala de aula.

Para o autor, compreender os gêneros dentro desse *sistema de atividades* é “focalizar o que as *pessoas fazem* e *como* os textos ajudam as pessoas a fazê-lo [...]” (BAZERMAN, 2005, p.35). Dessa forma, compreendemos as histórias em quadrinhos (pensando aqui como uma categoria que engloba diversos gêneros) como pertencentes a um *sistema de gêneros*, no sentido de englobarem diversos gêneros com características funcionais e formais próprias, mas com sequências regulares afins que surgem no processo de produção, circulação e recepção desses gêneros. Nesse sentido, gostaríamos de ressaltar que olhar para essas relações nos auxilia a

compreender melhor as relações entre esses gêneros, mas também as particularidades de cada gênero.

## 4.2 Características do gênero histórias em quadrinhos: forma e função

Gostaríamos de destacar que não há a pretensão de esgotar as características formais dos quadrinhos e nem se faz necessário, justamente pela maleabilidade dos gêneros. Quando pensamos em quadrinhos, inevitavelmente pensamos em quadros e balões, contudo, há sim histórias em quadrinhos que não fazem uso dos balões e/ou dos quadros ou que brincam com as possibilidades permitidas por esses recursos semióticos e que continuam sendo histórias em quadrinhos.

Embora não haja um consenso entre autores a respeito da nomenclatura, há um comum acordo em relação à complexidade dos quadrinhos e como isso torna difícil de classificá-los, ao mesmo tempo que não é possível colocar todos esses gêneros como iguais, já que possuem características próprias. Sobre isso, García (2012, p.20) afirma que: “Em mais de cem anos, não conseguimos ter uma definição satisfatória do que sejam as histórias em quadrinhos e sequer um termo para denominá-las”.

Essa dificuldade de categorizar os quadrinhos pode ser melhor entendida quando olhamos para a história. Quais os principais pontos que gostaríamos de ressaltar do percurso histórico realizado na seção anterior? O primeiro, sem via de dúvidas, é a origem dupla dos quadrinhos, já que duas são comumente citadas: a europeia, com Töpffer, e a norte-americana, com *The yellow kid*, pois, como bem ressalta García (2012), essa origem é atribuída de acordo com a intenção de se mostrar os quadrinhos como arte ou como comunicação de massa. O complexo é que as HQs são pertencentes tanto ao meio jornalístico, como o literário, assim como também entram em diálogo com o cinematográfico<sup>32</sup>, o televisivo, o publicitário<sup>33</sup> e o educacional<sup>34</sup>.

---

<sup>32</sup> Eisner (1985) traz como exemplo os *storyboards*, que é o uso dos quadrinhos com o intuito de fazer a ponte entre o roteiro de um filme e a fotografia; esse caso é uma relação mais direta. Mas é inegável também a influência que o cinema possui para os quadrinhos e vice-versa, como o caso de adaptações de quadrinhos para o cinema (por exemplo, *Do inferno*, quadrinho de Alan Moore, adaptado para o cinema em 2001) e de filmes para os quadrinhos (por exemplo, a série *Star wars* que, posteriormente, foi trazida para universo das HQs também). Além disso, o cinema em muito contribuiu para se pensar em termos de construção narrativa.

<sup>33</sup> A campanha informativa “Juntos contra a dengue” sobre os cuidados que devem ser tomados para propagação do mosquito *Aedes aegypti* é um dos exemplos apontados por Mendonça (2010).

<sup>34</sup> No caso da educação, não nos referimos apenas ao uso de quadrinhos existentes para o aprendizado, mas também da produção de quadrinhos com o intuito informativo. Eisner (1985) entende esse tipo de quadrinho como de *condicionamento de atitudes* (EISNER, 1985, p.141). Um exemplo é a revista da Turma da Mônica, intitulada “Uma história que precisa ter fim”, com o intuito de “combate às drogas”, lançada em 2012.

Outro ponto importante é o próprio uso do termo *comics*, termo considerado universal, mas que, já nas primeiras décadas do séc. XX, começa a trazer diversos questionamentos se seria uma designação adequada, à medida que as narrativas começam a perder a veia cômica para tratar dos mais diversos temas. Além disso, a própria necessidade de escrita de narrativas mais extensas é um ponto de virada, já que podemos observar, a partir disso, uma das primeiras mudanças significativas de gênero dentro das HQs, das tirinhas para as histórias em quadrinhos.

Desse modo, começam a surgir uma série de designações<sup>35</sup> um tanto curiosas para abarcar essas mudanças: *comics* de terror, *comics* de aventuras, *comics* românticos, entre outros, talvez em um esforço de atingir o velho público, consumidor dos *comics* tradicionais, ao mesmo tempo que um novo público, em busca de histórias com temáticas diferentes.

Desse mundo das *comics*, geralmente realizadas de forma massificada em editoras, surge a busca por uma maior autonomia e liberdade criativa – possibilitada pela EC comics – e desemboca em quadrinhos mais artesanais, que prezam pela qualidade, não se adequam ao *comic code* e são destinados a um público mais adulto de fato. Esse momento é um dos responsáveis por preparar o terreno para as famosas *graphic novels*. No entanto, o que são as *graphic novels* de fato? Elas chegam a se constituir como um gênero?

De acordo com García (2012), a *graphic novel* é mais um movimento do que um formato, um gênero ou conteúdo. O autor aponta que ela contribuiu mais para endossar a autonomia artística. No entanto, isso acabou sendo banalizado pelas editoras, que logo viram esse rótulo como uma forma de lucrar. Indo por um caminho semelhante, Ramos e Figueira (2014) entendem a *graphic novel* mais como uma espécie de etiqueta dada por editoras. Nas palavras dos autores:

Vê-se, então, que a *graphic novel* funciona como uma espécie de etiqueta sobre aspectos do conteúdo, mais maduro e direcionado a um leitor adulto e supostamente apreciador de livros. Esse rótulo, muitas vezes traduzido como romance gráfico, funciona como uma capa, que ofusca as reais características do gênero apresentado, seja ele qual for (RAMOS; VERGUEIRO; FIGUEIRA, 2014, p.203).

Ramos, Vergueiro e Figueira (2014) ressaltam ainda a participação da mídia na disseminação do termo, inclusive no Brasil, contribuindo para essa visão de que as *graphic novels* seriam um quadrinho de qualidade melhor, algo muito criticado por eles. Em consonância com a visão desses autores, defendemos que a *graphic novel* não é um gênero, até porque, partindo da proposta de estudos dos gêneros de Bazerman (2005), não há padrões

---

<sup>35</sup> Lembramos aqui que, embora haja uma diversidade de temas, cada temática dessa não constitui um novo gênero; todas essas temáticas estariam dentro do gênero *comics*, que, em português, chamamos de *histórias em quadrinhos*.

suficientes a serem reconhecidos, nem grupos que reconhecem as *graphic novels* como gênero, mas entendemos a importância histórica que ela carrega<sup>36</sup>.

Voltando aos aspectos históricos, pegamos o gancho da *graphic novel* – teoricamente – almejar o público mais adulto, para abordar também essa questão do público-alvo das HQs. No panorama mundial que traçamos a partir do resgate feito por García (2012), já pudemos observar que essa é uma questão bastante complexa, já que nem sempre o público que se deseja atingir é quem se torna leitor daquele tipo de HQ. Um exemplo interessante é o dos *comics* de heróis, que buscavam um público mais juvenil, mas atingiam um leitor mais adulto e específico, no caso, os soldados norte-americanos. Sabe-se também que as tirinhas, que, no início, costumavam trazer personagens crianças – e até os dias de hoje têm protagonistas crianças, já que temos tirinhas contemporâneas, como Mafalda, de Quino, Calvin e Haroldo, de Bill Waterson, e, mais recentemente, Armandinho, de Alexandre Beck – eram lidas mais por um público adulto, o público realmente comprador dos jornais, principal suporte dessas tirinhas à época. Entretanto, as famosas *comics* se voltavam mais para o público juvenil. Isso foi se perdendo à medida que novos temas começaram a ser trabalhados pelos quadrinistas, devido à maior liberdade criativa, assim como a forte censura do *comic code*, que fez com que os quadrinistas procurassem um mercado mais *underground* e tratassem de temas violentos.

No Brasil, também é possível observar que as tiras e as charges se ancoram mais nos jornais e buscam um público mais adulto. No entanto, o público infantil sempre foi um alvo muito forte das editoras até o início dos anos 2000, quando a busca por mangás e por quadrinhos mais adultos é um ponto de virada. Além disso, a incorporação dos quadrinhos nos PCNs moveu bastante esse mercado, surgindo um *boom* de adaptações literárias para os quadrinhos.

Dito isso, vamos observar no quadro 3 a seguir algumas características que resumem o que discutimos até agora:

**Quadro 3** – Considerações sobre as histórias em quadrinhos

<b>Funções</b>	Entretenimento; reflexão; autobiográfica; educativa; informativa.
<b>Tipo textual</b>	Predominantemente narrativo, o que não exclui a presença de outros tipos.
<b>Públicos-alvo</b>	Todos os tipos de público, do infantil ao adulto.
<b>Suportes</b>	Revistas; jornais; livros; <i>sites</i> , embalagens de produtos etc.

<sup>36</sup> Realizamos essa breve discussão, porque a própria HQ aqui trabalhada é denominada de *graphic novel*, algo que iremos detalhar melhor na subseção seguinte. Além disso, é preciso nos lembrar que isso não significa dizer que a *graphic novel* não seja capaz de se tornar um gênero no futuro, isso é algo possível, dependendo dos rumos que ela venha a tomar.

<b>Domínios discursivos (pertencente e em diálogo com)</b>	Literário; jornalístico; cinematográfico; educacional; publicitário.
--	--

Fonte: da autora.

De maneira geral, podemos enxergar a complexidade das HQs e reforçar a dificuldade em classificá-las, mas há alguns pontos que diferenciam um gênero de outro. Como observaremos a seguir.

### **Caricatura**

A caricatura é uma ilustração com o intuito de satirizar uma pessoa ao, geralmente, exagerar algum traço já saliente. Por conta desse caráter mais descritivo do que narrativo, Ramos (2007) e outros autores, não entendem a caricatura como pertencente ao universo dos quadrinhos; porém, o diálogo entre essas áreas é perceptível, principalmente pelos cartunistas servirem de influência para diversos quadrinistas, além disso, é muito comum encontrarmos quadrinistas que fazem seus personagens de maneira caricata.

**Figura 37** - Caricatura de Graciliano Ramos



Fonte: Fava (2003).

Na figura 37, temos uma caricatura do escritor nordestino Graciliano Ramos. Na imagem, é possível observar tanto as partes do corpo de Graciliano Ramos que são aumentadas, como a orelha e a cabeça, mas também os olhos tão diminuídos a ponto de não aparecerem, perdendo espaço para os óculos do autor, quase como se ele estivesse escrevendo de olhos fechados.

## Charge

De acordo com Ramos (2007), as charges possuem o intuito de resgatar uma notícia do jornal pela veia do humor crítico. A atualidade é um aspecto importante das charges, porque elas tecem um comentário a algo que está acontecendo. Além disso, a relação intertextual precisa ser resgatada e compreendida para que se entenda a crítica e o humor presente em uma determinada charge. A charge, então, por ter essa função específica, se distingue dos demais gêneros pertencentes aos quadrinhos, no entanto, faz uso de recursos semióticos presentes nos quadrinhos, se constituindo como tal.

**Figura 38** - Charge publicada na *Folha de São Paulo*



Fonte: *Folha de São Paulo* (2020).

Na figura 38, temos uma charge de Cláudio Mor, publicada no dia 25 de setembro de 2020, na *Folha de São Paulo*. Na imagem, podemos observar um indígena ao lado de um jacaré e de uma onça pintada, dois animais do pantanal brasileiro, tocando fogo ao redor de sua oca e falando: “Vão por mim! Isso vai garantir nossa sobrevivência!”. Para entender a ironia presente nessa charge, é preciso compreender que uma série de queimadas no Pantanal aconteceram em setembro e outubro 2020 e que, durante um discurso na 75ª Assembleia-Geral das Nações Unidas, Jair Bolsonaro, atual presidente do Brasil, fez a seguinte declaração: “Os incêndios acontecem praticamente, nos mesmos lugares, no entorno leste da Floresta, onde o caboclo e o índio queimam seus roçados em busca de sua sobrevivência, em áreas já desmatadas” (BOLSONARO..., 2020)<sup>37</sup>. Desse modo, é preciso compreender esse contexto para entender a

<sup>37</sup> BOLSONARO diz na ONU que queimadas são provadas por caboclos e índios. Disponível em: <<https://atarde.uol.com.br/politica/noticias/2139483-bolsonaro-diz-na-onu-que-queimadas-sao-provocadas-por-caboclos-e-indios>>. Acesso em: 9 out. 2020.

ironia que transparece na charge ao mostrar como é absurda essa afirmação de Bolsonaro, já que essas são terras onde os indígenas moram e lutam para que não sejam destruídas.

### Cartum

A principal diferença entre a charge e o cartum está no sujeito representado. Enquanto a charge traz personagens da vida real, o cartum traz pessoas imaginárias. Além disso, os cartuns costumam tratar de temas não tão imediatos, tais como os presentes nas notícias de jornal, e sim de temas mais universais, usando o humor para tecer críticas ao comportamento humano. Também faz uso da linguagem dos quadrinhos (RAMOS, 2007).

**Figura 39** - Cartum publicada na *Folha de São Paulo*



Fonte: *Folha de São Paulo* (2020).

Na figura 39, temos um cartum da autora Line, publicada em 19 de janeiro de 2020. Nela podemos ver que uma professora delimitou como tema da redação “O futuro da democracia”, e um dos seus alunos comenta com seu colega de classe “A professora finalmente vai deixar a gente escrever fantasia”. Embora seja uma crítica que adentra o âmbito do político, a autora acaba também abordando a descrença do brasileiro em viver em um país democrático. Desse modo, esse cartum não está tecendo um comentário a uma notícia específica, como é o caso da charge da figura 38, mas sim construindo uma reflexão sobre um tema mais geral: a democracia no Brasil.

### Histórias em quadrinhos

García (2012) aponta que há um momento em que as tirinhas passam a adquirir uma continuidade, o que Ramos (2007) compreende como as *tiras seriadas*, e que essa é a origem dos famosos *comics*, caracterizada por uma mudança de suporte: do jornal para as revistas (posteriormente, os suportes se diversificam ainda mais). Nesse sentido, defendemos que isso acaba se constituindo como uma mudança de gênero, pois embora as tirinhas seriadas adquiram uma continuidade narrativa, ainda é preciso que cada tirinha seja entendida no dia em que ela foi publicada; já as histórias em quadrinhos precisam ser lidas inteiramente para serem compreendidas em seu todo significativo.

Outra questão importante é a mudança de temáticas. As tirinhas geralmente são muito ligadas ao humor. Ramos (2007) aponta que há tiras que fogem desse aspecto, mas afirma que essa é uma das principais características da tirinha. Não é à toa que o autor denomina as tirinhas como *tirinhas cômicas*. Desse modo, a necessidade de tratar de outros temas, como romance, terror, guerra etc., sem o aspecto humorístico, historicamente é algo relevante, que também pode ser considerado como um fator capaz de separar as histórias em quadrinhos das tirinhas. Sendo assim, os enxergamos como gêneros distintos, mas dentre os gêneros aqui apresentados são os que mais dialogam entre si. Para exemplificar o gênero história em quadrinhos, vamos trazer uma página de *Sandman*, de Neil Gaiman:

**Figura 40** - Página retirada de *The absolute Sandman*, de Neil Gaiman



Fonte: Gaiman (2010, p.59).

*Sandman* é uma história em quadrinhos criada pelo norte-americano Neil Gaiman e publicada originalmente em formato de revista, na Vertigo, selo da editora DC Comics. Nessa narrativa, acompanhamos a história do deus do sonho, conhecido mitologicamente como Morpheus. A narrativa rendeu 75 volumes e, em 2006, ganhou uma Edição Definitiva, dividida em 5 volumes. Mas, ao contrário das tiras, esses volumes possuem uma sequência narrativa que, se alterada, não torna possível a compreensão da obra. Além disso, se observarmos a figura 40, compreendemos o que há na página, que o personagem está passando por um momento ruim, ao afirmar que viveu um “pesadelo” e que está fraco. Mas sentimos a necessidade, enquanto leitores, de ler as páginas anteriores e as seguintes para compreender essa história.

### **Tiras**

As tiras geralmente são histórias em quadrinhos que buscam ter um desfecho inesperado. Como vimos, as tiras começaram sendo publicadas em jornais, mas elas também podem ser publicadas em revistas, livros, *sites*; há tiras que narram um único episódio por dia, *a tira cômica diária* (Ramos, 2007), mas há também tiras que fazem parte de uma sequência narrativa maior, são as chamadas *tiras cômicas seriadas* (Ramos, 2007). Dessa forma, as *tiras diárias* são compreendidas por Ramos (2007) como “uma piada por dia”, sem uma continuidade narrativa. Já as *tiras seriadas* possuem um sentido “fechado” naquele dia em que foi publicado, o que possibilita que o leitor compreenda a história sem resgatar todo o contexto da história, mas também fazem parte de uma narrativa maior, pois o objetivo é fazer com que o leitor compre o jornal, buscando a continuidade da história, se afeiçoando aos personagens. Como vamos observar no exemplo a seguir:

**Figura 41** – Tirinha de Calvin e Haroldo



Fonte: Watterson (2011, p.28).

Essas duas tirinhas de Bill Watterson são sobre Calvin e Haroldo, que conta as aventuras de Calvin com seu melhor amigo, um bichinho de pelúcia chamado Haroldo, a quem enxerga como um ser animado. Na figura 41, vemos Calvin falando dos pontos que caíram nas “estatísticas” usados para medir se seu pai está sendo um bom pai ou não. Esse exemplo foi tirado do livro *Caricaturas bizarras de outro planeta: as aventuras de Calvin e Haroldo* (2011), que faz parte de uma série de 7 volumes que reúne todas as tirinhas desses personagens. Originalmente, essas tirinhas foram publicadas no jornal *Los Angeles time*, pelo período de 1985 a 1995. Desse modo, é possível observar que as tirinhas possuem uma continuidade, já que em ambas Calvin está apresentando os resultados da pesquisa realizada por ele, indicando que o pai dele pode perder o “cargo” de pai. Mas, ao mesmo tempo, há uma relação de independência em cada tirinha que a torna publicável no jornal, como originalmente foi, de forma que o leitor consiga entender o humor presente na tirinha, mesmo sem ter acesso à sequência narrativa completa. Além disso, esses volumes não possuem uma ordem específica. O leitor pode escolher começar a leitura do volume 5 ou 7 e isso não impactará na compreensão do texto.

Caso mostrássemos a sequência narrativa completa, talvez fosse possível confundir o gênero tirinha como gênero história em quadrinhos (inclusive por ter sido publicado em formato livro, o que cria uma expectativa no leitor), pois é uma história com início, meio e fim. No entanto, após o desfecho dessa pequena sequência, já vemos uma nova história e uma nova temática sem nenhuma relação. Mas como foi possível observar nesses exemplos, há um

diálogo constante de um gênero com outro, muitas vezes sendo compartilhados elementos em comum.

#### 4.2.1 Aspectos formais das histórias em quadrinhos

O que são as histórias em quadrinhos? McCloud (1995, p.9) define-as, já ampliando o famoso conceito de Eisner (1985) dos quadrinhos como *arte sequencial*, como: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. De acordo com García (2012), o problema da abrangência que a definição de Eisner (1985) possui, algo que McCloud tenta resolver ao ampliar o conceito, ainda assim permanece, já que essa definição pode abarcar diversas áreas, como o cinema de animação, por exemplo.

Além disso, crucial para García (2012), quando se trata de quadrinhos, é abordar a relação entre imagem e palavra, crítica que tece ao trazer a definição de McCloud (1995), por não enfatizar essa relação. O autor ainda aponta que a rigidez de características, como a obrigatoriedade da sarjeta (ou espaço em branco) trazida por McCloud (1995), faz com que alguns quadrinhos não sejam considerados quadrinhos. Portanto, é lógica a afirmação seguinte do autor, que embora não seja um estudioso da linguística, muito se aproxima das ideias propostas pela teoria do gênero aqui apresentadas: “É muito mais produtivo para nossa investigação considerar os quadrinhos como objeto social e, portanto, ‘definidos mais por seu uso comum do que por critérios formais a priori” (GARCÍA, 2012, p.212).

Ao resgatarmos o conceito de *affordances* proposto por Kress (2010), entendemos que uma das características mais importantes a serem observadas nos quadrinhos é a lógica própria a que obedecem. Dessa forma, os quadrinistas utilizam os recursos semióticos disponíveis nesse modo para conseguir construir uma narrativa capaz de organizar tempo e espaço, tais como os balões, os quadros, a sarjeta, entre outros. Pretendemos elencar alguns dos principais elementos constituintes das HQs, sempre nos atendo ao fato de que “A linguagem dos quadrinhos está longe de ser uma ‘camisa de força’. Os recursos estão em constante processo de mudança” (RAMOS, 2007, p.212).

##### 4.2.1.1 O quadro

De acordo com Ramos (2007, p.173), o quadrinho é como uma fotografia, registra um espaço, congela um instante. “Agrupam-se cenário, personagens, fragmentos do espaço e do tempo. Tudo é encapsulado (termo utilizado por Eisner, 1989, p.38) dentro de um conjunto de

linhas, formando um retângulo, quadrado, esfera ou outro formato (os dois últimos são menos comuns)”. Por isso, aponta outra definição, segundo o autor, mais completa: “o quadrinho ou vinheta constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento” (VERGUEIRO, 2006, p.35 apud RAMOS, 2007, p.173). Ou seja, os quadros são os responsáveis por fragmentar o tempo e o espaço para que o leitor compreenda uma determinada ação.

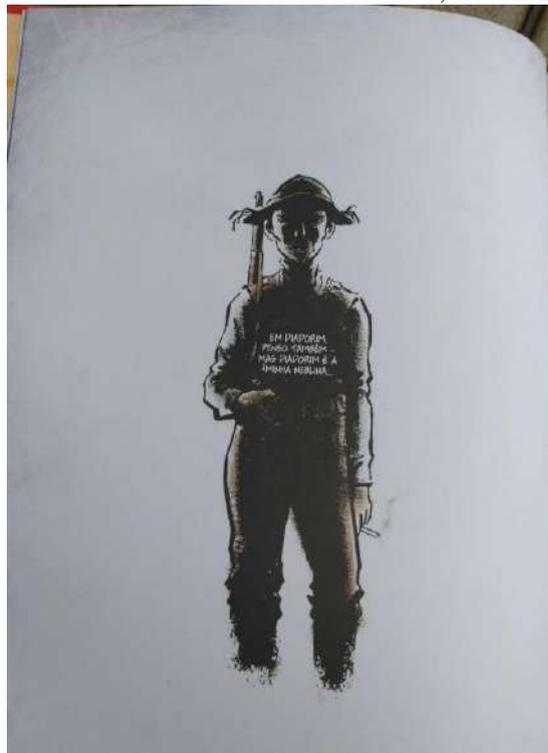
Ainda em relação ao quadro, o contorno dele é o que se entende por *linha demarcatória* ou *contorno* ou *moldura*. De acordo com Ramos (2007, p.178): “A linha demarcatória possui dupla função: marcar graficamente a área da narrativa (que ocorre dentro da vinheta) e indicar o momento em que se passa aquele trecho da história”. A mais comum é a reta, no entanto, é possível variar de acordo com o estilo e com o sentido ao qual deseja ser atribuído, sendo muito usada para indicar o tempo. Ramos (2014) ressalta que a linha demarcatória pode não existir, assim como também é comum que vários quadrinistas ultrapassem os “limites” do contorno. Vamos observar, a seguir, alguns exemplos de contorno:

**Figura 42** – Cena de *Black Hole*, de Charles Burns



Fonte: Burns (2017, p.14/17).

**Figura 43**– Cena de de *Grande sertão: veredas*, de Guazzelli e Rosa



Fonte: Guazzelli e Rosa (2016, p.20).

Na figura 42, podemos observar, no início do capítulo de *Black hole*, de Charles Burns, uma pessoa dormindo. Nesses quadros, a configuração da linha demarcatória é a mais comumente encontrada nos quadrinhos, a reta. Alguns quadros depois, o contorno assume a

forma de ondas, indicando que esses quadros são referentes a sonhos que a pessoa do quadro do início está tendo. Já na figura 43, retirada de *Grande sertão: veredas*, adaptação de Rodrigo Rosa e Eloar Guazzelli, temos uma página que apresenta ao leitor, Diadorim, um dos personagens da obra, mas não há a presença de linha demarcatória. Além disso, outro aspecto curioso é que o próprio personagem carrega o balão<sup>38</sup>, o que faz sentido com o conteúdo verbal “Em Diadorim, penso também – Mas Diadorim é minha neblina...” (ROSA; GUAZZELLI, 2016, p.14, *grifo nosso*), fazendo esse jogo do pensamento de Riobaldo, quem fez essa afirmação, estar literalmente – visualmente falando – em Diadorim.

#### 4.2.1.2 O balão

O balão é um recurso semiótico que “[...] seria uma forma de representação da fala ou do pensamento, geralmente indicada por um signo de contorno, que procura recriar um solilóquio, um monólogo ou uma situação de interação conversacional” (RAMOS, 2007, p.213). São diversos os tipos de balões que podem ser utilizados para representar pensamentos, gritos, falas, ruídos, onomatopeias e tantas outras expressões da oralidade. A forma dos balões também varia de acordo com o estilo e sentido que o quadrinista quer dar, e são dois os elementos constituintes da forma do balão: *continente (corpo e rabicho)* e o *conteúdo* (de acordo com ACEVEDO, 1990 apud RAMOS, 2007). O corpo seria a linha, geralmente reta, que dá o formato ao balão, que pode ser quadrado, retangular, redondo, entre outros; já o rabicho é aquele tracinho que liga o balão ao personagem, indicando quem fala, como podemos ver nas figuras a seguir:

---

<sup>38</sup> Essa prática é observada na tirinha *The yellow kid*, onde o protagonista fazia do roupão amarelo (marca registrada do personagem) um balão para suas falas e pensamentos.

**Figura 44** – Cena de *Day tripper*, de Fábio Moon e Gabriel Bá



Fonte: Moon e Bá (2011, p.16).

**Figura 45** – Cena de *Tina: Respeito*, de Fefê Torquato



Fonte: Torquato (2019, p.8).

Assim, na figura 44, em *Day tripper*, de Fábio Moon e Gabriel Bá, podemos observar o balão de fala, mais tradicional, com o rabicho, mas, em *Tina: respeito*, de Fefê Torquato, na figura 45, o balão não se refere à fala da personagem (nem verbal, nem um pensamento), e sim à mensagem do celular, conseqüentemente, o rabicho sai do aparelho, construindo essa relação para o leitor.

Referente ao conteúdo do balão, um dos aspectos mais importantes é como esse conteúdo é grafado. Qual a fonte utilizada? Uma letra de um tipo ou de outro, pode indicar um texto escrito, por exemplo, não falado. Além disso, dentro dos balões pode haver imagens apenas, onomatopéias, inclusive, podendo estar vazios. Tudo isso também contribui para a construção dos sentidos.

É interessante observar que Kress e van Leeuwen (2006) mencionam os balões na *metafunção representacional*. Os balões fariam parte da estrutura narrativa, mais especificamente do processo mental e verbal. No caso, o vetor sai do balão, ligando-o ao *experienciador*, quando há um pensamento, e ao *dizente*, quando há uma fala. Um questionamento que podemos fazer é: e em relação ao quadrinho de Tina? Se encaixaria na categoria de pensamento? Ou de fala? Defendemos que indica uma fala, não a de Tina, mas de alguém com quem ela fala, pois se trata de uma informação que ela está ouvindo (o símbolo do alto-falante é o que nos traz essa possibilidade). Desse modo, ao colocar os balões pertencentes a essa *metafunção*, os autores destacam a função que eles possuem de *representar* em um processo narrativo, assim como Ramos (2007), porém, esse é apenas um dos processos presentes nos quadrinhos, pois há muitas outras categorias que podem ser aplicadas aos quadrinhos a partir da *metafunção representacional*.

#### 4.2.1.3 Os personagens

De acordo com Ramos (2007), parte da ação da narrativa é conduzida pelos personagens, principalmente pela expressão facial e pelo movimento do corpo. Essa ideia de movimento também pode ser representada pelas linhas cinéticas. Como podemos ver na figura a seguir, na qual as linhas cinéticas mostram que a moto está em alta velocidade:

**Figura 46** – Cena de Akira, de Katsushiro Otomo



Fonte: Otomo (2017, p.20).

Os personagens também representam algo e, de acordo com o autor, isso está ligado à forma que eles são desenhados, que podem ser de maneira mais realista, caricata ou estilizada. É muito comum, por exemplo, que, em tirinhas e histórias em quadrinhos de humor, eles apareçam de maneira mais caricata. De maneira geral, a construção visual do personagem, tanto a expressão facial como a movimentação do corpo, indica a ação dele, porém, há também a imagem que quer se passar daquele personagem através do traço visual, algo importante a ser observado.

#### 4.2.1.4 O tempo e o espaço

Como dito anteriormente, o tempo e o espaço são cruciais para a lógica própria dos quadrinhos, e os diferentes recursos semióticos geralmente são organizados com a finalidade de fragmentar tempo e espaço. Tempo e espaço, nas histórias em quadrinhos, estão intimamente relacionados ao quadro, pois, de acordo com McCloud (1995), quanto maior o número de quadros, maior a sensação de prolongamento de tempo, já que estaremos vendo por mais tempo uma mesma cena. Sendo assim:

**Figura 47** – Exemplo de como os quadros fragmentam espaço e tempo nas HQs

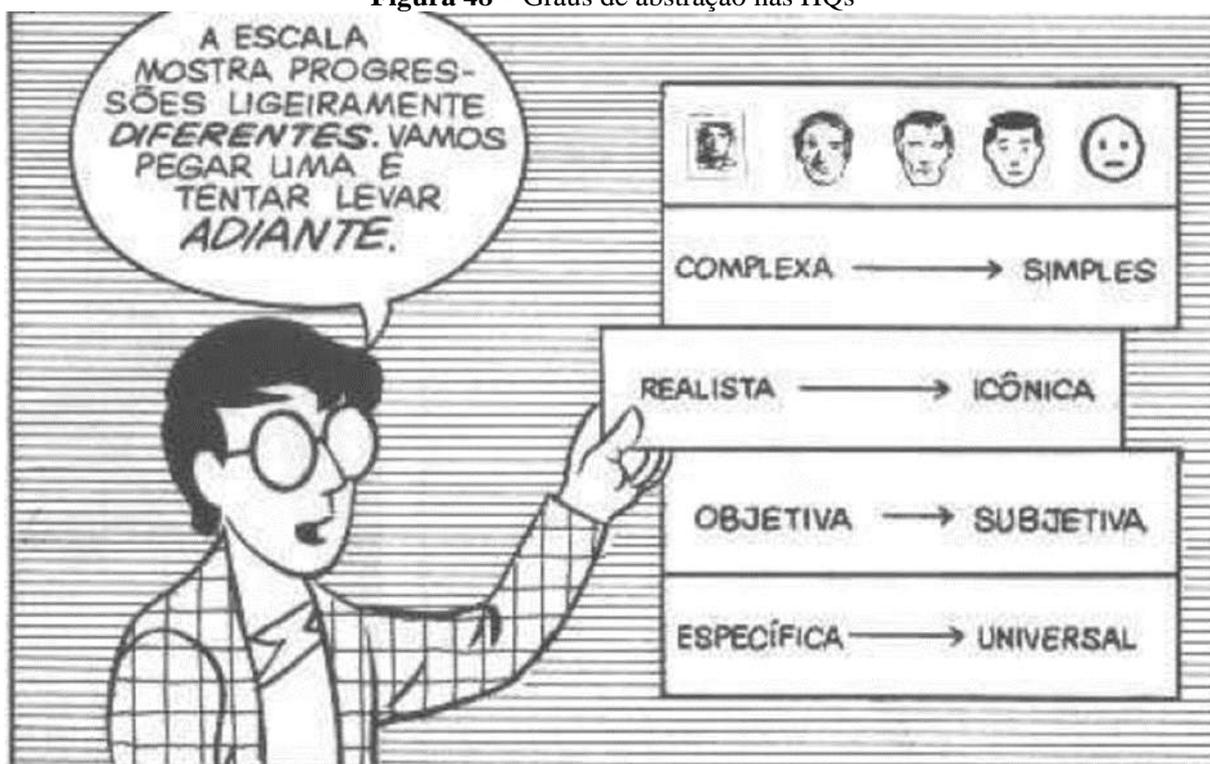


Fonte: McCloud (1995, p.67).

Como observamos na figura 47, McCloud (1995) destaca que a conclusão é o que nos faz conectar esses momentos. E o que isso significa? O espaço entre um quadro e outro, chamado de *sarjeta*, é o espaço em branco que conecta a história, e, a partir dela, é possível entender o conceito de *conclusão* (McCloud, 1995), pois os quadros mostram uma parte de um todo maior, e a sarjeta é o espaço que permite que o leitor chegue à conclusão do que esse é todo, reforçando a importância e o papel interacional do leitor no processo de compreensão de histórias em quadrinhos. Essa ideia de todo/parte é semelhante à noção de representação proposta por Kress e van Leeuwen (2006), já que, para os autores, o signo é motivado, construído socialmente, assim, uma imagem é sempre uma parte, um ponto de vista, ou uma representação, de um todo. Escolher já é, por si só, algo permeado de ideologia. Dessa forma, a escolha da composição dos quadros, junto à sarjeta, apresenta também uma posição do autor, que será compreendida na relação autor-texto-leitor.

Outro ponto pertinente abordado por McCould (1995) é a respeito da abstração dos quadrinhos. Segundo o quadrinista, quanto maior a abstração, mais universal é aquela imagem, já que permite que o leitor se coloque mais facilmente naquele contexto, exigindo um envolvimento maior dele. E isso também está atrelado ao conceito de conclusão, pois quando vemos uma carinha feliz, concluimos que, em um determinado contexto, aquilo se trata de um rosto humano. Por outro lado, quando os quadros trabalham de forma realista, há um afastamento do leitor, que passa a enxergar aquela imagem de maneira muito específica, exigindo menos envolvimento do leitor por possuir um grau maior de conclusibilidade, conforme a figura a seguir:

**Figura 48** – Graus de abstração nas HQs



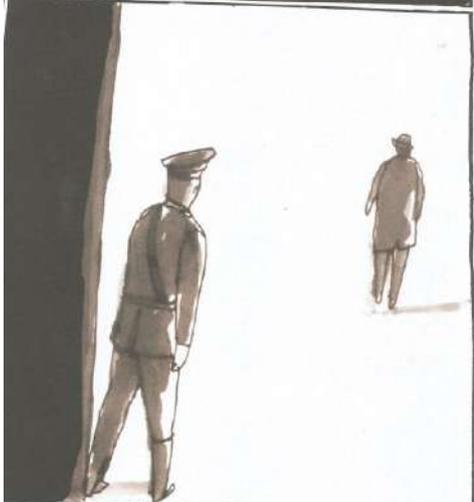
Fonte: McCloud (1995, p.46).

Ainda sobre o tempo, não é apenas a sequência de quadros que dita o tempo da narrativa, outros recursos podem ser utilizados para que o tempo seja marcado, como a caracterização dos personagens e ambiente que indiquem um tempo histórico, ou recursos visuais já partilhados por nós, como um relógio indicando a hora, entre outros, além do próprio tempo de leitura do leitor, em contraposição ao tempo representado na narrativa (CAGNIN, 1975 apud RAMOS, 2007).

Esse aspecto do tempo como algo que ocorre na interação autor-texto-leitor, representado por recursos semióticos capazes de agir sobre o leitor, nos trazem a ideia central da *metafunção interativa*. Nesse sentido, o espaço também possui uma relação estreita com essa *metafunção*, pois, nos quadrinhos “A percepção visual permite observar que há diferentes planos e ângulos possíveis” (RAMOS, 2007, p.201). No caso, os planos estariam relacionados ao conceito de *distância social* (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006); já os ângulos, à *perspectiva*. Além dos planos aberto (ou panorâmico, para Ramos), médio<sup>39</sup> e fechado (ou plano de detalhe, para Ramos) trabalhados por Kress e van Leeuwen, Ramos (2007) aborda outros quatro tipos de plano. São eles:

<sup>39</sup> Ramos (2007) aponta que os planos médios, nos quadrinhos, são muito usados quando quer se enfatizar expressões faciais, por isso, que são muito usados em diálogos.

Quadro 4 – Outros tipos de planos

<p><b>Plano total ou de conjunto</b></p>	<p>Esse plano mostra o personagem em sua totalidade e de maneira mais próxima, mas tirando a atenção do cenário ou ambiente.</p>	
<p><b>Plano americano</b></p>	<p>Esse plano geralmente mostra o personagem do joelho para cima com o intuito de enfatizar algum diálogo.</p>	
<p><b>Primeiro plano</b></p>	<p>Esse plano é um plano fechadíssimo que costuma ter o intuito de mostrar as expressões faciais do personagem.</p>	
<p><b>Plano em perspectiva</b></p>	<p>No plano em perspectiva há mais de um plano, mostrando algo mais distante e algo mais próximo.</p>	

Fonte: da autora. Com base em Ramos (2007, p.201/202).

Esse acréscimo nos permite ampliar o olhar analítico, nos voltando não só para a questão da distância ou aproximação que o quadrinista deseja criar ao leitor com o objeto representado, mas também para se pensar em termos do que o quadrinista deseja enfatizar naquele quadro, para onde ele quer direcionar o olhar do leitor naquele momento.

Em relação aos ângulos, a classificação é semelhante à proposta por Kress e van Leeuwen (2006); Ramos (2007), porém, destaca a importância de se pensar na sarjeta também, ou *espaço em branco*, já que esse espaço é que é responsável pela mudança de uma cena para outra. Dessa forma, em muitos casos a aproximação de um plano ou a mudança de perspectiva dizem respeito também à sequência narrativa dos quadrinhos, não só da relação de aproximação/distanciamento.

McCloud (1995) traz seis possibilidades de mudanças de uma cena para a outra, que mostraremos na figura a seguir, sendo que o exemplo 1 exige uma menor *conclusibilidade* do leitor, enquanto o exemplo 6 exige uma grande *conclusibilidade* do leitor. Dessa maneira, traçando um paralelo com a *metafunção interativa*, quanto menor a conclusibilidade exigida, menor o envolvimento com o leitor, ao passo que, quanto maior a conclusibilidade exigida, maior o envolvimento com o leitor.

**Figura 49** - Diferentes possibilidades de enquadramento nas HQs



Fonte: McCloud (1995, p.74).

#### 4.2.1.5 Outros modos e recursos semióticos

A cor é entendida por Kress e van Leeuwen (2006) como um modo, pois ela atende às exigências das três *metafunções* hallidayanas: representa, interage e atua como fator de coesão

e coerência, de organização textual<sup>40</sup>. Nos quadrinhos, portanto, ela assume um papel importante, inclusive, nas HQs em preto e branco. Sobre isso, Ramos (2007) aponta que o uso de cores às vezes é cerceado pelo alto custo da produção, porém, o desenvolvimento das tecnologias possibilitou, ao longo do tempo, que mais HQs fosse produzidas em cores. Ramos (2007) traz as seguintes possibilidades para o uso de cores:

- i) indica movimento, ou seja, representa a ideia de movimento para o leitor, tendo o papel das *metafunções representacional e interativa*;
- ii) caracteriza personagens, ou seja, assume a *metafunção representacional*, já que associa a cor ao personagem (um bom exemplo são os personagens da turma da mônica);
- iii) “Há outros casos em que a cor é fundamental para o entendimento da narrativa” (RAMOS, 2007, p.211).

Na nossa leitura, entendemos que, nesse último caso, a cor atua como fator de coesão e coerência para o funcionamento de uma narrativa, o que corresponde à *metafunção composicional*, mas também às outras *metafunções*, dependendo do uso.

Esses são exemplos trazidos pelo autor com o intuito de mostrar algumas possibilidades de uso das cores, não de mostrar todas elas, inclusive, é ressaltado que o modo como as cores são utilizadas nos quadrinhos é algo pouco estudado e que precisa ser ampliado, já que possuem um papel relevante na construção de sentidos nas HQs.

De modo geral, as histórias em quadrinhos trabalham com pelo menos dois modos: o verbal e o imagético. Entretanto, pudemos observar a incorporação de muitos outros, como as expressões corporais e faciais, o som (de maneira representada, no caso dos quadrinhos impressos), as cores. Poderíamos entender também o quadro, um dos principais elementos dos quadrinhos, como um modo? Advogamos que sim, pois esse é realmente um elemento partilhado por grupos de quadrinistas que utilizam-no das mais diversas maneiras, com o intuito de representar, identificar, interagir com o leitor, para fragmentar o espaço, o tempo, dar sequência à narrativa etc. Já os balões, as onomatopéias (também muito presentes nas HQs), os planos e ângulos e outros aspectos aqui discutidos se enquadrariam na categoria de recursos semióticos.

---

<sup>40</sup> É importante ressaltar que Kress e van Leeuwen (2006) destacam que nem sempre a cor atende essas três *metafunções* ao mesmo tempo, mas é inegável que elas são utilizadas dessas três formas.

### 4.3 A HQ de Vidas secas: contextualizando a obra

Como vimos no panorama dos quadrinhos no Brasil, a incorporação das HQs nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e o interesse de compra do PNBE foram dois impulsores do aumento da produção de adaptações literárias para quadrinhos. Embora os quadrinhos tenham saído da lista de compras em 2014 (VERGUEIRO, 2017), é inegável a mudança na maneira de olhar para as histórias em quadrinhos no meio educacional. Sobre isso, Mendonça (2010) chega a afirmar que, na década de 1970, quase não se viam histórias em quadrinhos nos livros didáticos, havendo uma mudança a partir da década de 1990, sendo a incorporação nos PCNs um dos fatores decisivos para esse acontecimento. Talvez o desafio maior atual seja *como* trabalhar as HQs de maneira a aproveitar tudo o que elas têm a oferecer, não apenas como um objeto de conhecimento de outras obras literárias ou “facilitador” do aprendizado de leitura. O ponto é que, apesar dos quadrinhos terem saído da lista de compras do PNBE, o mercado editorial, que passou a publicar uma quantidade significativa de adaptações literárias, ainda deve sofrer os impactos dessa medida.

Portanto, embora a adaptação de Eloar Guazzelli e Arnaldo Branco tenha sido publicada pela primeira vez em 2015, é muito provável que o público-alvo principal dessa HQ seja o de estudantes e professores de Ensino Médio. Isso se confirma à medida que, no prefácio da obra, escrito por Elizabeth Ramos, temos a seguinte constatação:

A multiplicidade dos formatos passou a deslocar a obra literária, refletindo e permitindo diferentes possibilidades de interpretação. Longe se vai o tempo em que, amedrontados, os *alunos tinham que descobrir a intenção do autor* inserida em textos que continham significados fixos, como se todos pensassem o mundo da mesma forma (RAMOS, 2017, p.6, *grifo nosso*).

Ainda que a autora do prefácio tente abranger um pouco mais esse público, ao afirmar que a criação de adaptações literárias para quadrinhos “[...] surgem para enriquecer a arte e torná-la acessível a um público ainda mais heterogêneo” (RAMOS, 2017, p.8), essa visão redutora das HQs como um acesso à literatura reforça a escolha de um público mais jovem e, teoricamente, ainda não preparado para ler o texto-fonte. Além disso, a HQ pertence ao selo Galera, da Editora Record, que também nos dá uma ideia de se destinar a esse público infanto-juvenil:

Literatura sem fronteiras de idade ou conceitos preestabelecidos. A Galera é a casa de Cassandra Clare, Sarah J. Mass, Colleen Hoover, David Levithan e muitos outros autores. Foi criada em 2007 juntos de dois outros selos jovens do Grupo: a Galera Junior e a Galerinha. Sua proposta era, e continua sendo, atender ao público de *12 a 20 e muitos anos* — leitores ávidos por novidades que falem a sua língua e retratem temas com os quais se identifiquem. Reúne

títulos que vão da aventura ao mundo da moda; da ficção científica ao primeiro amor; da magia à fofoca; da fantasia ao rock (GALERA, *on-line*, *grifo nosso*).

A Editora Record não possui um histórico de produção de HQs, sendo a maioria delas, pelo menos as mais recentes e disponíveis para venda, de adaptações literárias, o que indica mais uma vez que o propósito dessa editora, em relação às histórias em quadrinhos, é alcançar um público mais jovem e o interesse das escolas. Isso não significa dizer que o *alcance* esteja restrito a esse tipo de público, porém, ressaltamos que é um interesse específico da editora, ao colocar essa HQ dentro de um domínio discursivo ligado ao educacional e ao literário. Como consequência disso, cria-se uma expectativa, no leitor, da leitura da HQ em comparação ao texto-fonte, mesmo que a intenção dos quadrinistas não seja essa.

Outro aspecto importante é a classificação de *Vidas secas* como *graphic novel*, não como história em quadrinhos. Pelo que foi discutido aqui anteriormente, isso ocorre mais por uma decisão editorial do que características próprias de um gênero. Isso fica um pouco mais claro por *Vidas secas* não ser sinônimo de uma edição de luxo e buscar um público mais juvenil, o que por si só talvez não a caracterizasse como uma *graphic novel*. De toda forma, compreendemos as *graphic novels* mais no sentido histórico, logo, *Vidas secas* se trata do gênero *histórias em quadrinhos*.

#### 4.3.1 Características formais em *Vidas secas*

*Vidas secas* é uma adaptação da obra, de mesmo nome, de Graciliano Ramos, autor da segunda geração do modernismo, período literário caracterizado por um forte senso de denúncia social. *Vidas secas*, tanto o livro como a HQ, narra a história de Fabiano e sua família em meio ao sertão nordestino.

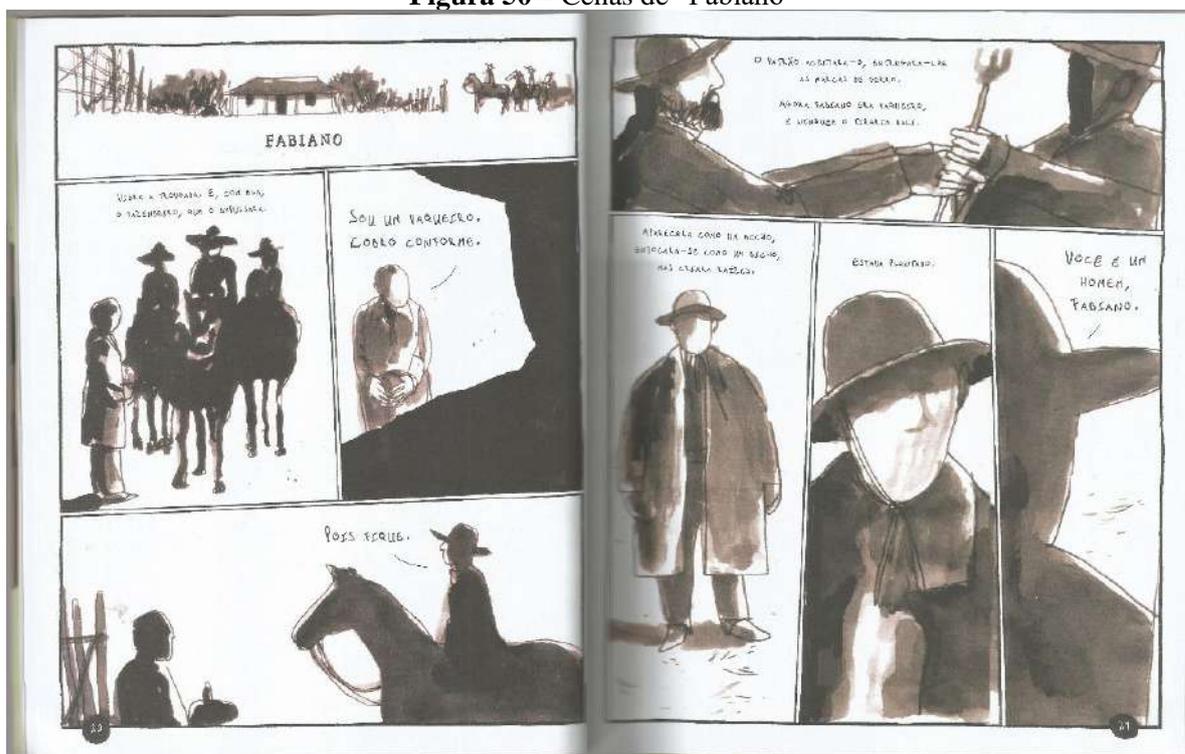
O livro de Graciliano Ramos foi publicado em 1938, momento no qual o Nordeste pertencia a um cenário de miséria, passava por uma seca intensa, causando a migração de muitos nordestinos para o Sudeste. Já a HQ é publicada em 2015, em um contexto de incentivo de adaptações literárias para histórias em quadrinhos, fazendo parte de uma editora cujo público-alvo é o juvenil. Inevitavelmente, há a mudança de um propósito comunicativo, o que resulta em um novo olhar sobre a história e novos sentidos que se constroem.

A HQ subdivide-se em 13 capítulos, no entanto, antes do primeiro capítulo, “Mudança”, temos uma página que funciona como uma espécie de introdução à obra. Nela, há a apresentação dos personagens, Fabiano e sua família, e temos a representação da história como um todo: um eterno caminhar pelo sertão.

### 4.3.1.1 Os quadros

Em relação a como os quadrinistas de *Vidas secas* vão fragmentar tempo e espaço para conduzir essa narrativa é algo que veremos de maneira mais criteriosa a partir das *metafunções representacional, interativa e composicional*. Porém, o que podemos destacar agora é a irregularidade da linha demarcatória, algo que se mantém por toda a narrativa, como podemos observar na figura a seguir:

**Figura 50** – Cenas de “Fabiano”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.20/21).

Nossa hipótese é que entendemos que a escolha de quadros irregulares interfere na perspectiva, já que a perspectiva é utilizada como uma estratégia para direcionar o olhar do leitor a determinado ponto.

### 4.3.1.2 Os balões

Na HQ, o uso dos balões se atém ao discurso direto dos personagens. No entanto, esse balão não é demarcado por uma linha, sendo indicado apenas pelo rabicho:

**Figura 51**– Cena de “Fabiano”

Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.26).

Já a voz do narrador aparece sem nenhum tipo de enquadramento:

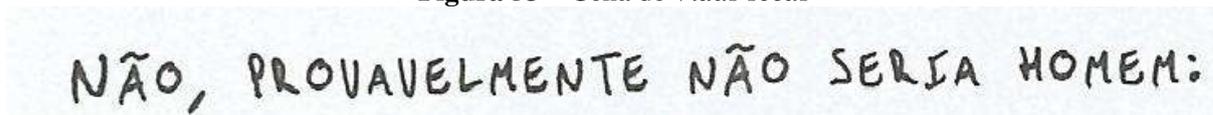
**Figura 52** – Cena de “Fabiano”

Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.26).

Nesse sentido, é interessante observar que a obra de Graciliano Ramos utiliza um discurso indireto livre e, como consequência disso, em alguns momentos é difícil demarcar se é o narrador onisciente que está falando ou se são os próprios personagens. É provável que a escolha dos quadrinistas de não enquadrar a voz desse narrador tenha alguma relação com esse narrador onisciente presente na obra de Graciliano, pois, desse modo, o narrador se integra à história e se mistura aos personagens. Desse modo, nossa hipótese é de que o balão sem corpo, apenas como um rabicho, é um recurso semiótico utilizado como uma maneira também de suavizar essa marcação do discurso direto do narrador e dos personagens.

Outro aspecto que observamos é a escolha tipográfica<sup>41</sup>. A fonte utilizada foi a LM Guazzelli, isso significa dizer que foi uma criação própria de um dos autores para esse texto específico. Assim como qualquer outro signo, essa escolha foi motivada, e a tipografia é carregada de potenciais de sentido. De acordo com van Leeuwen (2006), são vários os aspectos que devemos observar nas fontes, são eles: peso, expansão, inclinação, curvatura, conectividade, orientação e regularidade. Não pretendemos nos aprofundar nesse aspecto, mas vamos realizar uma breve análise da tipografia para termos uma ideia do papel que ela assume no texto:

**Figura 53** – Cena de *Vidas secas*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.26).

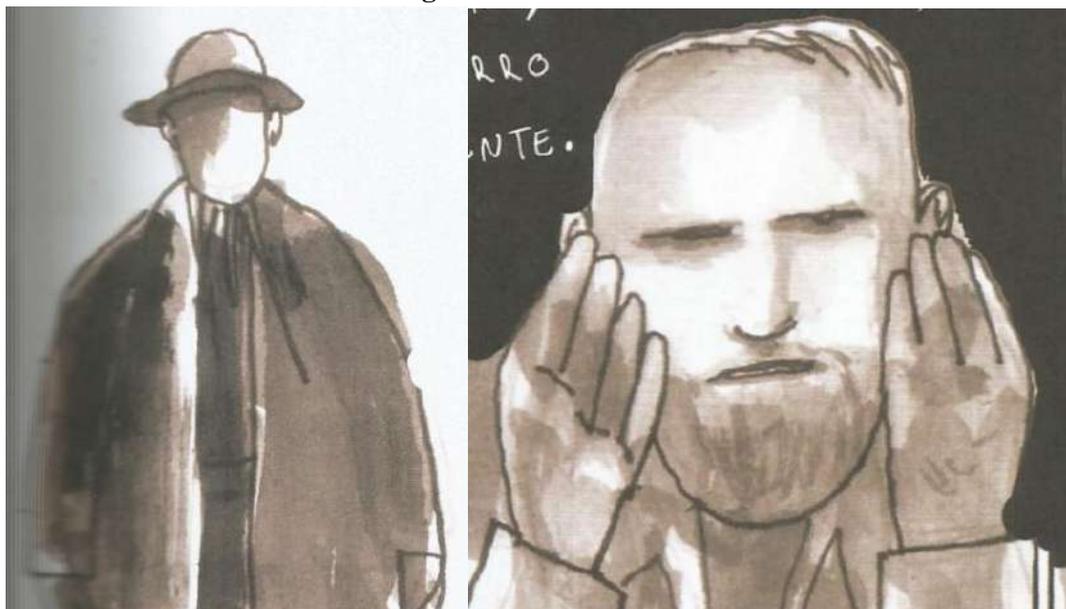
Quanto ao peso, entendemos que a fonte é relativamente leve, sem serifas, ou seja, sem prolongamentos ou ornamentos na base ou no topo das letras. Quanto à expansão, observamos um espaçamento maior entre as fontes. Quanto à inclinação, percebemos forte semelhança com a caligrafia. Quanto à curvatura, observamos que é mais arredondada. Quanto à conectividade, observamos uma falta de conexão entre uma letra e outra. Quanto à orientação, observamos uma maior verticalidade. E, por fim, quanto à regularidade, tomamos essa como mais irregular do que regular. Desse modo, a escolha tipográfica, por todas as características apresentadas, parece se aproximar mais da escrita caligráfica, fato que pode aproximar o leitor da história, já que cria a impressão de que o texto verbal foi escrito à mão. Além disso, também é possível observar a simplicidade na fonte que se alinha com a história desses personagens, já que são pessoas humildes que sofrem com a extrema pobreza.

#### 4.3.1.3 Os personagens

São cinco os personagens principais dessa narrativa: Fabiano, Sinhá Vitória, o irmão mais novo, o irmão mais velho e Baleia, a cachorrinha. Vamos observar como esses personagens são retratados visualmente:

---

<sup>41</sup> Ressaltamos que a escolha tipográfica não foi elencada para ser aprofundada no momento da análise, mas consideramos relevante tecer essa observação, pois a tipografia também tem um papel pertinente na construção dos sentidos do texto (para aprofundar nesse assunto, ver SILVA, 2016).

**Figura 54 – Fabiano**

Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.33).

**Figura 55 – Sinhá Vitória**

Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.15).

**Figura 56 – Menino mais novo**

Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.41).

**Figura 57 – Menino mais velho**

Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.48).

**Figura 58 – Baleia**

Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.54).

Os personagens dessa HQ não são muito detalhados, o traço é bem marcado, porém, sem muitas características próprias. Algo que salta aos olhos é que é difícil diferenciar o menino mais velho do menino mais novo, só conseguimos fazer essa identificação porque há um capítulo para cada um dos dois. Isso traz uma ideia de apagamento da identidade desses personagens, já que não é possível sequer diferenciar um irmão do outro, o que condiz com o contexto no qual se passa essa história, já que era muito comum que as crianças morressem por conta da fome e das constantes migrações por conta da seca. Outro aspecto interessante a se observar é que, em diversos momentos, os personagens vão aparecer com o rosto sem traço constitutivo, em branco, como exemplificado na figura 54, o porquê disso vai ser mais aprofundado no momento da análise.

Mas, por ora, gostaríamos de analisar esses personagens de acordo com a categoria *modalidade*, proposta por Kress e van Leeuwen (2006) na *metafunção interativa*. Esse aspecto possui relação com o valor de verdade que o produtor deseja passar ao leitor. Dessa forma, observamos que:

**Quadro 5** – Considerações gerais sobre a *modalidade* dos personagens

<b>Quanto à saturação</b>	Nos personagens é visível que as cores são pouco saturadas, estando mais próximas da ausência de cor.
<b>Quanto à diferenciação</b>	Os personagens são monocromáticos e, em muitos casos, incorporados ao tom da cor do ambiente.
<b>Quanto à modulação</b>	Nesse caso, podemos observar que os personagens são mais trabalhados em um jogo de sombras, sendo trabalhados em um contraste de preto e branco. Entendemos, dessa maneira, que essas personagens são mais moduladas.
<b>Contextualização</b>	Há pouca contextualização.
<b>Representação</b>	Os personagens são representados de maneira mais abstrata.
<b>Iluminação</b>	Pouco iluminado.

Fonte: da autora.

Nossa hipótese, dessa breve análise, é que os personagens têm pouca *modalidade*, ou seja, eles estariam mais no campo da abstração. Nesse ponto, traçamos um paralelo com as ideias de McCloud (1995), para afirmar que esses personagens foram desenhados de maneira mais simples, icônica (trazendo alguns poucos detalhes que remetem ao estereótipo do sertanejo, como, por exemplo, o uso do chapéu), mais subjetiva e mais universal. Dessa forma,

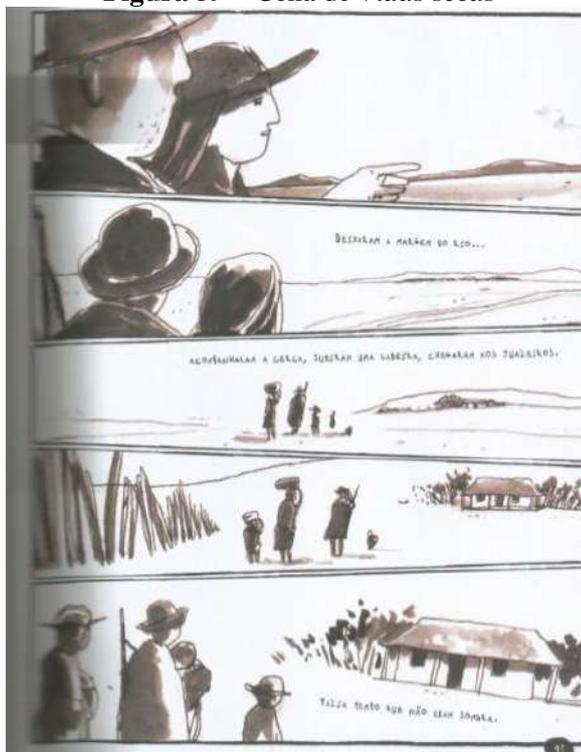
acaba exigindo um maior envolvimento do leitor, já que, em diversos momentos, ele precisa refletir sobre as ações e expressões desses personagens.

Por outro lado, pensando no contexto narrativo, é importante destacar o lado universal da criação desses personagens, pois por ser uma família com traços muito simples, poderíamos pensar em qualquer família, mas também o lado crítico, já que há um apagamento, de certa forma, da identidade desses personagens.

#### 4.3.1.4 Tempo e espaço

O tempo e o espaço é algo que observaremos com cautela no momento de análise, porém, o que nos chama a atenção, em um primeiro momento, é a pouca quantidade de quadros por página. Nossa hipótese, dessa forma, é que isso tem como consequência um maior envolvimento do leitor, pois ele precisa se ater ao não dito. Ao mesmo tempo, há diversas cenas que são fracionadas, como podemos ver na figura a seguir, e isso nos traz um ritmo mais lento para essa história, nos remetendo a essa ideia da caminhada desses personagens pelo sertão.

**Figura 59** – Cena de *Vidas secas*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.15).

## 4.4 Resumo da seção

Nesta seção, discorreremos sobre os gêneros a partir de Bazerman (2005), Miller (2009) e van Leeuwen (2005). Depois trouxemos a visão de Ramos (2007) das histórias em quadrinhos

como um hipergênero para, no fim, defendermos as histórias em quadrinhos como um gênero pertencente a um *sistema de gêneros*, por estas possuírem uma linguagem autônoma, partilhada por grupos que usam os diversos recursos semióticos disponíveis para construção de sentidos. Sendo assim, dentro das histórias em quadrinhos há diversos gêneros, como tirinhas, charges, histórias em quadrinhos etc.

Ainda nessa mesma seção, caracterizamos o gênero histórias em quadrinhos, que se configura como uma narrativa mais extensa, no qual o quadro é um dos principais recursos semióticos, já que é responsável por fragmentar espaço e tempo, dando dinamicidade à história. Dessa forma, compreendemos que o gênero história em quadrinhos traz modos diversos, como a imagem, a cor, o som (de maneira representada pelos balões), a escrita, a expressão corporal/facial, entre outros. Dentre esses modos, identificamos que os principais recursos semióticos são o quadro, que está em diálogo direto com a sarjeta e a linha demarcatória, o balão, que possui corpo e conteúdo, a cor (que também atua como um recurso semiótico, como explicado anteriormente), os recursos semióticos relacionados à expressão corporal e facial, como olhos, bocas, partes do corpo etc.

Por fim, buscamos contextualizar o objeto de análise e apresentar algumas das características que já aparecem em uma leitura superficial. Na próxima seção, buscaremos apresentar as etapas estabelecidas para o desenvolvimento deste trabalho e apresentar como os recursos semióticos identificados nesta seção foram organizados para construir os sentidos.

## 5 CAMINHOS E DESFECHOS: A ANÁLISE DA HQ VIDAS SECAS

Nesta seção, buscamos, primeiramente, apresentar o percurso metodológico até chegar ao momento de aprofundamento da análise da HQ. Os quadrinhos impressos possuem o desafio de trazer o movimento para suas páginas utilizando os mais diversos recursos semióticos, pois cada quadro é como uma fotografia, mostra algo estático, congelado. O movimento surge principalmente a partir do quadro, um dos elementos mais importantes das HQs, mas buscamos observar também como os outros recursos semióticos auxiliam na construção do ritmo de uma narrativa. Como trabalhamos com a GDV, realizamos uma análise prévia para entender se as *metafunções* serviriam ao propósito analítico. Dessa maneira, em um primeiro momento, apresentamos essa investigação primeira, confirmando a GDV como um passo metodológico pertinente, além de apontar as categorias escolhidas para serem analisadas.

No segundo momento, temos a análise propriamente dita, na qual foram analisados 6 capítulos: “Mudança”, “Cadeia”, “Inverno”, “Baleia”, “O mundo coberto de plumas” e “Fuga”. Assim, tomamos como unidade de análise o quadro e analisamos quadro por quadro as seguintes categorias: *metafunção representacional*; *perspectiva*, *distância social* e *modalidade*, da *metafunção interativa*; e, por último, *valor de informação*, da *metafunção composicional*. Após realizarmos a análise de todos esses quadros, levando sempre em consideração que o quadro não é uma unidade isolada, mas sempre em diálogo com os outros quadros, é que observamos padrões de uso desses recursos semióticos anteriormente identificados que se repetem na HQ e nos levaram a construir as seguintes subseções: “O estilo”, “A passagem do tempo”, “O pensamento dos personagens” e “A construção do simbólico”.

### 5.1 Percursos metodológicos

Os procedimentos metodológicos vão se delineando à medida que uma pesquisa avança, e, com esta dissertação, não foi diferente. O primeiro passo tomado foi verificar *se* e *como* a GDV poderia ser trabalhada nos quadrinhos e, após a leitura e compreensão dessa gramática, surgiram diversos questionamentos: seria mais proveitoso analisar quadro a quadro? Ou pensar a análise em termos de páginas? Todas as funções da GDV podem ser trabalhadas ou seria mais proveitoso trabalhar apenas com alguma função específica? Que elementos da teoria dos quadrinhos podem ser utilizados na análise? Para responder essas perguntas, realizamos uma análise piloto das primeiras páginas de *Vidas secas*.

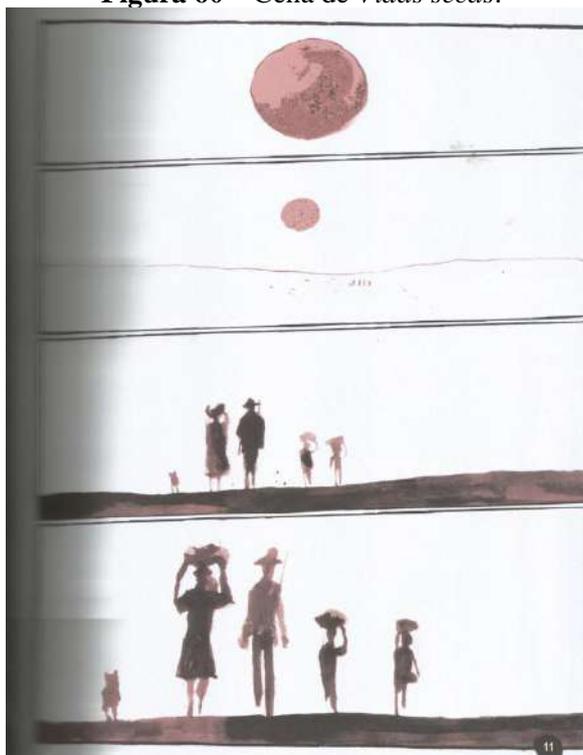
Antes de apontar a síntese dos resultados obtidos para as nossas questões, gostaríamos de lembrar que o nosso *corpus* é constituído por uma HQ específica, desenvolvida por autores

que possuem um estilo próprio e buscaram construir uma história mantendo uma ideia central em mente. Isso reverbera na construção da HQ e, conseqüentemente, na análise, já que alguns elementos acabam mantendo uma continuidade, como é o caso do uso das cores, por exemplo, em sua maioria tons quentes que acabam por representar o sertão, com exceção do capítulo “Inverno”, em que os tons são mais frios. Isso nos fez escolher trabalhar alguns capítulos da obra, não a obra inteira, sendo eles: “Mudança”, “Cadeia”, “Inverno”, “Baleia”, “O mundo coberto de plumas” e “Fuga”, o primeiro e último por serem os capítulos de abertura e fechamento da história, e os outros por se diferenciarem de alguma maneira, à primeira leitura, dos outros capítulos, o que nos permite tecer novas construções analíticas.

Após essas explicações gerais, a partir da análise piloto das três metafunções, chegamos às seguintes considerações:

*Metafunção representacional*: como dito anteriormente, essa *metafunção* diz respeito a como os participantes atuam em relação a outros participantes e objetos presentes e/ou como são representados pelos produtores. Kress e van Leeuwen (2006) trabalharam em sua gramática com imagens, fotografias, desenhos, gráficos, porém, os quadrinhos possuem uma continuidade que nem sempre se encerra em apenas um quadro, como é o caso da figura a seguir:

**Figura 60** – Cena de *Vidas secas*.



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.11).

Ao analisarmos a figura 60, se considerarmos a análise de cada quadro de maneira isolada, poderíamos classificá-los como uma *estrutura narrativa não transacional*, onde não

há a presença de vetores, mas há a ação de caminhar. Porém, ao olharmos para a página como um todo, é possível perceber que os personagens estão de costas para o leitor. Dessa maneira, é possível observarmos a presença de um vetor que sai da família e possui como meta o sol; isso é reforçado pela proeminência que esse elemento possui no quadrinho e também pelo contexto dos retirantes durante o período da seca, que utilizam o sol como guia (do oeste para o leste), sendo assim, esta página se trata de uma *estrutura narrativa transacional*. Por isso, defendemos que a *metafunção representacional* se torna pertinente para a análise, pois nos permite observar como os quadrinistas representaram seus personagens nessa história para um público-alvo específico. Além disso, a partir dela é possível analisar como se dá a construção narrativa a partir do uso dos quadros. Para isso, observaremos se os quadros se enquadram na categoria de *representação conceitual, narrativa ou analítica*.

*Metafunção interativa*: já essa *metafunção* foca na interação entre o autor e o leitor, observando se há um distanciamento ou aproximação do leitor. O *contato* não é algo que aparece em todas as páginas, entretanto, é um ponto de discussão interessante, já que, em alguns quadros, há uma aproximação do rosto dos personagens, mas a expressão facial é retirada, como podemos observar na figura a seguir:

**Figura 61**– Cena de *Vidas secas*.



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.40).

Porém, tanto a *perspectiva* como a *distância social* são elementos cruciais a serem observados, já que eles dizem respeito aos planos e ângulos, respectivamente, e são pontos essenciais para compreender o enquadramento do gênero quadrinhos. Como dito anteriormente, apesar de serem imagens estáticas, apenas lidos em sequência é que os quadros poderão dar vida à narrativa; sendo assim, o enquadramento é o que dá o ritmo à história. Ao voltarmos para a análise da figura 60, observamos que há mais planos abertos e médios, que distanciam o leitor, defendemos, porém, que esses planos, nesse momento inicial, possuem uma relação maior com a passagem do tempo da história, que passa lentamente, evidenciando, já nas primeiras páginas, o ritmo. Quanto à *perspectiva*, observamos, no primeiro quadro, uma imagem objetiva, e, na

sequência de quadros seguinte, ângulos frontais, que colocam esses personagens no campo de visão do leitor, aproximando-os.

Por fim, a *modalidade* é um elemento que diz respeito à iluminação, saturação, contextualização etc. e tem relação com o valor de “verdade” apresentado. Esse conceito se faz muito pertinente pois tem uma relação também com o conceito de *conclusibilidade*. Portanto, a partir da *metafunção interativa*, percebemos que ela contribui para aprofundar características próprias ao gênero quadrinho. Dessa *metafunção*, portanto, optamos por analisar a *distância social*, a *perspectiva* e a *modalidade*.

*Metafunção composicional*: essa *metafunção* diz respeito à organização dos elementos. Pela análise prévia, pudemos observar que eles reforçam e se complementam com as outras funções anteriormente apresentadas, já que reforça representações (como o sol posto em destaque na figura 60, reforçando a ideia do sol como representação do sertão) e interage com o leitor (esse mesmo sol aparece saturado, bem vermelho, evidenciado para o leitor a ideia de como sertão é quente). Além disso, ela mostra como há elementos que são antecipados para o leitor, criando expectativas. A *metafunção composicional* subdivide-se em três: *valor de informação*, *saliência* e *estruturação*. Para explicar esse ponto, vamos analisar a figura a seguir:

**Figura 62** – Cena de *Vidas secas*.



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.12).

Essa figura poderia ser analisada quadro a quadro, no entanto, como o intuito, nesse momento, é apenas exemplificar, iremos mostrar apenas a análise da página inteira. Assim,

percebemos que a família inteira (mesmo com indícios de uma mudança, como é antecipado pelo próprio título do capítulo) aparece junta, no topo, no campo do *ideal*, mas na base da página, no campo do real, está o pai e o filho, apontando essa ruptura; o olhar do menino é o elemento central, o que exige que o leitor preste atenção nele, e como elementos marginais temos a relação dessa família antes e depois desse momento de demanda do menino (esses aspectos dizem respeito ao *valor de informação*). Ou seja, a organização de elementos nessa página *representa* a mudança que está por vir, além de criar expectativas no leitor de como essa relação entre pai e filho irá acontecer, se a ruptura se mantém ou não, e também aproxima o leitor tanto para o pai (que será tema do capítulo seguinte) como para o filho (mostrando uma certa insatisfação e um tom de revolta). Assim, a partir da análise dessa *metafunção*, podemos afirmar que ela nos permite compreender tanto aspectos interacionais como representacionais. Optamos, então, por analisar o *valor de informação* das páginas do quadrinho, porque acreditamos que isso pode nos auxiliar a compreender o funcionamento deles.

Desse modo, como o nosso objeto de estudo é uma história em quadrinhos, sendo diversos recursos semióticos mobilizados para construção do tempo e do espaço da narrativa, optamos em trabalhar com categorias capazes de nos auxiliar na compreensão do processo interacional das HQs, por nosso objetivo se configurar em observar as HQs na relação autor-texto-leitor. Portanto, as categorias analisadas serão: a *metafunção representacional*; a *distância social*, a *perspectiva* e a *modalidade*, da *metafunção interativa*; e o *valor de informação*, da *metafunção composicional*.

No entanto, a própria teoria em torno das histórias em quadrinhos foi responsável por ampliar o nosso olhar analítico. Ao entendermos melhor o que são os balões, os quadros, a linha demarcatória e outros elementos, pudemos compreender que os planos, além do envolvimento com o leitor, também são responsáveis por direcionar o olhar do leitor a uma determinada situação; portanto, ampliamos as possibilidades de planos a serem analisadas, incluindo também os planos total ou de conjunto, americano, primeiro plano e plano em perspectiva. Além disso, a própria noção de *conclusibilidade* (McCloud, 1995) se mostrou um ponto em comum com a metodologia da GDV, já que nos auxilia na compreensão da *metafunção representacional* e *interativa*.

Ao tentarmos identificar os principais recursos semióticos presentes na HQ como um todo, tornou-se possível criar algumas hipóteses a respeito de padrões que se repetem, além de evidenciar os recursos semióticos para os quais iremos direcionar nosso olhar, sendo eles: o balão, o quadro, a linha demarcatória, a tipografia e as cores. Sendo assim, esses elementos

podem ser observados a partir das categorias da GDV que escolhemos trabalhar para que algumas hipóteses sejam verificadas a respeito da construção narrativa. São elas:

- i) A irregularidade da linha demarcatória dos quadros interfere nas perspectivas dos quadros;
- ii) O uso apenas de rabicho para indicar o balão suaviza a marcação do discurso direto desses personagens;
- iii) os personagens são construídos com poucos detalhes para torná-los universais para o leitor, aproximando-o, mas também para realizar um apagamento da identidade desses personagens;
- iv) o uso de poucos quadros por páginas exige um maior envolvimento do leitor, pois ele precisa imaginar o que não está dito;
- v) há um uso constante de ações fracionadas em diversos quadros e isso confere à história um ritmo mais lento.

Com o intuito de investigar como esses recursos semióticos são utilizados para construir os sentidos na HQ é que o primeiro passo se constituiu em analisar todos os capítulos aqui elencados a partir das subcategorias das *metafunções* estabelecidas. Ao realizar essa investigação analítica, buscando também refutar ou não as hipóteses aqui elencadas, pudemos observar alguns padrões.

No que concerne à *metafunção representacional*, observamos a recorrência de processos de ação sem meta, de processos de reação, de circunstâncias de acompanhamento e de processos simbólicos. Já em relação à *metafunção interativa*, ao analisarmos a *distância social*, percebemos que há muitos planos fechados, planos americanos e primeiros planos, e, geralmente, quando aparecem planos abertos, eles são alternados com planos médios ou planos fechados para dar a sensação de aproximação (plano aberto -> plano médio -> plano fechado) ou afastamento (plano fechado -> plano médio -> plano aberto) de algum objeto ou personagem. Além disso, os planos mais fechados são constantemente utilizados para dar enfoque em certos pensamentos dos personagens. No caso da *perspectiva*, há um maior número de perspectivas frontais, que aproximam o leitor, mas há também imagens objetivas (sem nenhum tipo de profundidade) e perspectivas oblíquas, estas últimas geralmente associadas a planos mais abertos que afastam o leitor.

A *modalidade*, também pertencente à *metafunção interativa*, é um pouco mais constante. Durante toda a HQ, as imagens são pouco saturadas, mais monocromáticas, pouco moduladas, com pouca contextualização e representação e com uma profundidade que varia de

imagens objetivas até imagens com pontos de vista bem definidos. As imagens também são pouco iluminadas e sem muito brilho. Dessa maneira, por seguir esse padrão, quando temos algum elemento que destoa desses aspectos, ele acaba sendo posto em evidência, como é o caso do sol saturado, bastante vermelho, que aparece em alguns momentos durante a HQ e acaba ganhando destaque, ou os tons quentes que, no capítulo “Inverno”, acabam se tornando mais frios.

Por fim, quanto ao *valor de informação*, pertencente à *metafunção composicional*, percebemos que os personagens geralmente aparecem no campo do *dado*, enquanto o texto verbal costuma aparecer no campo do *novo*. Outra composição é o texto verbal no campo do *ideal*, quando este trata-se da representação de um pensamento, e os personagens no campo do *real*.

Assim, ao olharmos essas subcategorias de maneira integrativa, compreendemos que a *metafunção representacional* e a *metafunção interativa* foram importantes para entendermos como o ritmo de uma história em quadrinho ao utilizar principalmente o quadro como um recurso semiótico para construir a representação do tempo. Já a *metafunção interativa* junto à *composicional* nos fez observar como os recursos semióticos como a cor, o quadro e o rabicho do balão constroem a representação do pensamento e do simbólico. E, por fim, a *modalidade* nos fez refletir sobre o estilo dos autores, assim, buscamos algumas outras HQs de Guazzelli, ilustrador de *Vidas secas* para buscar se alguns aspectos eram característicos de *Vidas secas* ou se fazem parte de um traço criativo do autor. Dessa forma, criamos quatro subseções que englobam todas as categorias de análise, confirmando ou não as hipóteses anteriormente elencadas. São elas: i) o estilo; ii) a passagem do tempo; iii) a construção do pensamento; e iv) a construção do simbólico.

## 5.2 O estilo

Estilo é um conceito bastante complexo, estudado por diferentes áreas, tais como a literatura, filosofia, história da arte. Entretanto, gostaríamos de refletir brevemente acerca dessa questão apenas a partir do que foi discutido nos fundamentos teóricos deste trabalho, pois isso nos auxiliará a refletir sobre algumas das hipóteses levantadas: i) A irregularidade da linha demarcatória dos quadros interfere na perspectiva da narrativa; e iii) os personagens são construídos com poucos detalhes para torná-los universais para o leitor, aproximando-o, mas também para realizar um apagamento da identidade desses personagens.

O estilo, no senso comum, está associado à ideia de individualidade, particularidade de um/a autor/a. Fala-se em “estilo de Graciliano Ramos”, “estilo de Jorge Amado”, “estilo de

Clarice Lispector”. Entretanto, é possível tecermos breves reflexões sobre o estilo a partir do que foi discutido anteriormente sobre o signo. Para Kress e van Leeuwen (2006), o signo é sempre *motivado*. Isso significa dizer que o produtor escolhe um significante e atribui um significado a ele de acordo com seus interesses – estes atravessados por aspectos culturais e sociais. Por isso o contexto é tão importante. Sendo assim, quando tratamos de estilo e refletimos esse conceito a partir da teoria de Kress e van Leeuwen (2006), é impossível fazer um descolamento do autor do contexto no qual ele está inserido, já que os recursos semióticos (os “materiais” responsáveis por formar o signo) adquirem significado em uma determinada cultura. Dessa forma, quando se fala em “estilo de Graciliano Ramos”, há traços particulares do autor, uma certa autonomia, mas, nesse caso específico, ele está vinculado em um contexto, uma escola literária da qual fazia parte: a geração moderna de 30. Dessa forma, quando pensamos no signo *seca*, ele possui, na obra de Graciliano, um sentido completamente diferente da seca representada pelos quadrinistas de *Vidas secas*, já que os contextos são diferentes.

A partir dessas breves ponderações, gostaríamos de ressaltar alguns recursos semióticos que são utilizados de maneira similar nas obras de Guazzelli, o que podemos considerar como o “estilo”. Focamos em algumas<sup>42</sup> obras que são ilustradas por Guazzelli, já que ele é o ilustrador de *Vidas secas*, são elas: *Kaputt* (2014), adaptação da obra de mesmo nome do autor Curzio Malaparte, publicada em 1944. Essa HQ traz o tema dos horrores da Segunda Guerra Mundial; *Porto alegre: guia inútil de lugares improváveis* (2020), que conta a história de uma família que faz uma viagem com o intuito de se despedir da mãe morta em uma espécie de ritual, de forma mais surrealista; e *Demônios* (2010), adaptação de mesmo nome do conto de Aluísio Azevedo, uma história fantástica, na qual vamos acompanhar um personagem que começa a ter alucinações.

---

<sup>42</sup> Aqui gostaríamos de esclarecer que muitas são as obras ilustradas e roteirizadas por Guazzelli, sendo assim, escolhemos apenas alguns quadrinhos do autor nos quais observamos características parecidas com as de *Vidas secas*.

**Figura 63** – Capas de *Kaputt* e *Porto Alegre* e *Deônios*



Fontes: Guazzelli (2014); *site Faria e Silva* (2020), respectivamente.

Embora não tenhamos olhado para essas obras de maneira aprofundada, ao nos debruçarmos sobre essas capas, algo nos chama a atenção: a capa de *Porto alegre* possui uma relação intertextual com uma obra famosa: *O filho do homem* (1946), de René Magritte, pintor surrealista (figura 64)<sup>43</sup>. Dessa forma, entendemos que faz parte do repertório do autor o movimento artístico surrealista, que surge no período entreguerras, a partir do manifesto de André Breton, e questiona os limites do real e do irreal, do consciente e do inconsciente (esse segundo aspecto bastante influenciado pela obra freudiana). Em suma, para os surrealistas as representações não mais deveriam estar atreladas ao sentido lógico. De acordo com Stockwell (2017), quando falamos em surrealismo, falamos em movimento político, movimento artístico, conceito, prática, técnica, momento histórico, além do surrealismo aparecer na literatura, na pintura, no teatro, no cinema. É por conta disso que é difícil conceituá-lo. Aqui, não nos interessa pensar em especificidades, mas sim nos voltarmos para os questionamentos trazidos por esse movimento artístico: o que é real? E como representamos a realidade?

Realizamos essa digressão, porque compreendemos que as obras que Guazzelli escolheu adaptar ou criou tratam, direta ou indiretamente, do que é real ou não. Mesmo *Kaputt*, que trata dos horrores da guerra e faz referências a episódios reais, há um tom de absurdo na violência e no horror da guerra que faz com que esses recortem não pareçam reais. Isso ocorre na escolha de temáticas para as obras que o autor escolheu adaptar, como em *Demônios*, de Aluísio Azevedo, escritor naturalista, mas que, nesse conto, trata sobre os “limites” da realidade, e

<sup>43</sup> Essa relação intertextual pode ser percebida principalmente a partir do uso da maçã como um recurso semiótico para estabelecer a referência de uma obra a outra. Na obra de Magritte, que é um clássico, a maçã verde toma o rosto do homem; na capa de *Porto alegre*, a maçã aparece comida, o terno é gasto e velho, e o uso desse amarelo em um tom de ouro velho ajuda a reforçar esse efeito de algo decadente.

também para as obras cuja concepção é de sua autoria, como *Porto alegre*, cuja sinopse<sup>44</sup> nos sites de venda de livros traz adjetivos como “subversão”, “insano”, “lisérgico” para se referir à narrativa, o que nos apresenta um tom um pouco irreverente para algo cotidiano.

**Figura 64** – *O filho do homem*, de René Magritte



Fonte: *site Arte e Blog* (2016).

Isso nos fez refletir como ocorre a influência desses movimentos artísticos que inspiram o quadrinista na construção dos sentidos da HQ em *Vidas secas*. Para isso, a categoria de *modalidade* torna-se essencial, já que trata de aspectos como cor, profundidade, contextualização etc. Kress e van Leeuwen (2006) tecem explicações sobre a *modalidade* ser alta, ou seja, mais próximo do “real”, principalmente quando há essa intenção de parecer natural (e os autores falam sobre o natural enquanto movimento artístico também, que buscava pintar os objetos o mais próximo possível do real). Porém, quando temos um autor que se inspira no surrealismo, devemos levar em consideração que não há um compromisso com o realístico. Nesse sentido, o abstrato, apresentado por Kress e van Leeuwen (2006), tem uma alta *modalidade*, em relação à cor, quando está próximo da ausência de cor, algo muito recorrente

<sup>44</sup> Disponível em: <[https://www.amazon.com.br/Porto-Alegre-in%C3%BAtil-lugares-improv%C3%A1veis/dp/6581275107/ref=sr\\_1\\_1?\\_\\_mk\\_pt\\_BR=%C3%85M%C3%85C5%BD%C3%95%C3%91&dchild=1&keywords=guia+inutil+porto+alegre&qid=1610651652&sr=8-1](https://www.amazon.com.br/Porto-Alegre-in%C3%BAtil-lugares-improv%C3%A1veis/dp/6581275107/ref=sr_1_1?__mk_pt_BR=%C3%85M%C3%85C5%BD%C3%95%C3%91&dchild=1&keywords=guia+inutil+porto+alegre&qid=1610651652&sr=8-1)> . Acesso em: 10 jan. 2020.

em *Vidas secas*, mas também em *Kaputt* (Figura 67). Isso também possui conexão com o dito por McCloud (1995), já que um maior nível de abstração tende a aproximar o leitor. *Vidas secas* é um pouco parecido com *Kaputt*, pois, apesar de tratar de episódios que remetem a questões históricas reais, como a miséria causada pela seca, responsável pela intensificação dos movimentos migratórios, mas, ao ser retratada de maneira tão abstrata acaba carregando esse sentido surreal.

Além disso, perceber essa relação com o surrealismo nos atentou para outros movimentos artísticos que poderiam fazer parte do repertório de Guazzelli. Assim, durante a análise, descobrimos uma referência a outro movimento artístico da vanguarda europeia, o expressionismo, presente na própria HQ de *Vidas secas*, no capítulo “Baleia”. Logo após Fabiano pegar a espingarda para atirar em baleia, Sinhá Vitória e os meninos observam:

**Figura 65** – Cena de “Baleia”, em *Vidas secas*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.66).

O texto verbal no segundo quadro indica que Sinhá Vitória e os meninos sabem que Fabiano pegou a espingarda para matar baleia (“Mas Sinhá Vitória lamentava que o marido não houvesse esperado mais um dia para ver se realmente a *execução* era indispensável”), desse modo, essa cena carrega uma tensão, pois há uma série de quadros que mostram *momento-a-momento* o que está prestes a acontecer. Mas o que gostaríamos de destacar, nesse momento,

é a posição das mãos perto da orelha que se configura como uma referência a outra obra bastante famosa: *O grito* (1893), de Edvard Munch, uma obra expressionista.

**Figura 66** – *O grito*, de Edvard Munch



Fonte: blog *Conhecimento científico* (2020).

Dessa forma, os autores partem de um signo conhecido, e, por analogia, utilizam o recurso semiótico das mãos na mesma posição do quadro de Munch, além do cenário do quadrinho também ser um pouco distorcido, para fazer a referência a outra obra amplamente conhecida, construindo, para o leitor, o desespero sentido pelos irmãos ao perceberem que baleia está prestes a morrer.

Dessa forma, compreendemos que o surrealismo e o expressionismo fazem parte do repertório do autor e acabam por influenciá-lo. Mas como isso repercute na construção dos sentidos? É isso que vamos mostrar a seguir a partir de algumas escolhas realizadas pelo autor ao utilizar os recursos semióticos presentes nos quadrinhos para construção de significado(s). Anteriormente, levantamos a hipótese de que a *linha demarcatória*, recurso semiótico bastante utilizado para compor o quadro, em *Vidas secas*, aparece de maneira bastante irregular, e isso influenciaria no plano desses quadros. A partir da análise, constatamos que isso não ocorre, pois a perspectiva possui relação com os pontos de fuga de uma imagem, ou seja, para onde os autores querem que direcionemos nosso olhar. No caso de uma perspectiva oblíqua, em que há pelo menos dois pontos de fuga, a irregularidade do quadro acaba não interferindo muito nesse aspecto, já que, independentemente de ser um quadro mais regular ou não, continuará existindo pelo menos dois pontos de fuga, o que afasta o leitor daquela imagem. Por exemplo, na figura 65, no primeiro quadro, temos dois pontos de fuga, Sinhá Vitória e os filhos, e, por isso, temos uma perspectiva oblíqua. Poderíamos pensar que a irregularidade nos aproxima de Sinhá Vitória, mas nesse quadro temos um plano em perspectiva, onde Sinhá Vitória está um pouco mais à frente dos meninos (em um plano um pouco mais fechado) e, por isso, mais perto também do leitor. Outro bom exemplo é o segundo quadro, que, ao contrário do anterior, é uma perspectiva frontal, pois o ponto de fuga é direcionado a Fabiano, o ponto de vista que é bem

marcado, pois vemos através de Sinhá Vitória, mas, novamente, a irregularidade, nessa HQ, não é um recurso utilizado para nos direcionar para um personagem ou outro, outros recursos, como as cores, os planos e a própria perspectiva é que são usados para esse fim.

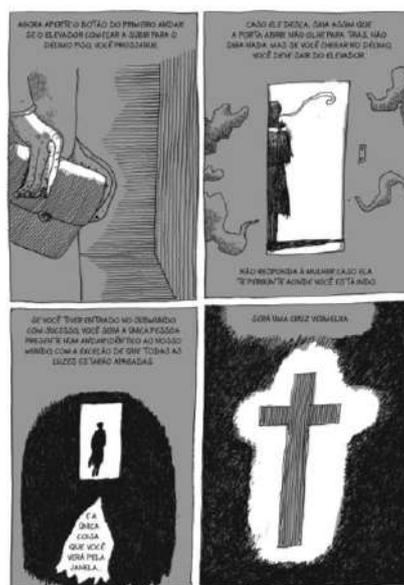
Porém, ao olharmos essas obras ilustradas e roteirizadas por Guazzelli, percebemos que essa irregularidade aparece, como podemos observar nas figuras a seguir:

**Figura 67** – Cena de *Kaputt*



Fonte: Guazzelli (2014, p.108).

**Figura 68** – Cena de *Porto Alegre*



Fonte: site Faria e Silva (2020).

**Figura 69** – Cena de *Demônios*



Fonte: site da Editora Peirópolis (2020).

Essas figuras são, respectivamente, de *Kaputt*, *Porto Alegre* e *Demônios*. De maneira mais irregular, como em *Kaputt*, ou um pouco menos, como em *Demônios*, mas ainda assim é visível que essa irregularidade da linha demarcatória aparece com frequência. Isso nos fez questionar: será que há um sentido agregado pelo autor a essa irregularidade na linha

demarcatória? Pois, como vimos na seção anterior, a linha demarcatória pode carregar diversos significados convencionados. E, se há, qual o significado *possível* que esse signo carrega?

Para tentar compreender como esse recurso foi utilizado, é preciso compreender também que as histórias em quadrinhos são um gênero que dialoga diretamente com o cinema. E um movimento muito importante para o cinema e estritamente relacionado com o Expressionismo é o Expressionismo alemão. No cinema, o Expressionismo alemão se consagrou em filmes de renome, que influenciaram e influenciam as mais diversas obras até os dias de hoje, como *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau, e *O gabinete de Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene. Esses filmes (e outros representantes do período) acabaram por trazer uma realidade distorcida e irregular que refletia a década de 1920 na Alemanha, indicando uma forte crise social e econômica. Essa crise se traduzia imagetivamente, nos filmes, dessa forma:

**Figura 70** – Cenas de *O gabinete de Dr. Caligari* e *Nosferatu*.

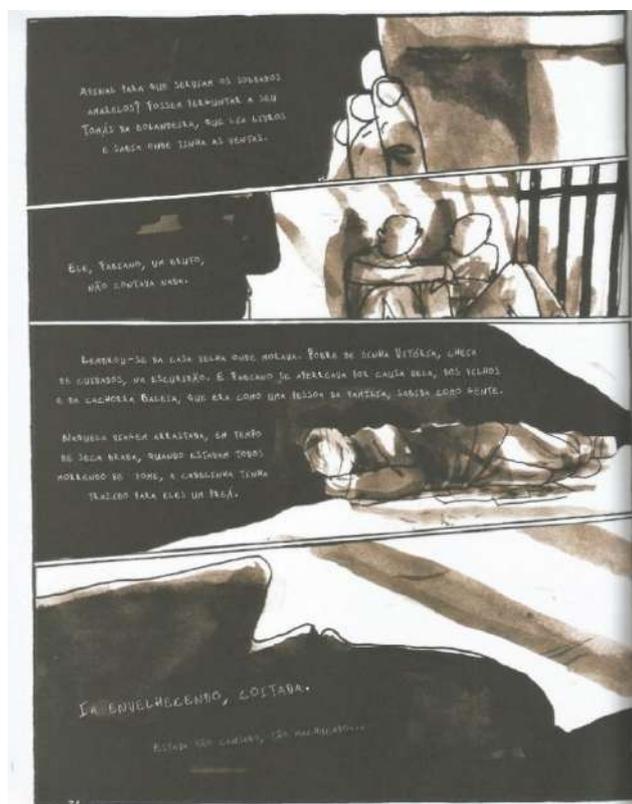


Fonte: *site Cine grandiose* (2017).

Temos, então, uma série de cenas em que a proporção dos personagens aparece de maneira desmedida e ângulos distorcidos que trazem um aspecto onírico para essas obras. Além disso, Gamba Junior e Senna (2016) trazem uma informação pertinente sobre o Expressionismo das artes plásticas e sobre o Expressionismo alemão: essa ideia de estética expressionista como um traço aparente em uma obra é algo que perpassa a subjetividade, como é difícil afirmar o que possui pouca ou muita expressão, sendo complexo, dessa maneira, enquadrar uma obra como expressionista ou não. Porém, no Expressionismo alemão especificamente, há um traço facilmente identificável: a iluminação. De acordo com os autores: “O claro-escuro é uma estratégia formal para atingir expressividade de longa duração nas artes, tendo se tornado igualmente importante no cinema a partir do Expressionismo Alemão” (GAMBA JUNIOR; SENNA, 2016, p.128). Alguns dos aspectos utilizados, ressaltados pelos autores, são: o contraste entre claro e escuro, o uso da cor preta para chamar a atenção do espectador para algo, a deformação resultante do iluminar um ponto e escurecer outro. Sendo assim, a cor é um recurso semiótico importante para compor esse contraste e criar essa expressividade nas obras desse período.

A partir do exposto sobre o expressionismo e sobre o surrealismo, podemos entender como Guazzelli usa o recurso da linha demarcatória nos quadros de *Vidas secas* para construir sentidos:

**Figura 71** – Cena de “Cadeia”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.34).

A partir de nossa leitura, entendemos que o autor usa não só a linha demarcatória, mas outros recursos semióticos, para construir essa realidade que termina sendo um tanto surrealista e absurda, além de beber da fonte da estética expressionista para criar uma expressividade maior para esses personagens em algumas situações da história. Para exemplificar, utilizaremos a figura 71, presente no capítulo “Cadeia”. Nesse momento, estamos diante de Fabiano tecendo diversas reflexões enquanto está preso. Para analisar essa influência expressionista, a *modalidade* é uma categoria proveitosa, pois abarca aspectos como a iluminação, o brilho, a modulação etc. Ora, quando analisamos essa página a partir da *modalidade*, algo que salta aos olhos é a relação entre claro-escuro. O personagem tem poucos detalhes, parece apenas uma grande sombra, há pouca expressividade facial, mas a expressividade de Fabiano, a “tradução” do sentimento dele, é evocada principalmente na iluminação de certos pontos, no contraste entre claro e escuro, que, junto aos planos médios e fechados, aproximam o leitor da personagem, criam o envolvimento. É possível observamos que, no primeiro quadro, o fundo completamente preto, sem nenhuma modulação, ecoa sutilmente no rosto de Fabiano, onde já podemos

enxergar uma maior modulação. No quadro seguinte, Fabiano é que vira um grande fundo preto, e o ponto iluminado se desloca para os companheiros de cela. Nesse jogo de iluminação, de oposição entre claro e escuro, junto a irregularidade dos quadros, é que podemos observar que o produtor direciona o olhar do leitor e cria essa atmosfera de trevas, expressando o sentimento conturbado do momento passado por Fabiano na prisão.

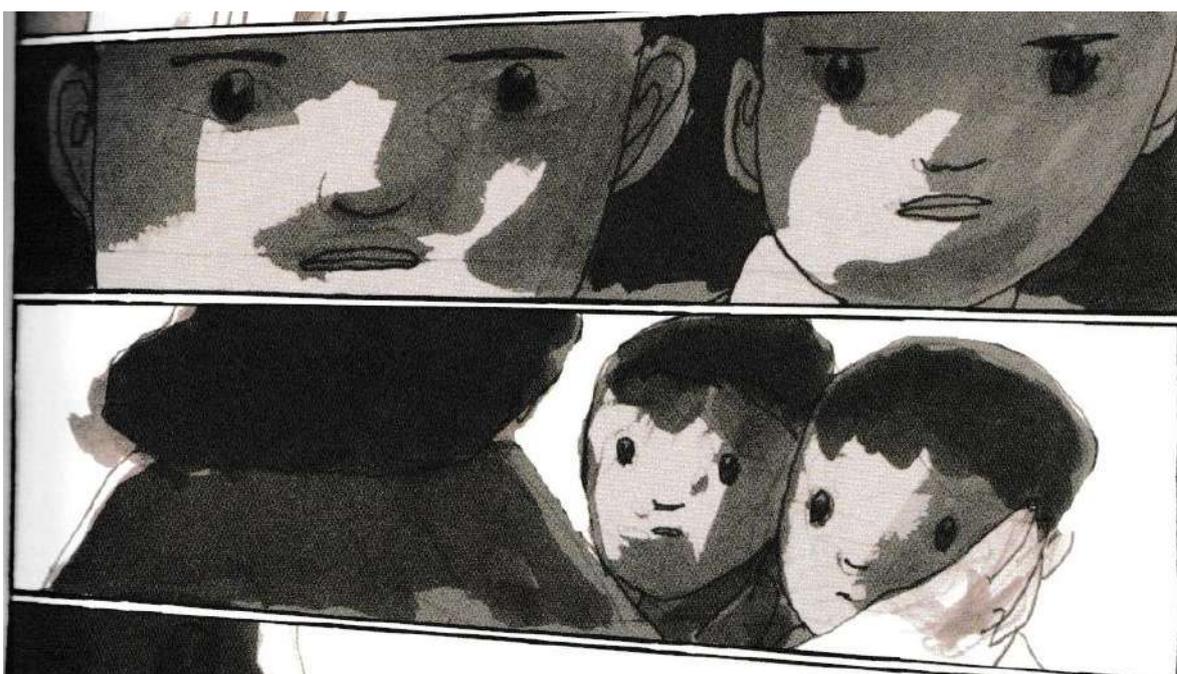
É interessante observar também que, esse cenário meio irregular, com uma angulação meio distorcida, cria uma profundidade nos quadros. O primeiro quadro possui uma imagem objetiva, não há perspectiva, o que afastaria o leitor, mas, em contraponto, temos um quadro em um plano muito fechado, o que cria uma subjetividade. Além disso, nos quadros seguintes já temos essas sombras distorcidas, que criam uma profundidade e, desse modo, temos uma série de perspectivas frontais que aproximam o leitor. Dessa forma, entendemos que esse estilo, que bebe do expressionismo em termos de estética e aparece na maneira como Guazzelli utiliza tanto a cor, utilizada para iluminar certos pontos e criar sombras em outros, assim como a irregularidade são recursos semióticos utilizados pelo autor para criar esse efeito de obscuridade na cena. A angústia de Fabiano não surge a partir do uso de recursos semióticos como a boca, os olhos, a sobancelha, para criar uma feição triste, mas sim a partir principalmente do uso da cor. Porém, é perceptível, nessa cena, que a mão próxima do rosto, no primeiro quadro, e a mão próxima do rosto, no terceiro quadro, que faz uma referência à posição fetal, também é um recurso semiótico que constrói essa expressividade de Fabiano.

Outro momento que reforça essa leitura de um diálogo com o expressionismo acontece no capítulo “Baleia”. É interessante observar que, na figura 65, ao contrário dos filhos, Sinhá Vitória possui uma expressão facial detalhada, meio apática diante disso tudo, mas nítida. A mulher de Fabiano está em uma posição de observadora (processo de reação, *estrutura transacional*) e, no quadro seguinte, vemos a partir do ponto de vista da personagem. Somos também meros espectadores. Isso cria a tensão no leitor, já que o plano fechado junto a essa perspectiva com um ponto de vista tão marcado, nos aproxima de Sinhá Vitória, e nos distancia de Fabiano, criando essa sensação de falta de ação diante do que está para acontecer. A relação intertextual com a obra de Munch é utilizada como um recurso para expressar o sentimento de desespero sentido pelos irmãos, contrastando com a imagem serena, calma, de Sinhá Vitória.

Outras questões surgem quando observamos a *modalidade*, buscando entender não tanto o valor de verdade, mas os motivos do uso das cores, o nível de abstração, a contextualização e outros conceitos pertencentes a essa categoria. Ao observarmos outros quadros ilustrados pelo autor, é perceptível um padrão em sua obra: pouca contextualização, traço forte, imagens contrastadas, uma tendência ao monocromático, a alternância entre imagens bastante

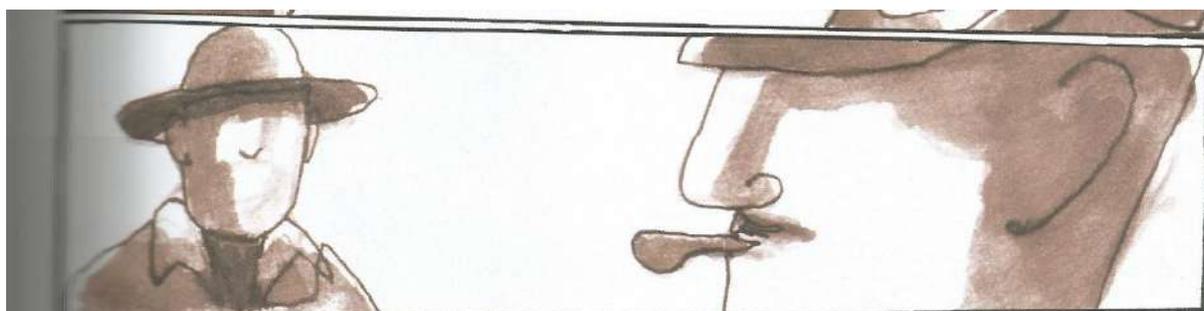
moduladas e quase sem nenhuma modulação. Em *Kaputt*, por exemplo, embora os personagens também tenham pouca expressividade facial, há sim momentos de bastante expressividade (como observado na figura 67) construída através de recursos semióticos como a boca e os olhos. Então, há sim o intuito de tornar esses personagens mais abstratos, o que, de acordo com McCloud (1995) torna os personagens mais universais, aproxima o leitor e exige esse exercício imaginativo, já que é preciso dar rosto a esses personagens, mas há também, de certa forma, na maioria das situações por que eles passam, um apagamento da identidade deles. Em *Vidas secas*, temos esses dois momentos:

**Figura 72** – Cena de “Baleia”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.65).

**Figura 73** – Cena de “Cadeia”



Fonte: Branco e Guazzelli (2017, p.31).

A figura 72 acontece no capítulo “Baleia”, quando os meninos sabem que Fabiano pretende matar baleia. Nesses quadros temos um primeiro plano bem focado nas expressões faciais dos personagens, além de uma perspectiva frontal, o que aproxima o leitor para esse

momento. É possível perceber, no primeiro quadro, um pouco de raiva nos irmãos, principalmente na criança da direita, pois temos recursos semióticos como a sobrancelha que aparece de forma mais arqueada, criando uma expressão mais de raiva; e, no segundo quadro, os olhos são desenhados de maneira a criar a imagem de meninos assustados. Não é apenas o desenho dos olhos e da sobrancelha que faz com que tenhamos essa leitura, mas também o contraste de um fundo escuro e de sombras brancas no rosto desses meninos, que mostram que eles estão vendo algo apavorante. Por se tratar de um processo de reação, mas que se caracteriza enquanto uma *estrutura não transacional*, não saber para onde os personagens estão olhando cria uma expectativa no leitor. No quadro seguinte, ainda continuamos tendo um processo de reação, mas agora uma *estrutura transacional*, pois os irmãos olham assustados para a mãe, que de maneira afetuosa, toca em seus rostos. Não vemos a expressão facial da mãe, mas a mão é utilizada como um recurso para criar essa afeição.

Entretanto, ao mesmo tempo que vemos tanta expressividade, não conseguimos distinguir quem é quem dos irmãos. Essa forma de usar os recursos semióticos, como o desenho da sobrancelha, o uso das cores, a mão que toca o rosto dos filhos, demonstra uma maior reação dos personagens, nesse momento, mas não é capaz de diferenciar um irmão do outro. Além disso, os irmãos não possuem nomes, eles são chamados de irmão mais velho e irmão mais novo. Mesmo Sinhá Vitória e Fabiano possuindo nomes, ainda assim não há elementos que os caracterize de maneira tão evidente.

Já na figura 73, pertencente ao capítulo “Cadeia”, temos o momento um pouco antes de Fabiano ser preso, é nessa hora que ele se desentende com o soldado. Novamente, temos um plano fechado, agora com um plano em perspectiva, que coloca o soldado um pouco mais próximo do leitor. Podemos nos perguntar: há um processo de reação? Trata-se de uma *estrutura transacional* ou não? Não sabemos, pois não há nenhuma expressão facial nesses personagens para que saibamos se eles estão se olhando ou olhando para outros lugares, o que nos faz pensar em colocar esse quadro na categoria de circunstância de acompanhamento, sem a presença de vetores. Também não há indicadores de raiva, tristeza ou qualquer outro tipo de sentimento. Mas o efeito de tensão é criado para o leitor, mas não são recursos semióticos como a boca, a sobrancelha ou olhos que criam esse efeito de sentido, mas sim outros recursos semióticos, o que veremos de maneira mais detalhada na subseção a seguir. Por ora, gostaríamos de ressaltar que não colocar nenhum tipo de emoção aparente exige uma maior *conclusibilidade* do leitor que precisa estar atento para outros elementos. Mas como esse é um recurso recorrente na obra, em muitos momentos aliado a ausência de vetores, o que indica uma falta de ação/reação desses personagens, isso acaba por desembocar também em um traço de

identidade comum a todos esses personagens: eles apenas dançam conforme a música, sem ter muito poder sobre a situação em que estão (isso ficará mais evidente na subseção seguinte).

Dessa forma, o estilo de Guazzelli perpassa esse contexto surrealista e expressionista para trazer novos sentidos, ao utilizar recursos semióticos como a cor e a linha demarcatória, para traduzir o sentimento dos personagens. Assim, a pouca expressão facial, traço recorrente na HQ, não indica, como vimos, que há pouca expressividade dos personagens, já que Guazzelli utiliza diferentes recursos semióticos, tais como o uso de planos fechados e perspectivas frontais para aproximar o leitor, o jogo de contraste entre claro e escuro e os pontos de iluminação que direcionam o olhar do leitor, que criam essa atmosfera obscura e onírica, traduzindo o sentimento dos personagens.

Além disso, também observamos que essa pouca expressividade cria a ambiguidade de termos personagens universais, mas também com identidades apagadas, que se manifesta principalmente no uso de traços para construir visualmente esses personagens de maneira muito parecida (de maneira mais evidente, é o caso dos irmãos, já que não conseguimos distinguir quem é quem), além do uso do quadro para denotar a falta de ação deles.

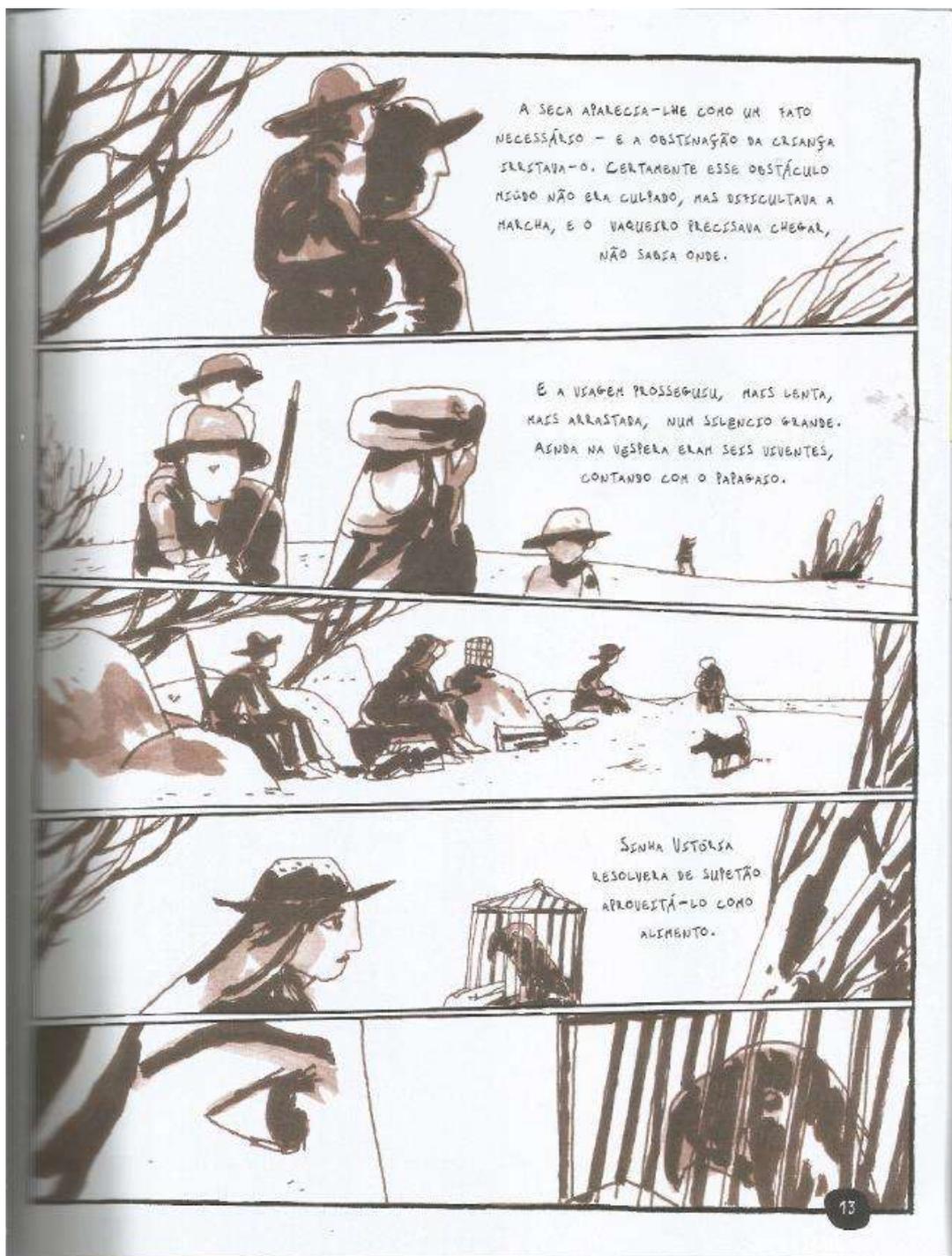
### 5.3 A passagem do tempo

O quadro é um dos maiores indicadores do tempo. É a partir dele que o/a quadrinista fragmenta o tempo, dando ritmo à narrativa. Em *Vidas secas*, observamos que o tempo se passa lentamente. Mas de que maneira os autores da HQ utilizam o quadro para dar esse ritmo lento à narrativa e que efeitos isso provoca no leitor? Além disso, que outros recursos semióticos são mobilizados pelos autores para construir esse ritmo?

Logo que pensamos no quadro enquanto um recurso semiótico que dita o tempo e o espaço de um quadrinho, de imediato pensamos na *metafunção interativa* como uma pertinente categoria de análise para o ritmo de uma história em quadrinhos, já que ela envolve tanto perspectiva como planos, o que, grosso modo, pode ser entendido como o enquadramento. E sim, não há dúvidas da relevância dessa metafunção, mas há outra metafunção que se tornou tão importante quanto a interativa: a *metafunção representacional*.

Ao analisarmos a *metafunção representacional*, junto à *metafunção interativa*, percebemos que há uma série de processos de ação e reação que se configuram como *estruturas não transacionais*, ou seja, há um vetor, mas sem meta; além da recorrência de circunstâncias de acompanhamento, colocando esses personagens em uma posição de inércia diante dos acontecimentos.

Figura 74 – Cena de “Mudança”



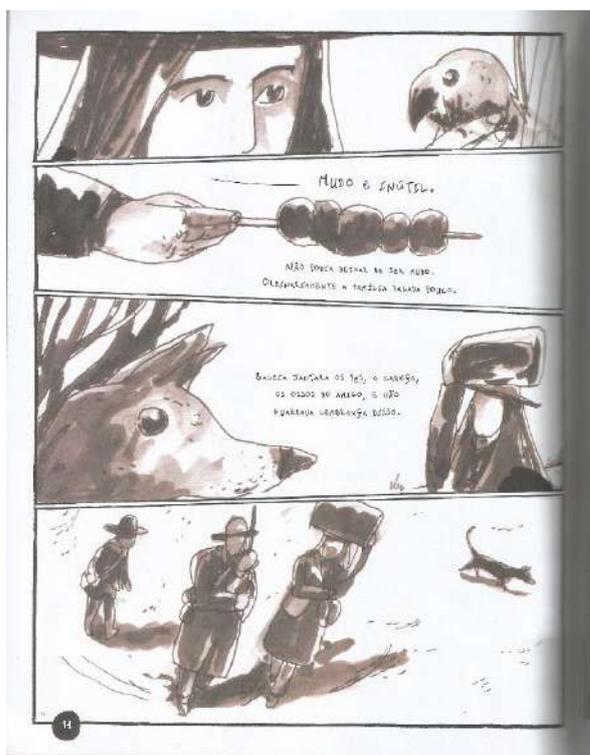
Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.13).

Nessa sequência de quadros, na figura 74, temos primeiro a viagem que prossegue. Nos dois primeiros quadros, temos dois planos americanos, que focam no texto verbal para entendermos que a viagem prosseguia, “lenta, arrastada”. O plano mais aberto, no quadro seguinte, onde vemos toda a família sentada, sem nenhuma ação que ocorre, caracteriza-se por uma circunstância de acompanhamento. Sendo assim, não há vetores e o enquadramento é

muito utilizado pelos autores para mostrar que nada acontece nesse lugar e que o tempo passa lentamente, criando uma relação com o texto verbal anteriormente apresentado.

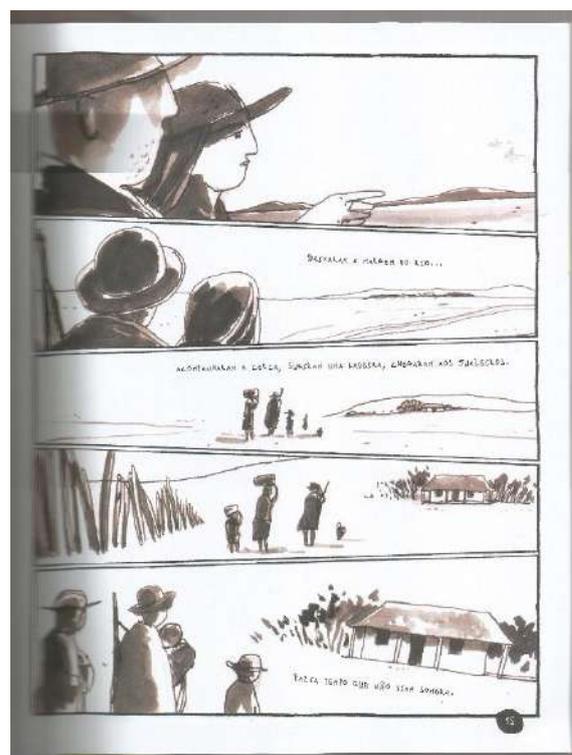
Ainda na figura 74, o texto verbal apresenta uma nova informação (é constante o uso de textos verbais no lado direito da página, constituindo-se como uma informação *nova*): “Sinhá Vitória resolvera de supetão aproveitá-lo como alimento (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.13)”. O referente é a imagem do papagaio (Sinhá vitória resolvera aproveitar o papagaio como alimento), para quem Sinhá Vitória olha com muita atenção. De supetão, ocorre também a transição do quadro anterior, onde vemos a família sentada, para o olhar aficionado de Sinhá Vitória, que simboliza o desejo de transformar o papagaio em comida. McCloud (1995) denomina esse tipo de transição de *cena-a-cena*, porque há o entendimento de que algum tempo se passou, e esse tipo de transição exige um maior envolvimento do leitor. Quanto tempo? Nesse caso, não sabemos. Mas o certo é que nos dois primeiros quadros temos as informações de que a viagem é longa, desgastante e é preciso que o leitor faça um processo de inferência para entender que a família está com fome. Temos, então, três quadros focados na viagem para uma mudança aparentemente brusca de tema, que implica a morte do papagaio. No último quadro, o plano que fecha ainda mais nesse processo de reação aproxima e prepara o leitor para o que está prestes a acontecer: o papagaio vai virar comida.

**Figura 75 – Cena de “Mudança”**



Fonte: Branco e Guazzelli (2017, p.14).

**Figura 76 – Cena de “Mudança”**



Fonte: Branco e Guazzelli (2017, p.15).

Na figura 75, no quadro 1, Sinhá Vitória permanece olhando para o papagaio, mas o plano, ainda que fechado, se afasta um pouco e nele podemos ver a mão de Sinhá Vitória pegando no pescoço da ave. O uso da mão no pescoço do papagaio se dá como um recurso semiótico que constrói esse sentido de ameaça para o papagaio, pois temos essa sequência de planos (desde a página anterior) que mostra essa cena em uma transição de *momento-a-momento*, o que cria essa expectativa no leitor, aumenta a tensão em torno da morte do papagaio. Logo após termos um primeiro plano que foca nesse olhar, há de fato a concretização da ação de matar o papagaio em uma transição do primeiro quadro para o segundo que exige uma maior *conclusibilidade* do leitor, já que temos apenas um *evento*, a meta foi alcançada (o papagaio virou espetinho), mas não temos o vetor. Essa transição é denominada por McCloud (1995) de *tema-para-tema*, e acaba, de uma maneira bastante sutil, mostrando a morte do papagaio.

Ainda na figura 75, temos um exemplo de *estrutura não transacional* no último quadro, ao vermos a família de Fabiano realizando a ação de caminhar, mas sem uma meta aparente. Assim, mesmo na figura 76, página seguinte, onde temos, no primeiro quadro, um processo de reação *não transacional* (Fabiano e Sinhá Vitória olham para algo, mas ainda não é possível identificar do que se trata) que se transforma em uma *estrutura transacional* no quadro seguinte, quando o leitor passa a identificar, aos poucos, que o objeto para o qual Sinhá Vitória olha é uma casa, se tornando uma meta, é possível observar uma prática recorrente utilizada pelos autores: uma ação simples que se desfaz em vários quadros e reforça que tudo nessa história acontece vagarosamente. Essa é a transição *momento-a-momento* outra vez, utilizada agora como um recurso para marcar para o leitor que a distância percorrida por eles até a casa é longa e arrastada. Sendo assim, tanto em ações mais chocantes, como a morte do papagaio, como encontrar uma casa, vemos o uso do quadro com diferentes sentidos.

Outro fator recorrente é o de circunstância de acompanhamento, o que reforça essa ideia de que nada acontece e que qualquer ação, mesmo que mínima, é algo grandioso para Fabiano e sua família. A figura 75 serve como um bom exemplo, porque temos nela uma circunstância de acompanhamento (o pai ao lado do filho) no quadro 1; no quadro 2, temos a ação de caminhar caracterizada por uma *estrutura transacional*, que se complementa com o texto verbal “E a viagem prosseguiu...” (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.13); e, logo após, todos sentados, constituindo outra circunstância de acompanhamento. Desse modo, quando temos a ação seguinte, a morte do papagaio, o uso desses recursos semióticos acaba construindo a ideia de que tal acontecimento é algo natural naquele contexto. É o simples movimento da vida em uma família que convive com a seca.

A ideia de mudança, título do primeiro capítulo, adquire uma outra faceta na narrativa, além do sentido primeiro atribuído ao deslocar-se de um lugar para outro, pois tem a relação direta com o término da viagem que se encerra no momento em que Fabiano e Sinhá Vitória avistam uma casa e lá se estabelecem, mas ao mesmo tempo o enquadramento, o sertão que, de maneira simbólica, está tão presente nos personagens a partir dos tons terrosos, os poucos traços de expressividade facial e a falta de ação, faz com que os acontecimentos na vida dessas pessoas sejam tão cotidianos, tão naturais (como matar o papagaio de estimação por causa da fome).

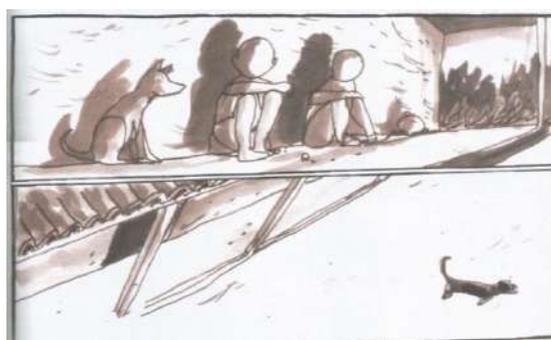
É curioso observar que, logo após Fabiano e família encontrarem a casa, temos uma série de quadros com uma perspectiva oblíqua, que acaba por afastar o leitor, pois há geralmente mais de um ponto de fuga (como, por exemplo, Fabiano e baleia saindo por um lado da casa e Sinhá Vitória e os filhos saindo por outro lado), o que acaba nos dispersando. Nesse momento, também há uma maior contextualização dos cenários, que são mostrados com um pouco mais de detalhes, mas algo notório é que os personagens aparecem sem rosto, sem o esboço de qualquer emoção diante de algo que, teoricamente, seria bom: encontrar uma casa para não mais vagarem sem rumo. Mas a falta de expressão aliado aos ângulos altos, colocando os personagens em uma posição de inferioridade, novamente retomam essa ideia desses acontecimentos serem cotidianos.

**Figura 77** – Cena de “Mudança”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.16).

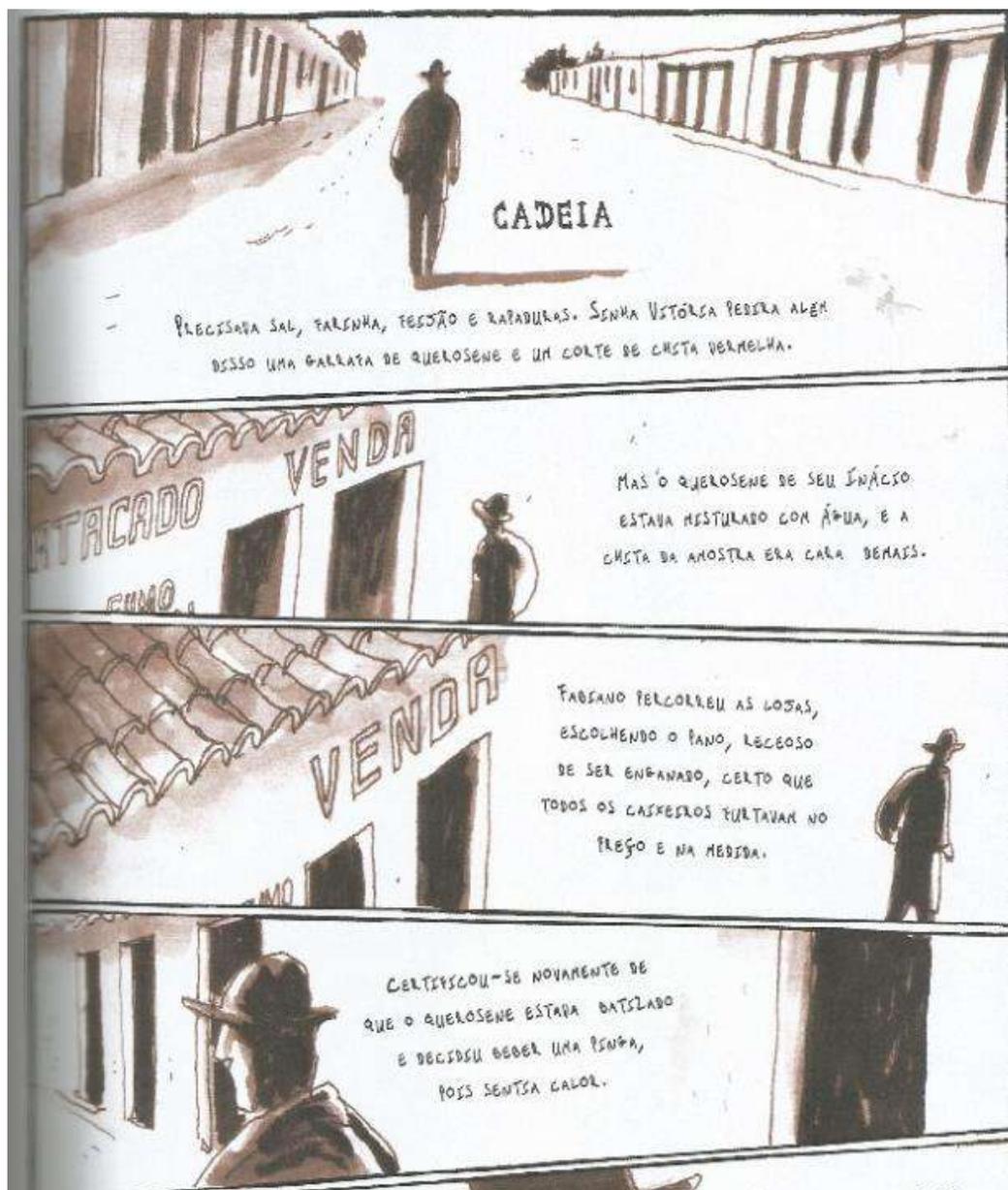
**Figura 78** – Cena de “Mudança”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.16).

Mas não só a partir de *estruturas não-transacionais* é que temos esse tom de inércia dos personagens e desse ritmo da história mais lento. Há outro uso recorrente: o uso de *momento-a-momento* para *estruturas transacionais*. Em “Cadeia”, temos um exemplo:

Figura 79 – Cena de “Cadeia”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.27).

Na figura 79, temos, no primeiro quadro, um plano aberto e uma perspectiva frontal, onde vemos Fabiano indo para a algum lugar, mas ainda não sabemos qual, tratando-se de um processo de ação, mas uma *estrutura não transacional*. O texto verbal nos revela que Sinhá Vitória tinha pedido alguns mantimentos, e Fabiano foi na venda tentar encontrá-los. Assim, nos três quadros que se seguem, temos uma *estrutura transacional*, já que agora há uma meta: a venda. Mas essa repetição, constituindo-se enquanto uma transição de *tema-para-tema*, dá um ritmo lento e constrói esse sentido de busca. Além disso, no primeiro quadro, Fabiano se encontra mais ao centro, e o plano aberto nos permite ter uma visão ampla de um caminho longo, cheios de casas. Nos quadros seguintes, vemos o personagem mais à direita, à esquerda

e à direita. Constrói-se, visualmente, esse vai-e-vem de Fabiano que carrega o significado de uma busca difícil e, mais uma vez, vagarosa. Porém, os planos, agora fechados, aproximam o leitor do percurso de Fabiano.

No primeiro quadro, Fabiano é uma figura central, mas um pouco mais à esquerda, ele é o *dado*. O título “Cadeia” aparece como central, mas um pouco mais à direita, já que é o *novo*, o que vamos conhecer nesse capítulo. Há também um texto verbal no campo do real: “Precisava sal, farinha, feijão e rapaduras. Sinhá Vitória pediram além disso uma garrafa de querosene e um corte de chita vermelha (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.27)”. No campo do *real*, temos, então, o motivo desse caminhar de Fabiano em direção à cidade. Nos dois quadros que se seguem, é interessante observar que a venda está no campo do *dado*, e o texto verbal no campo do *novo*. No segundo quadro, Fabiano aparece em frente à venda, porém, o texto verbal dá o tom de que a busca foi em vão, aparecendo como uma informação nova: “Mas o querosene de Seu Inácio estava misturado com água, [...] (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.27)”. Esse “Mas” aparece em uma oposição à imagem de Fabiano na venda, o que dá o tom de que a busca deve continuar. Portanto, no quadro seguinte, o terceiro quadro, a venda aparece como *dado*, e Fabiano aparece como *novo*, junto ao texto verbal que indica que a procura de Fabiano permanece, já que ele – e essa é a informação nova – está receoso em escolher o pano corretamente, achando que vai ser enganado pelos vendedores. No último quadro, agora Fabiano aparece como *dado*, pois a busca se encerrara. Desse modo, a disposição dos elementos também é responsável por dar esse ritmo mais lento à história.

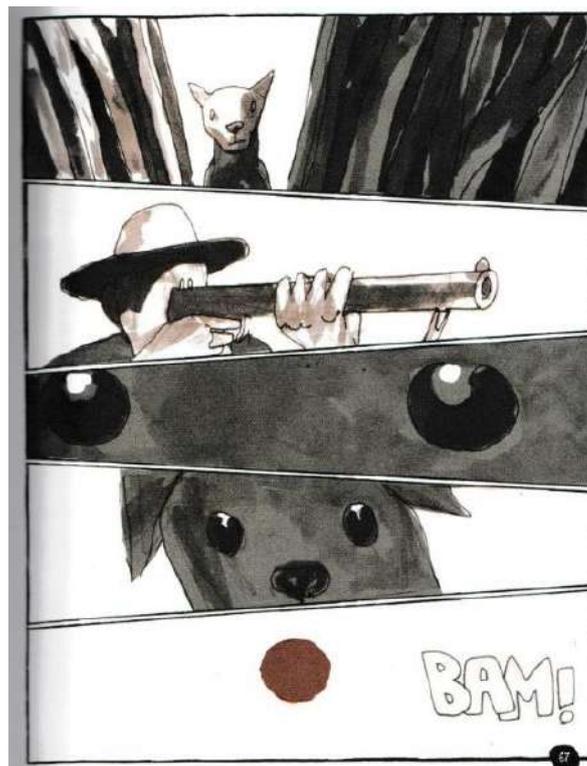
Observamos que é recorrente o uso de transições *momento-a-momento* para constituir o ritmo arrastado, como explicamos anteriormente. Dessa forma, isso confirma a hipótese (v) de que há um constante uso de ações fracionadas que conferem um ritmo lento à narrativa. Porém, quanto à hipótese (iv) de que há poucos quadros por página, e isso envolveria mais o leitor, pudemos analisar que não. Como os autores construíram esse ritmo arrastado, caso houvesse uma quantidade muito grande de quadros em uma página, com tantas transições *momento-a-momento*, a passagem do tempo se daria de maneira ainda mais vagarosa. Ou seja, não necessariamente a quantidade de quadros por páginas determina o ritmo, mas a maneira como o quadro é utilizado enquanto recurso semiótico para construir esse sentido de lentidão ou de pressa. Além das transições *momento-a-momento*, também percebemos que há um padrão para sequências como a morte do papagaio:

Figura 80 – Cena de “Baleia”



Fonte: Branco e Guazzelli (2017, p.66).

Figura 81 – Cena de “Baleia”



Fonte: Branco e Guazzelli (2017, p.67).

Nas figuras 80 e 81, temos a sequência de quadros que vai culminar com o ato de Fabiano dar um tiro em baleia. Nota-se que é uma transição bem parecida com a da morte do papagaio. Primeiro há uma série de sequências *momento-a-momento*: na figura 80, temos Fabiano se afastando do leitor e de Sinhá Vitória. Logo após, temos três quadros que mostram Fabiano indo em direção à baleia, que, no primeiro quadro, está deitada, no segundo quadro, levanta e no terceiro quadro, foge. Na página ao lado, temos um plano fechado em baleia e um plano fechado em Fabiano com as armas em mãos. Logo após, temos duas sequências de primeiros planos, que fecham no olhar de demanda de baleia, que olha diretamente para o leitor. Trata-se de uma transição *tema-para-tema*, ou seja, ainda ficamos na mesma cena, mas exige do leitor um grau de envolvimento maior, porque ele precisa imaginar o que aconteceu. A onomatopeia é um recurso semiótico que assume, no último quadro, a função de auxiliar no entendimento desse momento, já que a partir dela é que o leitor infere que baleia levou um tiro. Dessa forma, a sequência de transições *momento-a-momento* são uma forma de utilizar os quadros e planos como recursos semióticos capazes de criar esse efeito de tensão no leitor até o momento final, que fica mais para a imaginação do leitor. De certa forma, a morte de baleia é mostrada de uma maneira sutil, não com o intuito de amenizar o que foi acontecido, mas realmente para que o leitor faça esse exercício dedutivo. Assim, se voltarmos para a questão do

envolvimento levantada na hipótese, há sim inúmeros recursos semióticos, como o uso recorrente de planos fechados e a própria contraposição entre uma transição de *momento-a-momento* que salta para uma transição *cena-a-cena*, mas não há uma relação propriamente com a quantidade de quadros por página. Dada a intenção manifesta, como aqui apresentamos, de trazer esse ritmo mais arrastado por parte dos autores, um número ainda maior de quadros talvez afastasse o leitor.

Esse ritmo mais demorado para a narrativa acaba por colocar em evidência qualquer acontecimento, os mais cotidianos e os “mais chocantes”. Assim, é importante prestar atenção a outros recursos semióticos, para observar como esses momentos são postos em destaque. O uso de planos fechados é um exemplo, pois são usados também para aproximar o leitor para os acontecimentos que podem ser considerados mais chocantes, como Sinhá Vitória olha atentamente para o papagaio, decidindo matá-lo para comer, mas também em situações mais cotidianas, como a busca de Fabiano por comida. O ritmo lento possibilita, então, colocar em pé de igualdade esses acontecimentos, tudo é visto como algo que faz parte da rotina desses personagens. Além da alternância de planos e do uso de processos de reação, ação e circunstância de acompanhamentos de maneira frequente, há outra questão que contribui para o tempo passar de maneira tão vagarosa: o foco no pensamentos dos personagens.

Dessa forma, reiteiramos aqui o quadro como o principal recurso semiótico para compor o ritmo em um quadrinho, porém, na subseção a seguir, a partir da relação entre os modos imagético, escrita e cor, iremos mostrar como outros recursos semióticos também compõem esse ritmo lento, além de buscar confirmar ou não a hipótese (ii) sobre o uso do rabicho como um recurso semiótico para suavizar a marcação do discurso direto desses personagens.

#### **5.4 O pensamento dos personagens**

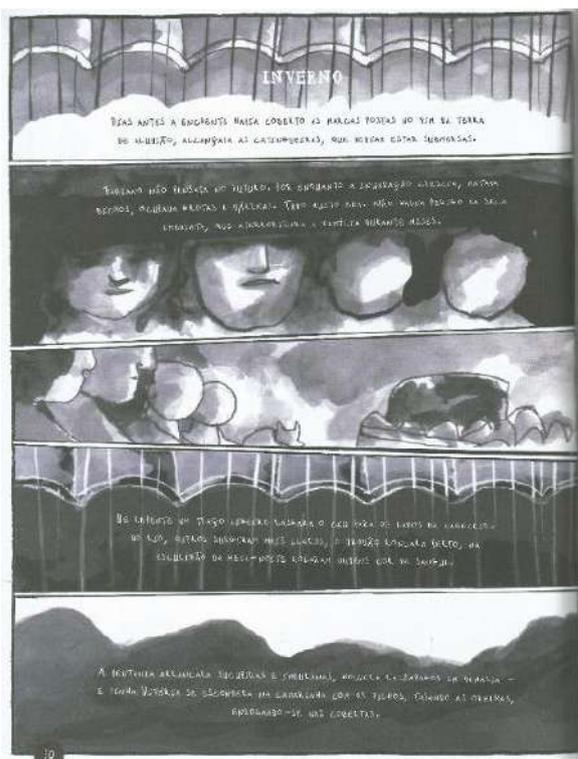
*Vidas secas* trata-se de um processo de retextualização, tendo uma relação intertextual explícita com a obra-fonte de Graciliano Ramos. Trouxemos esse ponto, porque há algo muito destacado na obra do autor alagoano: a presença do discurso indireto livre. Sobre isso, Candido (2006, p.150) afirma:

Graciliano Ramos usou um discurso especial, que não é monólogo interior e não é também intromissão narrativa por meio de um discurso indireto simples. Ele trabalhou como uma espécie de procurador do personagem, que está legalmente presente, mas ao mesmo tempo ausente. O narrador não quer identificar-se ao personagem, e por isso há na sua voz uma certa objetividade de relator. Mas quer fazer as vezes do personagem, de modo que, sem perder a própria identidade, sugere a dele.

Como resultado, a voz do narrador se confunde a dos personagens. Quando vamos a HQ, inevitavelmente pensamos nessa característica, forte no romance de Graciliano, e nos perguntamos: como se dá a construção da representação do pensamento (ou da voz) dos personagens no quadrinho? Separamos, dessa forma, alguns episódios dessa história para entender como os modos se relacionam entre si para construir os sentidos e que efeitos isso provoca no leitor.

O primeiro momento que chama a atenção é no capítulo “Inverno”.

**Figura 82** – Cena de “Inverno”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.31).

**Figura 83** – Cena de “Inverno”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.32).

No primeiro quadro da figura 82, temos um plano fechado na chuva, que está no campo do *ideal* (se observarmos bem, há uma divisão entre a chuva e o texto verbal, pois o texto verbal encontra-se dentro de um borrão branco), o título inverno, que aparece de maneira mais central e, no campo do *real*, o seguinte texto verbal: “Dias antes a enchente havia coberto as marcas postas no fim da terra de aluvião, alcançava as catingueiras, que deviam estar submersas” (GUAZZELI; BRANCO, 2017, p.50). Dessa maneira, a chuva, que seria algo *ideal* por acabar com a seca, acaba se contrapondo com o *real*: a enchente. Não só esse primeiro quadro antecipa essa ideia, como também esse aspecto negativo da chuva é reforçado pela contraposição entre os tons frios e os quentes (que apareciam até então), o fundo preto que se mistura aos personagens, as imagens mais moduladas, cheia de sombras e a recorrência de circunstâncias

de acompanhamento. Sendo assim, a cor e o quadro são recursos semióticos utilizados para construir o sentido de espera.

Assim, esse primeiro texto verbal, que ocorre no campo do *real*, trata-se da voz do narrador contando o acontecimento que abre esse capítulo. No quadro seguinte, o texto verbal sobe ao campo do *ideal* e temos o seguinte conteúdo: “Fabiano não pensava no futuro. Por enquanto a inundação crescia, matava bichos, ocupava grotas e várzeas. Tudo muito bem. Não havia perigo da seca imediata, que aterrorizava a família durante meses (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.50)”. Embora o pensamento de Fabiano se misture com a voz do narrador, algo que chama a atenção é o texto verbal subir ao campo do *ideal*, indicando essa ideia do pensamento. Além disso, entendemos que isso ocorre também porque há o lado positivo enxergado por Fabiano quando temos a seguinte afirmação “Não havia perigo da seca imediata, [...]”, que vê nessa inundação a esperança de permanência naquela casa por mais tempo.

Nos três quadros subsequentes, o texto verbal passa a ser mais central. Agora temos novamente a voz do narrador de maneira mais presente, que conta relatos: “O trovão roncara perto”, “A ventania arrancara sucupiras e imburanas, houvera relâmpagos em demasia”, “A cabeça da cheia aparecera arrastando troncos e animais mortos (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.50)”. Junto aos planos fechados, isso acaba por surtir o efeito de tensão no leitor, de preocupação de que algo de ruim vai acontecer.

Novamente, na figura 83, esses planos focam na família de Fabiano, que ainda apenas espera, e, como mostrado na subseção anterior, essa constância de circunstâncias de acompanhamento, sem processos de ação ou reação, reafirmam a passagem vagarosa do tempo. Mas algo interessante é que na última sequência de quadros dessa página, temos um plano fechado no que parece ser a forte correnteza nos rios, causada pela chuva e um texto verbal, centralizado, que traz a voz de Sinhá Vitória: “Sinhá Vitória andava amedrontada. Seria possível que a água topasse os juazeiros? (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.51)”. A preocupação crescente da personagem aparece no quadro seguinte, mas o texto verbal agora aparece no campo do *ideal*, assim como o de Fabiano: “Se isto acontecesse, a casa seria invadida, os moradores teriam de subir o morro, viver uns dias no morro, como preás”. Poderia ser a voz do narrador, mas a imagem de Sinhá Vitória acaba por dar mais força que se trata de um pensamento da mulher de Fabiano. De fato, há a corporificação desse pensamento através da imagem de Sinhá Vitória, utilizando recursos semióticos que constroem essa ideia de preocupação, como a maneira de desenhar os olhos e a boca, e colocando-a no campo do *real*, tornando, assim, essa preocupação visível de maneira mais explícita.

Outro momento interessante para observar o uso de recursos semióticos para a construção do pensamento é no capítulo “O mundo coberto de plumas”. Nele, temos uma sequência de quadros que trazem os anseios de Fabiano ao perceber que talvez precise sair da casa onde está e volte a seguir viagem para outro lugar onde não tenha seca. Na figura 88, temos o primeiro quadro:

**Figura 84** – Cena de “O mundo coberto de plumas”

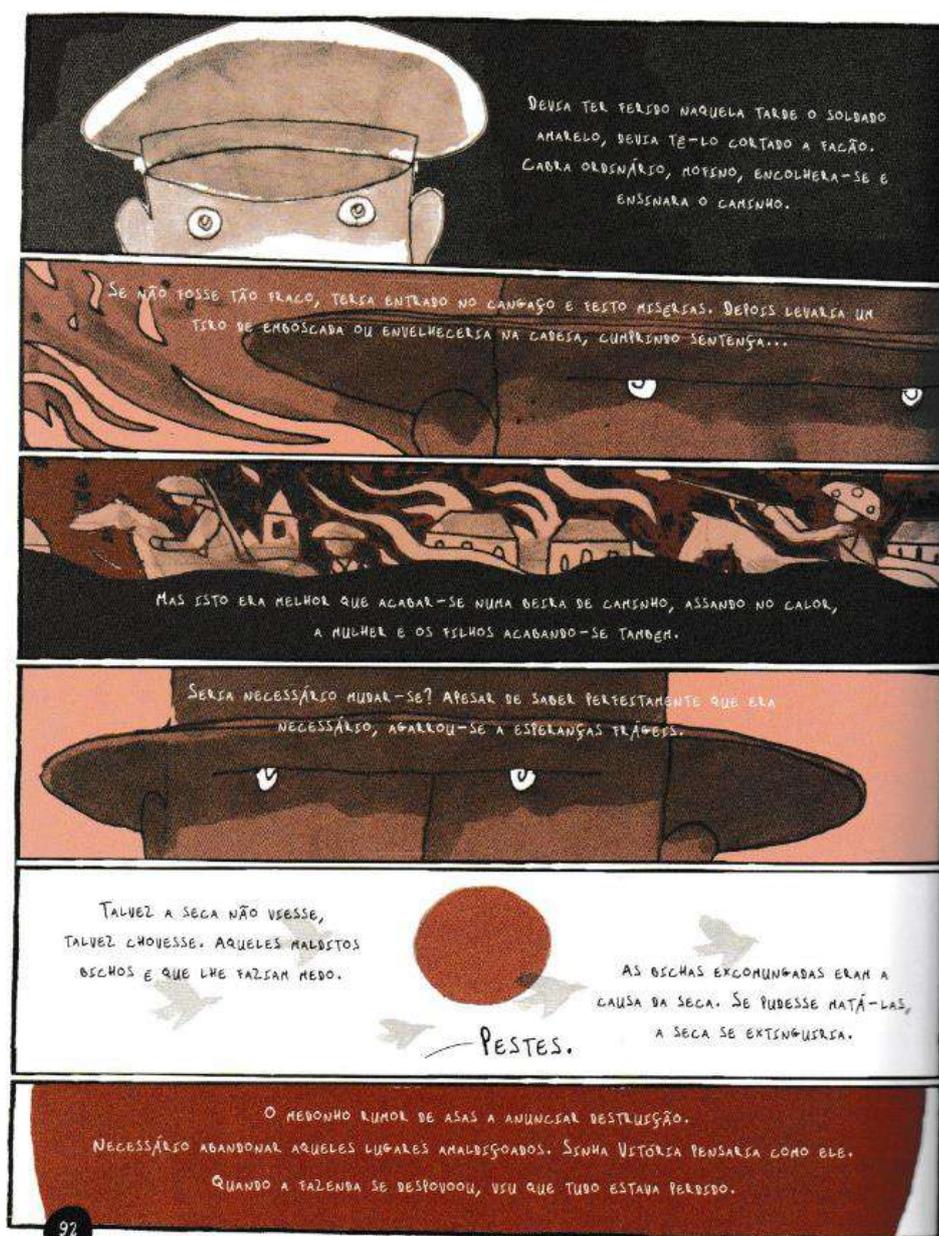


Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.91).

Nesse quadro, temos Fabiano no campo do *dado*, personagem bastante já conhecido pelo leitor, e a viagem no campo do *novo*, já que agora os personagens estão estabelecidos em uma casa, e uma possível mudança adquire esse caráter de informação nova. Ainda no lado direito e mais ao topo, temos o seguinte texto verbal: “Pensou na viagem, estremeceu. Tentou *iludir-se*, imaginou que ela não se realizaria se ele não a provocasse com ideias ruins” (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.91, *grifo nosso*); já mais ao centro, mas um pouco mais abaixo, temos o seguinte texto verbal: “Diabo. Esforçava-se por esquecer uma infelicidade, e vinham outras infelicidades. Não queria lembrar-se do patrão nem do soldado amarelo (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.91)”. No que concerne à disposição de elementos, essa construção é interessante, porque ambos os textos verbais são pensamentos de Fabiano, mas o texto verbal ligado à ideia de *ilusão*, ao *se*, está mais para o topo, enquanto o texto verbal que fala das coisas que realmente aconteceram na história, o episódio em que Fabiano é preso, as desavenças com o patrão, estão mais à esquerda (*dado*) e um pouco mais ligadas ao campo do *real*. Além disso, junto ao campo do *real*, temos a família, agora sem baleia, viajando.

No que concerne à *metafunção representacional*, observamos um processo simbólico sugestivo da figura da família, pois essa imagem aparece de forma mais difusa, o que ajuda a construir visualmente essa ideia de que isso é a imaginação de Fabiano, inclusive porque temos um plano em perspectiva, onde Fabiano aparece mais próximo do leitor, e a família viajando novamente mais distante do leitor, em um plano aberto. Esse uso de planos, junto a imagem da família mais sombreada e apagada em um processo simbólico, acaba construindo visualmente a representação do pensamento de Fabiano.

**Figura 85** – Cena de “O mundo coberto de plumas”



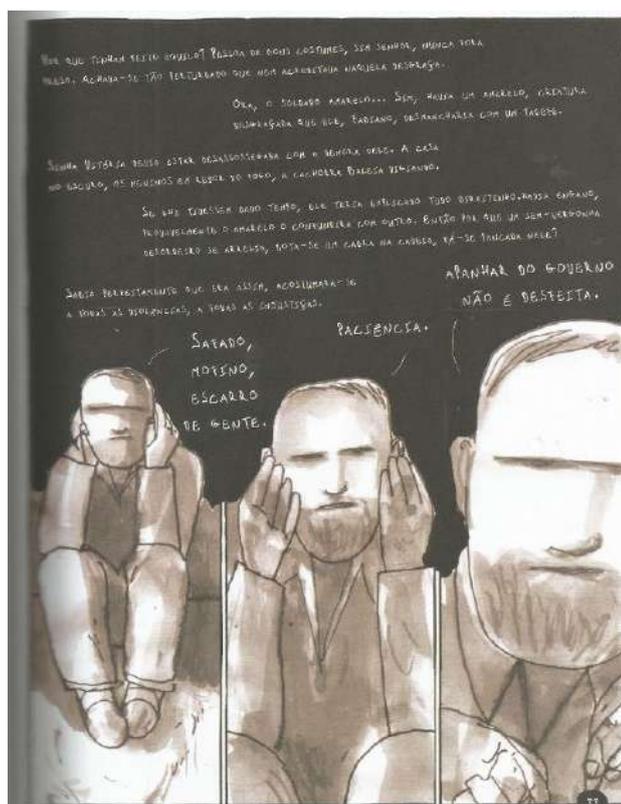
Guazzelli e Branco (2017, p.92).

Na figura 85, as imagens aparecem de maneira bem mais nítida, não mais sendo uma vaga lembrança de Fabiano, como é o caso da viagem, mas algo mais presente, algo que causa

raiva. Aqui ainda temos um processo simbólico, mas agora atributivo, construído a partir principalmente dessa saturação que põe em destaque o vermelho. A saturação da cor que toma conta dos quadros, os olhos de Fabiano e as chamas são utilizados como recursos semióticos para criar esse efeito de raiva. Como todos esses quadros representam pensamentos de Fabiano e se constituem enquanto processos simbólicos atributivos, entendemos que essa representação cria uma conexão com a figura de Fabiano e traz essa raiva como um traço da personalidade dele nesse momento.

Além disso, no primeiro quadro, temos a figura do soldado que prendeu Fabiano, soldado que aparece no lado esquerdo do quadro, no campo do já conhecido pelo leitor (*dado*); no lado direito (*novo*), há o seguinte texto verbal: “Devia ter ferido naquela tarde o soldado amarelo, devia tê-lo cortado a facão. [...] (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.92)”. Essa retomada através de outro acontecimento da história através da figura do soldado é também uma forma de trazer elementos que provocam raiva em Fabiano. Assim, notamos a expressão assustada do soldado, aliada ao desejo de ferir, ao desejo dele de ver medo no soldado. Esse desejo é algo novo, pois no capítulo “cadeia”, onde Fabiano é preso, temos o oposto:

**Figura 86 – Cena de “Cadeia”**



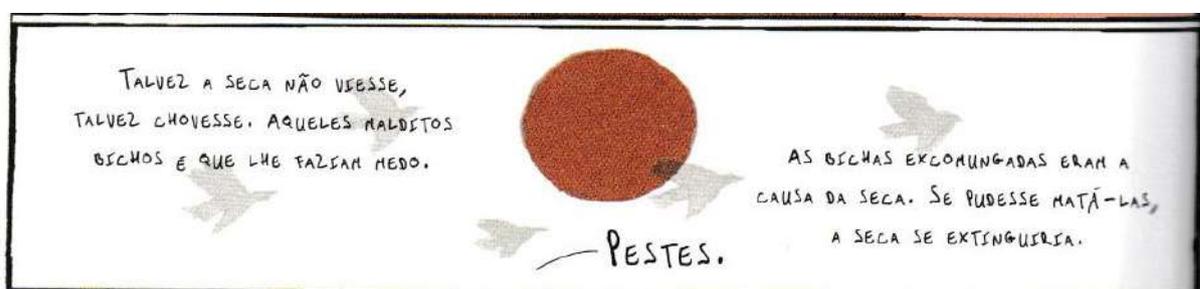
Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.33).

Quando Fabiano é preso, o sentimento é de resignação, expresso tanto na voz do narrador: “Sabia perfeitamente que era assim, *acostumara-se a todas as violências, a todas as*

injustiças” (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.33, *grifo nosso*), como na voz de Fabiano, que, embora expresse raiva pelo soldado, ao xingá-lo: “safado, mofino, escarro de gente”, logo afirma: “Paciência. Apanhar do governo não é desfeita (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.33)”. E esse sentido de resignação não é construído apenas a partir do verbal, mas também junto a postura de Fabiano, encolhida em um canto, com uma expressão facial mais conformada, além do jogo de claro-escuro, que põe a posição pensativa de Fabiano em destaque, e da sequência de planos fechados (indo de um plano um pouco menos fechado para um primeiro plano com foco na expressão de Fabiano) que aproxima o leitor desse momento.

Já na figura 85, o soldado aparece inicialmente em um fundo preto. Mas o fundo preto, no quadro seguinte, rapidamente se mistura com um tom avermelhado. O que Fabiano poderia ter feito (ter entrado no cangaço), expresso no texto verbal, aparece agora no campo do *ideal*, mas a raiva transparecida no rosto de Fabiano aparece no campo do *real*. Já no terceiro quadro, o cangaço aparece como *ideal*, e o pensamento de Fabiano se volta para a realidade novamente: “Mas isto era melhor que acabar-se numa beira de caminho, assando no calor, a mulher e os filhos acabando-se também (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.92)”. O *isto* tem como referente a realidade em que Fabiano e sua família vivem, fugindo da seca. E isso se expressa no quadro seguinte, quando o pensamento de Fabiano se volta outra vez para a dúvida de seguir viagem outra vez ou não. Assim, há uma quebra no uso da cor, pois os três quadros, que seguiam vermelhos, dão lugar a um quadro todo branco, onde vemos o sol, que condensa toda a raiva de Fabiano, trazendo um outro sentido: o da destruição que a seca causa.

**Figura 87** – Cena de “O mundo coberto de plumas”

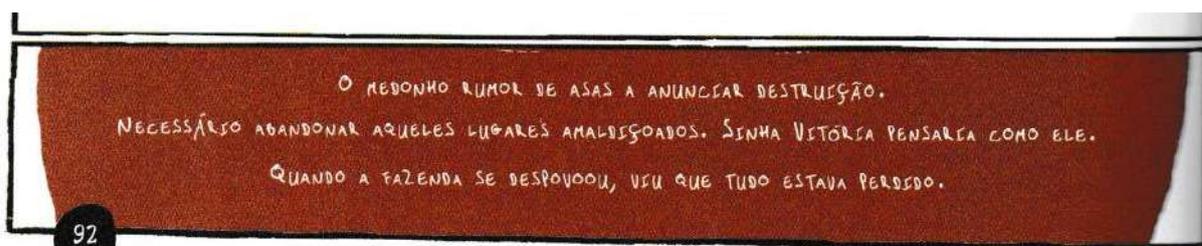


Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.92).

No *dado* e *ideal*, temos a ideia do *talvez*: “Talvez a seca não viesse, talvez chovesse (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.92)”. No *novo* e no *real*, temos a referência aos pássaros, que agora migravam e representam o sentido de que a família precisaria outra vez fugir dessa seca. Não é à toa que os pássaros aparecem novamente, mas agora como sombras. A raiva que aparece anteriormente é algo concreto na mente de Fabiano, aparece de maneira nítida através da figura do soldado, mesmo esses pensamentos aparecendo mais no campo do *ideal*, já que na

realidade aquela raiva não se concretiza. Já a mudança, representada pelos pássaros, aparece de maneira mais difusa, parece algo distante do leitor, já que há um plano médio para aberto e uma imagem objetiva, sem nenhuma profundidade. Então, é interessante observar a transição desse plano mais aberto para um plano fechadíssimo no sol, com um texto centralizado. É o vermelho que representa a raiva dando lugar ao vermelho da seca: “O medonho rumor de *asas* a anunciar a *destruição*. *Necessário abandonar aqueles lugares amaldiçoados*” (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.92, *grifo nosso*).

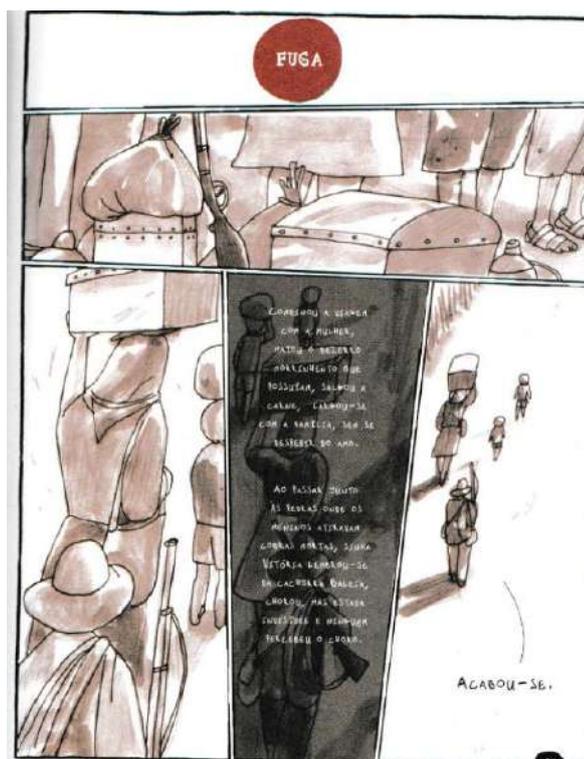
**Figura 88** – Cena de “O mundo coberto de plumas”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.92).

Por fim, o último capítulo, “Fuga”, também nos permite uma análise interessante sobre como os recursos semióticos são utilizados para construir o pensamento em *Vidas secas*.

**Figura 89** – Cena de “Fuga”



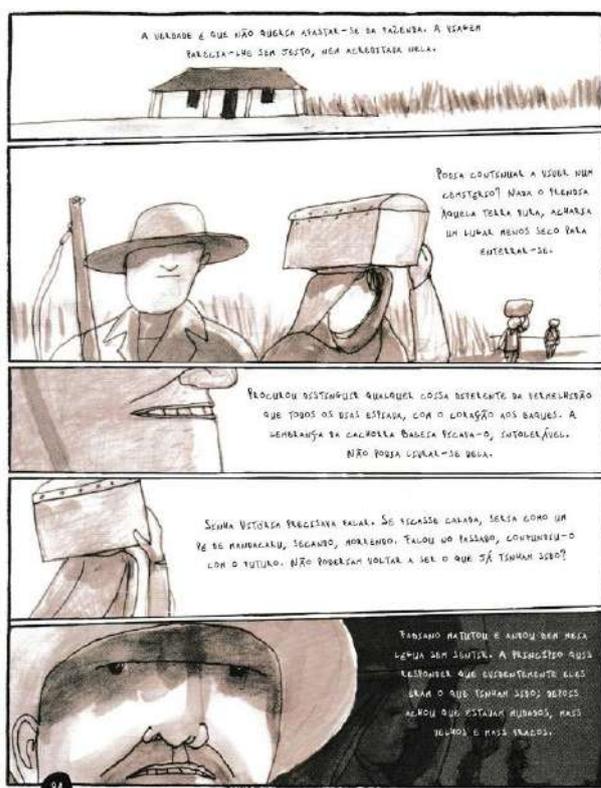
Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.93).

Na figura 89, primeira página do capítulo, já tem uma construção semiótica curiosa, porque temos uma série de planos fechados que se transformam em um plano aberto (último

quadro do lado direito). Essa transição de planos *momento-a-momento*, nos aproxima, inicialmente, das malas, que acabam representando a viagem. Logo após, da família em um *close* um pouco mais aberto e, ao lado, um plano médio com um texto verbal central: “Combinou a viagem com a mulher, matou o bezerro morrinhento que possuíam, salgou a carne, largou-se com a família, sem se despedir do ano” (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.93). Nesse texto, temos a voz do narrador, que contrasta, no quadro seguinte, com a voz de Fabiano: “Acabou-se”. Assim, esse plano aberto distancia o leitor desses personagens e constrói esse sentido de partida.

Mas nas páginas seguintes é que começamos, de fato, a acompanhar as angústias e dúvidas de Fabiano:

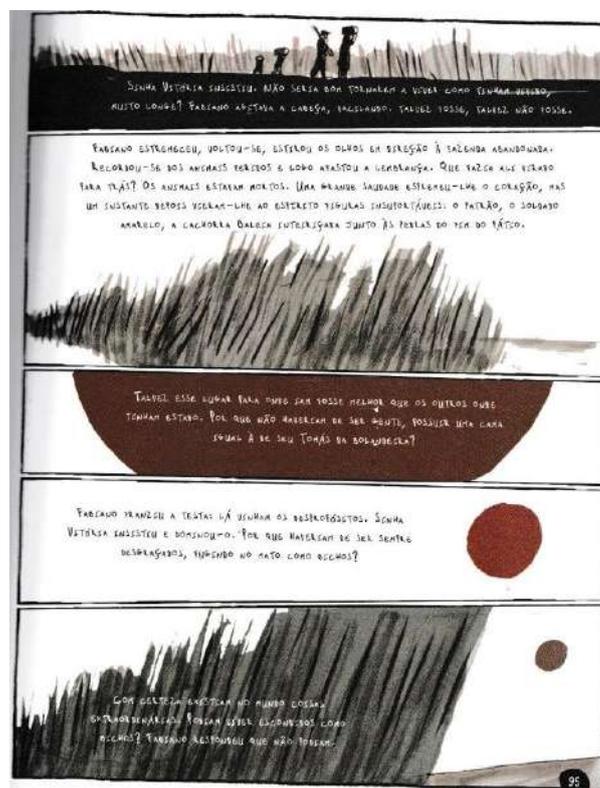
**Figura 90 – Cena de “Fuga”**



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.94).

No primeiro quadro da figura 90, temos um plano aberto da fazenda. No canto superior, há a afirmação de que Fabiano não gostaria de ir embora, é o desejo que aparece no campo do *ideal*. Esse plano aberto distancia o leitor da casa e constrói esse sentido de que a família está se afastando dali. Desse modo, no quadro seguinte, temos Fabiano e Família em um plano em perspectiva (fechado no casal de pais e aberto no casal de irmãos), o que aproxima o leitor da viagem. O texto verbal, ainda permanece no campo do *ideal* e apresenta ao leitor o desejo controverso, a tentativa de se autoconvencer de que ir embora é melhor: “[...] acharia um lugar

**Figura 91 – Cena de “Fuga”**

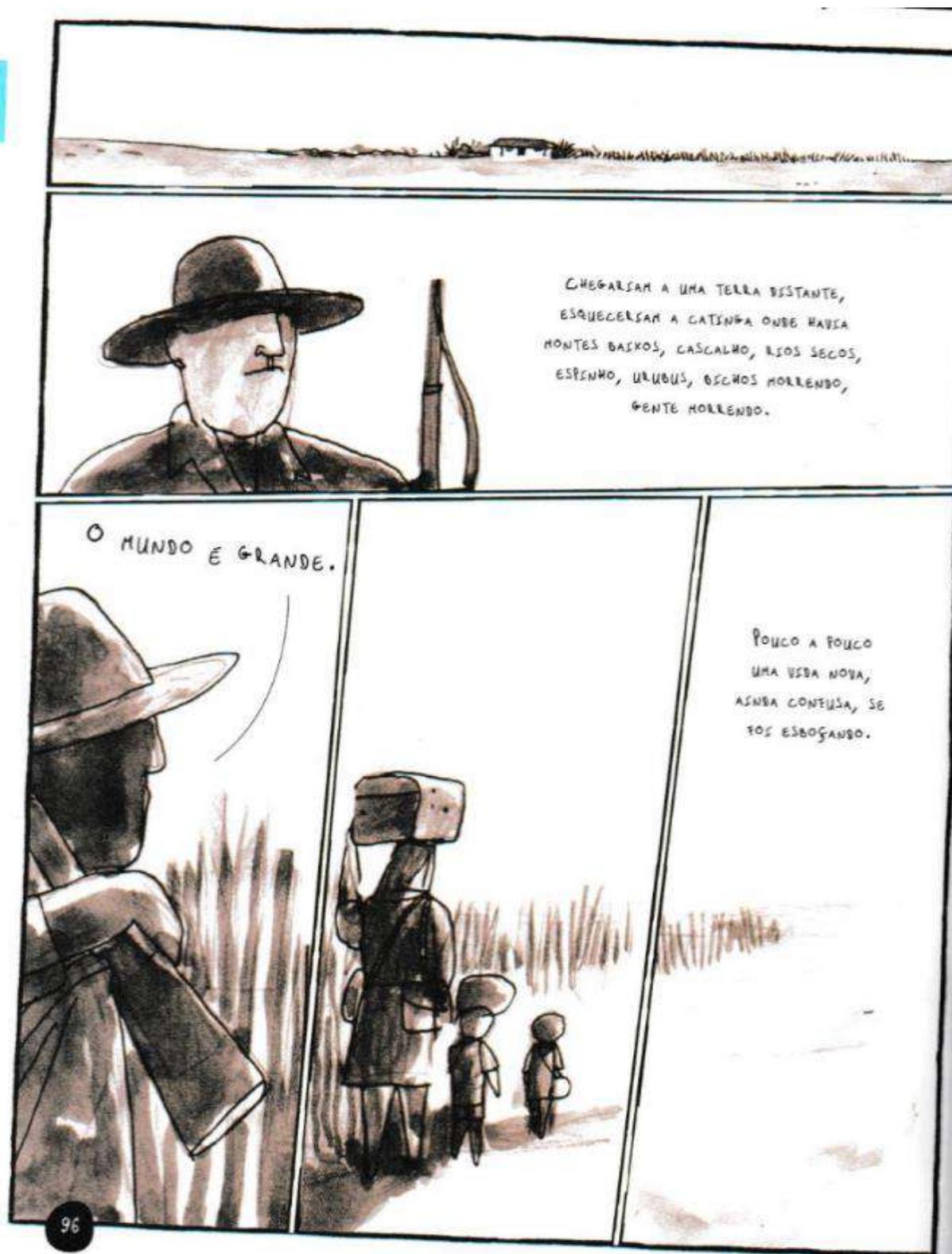


Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.95).

menos seco para enterrar-se (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, P.94)”. No terceiro quadro, temos um plano americano que dá ênfase no texto verbal, que aparece mais à direita, e nos outros quadros esse padrão se repete. Os textos verbais aparecem mais à direita e mais no canto superior, ocupam bastante espaço e temos planos fechadíssimos, que focam nesse texto verbal, pois são novos pensamentos de Fabiano, a respeito de baleia, de seus filhos, de Sinhá Vitória e dele mesmo. Ainda nesse último quadro, é interessante notar o processo simbólico atributivo que novamente cria essa conexão entre Fabiano e a representação de seu pensamento.

Na figura 91, temos novamente um plano aberto e a família aparece bem distante do leitor, e aqui já temos um processo simbólico sugestivo, onde a cor é utilizada como um recurso semiótico para criar sombras e aumentar esse efeito de distância criado também pelo plano aberto. Mas o texto verbal agora aparece na parte inferior: “Sinhá Vitória insistiu. Não seria bom tornarem a viver como tinham vivido, muito longe? Fabiano aceitava a cabeça, vacilando. Talvez fosse, talvez não fosse (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.95)”. É interessante notar que não é a certeza de ir ou de ficar que aparece no campo do *real*, mas sim a dúvida. E, no último quadro dessa mesma página, após uma série de reflexões de Fabiano em torno dessa angústia, a certeza é que vai para o campo do *real*, fazendo com que Fabiano aceite que é melhor partir: “Com certeza existem no mundo coisas extraordinárias. Podiam viver escondidos como bichos? Fabiano respondeu que não podiam (GUAZZELI; BRANCO, 2017, p.95)”. Junto a isso, temos um plano em perspectiva, o mato, que no primeiro quadro estava próximo da família seguindo viagem, aparece próximo do leitor, enquanto o sol, que representa a seca, o motivo da fuga, aparece distante do leitor, em processos simbólicos agora atributivos, que põem em destaque esses elementos através da cor vermelha para saturar o sol e do preto para criar um traço mais forte. Esses elementos são usados, então, para construir esse sentido de mudança, de viagem, e também para colocá-la como escolha para Fabiano cada vez mais possível de se concretizar.

Figura 92 – Cena de “Fuga”



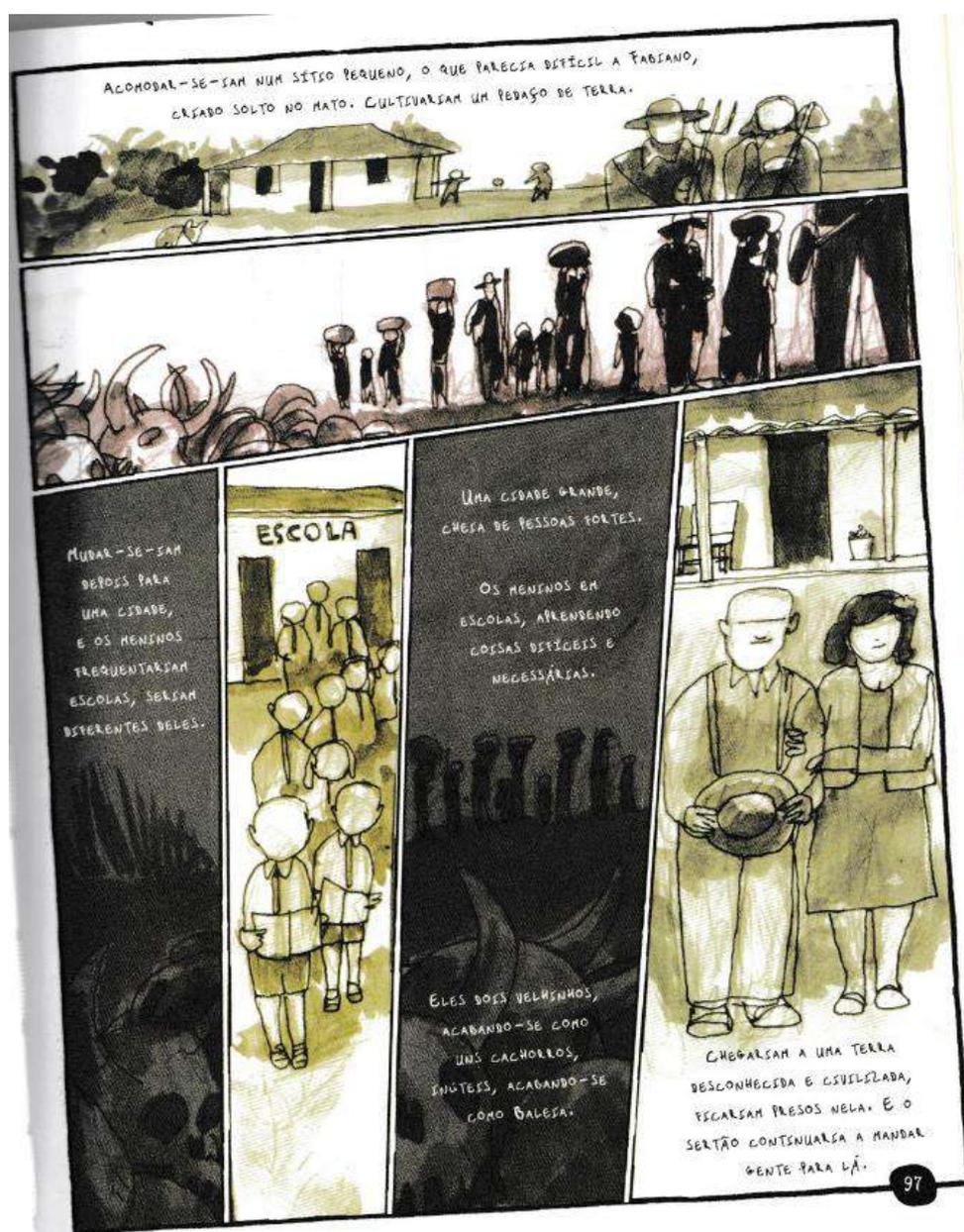
Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.96).

Na figura 92, a fazenda aparece em um plano ainda mais aberto, ainda mais distante do leitor e ainda mais distante de Fabiano. Mas a dúvida de Fabiano dá lugar a um novo tipo de pensamento: como será esse novo lugar para onde vão? Agora, nos últimos quadros, temos um

plano fechado, um médio e um aberto, que nos aproxima de Fabiano e nos distancia dessa *vida nova*. “O mundo é grande (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.96)”, na boca de Fabiano, adquire o sentido de algo totalmente desconhecido, construído também a partir desse quadro quase que em branco, sem muitos detalhes. Isso é complementado por um processo de ação, mas sem meta, o que reforça esse sentido do desconhecido. É interessante observar que esses três quadros facilmente se transformam em um, assim, o leitor enxerga através do ponto de vista de Fabiano, que concretamente enxerga apenas o horizonte.

No entanto, na figura 93, vamos ter acesso ao que Fabiano imagina, como ele preenche esse quadro em branco.

**Figura 93 – Cena de “Fuga”**



A primeira mudança é o uso do tom esverdeado que aparece em alguns desses quadros, em oposição a um tom mais amarronzado, que remete à seca, e também a um fundo mais acinzentado, onde temos planos em perspectiva focados em caveiras, que representam a morte, e ao fundo, vários retirantes. Assim, essa página é toda construída com base nessa oposição: a morte causada pela seca x o que a viagem talvez proporcione de bom a Fabiano e sua família. No primeiro quadro com o tom mais esverdeado, o seguinte texto verbal aparece na parte superior, *ideal*: “Acordar-se num sítio pequeno, o que parecia difícil a Fabiano, criado solto no mato. Cultivariam um pedaço de terra (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.97)”. Já no último quadro de tom esverdeado da página, o texto agora aparece no campo do *real*: “Chegariam em uma terra desconhecida e civilizada, ficariam presos nela. E o sertão continuaria a mandar gente para lá (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.97)”.

A partir da maneira como os autores dispuseram os elementos, é possível enxergar uma leitura mais pessimista. A cor verde é um signo que carrega a ideia, partilhada socialmente, de esperança, mas alternada com a ideia de morte, sempre rondando, esse tom esverdeado adquire esse significado de algo que parece ser mais fruto da imaginação de Fabiano do que algo que viria a se tornar possível. Além disso, podemos observar uma série de circunstâncias de acompanhamento. Também é interessante observar como estão dispostos os textos verbais nos quadros acinzentados. No primeiro, o seguinte texto aparece no campo do *ideal*: “Mudar-se-iam depois para uma cidade, e os meninos frequentariam escolas, seriam diferentes deles (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.97)”.

Esse texto aparece no quadro onde a morte aparece destacada, ao lado, o quadro dos meninos na escola, que aparece em um plano em perspectiva, ajuda a corroborar que isso se trata da imaginação de Fabiano, pela maneira como os autores fazem uso dessa oposição entre claro-escuro. Já no segundo quadro acinzentado, temos, na parte superior: “Uma cidade grande, cheia de pessoas fortes. Os meninos em escolas, aprendendo coisas difíceis e necessárias (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.97)”, e na parte inferior: “Eles dois velhinhos, acabando-se como uns cachorros, inúteis, acabando-se como baleia (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.97)”. É a oposição do que Fabiano gostaria x do que é possível. Isso é construído a partir da alternância do uso de cores, do texto que, ora aparece no campo do *real*, ora no *ideal*, sempre de maneira a compor esse contraste do pensamento de Fabiano x realidade.

Assim, ao observamos passagens relacionadas ao pensamento dos personagens, podemos constatar que, ao contrário do que elencamos como hipótese, há uma série de recursos semióticos que marcam de maneira vívida e concretizam o pensamento desses personagens: no uso de quadros alternados que mostram a personagem e, logo após, o que ela está pensando de

maneira repetida, o que traz esse elemento visual para o leitor não só sobre o que se pensa, mas de quem está pensando; o uso de planos fechados que aproximam o leitor desses momentos; a constância de desejos e reflexões que aparecem na parte superior do texto, ligada ao *ideal*. Além disso, os processos simbólicos sugestivos e atributivos também ajudam a construir essa conexão entre personagem e representação dos pensamentos, pois a cor acaba sendo um recurso semiótico utilizado para contrastar as cores, saturando-as, como é o caso de Fabiano com raiva, mas também obscurecer e criar sombras, criando uma imagem difusa. Nesse sentido, o que mais fica evidente é que há realmente mais a representação desses pensamentos, isso, aliado às circunstâncias de acompanhamento e aos processos simbólicos também auxilia na construção dessa passagem do tempo arrastada, já que pouca coisa acontece

Assim, ao observamos as subcategorias de *valor de informação*, da *metafunção composicional*, aliada à *distância social* e *modalidade*, da *metafunção interativa*, complementada pela *metafunção representacional*, entendemos que não há uma suavização do que é discurso dos personagens e discurso do narrador, que, as vezes se misturam sim, no entanto, o modo imagético é bastante utilizado para demarcar bem de quem são esses pensamentos. Dessa forma, entendemos que o rabicho, mesmo que sem balão, é utilizado aparentemente de maneira tímida, mas acaba por ganhar presença diante desse contexto, marcando o que é de fato expressado verbalmente através da fala, sendo assim, a hipótese (ii) não se confirma.

Contudo, olhar para essas *metafunções* aqui nessa subseção também nos permitiu observar alguns elementos que se destacaram. Na subseção a seguir, observamos como os recursos semióticos foram utilizados para salientá-los.

## 5.5 A construção do simbólico

Para Kress e van Leeuwen (2006), o signo é metafórico, pois é através de um processo de analogia que o produtor escolhe, em um determinado contexto, uma significante para criar um significado. Essa escolha regulada sempre cria metáforas à medida que sempre representa algo, não o todo. Os autores também falam do signo como símbolo, afirmando que ele “está relacionado com a produção, uma vez que se baseia em uma ‘convenção’ ou ‘contrato’, mas esse fato torna o signo ‘arbitrário’, ‘não motivado’, um caso de significado por decreto e não pela produção do signo ativa<sup>45</sup>” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p.8). Dessa forma, os

---

<sup>45</sup> Trecho original: “[...] is related to sign production, as it ‘rests on convention’, or ‘contract’ (Dyer, 1982: 125), but this very fact makes it ‘arbitrary’, ‘unmotivated’, a case of meaning by decree rather than of active sign-making” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p.8).

autores ressaltam que o signo é *sempre* motivado, portanto, o sentido não é construído isolado do ato de analogia e classificação que o constitui como metáfora, como a parte de um todo. Para isso, é preciso compreender a partir de um contexto específico qual significado aquele signo adquiriu. Nesse sentido, o que os autores criticam é a visão do símbolo como algo universal e descolado de uma cultura.

Dito isso, em *Vidas secas*, podemos observar uma estrutura recorrente, a partir da *distância social*, da *metafunção interativa*, para pôr em destaque, geralmente em planos fechados, que aproximam o leitor algum elemento específico, e dessa constância identificamos a construção de um simbólico em torno desses signos; alguns deles acabam reaparecendo durante o percurso narrativo, ganhando novos significados. São eles: os pássaros, o sol e a chuva.

A primeira imagem aparece antes mesmo da história iniciar: são os pássaros, como podemos ver na figura a seguir:

**Figura 94** – Cena de *Vidas secas*



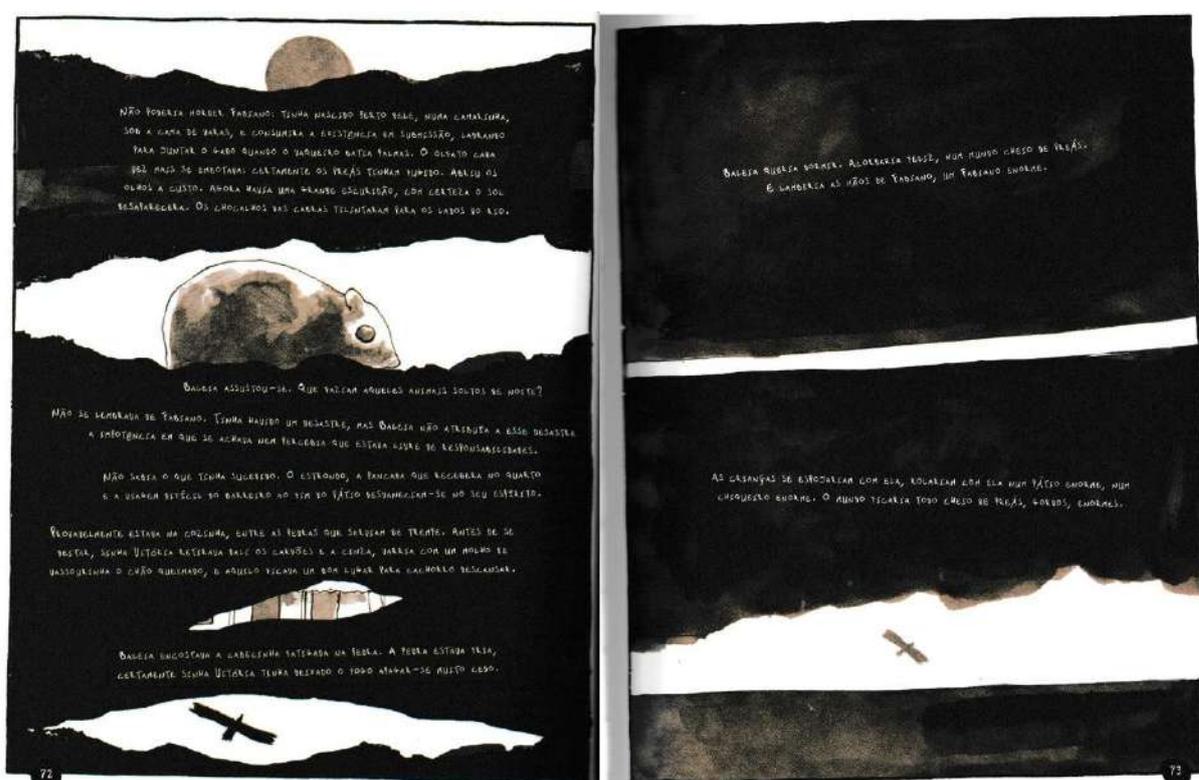
Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.9).

A figura do pássaro, de acordo com Cirlot (1992), desde a antiguidade, é muito associada ao espiritual, à ideia de alma. Por conta disso, é que acaba por simbolizar o pensamento, a imaginação. Popularmente são também conhecidos como o símbolo da liberdade. Ao analisarmos essa imagem é possível observar que se trata, no que concerne à *metafunção representacional*, de um processo de ação, que se caracteriza por uma *estrutura não transacional*, já que temos os pássaros (atores), a ação de voar (vetor), mas não há meta. Para onde vão esses pássaros? Não sabemos. No que concerne à *perspectiva, modalidade e distância social (metafunção interativa)*, é possível observarmos um nível de abstração maior, e, por tratar-se de uma obra artística, essa abstração acaba não especificando qual espécie de pássaro é essa. Mas sabemos que estão migrando de um lugar a outro, algo importante, pois os personagens de *Vidas secas* são como aves que migram de um lugar a outro, porém, muitas vezes sem saber para onde (como os pássaros sem meta dessa imagem). Dessa forma, esse

signo, nesse contexto, acaba representando os próprios personagens, mais do que estar associado a uma ideia de liberdade ou a uma conexão espiritual. Além disso, há a impressão inicial de se tratar de uma imagem objetiva, mas a disposição dos pássaros dá uma certa profundidade, configurando-a como uma perspectiva frontal em um plano aberto, o que aproxima um pouco o leitor: é um convite para a leitura.

O pássaro aparece novamente no capítulo “Baleia”. Logo após Fabiano dar um tiro em baleia, a cachorra corre para se abrigar em meio aos juazeiros. Em um abrir e fechar de olhos, o leitor passa a enxergar o que baleia vê pouco antes de morrer:

**Figura 95** – Cena de capítulo “Baleia”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.72/73).

Nota-se, nessas duas páginas, que o preto é intensificado, dessa forma, a cor é um recurso semiótico é utilizado para simular esse abrir e fechar de olhos de baleia. Nesse sentido, a imagem aproxima bastante o leitor para o que está acontecendo, já que temos uma perspectiva frontal em que literalmente vemos através dos olhos da cachorra. É interessante observar as imagens que baleia vê: o sol (que posteriormente iremos falar com mais cautela); o preá<sup>46</sup>, que aparenta ser uma alucinação da cachorra, já que é muito maior do que o tamanho “real”; um pedaço da casa que vivia antes; e, por último, um pássaro. O pássaro aqui se aproxima mais do

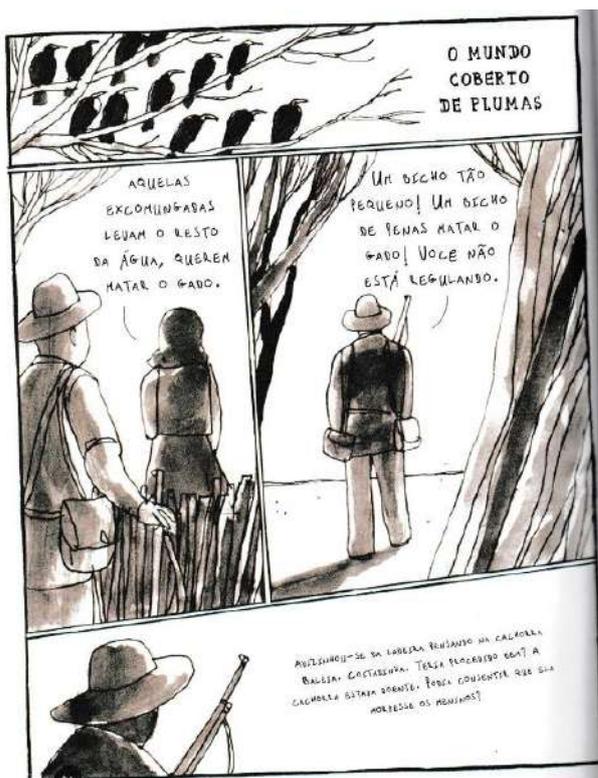
<sup>46</sup> O preá (*Cavia aperea*) é um mamífero roedor que parece com um porquinho-da-índia.

proposto por Cirlot (1992) quando o autor fala do pássaro ligado a algo espiritual. O mesmo significante é utilizado para construir sentidos diferentes, para diferentes representações.

Nesse momento da morte da baleia, no último quadro, temos o seguinte texto verbal: “As crianças se espojariam com ela, rolariam com ela em um pátio enorme, num chiqueiro enorme. O mundo ficaria todo cheio de preás, gordos, enormes (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.73)”. A voz do narrador carrega essa ideia de uma esperança, de que a morte e o pássaro poderiam simbolizar a liberdade da cachorra. Mas agora vemos o pássaro em um plano aberto, mais distante de baleia e, como o leitor enxerga pelos olhos dela, mais distante dele também. Além disso, nos dois momentos em que o pássaro aparece, mais próximo do leitor (e consequentemente de baleia) e mais afastado, temos um processo simbólico sugestivo, o que ajuda a construir esse efeito de simbólico em torno da figura do pássaro, que acaba adquirindo esse significado de partida.

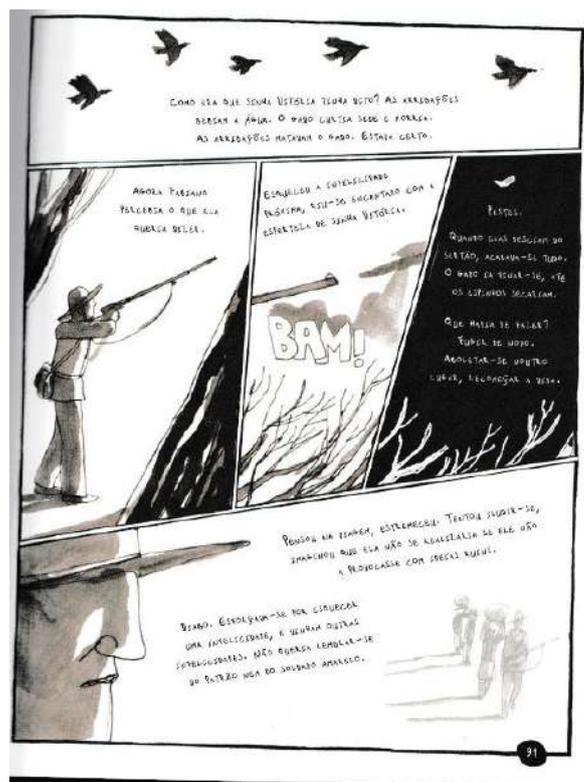
Por fim, os mesmos pássaros, desenhados da mesma forma, aparecem no capítulo “O mundo coberto de plumas”, como podemos ver na figura a seguir:

**Figura 96** – Cena de “O mundo coberto de plumas”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.90).

**Figura 97** – Cena de “O mundo coberto de plumas”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.91).

No primeiro quadro da figura 96, temos um plano fechado nas aves, que aparentam ser urubus, o que aproxima o leitor do novo acontecimento da história, dando início ao capítulo. Logo após, vemos Sinhá Vitória reclamando: “Aqueles excomungadas levam o resto da água, querem matar o gado” (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.90). O referente do pronome “aquelas” não aparece ainda no imagético de maneira direta, mas sim na transição de quadros, pois há um plano fechado em urubus e, logo após, um quadro em que Fabiano e Sinhá Vitória olham o horizonte. Isso exige um maior envolvimento do leitor, que precisa refletir sobre quem está falando Sinhá Vitória. A confirmação aparece no texto verbal do quadro seguinte: “Um bicho tão pequeno! Um bicho *de penas* matar o gado!” (GUAZZELLI, 2017, p.90). A figura do pássaro é representadas a partir de uma parte: as penas.

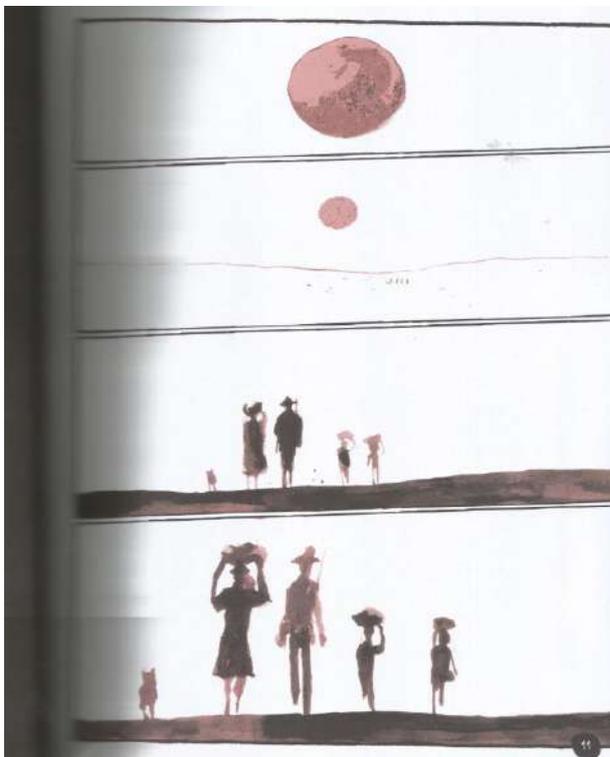
Na figura 97, temos a imagem dos pássaros voando e o seguinte texto verbal (correspondente ao pensamento de Fabiano, agora com raiva das aves): “Como era que Sinhá Vitória tinha dito? As arribações bebiam a água. O gado curtia sede e morria. As arribações matavam o gado. Estava certo” (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.91). Logo após, temos uma sequência de três quadros que se configura como um processo de ação, caracterizado por uma *estrutura transacional*, onde temos Fabiano (ator) atirando nos pássaros (meta). A onomatopéia “Bam!” funciona como um recurso para enfatizar que o tiro foi dado, assim como ocorre quando Fabiano atira em baleia, e sabemos que o pássaro morreu não porque ele aparece morto, mas sim porque vemos uma pena preta no alto contrastada em um fundo completamente preto (assim como a morte de baleia). Utilizar os recursos semióticos dessa maneira acaba criando uma relação com o leitor, que passa a reconhecer esses padrões, entendendo o que não está dito verbalmente.

Esse momento de xingamentos aos pássaros, que faz com que Fabiano passe a pensar no processo migratório das aves, culmina em Fabiano olhar para si mesmo e pensar sobre a própria situação: “Quando elas desciam no sertão, acabava-se tudo. O gado ia finir-se, até os espinhos secariam. Que havia de fazer? Fugir de novo. Aboletar-se noutra lugar, recomeçar a vida (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.91)”. Nas páginas seguintes, iremos acompanhar a indecisão de Fabiano sobre ir ou ficar. Mas, por ora, gostaríamos de ressaltar que o pássaro aqui adquire outro significado: a partida dos pássaros é um prenúncio para a partida de Fabiano. O mesmo significante, a imagem de um pássaro, que está fortemente conectada com o imaginário coletivo, “convencionado”, de liberdade, é associado a significados outros, construindo outra imagem simbólica, nesse contexto. Esse prenúncio se configura como essa urgência de viajar outra vez em busca de um lugar melhor, onde a seca não seja capaz de atingi-los; de certa

maneira, os pássaros voltam outra vez a representar a família de Fabiano, mas agora em um outro contexto, pois a nova viagem não é mais como a primeira.

Outro signo tão forte quanto o dos pássaros é o sol. Ele aparece logo na primeira página de *Vidas secas*.

**Figura 98** – Cena de *Vidas secas*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.99).

**Figura 99** – Cena de *Vidas secas*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.99).

O sol aparece de forma bem saliente não só na primeira página da história, mas em todos os momentos em que aparece. Ele sempre se destaca, porque toda a HQ é desenhada em cores menos saturadas, enquanto o sol aparece bastante saturado, com um traço firme. Na figura 98, podemos ver que ele aparece no primeiro quadro. Ao analisarmos a *perspectiva* e a *distância social*, da *metafunção interativa*, podemos observar que trata-se de uma imagem objetiva, sem perspectiva, mas em um plano fechado. Logo após, aparece em um plano aberto, mas com perspectiva frontal. De imediato, temos um plano médio na família seguido de um plano ainda mais fechado. Essa mudança de planos acaba indicando que os personagens estão andando em direção a esse sol, trata-se de uma viagem de retorno para o sertão. Esse sol, pouco a pouco, desliza sutilmente para um tom mais amarronzado que surge nas personagens e vai persistir durante todo o capítulo. Dessa maneira, os autores usam as cores como uma forma de mostrar que a seca está sempre presente.

O sol, então, reaparece em mais quatro momentos nos capítulos analisados, nos capítulos “Baleia”, “O mundo coberto de plumas” e “Fuga”. No capítulo “Baleia”, assim que baleia leva o tiro não vemos a ação em si, mas sim um som vivo e bem vermelho e o leitor é capaz de construir esse sentido a partir da onomatopeia “Bam!”. Nesse momento, temos novamente uma imagem objetiva, sem nenhuma contextualização ou profundidade. A tensão é criada pelo olhar de *demanda* dado por baleia no quadro anterior. Dessa forma, essa transição de quadros, de *cena-para-cena*, junto a onomatopeia, constrói essa ideia de que baleia levou um tiro. Essa mudança, aparentemente sem relação, parece se configurar como uma câmera, que foca em baleia e, logo após, desvia essa câmera para o céu, porque não quer filmar esse momento. E quando faz isso, lá está ele: o sol. A história não se passa inteiramente no período da seca, mas a presença constante do sol, aliado a cor utilizada como um recurso semiótico para ressaltá-lo ao longo das páginas, constrói essa ideia de uma ameaça que ronda e interfere na vida dos personagens, pois ela é que causa miséria e fome. Uma possível leitura é que o sol, nesse contexto, funcione como um lembrete para o leitor, já que Fabiano mata baleia porque ela é uma boca a mais para alimentar; doente, não serve de nada, assim como o papagaio.

**Figura 100** – Cena de “Baleia”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.67).

**Figura 101** – Cena de “O mundo coberto de plumas”

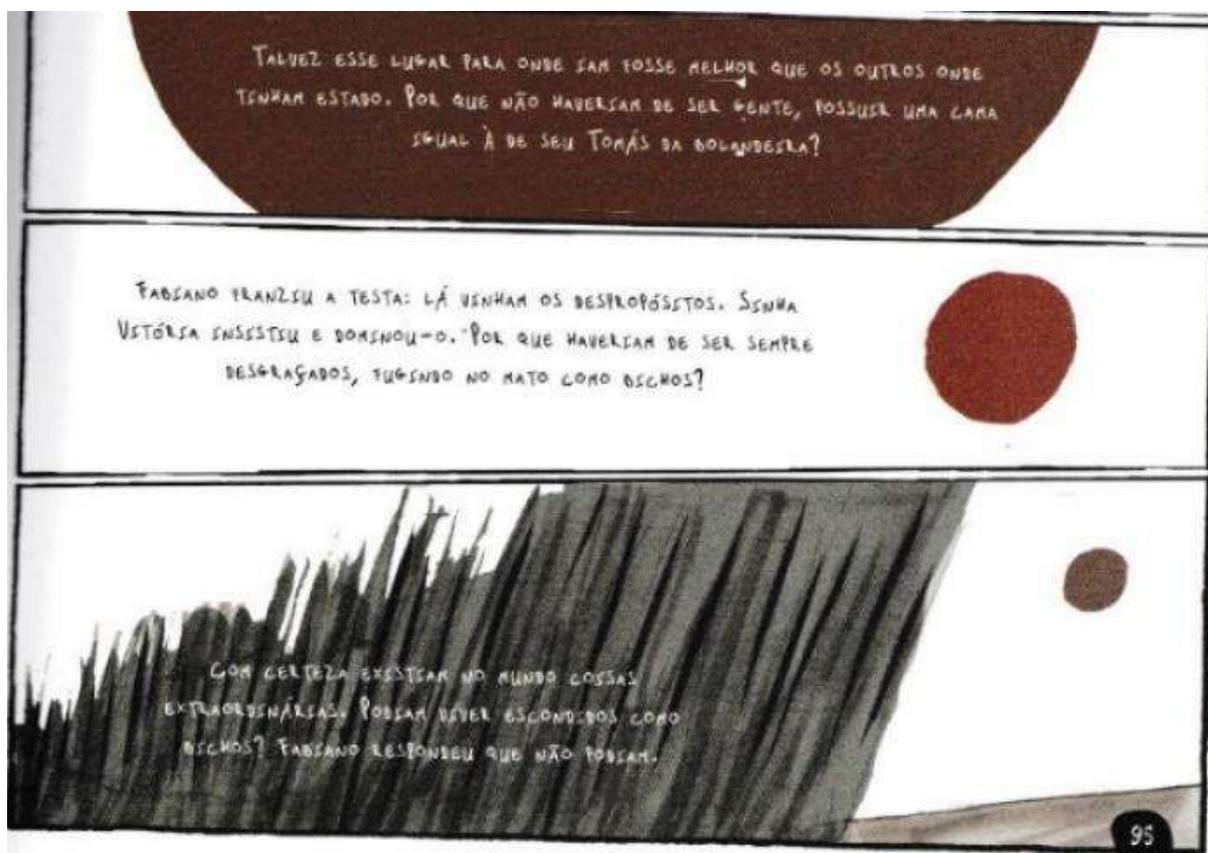


Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.92).

Já no capítulo “o mundo coberto de plumas”, Fabiano se lamenta se deve partir ou não: “Seria necessário mudar-se? (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.92)”. No fundo, vemos um vermelho pouco usual na história. No próximo quadro, o sol reaparece. Mais uma vez em um vermelho vivo, uma imagem objetiva, sem perspectiva. Os pássaros nessa imagem já estão mais ofuscados, quase transparentes. E o texto verbal aparece, no último quadro, dentro do sol: “O medonho rumor de asas a anunciar a *destruição*. Necessário abandonar aqueles lugares *amaldiçoados*”. E como segue por muitas páginas essas dúvidas de Fabiano a respeito de partir, novamente aparece um plano fechado no sol, seguido de um plano médio e um plano em perspectiva, que coloca o sol mais distante do leitor. Quando acompanhamos os pensamentos

de Fabiano, nota-se que há uma maior inclinação do personagem para partir: “Talvez esse lugar para onde iam fosse melhor que os outros onde tenham estado. Por que não haveriam de ser pântano, possivelmente uma lagoa igual à de seu Tomás da Bolandreira?”

**Figura 102** – Cena de “O mundo coberto de plumas”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.95).

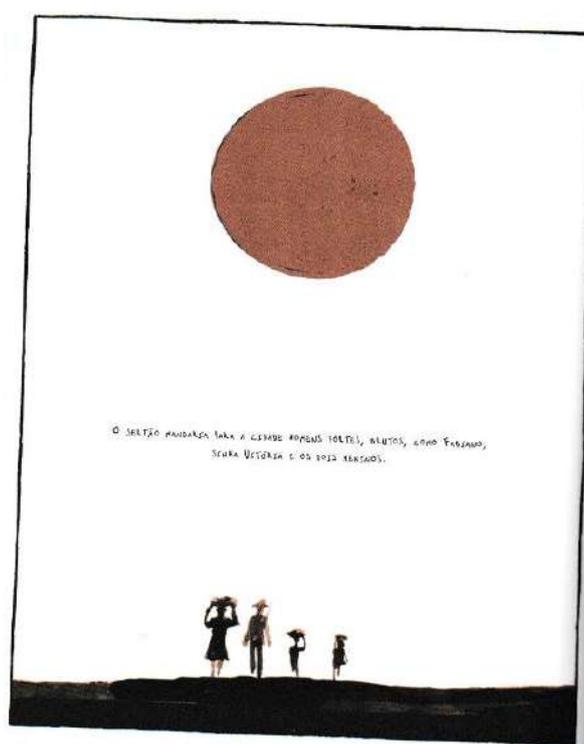
Assim, é interessante observar que esse significante é utilizado pelos autores para trazer essa ideia de constância, para representar a seca e mostrar que, direta ou indiretamente, ela está sempre ali. No caso da figura 102, a mudança de planos acaba sendo utilizada como um recurso para representar a partida de Fabiano, que talvez o leve para um lugar mais distante do sol e, conseqüentemente, da seca.

O último momento em que o sol aparece é na última página da história. É interessante, nesse caso, fazer uma comparação com a primeira página de *Vidas secas*, porque, a princípio, parece ser igual. Quando analisamos a figura 98 em relação à *metafunção representacional*, ao olharmos separadamente cada quadro, poderíamos classificá-los como uma *estrutura narrativa não transacional*, onde não há a presença de vetores, mas há a ação de caminhar. Porém, ao olharmos para a página como um todo, é possível perceber que os personagens estão de costas para o leitor, isso aparece de forma mais clara no último quadro, ao observarmos a silhueta de baleia (figura 99).

Dessa maneira, é possível observar a presença de um vetor que sai da família e possui como meta o sol; isso é reforçado pela proeminência que esse elemento possui no quadrinho, além da sequência de planos, que dá uma ênfase (a partir de um *close-up*) no sol e depois na família, o que indica uma relação entre eles. Há também o contexto dos retirantes durante o período da seca, que utilizam o sol como guia (do oeste para o leste), sendo assim, uma leitura possível é a desse quadro como uma *estrutura narrativa transacional*; é o retorno para o sertão.

Já no último quadro, na figura 103, baleia já não está mais presente e não temos certeza de qual caminho a família vai seguir. Nesse caso, temos uma ação de *estrutura não transacional*, pois não há meta. Outra diferença também é que há um único quadro em um plano aberto que afasta o leitor. Se olharmos para o *valor de informação*, temos a mesma estrutura da primeira página, o sol no campo do *ideal*, e a família viajando no campo do *real*, porém, na última página, o texto verbal funciona como um mediador: “O sertão mandaria para a cidade homens fortes, brutos, como Fabiano, Sinhá Vitória e os dois meninos (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.98)”. O texto verbal indica uma partida para a cidade, mas o modo imagético, da maneira como analisamos, gera esse efeito de dúvida, já que o leitor não fica sabendo de fato para onde Fabiano e família vão, não há meta. Porém, se no início, temos o retorno da família, agora temos a partida, o que cria o efeito de esperança no leitor, pois queremos acreditar na possibilidade desses personagens se mudarem para algum lugar melhor.

**Figura 103** – Cena de “Fuga”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.98).

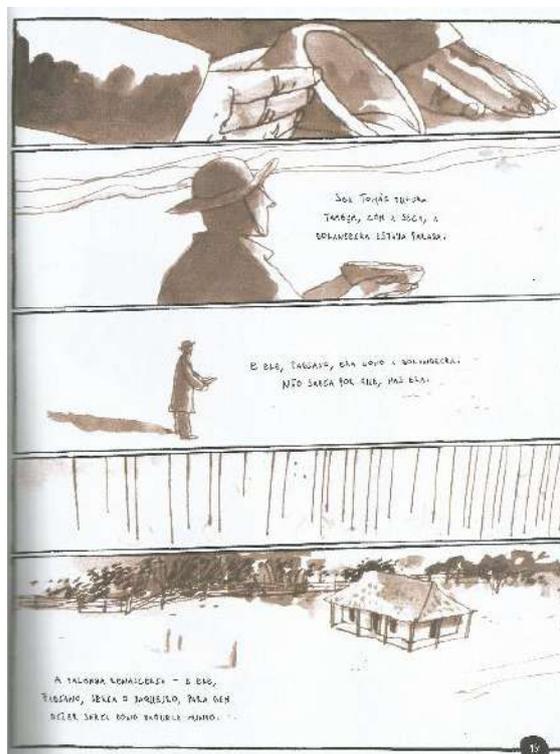
Por fim, a chuva é também um signo bastante significativo para a narrativa. Ela aparece em dois momentos: no capítulo “mudança” e no capítulo “inverno”, mas adquire sentidos diferentes. No capítulo “mudança”, vamos utilizar as figuras a seguir para ilustrar o sentido simbólico que a chuva adquire:

**Figura 104 – Cena de “Mudança”**



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.18).

**Figura 105 – Cena de “Mudança”**



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.19).

Na figura 104, temos Fabiano e Sinhá Vitória no segundo quadro e, no texto verbal, há a seguinte afirmação: “Certamente vai chover (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.18)”. No quadro seguinte, há um plano fechado nas nuvens que aparentam estar carregadas. Isso aproxima o leitor para a ideia de que algo está para acontecer. Mas quebrando um pouco essa expectativa, começamos a ter acesso a pensamentos de Fabiano sobre outros temas, como a fome e “Que fim teria levado a bolandeira<sup>47</sup> de seu Tomás? (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.18)”. Nesse momento, temos uma *representação conceitual simbólica* que nos traz, em meio a sombras, possivelmente a figura de seu Tomás, de joelhos, carregando uma cumbuca nas mãos. Logo na página seguinte, na figura 105, temos um plano fechado na cumbuca nas mãos de Fabiano, e, nos próximos quadros, Fabiano ergue a cumbuca enquanto espera a chuva. Esse *close-up* na cumbuca faz a conexão entre Fabiano e seu Tomás, este, apesar de aparentar ter mais posses, passa pela imaginação de Fabiano em pé de igualdade, apenas mais um homem

<sup>47</sup> Bolandeira é a roda do moinho de açúcar.

que sofre com a seca. O plano é utilizado, então, como um recurso para conectar esses mesmos personagens em uma mesma trajetória.

**Figura 106** – Cena de “Mudança”



Guazzelli e Branco (2017, p.18).

**Figura 107** – Cena de “Mudança”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p.19).

Além disso, na página 19, figura 105, última página desse capítulo, temos novamente uma alternância de planos para mostrar a lentidão do tempo nessa história: no primeiro quadro, um plano fechadíssimo; no segundo quadro, um plano um pouco menos fechado que traz, no texto verbal, a confirmação da expectativa anterior: “Seu Tomás fugira também, com a seca, a



O capítulo inicia já com um plano fechado na chuva e o texto verbal informa ao leitor que a chuva foi tão forte que casou destruição. A chuva, nesse contexto, se apresenta em seu lado mais negativo e isso ocorre através das cores utilizadas como recurso semiótico para uma criar uma composição mais escura, de tons mais frios; o quadro também é um recurso semiótico utilizado para construir esse sentido de chuva como destruição, pois há um plano fechado em uma chuva torrencial (nessas duas páginas, temos três quadros dessa forma) que aproxima o leitor desse momento; e, por fim, a expressão facial apreensiva de Sinhá Vitória, construído a partir de recursos semióticos como a boca entreaberta e os olhos arregalados, junto ao texto verbal, expressa a intensa preocupação dela (“Sinhá Vitória andava amedrontada. Seria possível que a água topasse os juazeiros? Se isso acontecesse, a casa seria invadida, [...] (GUAZZELLI; BRANCO, 2017, p.51)”).

Além disso, temos diversos quadros sem nenhum tipo de ação: nos quadros em que a família aparece, temos uma série de circunstâncias de acompanhamento onde não há a presença de vetores. Esses quadros são alternados com os planos fechados na chuva. Isso acaba intensificando esse momento de espera e cria a possibilidade de que algo ruim talvez aconteça, que talvez a enchente chegue lá e destrua tudo.

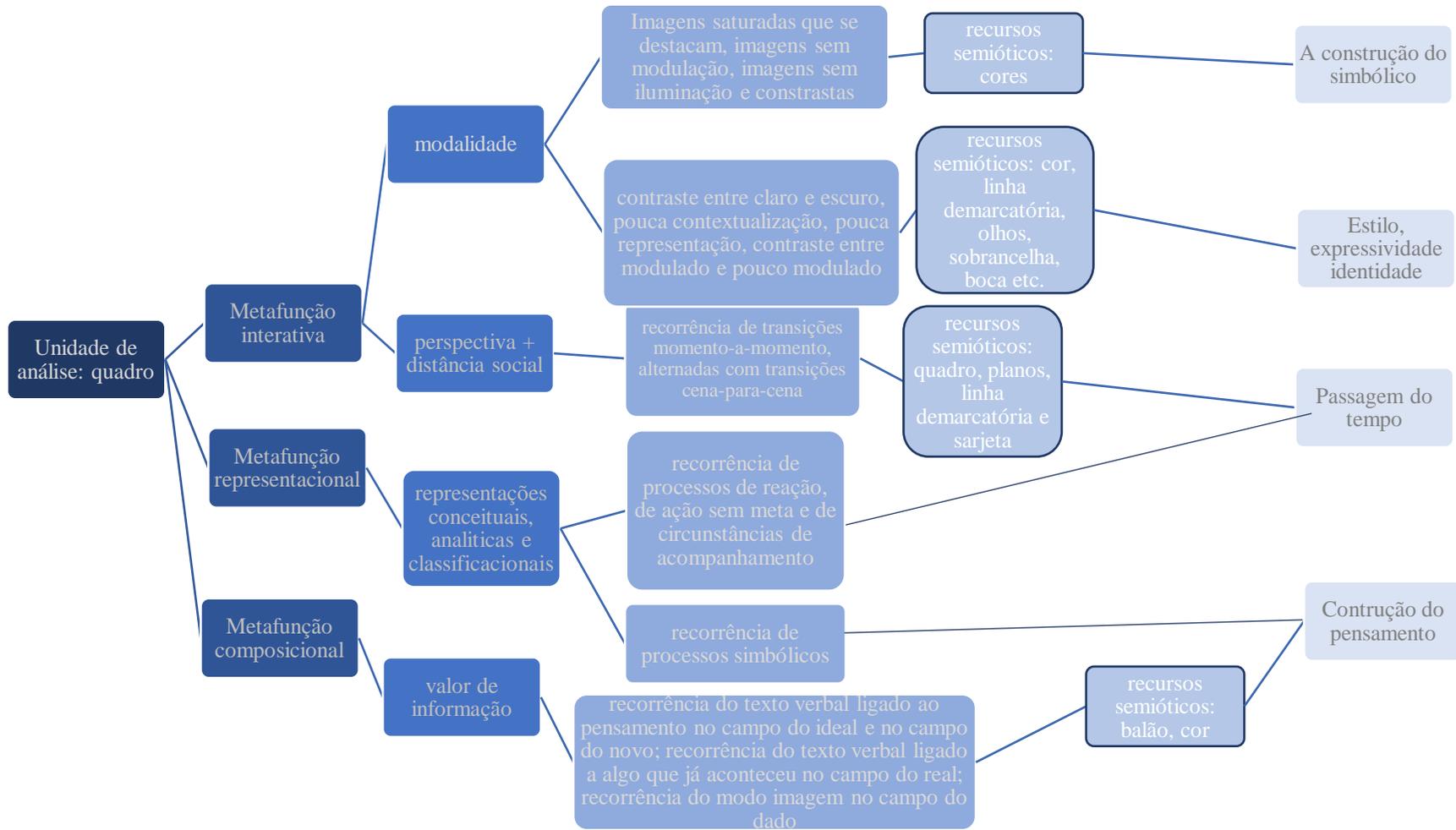
Utilizamos esses exemplos para mostrar que um mesmo significante pode ganhar diferentes significados de acordo com um contexto. E embora a *saliência*, pertencente à *metafunção composicional*, a princípio, não tenha sido escolhida como categoria de análise, à medida que fomos realizando a investigação analítica, pudemos observar esses elementos que foram postos em destaque a partir das subcategorias trabalhadas.

As escolhas desses autores são reguladas à medida que eles usufruem de um signo com um significado convencionalizado, como, por exemplo, o caso do pássaro e sua relação com a ideia de liberdade, e adicionam um novo significado a esse significante, como no caso em que foi mostrando a relação do pássaro com o prenúncio da seca. Assim, as cores são recursos semióticos utilizados para saturar imagens ou para iluminar certos pontos e obscurecer outros, e o enquadramento é um recurso semiótico que, principalmente através do uso de planos fechados, aproxima o leitor para acontecimentos específicos que acabam construído esse efeito de simbólico.

## 5.6 Resumo da seção

Para sintetizar esta seção, buscamos construir um quadro sinóptico para melhor ilustrar os resultados.

**Quadro 6 – Quadro-síntese da análise**



Fonte: da autora.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos multimodais ressaltam a importância de se debruçar sobre os modos de maneira integrativa, considerando o potencial significativo dos diversos modos na construção dos sentidos de um texto, colocando-os em relação uns com os outros. Partindo desse pressuposto, Kress e van Leeuwen (2006), com base nos preceitos hallidayanos, desenvolvem a *Gramática do Design Visual* (GDV) para estudar o modo imagem, apontando-o como passível de análise, como detentor de significados. Essa gramática se torna, então, uma base para se estudar as relações de sentidos estabelecidas *em* imagens e *entre* imagens e outros modos. Assim, partindo da GDV é que elencamos como objeto de estudo a história em quadrinhos, pois traz consigo *pele menos* dois modos: o verbal e o imagético, constituindo-se como um objeto proveitoso para alcançar nossos objetivos: investigar como os recursos semióticos são utilizados para construir os sentidos na HQ de *Vidas secas*, com foco no processo interacional.

Para alcançar esse objetivo, dois foram os pilares teóricos essenciais para o desenvolvimento desta dissertação: a própria teoria multimodal, mais especificamente a proposta por Kress e van Leeuwen (2006), da Semiótica Social; e a teoria de gênero da perspectiva da Sociorretórica, tendo como base Miller (2009) Bazerman (2005). Na primeira seção, buscamos expor os principais conceitos teóricos que embasam a multimodalidade, apresentando as noções de *signo*, *modo*, *recurso semiótico*, *affordance*, além disso, discorreremos sobre as três *metafunções* da GDV: *representacional*, *interativa* e *composicional*, já que a multimodalidade é a base teórica e metodológica desta dissertação.

No que concerne ao gênero, partimos dessa teoria, pois é uma teoria que nos possibilitou aprofundar e delimitar características dos quadrinhos. Assim, buscamos entender se as histórias em quadrinhos eram um gênero ou hipergênero. Porém, antes de iniciar essa discussão, optamos por traçar o percurso histórico dos quadrinhos desde suas origens até os dias de hoje, no Ocidente (Europa e Estados Unidos, principalmente) e no Brasil. Após esse panorama histórico e conceitual, compreendemos que as histórias em quadrinhos são complexas, dinâmicas, um movimento artístico, um meio de comunicação, que é publicado nos mais diversos suportes e dialoga com diferentes áreas.

Isso nos aguçou o olhar para os padrões que pudemos observar em torno dos quadrinhos, algo importante para a discussão em torno do gênero, pois tanto Miller (2009) como Bazerman (2005) apontam para esse conceito de gênero como algo que emerge nas interações sociais e tem como principal fator identificador o *reconhecimento*. É preciso que um grupo reconheça uma determinada forma de se debruçar sobre a linguagem e passe a usá-la, com o intuito de

atingir um propósito. Essa forma é maleável, por exemplo, o balão, um dos recursos semióticos costumeiramente presente nas histórias em quadrinhos, tem seu formato das mais diversas formas, mas lembrando que essa forma não é definidora do gênero. Por exemplo, na charge e nas tirinhas costuma haver balões, mas ambos são gêneros distintos. Dessa forma, mais do que características formais é preciso nos debruçarmos sobre os propósitos comunicativos.

Ao aprofundarmos sobre os estudos voltados para os quadrinhos, como os de Ramos (2007, 2009), nos deparamos com a possibilidade de as histórias em quadrinhos serem um hipergênero. O hipergênero é um rótulo capaz de influenciar na formatação dos textos, algo que trabalha diretamente com as expectativas do autor/falante e do leitor/ouvinte. No caso das histórias em quadrinhos, há uma série de elementos que fazem com que os leitores entendam tanto a charge como as tirinhas como quadrinhos. Mas o importante dessa discussão, mais do que realmente enquadrar a história em quadrinhos como um gênero ou hipergênero foi compreender que há diversos gêneros que dialogam entre si e trazem características afins. Por esse motivo, optamos, em alinhamento teórico com a Sociorretórica, em distinguir a história em quadrinho como um gênero com características próprias, que se diferencia de outros gêneros pertencentes a esse mesmo universo, a esse mesmo *sistema de gêneros* (BAZERMAN, 2005), tais como a tirinha, a charge e o cartum.

Essa discussão trouxe a possibilidade de colocar esses diferentes gêneros em relação, nos possibilitando identificar os principais recursos semióticos presentes nos diversos gêneros pertencentes ao universo dos quadrinhos e o entendimento prévio de como eles costumam ser utilizados nos textos para construir os sentidos, atentando sempre para o fato de que esses usos apresentados se tratam de possibilidades, não de regras universais. Dessa forma, ao aprofundarmos aspectos históricos e conceituais do gênero história em quadrinhos, entendemos que os principais recursos semióticos utilizados nas HQs são: o quadro, a linha demarcatória, a sarjeta, o balão, o rabicho, a cor e recursos semióticos responsáveis por expressar sentimentos e reações dos personagens, como olhos, boca, sobrancelha, mãos, braços, pernas etc.

Logo após realizarmos uma nova leitura da HQ de *Vidas secas*, dando um enfoque nesses recursos semióticos, foi possível levantar as hipóteses apresentadas na seção 5. Assim, seguimos com a investigação analítica, que se tornou um desafio, devido à complexidade do gênero história em quadrinhos. O primeiro passo foi realizar uma análise prévia a partir das *metafunções* de Kress e van Leeuwen (2006) para compreender se as *metafunções* seriam interessante como categorias de análise. Essa análise prévia mostrou que as categorias de análise da GDV eram pertinentes para a análise, entretanto, foi preciso elencarmos como unidade de análise o quadro, já que ele é um dos recursos semióticos mais importante dos

quadrinhos, pois é o principal responsável pela organização espacial e temporal de uma narrativa. Como consequência disso, foi preciso levar em consideração que esses quadros estão em sequência, possuem relação uns com os outros, e que os significados se formam quadro a quadro, não de maneira completamente isolada.

Após fazer uma análise primeira de todos os quadros dos capítulos analisados (“Mudança”, “Cadeia”, “Inverno”, “Baleia”, “O mundo coberto de plumas” e “Fuga”) a partir das *metafunções*, foi possível reconhecer alguns padrões. No que concerne à *metafunção representacional*, encontramos uma série de processos de ação sem meta, reação, circunstâncias de acompanhamento e processos simbólicos. Já em relação à *metafunção interativa*, no que diz respeito à *distância social*, observamos uma série de planos fechados e médios, além do uso de muitos primeiros planos, que enfocam a expressão facial, e planos americanos, que trazem o foco para o texto verbal, aliados, na maioria das vezes, a perspectivas frontais, que acabavam por aproximar o leitor.

No caso da *modalidade*, também pertencente à *metafunção interativa*, observamos uma constância do uso de contrastes entre preto e branco, imagens moduladas e outras pouco moduladas, os tons quentes que permanecem por quase toda a HQ, menos no capítulo “Inverno”, onde temos tons mais frios, pouca contextualização, o uso de saturação para dar destaque (como é o caso do sol), entre outros aspectos. Por fim, também analisamos o *valor de informação*, pertencente à *metafunção composicional*, e foi possível observamos que o texto verbal que geralmente aparecia no campo do *ideal* estava ligado aos desejos e à imaginação desses personagens, assim como os que apareciam no campo do *real* se relacionavam com os acontecimentos narrativos dentro da história. Também percebemos que era comum o texto verbal aparecer no campo do *novo*, enquanto os personagens apareciam majoritariamente no campo do *dado*. Além disso, observamos a alternância entre imagens dos personagens e do objeto/pessoa sobre quem pensavam.

Contudo, apenas quando passamos a observar a relação entre essas *metafunções* é que conseguimos refletir sobre as nossas hipóteses e sobre como os recursos semióticos são utilizados para a construção dos sentidos em *Vidas secas*. E embora tenhamos confirmado apenas duas (iii e v) das cinco hipóteses, essa análise nos trouxe diversas contribuições no que diz respeito ao uso dos recursos semióticos para a construção dos sentidos, o que nos levou a observar como se dá a passagem do tempo, a expressividade e a representação do pensamento dos personagens, além da criação de elementos simbólicos em *Vidas secas*.

Desse modo, considerando que o signo é sempre *motivado* é que buscamos aproximar o objeto do contexto ao tentar compreender os interesses por trás da escolha dos produtores, por

isso, focamos nas possíveis referências artísticas de Eloar Guazzelli, ilustrador da HQ, e percebemos referências aos movimentos vanguardistas surrealista e expressionista. O surrealismo nos auxiliou a compreender o porquê da *modalidade* dessa HQ estar tão próxima de um nível abstrato, já o expressionismo nos possibilitou caminhos para o entendimento do uso de recursos semióticos, tais como a linha demarcatória irregular, o jogo de cores claras e escuras muito presente, entre outros aspectos.

Dessa forma, constatamos que os autores utilizam técnicas do expressionismo para trazer uma expressividade evidente para esses personagens, envolvendo o leitor, mas sem ser através de usos mais comuns, como o uso de recursos semióticos tais como boca, olhos e sobrancelha para expressar sentimentos. Mas há sim um apagamento da identidade desses personagens, já que não é possível, em diversos momentos, distingui-los uns dos outros. Porém, esse sentido de pouca identidade é construído junto à *metafunção representacional*, pois analisamos uma recorrência de circunstâncias de acompanhamento, que ocorrem quando não há vetores, ou seja, não há ação, o que acaba por caracterizar esses personagens como inertes. Confirmamos, então, a hipótese (iii), já que esses personagens são universais, mas há sim o apagamento da identidade deles, mas não a hipótese (i), pois a irregularidade da linha demarcatória é um recurso semiótico utilizado para compor o estilo desses autores e remeter aos outros movimentos artísticos de vanguarda, o que auxilia na construção semiótica da expressividade desses personagens.

Outro ponto detectado foi em relação à passagem do tempo. Quando identificamos os principais recursos semióticos presentes na linguagem dos quadrinhos, logo entendemos que a *metafunção interativa* seria muito interessante para entender os planos e perspectivas dos quadros e, conseqüentemente, o ritmo, a passagem do tempo em um quadrinho. E realmente essa metafunção se mostrou proveitosa. Porém, ao analisarmos a *metafunção representacional*, averiguamos que se trata de uma metafunção bastante pertinente para entendermos esse processo de construção do tempo. Em *Vidas secas*, há uma assiduidade de processos de ação de sem meta, processos de reação e circunstâncias de acompanhamento. Esse uso constante junto a transições de *momento-para-momento* foi um dos principais usos do plano como um recurso semiótico utilizado pelos autores para construir o ritmo lento da história e caracterizar os personagens como inertes diante das situações vividas por eles, pois tudo é muito “natural” diante das circunstâncias provocadas pela seca, o que confirma a hipótese (v). Dessa forma, percebemos a importância de olhar essas duas *metafunções* em relação, pois poderíamos ter uma série de transições momento-a-momento, porém, com muitos processos de *ação*, o que acarretaria um ritmo maior para a narrativa.

Outro ponto observado a partir da *metafunção interativa*, no que concerne à *perspectiva e distância social*, foi em relação a hipótese de que há poucos quadros por páginas e isso exige um maior envolvimento do leitor (iv), pois cabe a ele imaginar. De fato, recursos semióticos como os planos fechados e perspectivas frontais aproximam o leitor para momentos específicos, causando um maior envolvimento. Mas, no caso de *Vidas secas*, a quantidade de quadros por página possui uma conexão maior com a constância de *circunstâncias de acompanhamento* junto ao uso de transições *momento-a-momento*, o que talvez deixasse o ritmo da história muito lento, afastando o leitor, não aproximando-o. Isso reforçou ainda mais esse aspecto de aliar a *metafunção representacional* com a *interativa* para compreendermos melhor como se constrói o ritmo narrativo em uma história em quadrinhos.

Por fim, a análise da *metafunção composicional* nos voltou para observar a construção do modo escrita junto a outros modos. Voltamo-nos especificamente para a categoria de *valor de informação*, porém, ao longo da análise, acabamos por observar alguns aspectos a respeito da *saliência*, já que muitos são os recursos semióticos utilizados para pôr um objeto ou personagem em destaque. A partir especificamente do *valor de informação*, percebemos algo significativo no que concerne à construção do pensamento desses personagens. Em muitos momentos, o texto verbal, ligado ao desejo, ao pensamento, apareceu na parte superior do quadro, no campo do *ideal*. Assim, mesmo quando o pensamento dos personagens surgia no campo do *real*, estava ligado a algo mais possível de acontecer dentro da narrativa da história, mas ainda assim, fruto da imaginação. Além disso, o uso de planos fechados nos personagens e a alternância entre um plano fechado no personagem, um plano fechado no que ele estava pensando (na casa, em baleia, em uma fantasia) acabou por ser uma forma de “concretizar” esses pensamentos, de fazer com que os leitores possam visualizá-los e também relacioná-los a esses personagens. Assim, quando surgia um texto falado, ele se destacava, chamava a atenção, por causa das poucas falas que aparecem no decorrer do texto. Nesse sentido, o fato de o balão não aparecer de forma nítida casa melhor com a história e não suaviza essa relação, pois só pelo fato dele aparecer, já cria um contraste entre a quantidade grande de pensamentos, o que refuta a hipótese (ii).

Além disso, observar a disposição dos elementos nos atentou para elementos que ganharam destaque e apareceram mais de uma vez ao longo dos capítulos analisados. Por isso é que acabamos por observar também como os recursos semióticos são utilizados para dar destaque a algo, como o uso de planos fechados para aproximar o leitor de algo específico ou a saturação maior da cor vermelha, no caso do sol, o que destoa da *modalidade* que aparece na maior parte do texto. Assim, percebemos que alguns elementos acabam por se tornar símbolos

dentro dessa história e que a construção desse simbólico perpassa por revisitar algumas convenções ditas universais, como a ideia da chuva como transformação, que acabou por representar a destruição no capítulo “Inverno”, quando os autores utilizaram como recursos semióticos para construir esse sentido o uso de tons mais frios, o jogo de claro e escuro, personagens pouco modulados, que se misturam ao fundo preto. Isso reforça a própria questão teórica desenvolvido por Kress e van Leeuwen (2006), visto que não há um signo que não seja permeado de aspectos culturais, sociais, políticos.

Diante dessas descobertas, surgem dois questionamentos, que esperamos que possam contribuir para trabalhos futuros. O primeiro deles é: como essas categorias podem ser levadas ao campo do ensino a partir do gênero história em quadrinhos? As *metafunções* de Kress e van Leeuwen (2006), durante esta pesquisa, deslocaram nosso olhar analítico para a interação entre autor-texto-leitor, pois compreendemos como esses autores produzem sentido em um determinado contexto e quais os efeitos que isso pode provocar no leitor. Contudo, defendemos que essas mesmas categorias revelam novas possibilidades de leitura dos diferentes modos. Dionísio (2006), ao tecer reflexões sobre gêneros, multimodalidade e multiletramentos, aponta para essa incorporação desenfreada de recursos tecnológicos para a sala de aula, entretanto, ressalta a importância de não apenas inserir as tecnologias sem entender como elas de fato podem contribuir para o que está se estudando. O gênero história em quadrinhos, como vimos no panorama histórico apresentado, está intimamente relacionado ao domínio discursivo educacional, muitas vezes a partir de uma visão redutora, utilizado como uma “muleta” para conhecer a obra “original”. Aqui, portanto, gostaríamos de ressaltar a possibilidade de estudar o quadrinho voltando-se para seu potencial significativo capaz de mesclar diferentes modos.

Já a segunda questão diz respeito à mudança de suporte. Aqui trabalhamos com a história em quadrinhos no suporte livro, versão impressa. Em meio a tantos avanços tecnológicos, surgem agora publicações de quadrinhos no Instagram, em blogs, em aplicativos e *sites* desenvolvidos para tais fins. Franco (2013) afirma que a possibilidade de publicar os quadrinhos no meio digital trouxe uma maior autonomia para os quadrinistas, já que isso diminuiu os custos de produção e aumentou a divulgação de seus trabalhos, além de ampliar – e é esse aspecto que gostaríamos de destacar – as possibilidades de construção de sentidos à medida que novos modos são incorporados e novos recursos semióticos são disponibilizados, como efeitos sonoros e animação. Assim, tornam-se questões pertinentes: Que novos recursos semióticos surgem e como eles são utilizados para a construção de sentidos dentro do gênero quadrinhos? Quais as consequências de incorporação de novos modos e como isso afeta

recursos semióticos já utilizados nos quadrinhos, como o plano, a linha demarcatória, o balão? Ou, ainda, será que novos gêneros passaram a surgir?

Dito isso, gostaríamos de ressaltar que esses questionamentos aqui apresentados servem também para ilustrar que esta pesquisa não pretendeu esgotar o tema, muito pelo contrário. Dessa forma, esperamos que ela possa trazer novas contribuições para os estudos multimodais, de gênero e de histórias em quadrinhos.

## REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso**. São Paulo: Editora 34, 2016.
- BAZERMAN, C. Atos de fala, gêneros textuais e sistema de atividades: como os textos organizam atividades e pessoas. *In*: DIONISIO, A. P.; HOFFNAGEL, J. C. (org.). **Gêneros textuais, tipificação e interação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2005, p. 19-48.
- BEZERRA, B. G. A propósito da “síntese brasileira” nos estudos de gêneros. **Revista de Estudos da Linguagem**, Belo Horizonte, v. 24, n. 2, p. 465-491, maio/ ago. 2006. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/relin/issue/view/508>. Acesso em: 30 jul. 2020.
- CANDIDO, A. Cinquenta anos de *Vidas secas*. *In*:\_\_\_\_\_. **Ficção e confissões**: ensaios sobre Graciliano Ramos. 3. ed. Rio de Janeiro: Ouro mais azul, 2006, p. 143-151.
- CHINEN, N.; VERGUERO, W.; RAMOS, P. Literatura em quadrinhos no Brasil: uma área em expansão. *In*: RAMOS, P.; VERGUEIRO, W.; FIGUEIRA, D (org.). **Quadrinhos e literatura**: diálogos possíveis. São Paulo: Criativo, 2014, p. 12-56.
- CIRLOT, J. E. **Diccionario de símbolos**. Editorial Labor: Barcelona, 1992.
- DIONISIO, A. P. Gêneros multimodais e multiletramento. *In*: KARWOSKI, A.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. (org.). **Gêneros textuais**: reflexões e ensino. Rio de Janeiro: Lucerna, 2006, v.1, p. 131-144.
- DIONISIO, A. P.; VASCONCELOS, L.; SOUZA, M. M. **Multimodalidades e leituras**: funcionamento cognitivo, recursos semióticos, convenções visuais. 1 ed. Recife: Pipa comunicação, 2014, v.1.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1985.
- FERNANDES, J. D. C.; ALMEIDA, D. B. L. de. Revisitando a gramática visual nos cartazes de guerra. *In*: ALMEIDA, D. B. L. de (org.). **Perspectivas em análise visual**: do fotojornalismo ao blog. João Pessoa: Editora da UFPB, 2008.
- FRANCO, E. Histórias em quadrinhos e hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração. *In*: LUIZ, L (org.). **Os quadrinhos na era digital**: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Rio de Janeiro: Editora Marsupial, 2013, p. 6-26.
- FURTADO DA CUNHA, M. A.; SOUZA, M. M. de. **Transitividade e seus contextos de uso**. São Paulo: Cortez, 2011.
- GARCÍA, S. **A novela gráfica**. São Paulo: Selo Martins, 2012.
- GAMBA JUNIOR, N. G.; SENNA, M. G. S. de. De Caligari à Rainha Má: a influência do expressionismo alemão no filme *Branca de neve e os sete anões*. **Revista Alceu**, Rio de

- Janeiro, v.17, n.33, p.125-137, jul./dez. 2016. Disponível em: <http://revistaalceu-acervo.com.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?from%5Finfo%5Findex=9&sid=45>. Acesso em: 3 jan. 2021.
- GOUVEIA, C. A. M. Texto e gramática: uma introdução à Linguística Sistêmico-Funcional. **Matraga**, Rio de Janeiro, v.16, n.24, p. 13-47, jan./jun. 2009. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/matraga/article/view/27795>. Acesso em: 20 ago. 2020.
- GUAZZELLI, E.; BRANCO, A. **Vidas secas**. [Adaptado da obra de] Graciliano Ramos. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2017.
- GUAZZELLI, E.; ROSA, R. **Grande sertão: veredas**. [Adaptado da obra de] João Guimarães Rosa. 2ed. São Paulo: Globo Livros Graphics, 2016.
- HALLIDAY, M. A. K. **Language as social semiotic: the social interpretation of language and meaning**. London: Edward Arnold Ltd, 1978.
- \_\_\_\_\_. **The language of science**. London; New York: Continuum, 2004.
- HALLIDAY, M. A. K; MATTHIESSEN, C. **An introduction to functional grammar**. London: Edward Arnold Ltd, 2004.
- JEWITT, C. An introduction to multimodality. *In*: \_\_\_\_\_. **The routledge handbook of multimodal analysis**. London: Routledge, 2009, p.11-27.
- \_\_\_\_\_. Different approaches to multimodality. *In*: \_\_\_\_\_. **The routledge handbook of multimodal analysis**. London: Routledge, 2009, p.28-39.
- JEWITT, C.; BEZEMER, J.; O'HALLORAN, K. Navigatin in a diverse field. *In*: \_\_\_\_\_. **Introducing multimodality**. London: Routledge, 2016.
- \_\_\_\_\_. **Introducing multimodality**. London: Routledge, 2016.
- KRESS, G. **Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication**. New York: Routledge, 2010.
- \_\_\_\_\_. What is mode? *In*: JEWITT, C. (org.). **The routledge handbook of multimodal analysis**. London; New York: Routledge, 2009, p54-67.
- KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: the grammar of visual design**. 2ed. London: Routledge, 2006.
- MARCUSCHI, A. L. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. *In*: DIONISIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (org.). **Gêneros textuais & ensino**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010, p. 19-38.
- MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

- MENDONÇA, M. R. de S. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. *In*: DIONISIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (org.). **Gêneros textuais & ensino**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010, p. 207-224.
- MILLER, C. R. Gêneros e internet. *In*: DIONISIO, A. P.; HOFFNAGEL, J. C. (org.). **Estudos sobre gênero textual, agência e tecnologia**. Recife: Editora Universitária, 2009, p. 59-121.
- \_\_\_\_\_. Teoria de gênero. *In*: DIONISIO, A. P.; HOFFNAGEL, J. C. (org.). **Estudos sobre gênero textual, agência e tecnologia**. Recife: Editora Universitária, 2009, p. 11-57.
- PAIVA, F.S. **História em quadrinhos na Educação**: memórias, resultados e dados. 2016. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Educação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.
- RAMOS, E. Prefácio. *In*: GUAZZELLI, E.; BRANCO, A. **Vidas secas**. [Adaptado da obra de] Graciliano Ramos. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2017.
- RAMOS, P. E. **Tiras cômicas e piadas**: duas leituras, um efeito de humor. 2007. Tese (Doutorado em Filologia e Língua Portuguesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-04092007-141941/pt-br.php>. Acesso em: 18 maio 2020.
- \_\_\_\_\_. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero? **Estudos linguísticos**, São Paulo, v.3, n.38, p. 355-367, set./dez. 2009.
- RAMOS, P.; FIGUEIRA, D. Graphic novel, narrativa gráfica, novela gráfica ou romance gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo. *In*: RAMOS, P.; VERGUEIRO, W.; FIGUEIRA, D (org.). **Quadrinhos e literatura**: diálogos possíveis. São Paulo: Criativo, 2014, p. 185-207.
- RAMOS, P.; VERGUEIRO, W. (org.). **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.
- SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo: Editora brasiliense, 1983.
- SAUSSURE, F. **Curso de Linguística Geral**. Organizado por Charles Bally e Albert Sechehaye. São Paulo: Editora Cultrix, 2006.
- SILVA, N. L. da. **Referenciação, multimodalidade e tipografia cinética**: reflexões em linguística textual. 2016. Tese (Doutorado em Linguística) – Departamento de Letras, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/25438>. Acesso em: 20 jan. 2021.

STOCKWELL, P. Delineating surrealism. *In*: \_\_\_\_\_. **The language of surrealism**. New York: Palgrave, 2017, p.3-18.

VAN LEEUWEN, T. **Introducing social semiotics**. London: Routledge, 2005.

\_\_\_\_\_. Towards a semiotics of typography. **Information Design Journal + Document Design**, [s.l.], v. 4, n. 2, p. 139-155, 2006. Disponível em: <https://www.yumpu.com/en/document/read/10713195/theo-van-leeuwen-towards-a-semiotics-of-typography-interaction->. Acesso em: 31 jul. 2020.

VERGUEIRO, W. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

## REFERÊNCIAS DAS FIGURAS

ADIADA: ‘O pasquim 50 anos’ faz homenagem ao jornal carioca. **Catraca livre**, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://catracalivre.com.br/agenda/exposicao-o-pasquim-50-anos-sesc-ipuranga-sp/>. Acesso em: 3 jul. 2020.

A HISTÓRIA de “O filho do homem” de René Magritte. **Arte e blog**, 2016. Disponível em: <https://www.arteblog.com/2016/06/a-historia-de-o-filho-do-homem-de-rene.html>. Acesso em: 10 jan. 2020.

AS AVENTURAS de Nhô-Quim ou impressões de uma viagem à corte. **Nação HQ: Quadrinhos e política cultural**, 2016. Disponível em: <https://nacao.net/2006/01/30/as-aventura-de-nho-quim-ou-impressoes-de-uma-viagem-a-corte/>. Acesso em: 03 jul. 2020.

ASSIS, E. Watchmen: 30 curiosidades sobre a história e a importância do clássico. **Omelete**, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/watchmen-2/watchmen-30-curiosidades#201>. Acesso em: 25 jun. 2020.

BATMAN – cavaleiros das trevas, cidade das trevas. **Arte final HQ**, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://artefinalhq.com.br/wp/2019/09/27/batman-cavaleiro-das-trevas-cidade-das-trevas/>. Acesso em: 25 jun. 2020.

BOGONI, C. Das cabinet des Dr. Caligari (O Gabinete do Dr. Caligari): análise e impressões. **Cine grandiose**, 2017. Disponível em: <https://cinegrandiose.com/2017/08/17/das-cabinet-des-dr-caligari-analise-e-impressoes/>. Acesso em: 5 jan. 2021.

BURNS, C. **Black hole**. Tradução de Daniel Pellizzari. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2017.

CAVALCANTE, T. L. The yellow kid (Hogan’s Alley), a primeira história em quadrinhos (HQ), 1985. **Museu de imagens**, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www.museudeimagens.com.br/the-yellow-kid-hogans-alley>. Acesso em: 07 out. 2020.

CEREJA, W. R.; MAGALHÃES, T.C. A comunicação. A literatura da Idade Média ao Quinhentismo. *In*:\_\_\_\_\_. **Coleção conecte**: português; linguagens. São Paulo: Editora Saraiva, 2014.

CHARGES – setembro 2020. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/1676595938750719-charges-setembro-2020>. Acesso em: 8 out. 2020.

DEMÔNIOS em quadrinhos. **Peirópolis**, São Paulo, 2010. Disponível em: <https://www.editorapeiropolis.com.br/produto/demonios-em-quadrinhos/>. Acesso em: 10 jan. 2021.

FAVA, A. R. 50 anos sem a prosa de Graciliano Ramos. **Jornal da Unicamp**, Campinas, 2003. Disponível em: [https://www.unicamp.br/unicamp/unicamp\\_hoje/ju/maio2003/ju212pg9a.html](https://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/ju/maio2003/ju212pg9a.html). Acesso em: 08 out. 2020.

FERNANDES, J. D. C.; ALMEIDA, D. B. L. de. Revisitando a gramática visual nos cartazes de guerra. *In*: ALMEIDA, D. B. L. de (org.). **Perspectivas em análise visual**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2008.

FINOTTI, I. Após 180 anos, pioneiro da HQ ganha dois livros traduzidos para o português. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/01/apos-180-anos-pioneiro-da-hq-ganha-dois-livros-traduzidos-para-o-portugues.shtml>. Acesso em: 24 jun. 2020.

GAIMAN, N. **The absolute Sandman**: volume 1. São Paulo: Panini Comic, 2020.

GUAZZELLI, E. **Kaputt**. [Adaptado da obra de] Curzio Malaparte. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

GUAZZELLI, E.; BRANCO, A. **Vidas secas**. [Adaptado da obra de] Graciliano Ramos. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2017.

GUAZZELLI, E.; ROSA, R. **Grande sertão**: veredas. [Adaptado da obra de] João Guimarães Rosa. 2. ed. São Paulo: Globo Livros Graphics, 2016.

HUGO, V. O grito – a obra, análise, o autor Evard Munch e versões. **Conhecimento científico**, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://conhecimentocientifico.r7.com/o-grito-a-obra-analise-o-autor-edvard-munch-e-versoes/>. Acesso em: 5 jan. 2021.

KREUTZ, K. Expressionismo alemão. **Academia Internacional de Cinema**, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/expressionismo-alemao-movimentos-cinematograficos/>. Acesso em: 6 jan. 2021.

- LAMBECK, P. Max e Moritz: país da história em quadrinhos moderna. **DW**, Alemanha, 2014. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/max-e-moritz-pais-da-hist%C3%B3ria-em-quadrinhos-moderna/a-17504138>. Acesso em: 24 jun. 2020.
- MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MÔNICA e sua turma. **Guia dos Quadrinhos**, [s.l.], 2007. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/monica-e-sua-turma-n-1-edicao-historica-n-1/mo005104/28524>. Acesso em: 3 jul. 2020.
- MOON, F.; BÁ, G. **Day tripper**. São Paulo: Panini Books, 2019.
- OTOMO, K. **Akira**: volume 1. São Paulo: Editora JBC, 2017.
- PORTO Alegre. Guia inútil de lugares improváveis. **Faria e Silva**, São Paulo, 2021. Disponível em: <https://fariaesilva.com.br/livro/porto-alegre-guia-inutil-de-lugares-improvaveis/>. Acesso em: 10 jan. 2020.
- QUADRINHOS: Maus, de Art Spiegelman. **Collectors**, Florianópolis, 2018. Disponível em: <http://www.collectorsroom.com.br/2018/06/quadrinhos-maus-de-art-spiegelman.html>. Acesso em: 25 jun. 2020.
- SATRAPI, M. **Persépolis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- SHIKO. **O quinze**. [Adaptado da obra de] Rachel de Queiroz. 1. ed. São Paulo: Editora Ática, 2012.
- SITES nos anos 90 de marcas famosas. **Webbypropaganda**, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://webbypropaganda.com.br/sites-nos-anos-90-veja-o-site-de-marcas-famosas/>. Acesso em: 23 abr. 2020.
- TORQUATO, F. **Tina**: respeito. São Paulo: Panini Books, 2019.
- VEJA cartuns publicados na Ilustríssima em 2020. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/1657628998359064-cartuns-de-2020>. Acesso em: 9 out. 2020.
- VOLÓCHINOV, V. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. São Paulo: Editora 34, 2017.
- WATTERSON, B. **Criaturas bizarras de outro planeta**: as aventuras de Calvin e Haroldo por Bill Watterson. 2. ed. São Paulo: Editora Conrad, 2011.