



Eduardo Figueira e Silva

**Narrativa em arte sequencial como discurso e seu
funcionamento no contexto social de ensino
aprendizagem**

Dissertação Mestrado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design.

Orientadora: Profa. Jackeline Lima Farbiarz
Coorientador: Prof. Alexandre Farbiarz

Rio de Janeiro
Dezembro de 2020

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização do autor, da orientadora e da universidade.



EDUARDO FIGUEIRA E SILVA

**Narrativa em arte sequencial como discurso e seu
funcionamento no contexto social de ensino
aprendizagem**

Dissertação apresentada como requisito parcial para
obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-
Graduação em Design da PUC-Rio. Aprovada pela
Comissão Examinadora abaixo.

Profa. Jackeline Lima Farbiarz

Orientadora

Departamento de Artes & Design – PUC-Rio

Prof. Alexandre Farbiarz

Universidade Federal Fluminense - UFF

Profa. Roberta Portas Gonçalves Rodrigues

Departamento de Artes & Design – PUC-Rio

Profa. Renata Vilanova Lima

Universidade Federal Fluminense – UFF

Profa. Máira Gonçalves Lacerda

Universidade Federal Fluminense - UFF

Rio de Janeiro, 16 de dezembro de 2020

Bacharel em Artes e Design pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2011-2014). Licenciado em Artes Visuais pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2014-2016). Especializado em Educomunicação pela Faculdade Unyleya (2017-2018). Diretor e produtor de Artes visuais em suporte bidimensional e digital pela Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais de Valença (2014-2016). Professor voluntário na Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais de Valença (2015-2016). Artista visual na Calciopédia desde 2018.

Ficha

Catalográfica

Silva, Eduardo Figueira e

Narrativa em arte sequencial como discurso e seu funcionamento no contexto social de ensino aprendizagem / Eduardo Figueira e Silva ; orientadora: Jackeline Lima Farbiarz ; coorientador: Alexandre Farbiarz. – 2020.

264 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2020.

Inclui bibliografia

CDD:

700

*Para todo amor inesgotável, incontestável e infinito. Te amo tchuquinho,
eterno amigo, companheiro, protetor e amor.*



Arquivo pessoal.

Agradecimentos

Agradeço à PUC-Rio e sua Vice-Reitoria Acadêmica que me proporcionaram a bolsa de isenção. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. Sem esse apoio esta pesquisa não seria possível.

Agradeço à Jackeline Lima Farbiarz, que eu deveria intitular de professora doutora. Mas prefiro, com todo respeito e perdão da responsabilidade, intitulá-la como “mãe”, pelo carinho materno e acolhedor. Por acreditar em mim. Obrigado por me fazer um dos seus.

Agradeço à Neuza Maria Figueira que eu deveria intitular de mãe. Mas prefiro, com todo respeito e perdão da responsabilidade, intitulá-la como “professora doutora” pelos ensinamentos e correções. Obrigado por tudo, isso aqui é mais seu do que meu.

Agradeço ao Alexandre Farbiarz por meu amadurecimento como ser humano e profissional. Antes de todo CR7, tem um Sir Alex! (por favor, pesquisem para entender. A referência é boa, vai.) Obrigado Sir Alex, pela paciência, ternura e carinho.

Agradeço ao meu pai José Oscar Azevedo da Silva pelo incentivo, companheirismo, ensinamentos e pela genética.

Agradeço à Eliane Bettocchi que me incentivou como pesquisador. Tia Eliane, obrigado por me fazer pirata e livre aos sete mares e quatro ventos.

Agradeço ao meu eterno mestre e amigo Carlos Klimick (que até hoje tenho problemas de escrever o sobrenome). Obrigado mestre, por me ensinar as possibilidades de recriar mundos pela fantasia das narrativas e pelo carinho.

Agradeço as minhas amigas e amigos do LInC, por me acolherem e por cuidarem de mim. Especialmente para a Maria Espanhol e Felipe Santos. E aos meus irmãos e irmãs mais velhos, polivalentes, geniais e Power Rangers: Daniela Marçal- A Vermelha; Maira Lacerda - A Branca; Lucas Brazil - O Verde; Cynthia Dias- A Rosa; Maria Júlia Nunes- A Amarela; Guilherme Xavier - O Azul; Eduardo Andrade - O Ranger Palhaço e Bruna Saddy - A Ranger Platina. A Luciana Perpétuo por me questionar tanto e estar sempre “em parceira” (com perdão do trocadilho) e a Renata Mattos por ser tão fantástica e me fazer Shiryu.

Agradeço a todos os funcionários da PUC-Rio. Em especial à Shirley (não sei se é assim o nome dela) por me dar café, essencial a esta pesquisa e à Mel (idem.) por me ajudar a limpar o café que eu derramava; e pelas conversas, claro. Obrigado.

Agradeço a minha melhor amiga Rayanne Cristine Fonseca, por estar sempre comigo e por ser amor. Poderia escrever dois livros agradecendo (e não seria suficiente), mas acho que você vai preferir que eu gaste meu tempo vendo filmes de terror com você né? (tic-tic-tica-ca-ca-ca)

Agradeço aos meus cachorros: Tininim, Biscoito, Sete, Czar, Moleque, Capitão Mikhail Petit Gâteau (sim, Mikhail por causa de Bakhtin e Petit Gâteau porque é gostoso), Boneca, Catito e ao dono da casa Chacal. Obrigado tchuquinho lindão, por me mostrar que esta dissertação é “só” uma dissertação e há vida além dela. Quase me perdi, então, obrigado amigão.

Agradeço aos meus familiares e amigos pelo apoio. Em especial o João “J” Júnior por fazer sorrir e aos meus afilhados por serem um pouco de mim.

Agradeço aos meus amores Olga e Arlette. O início e fim de tudo. Obrigado vovó e vovô. Não há palavras. Nenhuma materialidade impressa é capaz de expressar o além amor que só nós temos por nós.

Resumo

Figueira, Eduardo; Farbiarz, Jackeline Lima; Farbiarz, Alexandre. **Narrativa em arte sequencial como discurso e seu funcionamento no contexto social de ensino aprendizagem.** Rio de Janeiro, 2020. 264 p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esta pesquisa propõe olhar para o Design a partir de uma perspectiva global do conhecimento humano, entendendo-o como linguagem e processos de interação que (re)produzem sentidos e ideologias. Ao considerarmos que construções multimodais afetam nossas vidas, compreendemos ser potencializador entender o uso da multimodalidade verbo-visual por estudantes de Design durante o período da pandemia da Covid-19. Reafirmamos a importância do estudo da multimodalidade verbo-visual que conta histórias pelas visões de seus sujeitos. A partir da questão: a arte sequencial possui propriedades multimodais e dialógicas que potencializam as vozes e os olhares de estudantes de Design, das formas de ver, estar e registrar o mundo? esta pesquisa tem como objetivo investigar a arte sequencial e suas propriedades multimodais e dialógicas na potencialização da polifonia e dos olhares de estudantes de Design durante o período da pandemia da Covid-19. Para tanto, realizamos uma revisão bibliográfica com base principal na Gramática do Design Visual (GDV) de Kress e van Leeuwen (2006[1996]), nos estudos da linguagem de Bakhtin (1997[1979]; 2006[1929-1930]) e de estudos da arte sequencial com Eisner (1989; 2005), Mccloud (1995; 2008), Eco (2015) e Cagnin (2014). Também utilizamos um questionário de perguntas fechadas e abertas, solicitamos aos participantes a produção de uma arte sequencial e desenvolvemos uma abordagem teórico-metodológica para análise do corpus levantado. Como considerações finais, propomos reflexões acerca das teorias estudadas e inferimos que a arte sequencial tem uso da GDV especificado, se configurando como gênero multimodal. Acreditamos que a gramática visual só é potencializada se pensada criticamente no ato da vida, em relação aos seus sujeitos, suas consciências sociais e ideologia(s), na materialidade do signo.

Palavras-chave

Arte Sequencial e História em Quadrinhos; Gramática do Design Visual (GDV); Multimodalidade; Análise Narrativa; Estudos da Linguagem; Design.

Abstract

Figueira, Eduardo; Farbiarz, Jackeline Lima (Advisor), Farbiarz, Alexandre (Co-Advisor). **Narrative in sequential art as discourse and its operation in the social and learning contexts.** Rio de Janeiro, 2020. 264 p. Master's Thesis – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This research proposes to look at Design from a global perspective of human knowledge, we understand Design as language and processes of interaction that (re)produces meanings and ideologies. We understand that multimodality affects our lives, so is potential to understand the use of the verbal-visual multimodality by Design students during the Covid-19 pandemic. We reaffirm the importance to study the verbal-visual multimodality to tell stories through of the particular ways to look. From the question: does sequential art have multimodal and dialogic properties in the empowerment of the voices and the looks of Design students, their ways to see, to be, and to register the world? This research aims to investigate sequential art and its multimodal and dialogic properties in the empowerment of polyphony and the looks of Design students, their ways to see, to be, and to register the world, during the period of the Covid-19 pandemic. So, we conducted a bibliographic review based mainly on Kress and van Leeuwen's Grammar of Visual Design (GVD) (2006 [1996]), on the studies of language based on Bakhtin (1997 [1979]; 2006 [1929-1930]), and on studies of sequential art based on Eisner (1989; 2005), Mccloud (1995; 2008), Eco (2015) and Cagnin (2014). We also used a questionnaire with closed and open questions, asked participants to produce a sequential art and we developed a theoretical-methodological approach to analyze the corpus raised. As final considerations, we propose reflections on the theories studied and infer that sequential art uses the specified GVD, configuring itself as a multimodal genre. We believe that visual grammar is only leveraged if thought critically in the act of life, in relation to its subjects, their social consciences and ideology(ies), in the materiality of the sign.

Keywords

Sequential Art and Comics; Grammar of Visual Design (GVD); Multimodality; Narrative analysis; Studies of Language; Design.

Sumário

Introdução	21
2 O conceito de arte sequencial nesta pesquisa.....	31
2.1 Arte sequencial.....	31
2.2 A arte sequencial é narrativa	34
2.3 A GDV e a Arte sequencial.....	35
Considerações parciais	89
3 Arte sequencial e suas propriedades dialógicas	92
3.1 Arte sequencial, gênero discursivo: gramática do design visual, enunciado e texto.....	92
3.2 Texto visual e enunciado: dialogismo, ideologia e paisagem semiótica	106
Considerações parciais	122
4 Metodologia e abordagem conceitual	125
4.1 Ações da Pesquisa	126
4.1.1 Ação 1: Universo e recorte da pesquisa	126
4.1.2. Ação 2: Questionário de perguntas fechadas e abertas - seleção de participantes e amostras.....	131
4.1.3 Ação 3: Produção e Análise	134
4.1.4 Ação 4: Respostas e tratamento de dados.....	135
4.2 Abordagem Conceitual Metodológica	140
4.2.1 Texto, contexto: enunciado	140
4.2.2 Metodologia analítica	144
Considerações parciais	156
5 As artes sequenciais e suas análises	161
5.1 Produções dos participantes	161
5.1.1 Página Total.....	161
5.1.2 Superquadrinho.....	164
5.1.3 Metaquadrinho.....	165
5.2 Análise das narrativas	170
5.2.1 Análise I: Página Total 1	170

5.2.2 Análise 2: Metaquadrinho 1	184
5.2.3 Análise 3: Superquadrinho 1	212
Considerações parciais	246
Considerações Finais	250
Bibliografia.....	260

Índice de Figuras

Figura 1: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 1.....	23
Figura 2: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 2.....	25
Figura 3: Leitura síntese da perspectiva do design para esta pesquisa.....	28
Figura 4: Leitura síntese da questão, pressuposto e justificativa da pesquisa.	29
Figura 5: Leitura síntese do problema, objetivos geral e específico da pesquisa..	30
Figura 6: Estrutura narrativa, segundo Will Eisner.	34
Figura 7: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 3. Exemplos de processos (re)acionais.	41
Figura 8: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 4. Exemplos de processos verbais e mentais.	43
Figura 9: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 5. Exemplos de relação palavra imagem.	45
Figura 10: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 6. Exemplos de circunstâncias.	48
Figura 11: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 7.....	50
Figura 12: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 8. Exemplo de processo analítico.	52
Figura 13: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 9. Exemplo de processo simbólico subjacente.	57
Figura 14: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 10.....	61
Figura 15: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 11. Exemplos de enquadramentos e distâncias sociais.	64
Figura 16: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 12. Exemplos de ângulos horizontais.	67
Figura 17: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 13. Exemplos de angulações verticais.	69
Figura 18: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 14. Exemplos de valores de informação.	77
Figura 19: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 15. Exemplo de saliência.	79
Figura 20: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 16. Exemplo de enquadramento ou <i>framing</i>	81
Figura 21: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 17. Exemplo de Página total.	84

Figura 22: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 18.	
Exemplo de Superquadrinho.....	85
Figura 23: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 19.	
Exemplo de Metaquadrinho.....	86
Figura 24: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 20.	
Exemplo de transições quadro a quadro.	88
Figura 25: Leitura síntese do Capítulo 2.	91
Figura 26: Arte sequencial desta dissertação: "O crime do texto". Parte 21.	98
Figura 27: Ilustração painel de estereótipos de Will Eisner.	108
Figura 28: Simplificação do rosto humano em cartum de Scott Mccloud.	110
Figura 29: Detalhe painel de estereótipos de Will Eisner.	110
Figura 30: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 22.....	121
Figura 31: Leitura síntese do Capítulo 3.	124
Figura 32: Descrição RUF.....	127
Figura 33: Tabela do Ranking das Instituições de Ensino nos cursos de Design e Artes Visuais, da cidade do Rio de Janeiro.	128
Figura 34: Tabela do Ranking das Instituições de Ensino nos cursos de Design e Artes Visuais, do estado do Rio de Janeiro.	128
Figura 35: Pergunta múltipla escolha do questionário, recorte qualitativo.	132
Figura 36: Pergunta com caixa de seleção, com a possibilidade de mais de uma escolha, recorte qualitativo.	132
Figura 37: Pergunta com barra suspensa, com mais de uma escolha, recorte qualitativo.	132
Figura 38: Pergunta com escolha linear de 1 a 6 indicando preferência do modo, recorte qualitativo.	133
Figura 39: Pergunta com escolha linear de 1 a 6 indicando frequência da ação, recorte qualitativo.	133
Figura 40: Pergunta aberta, respostas sobre possíveis referencias da produção.	134
Figura 41: Texto introdutório a solicitação.	134
Figura 42: Pergunta múltipla escolha.	135
Figura 43: Solicitação da produção dos participantes.	135
Figura 44: Fluxograma da Abordagem teórico metodológica para análise de artes sequenciais.	155
Figura 45: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 23.....	158
Figura 46: Leitura síntese das ações e reflexões metodológicas do Capítulo 4.1.	159

Figura 47: Leitura síntese da Abordagem teórico metodológica do Capítulo 4.2.	160
Figura 48: Página Total 1.	161
Figura 49: Página Total 2.	162
Figura 50: Página Total 3.	163
Figura 51: Página Total 4.	164
Figura 52: Superquadrinho 1.	164
Figura 53: Metaquadrinho.	165
Figura 54: Metaquadrinho.	166
Figura 55: Metaquadrinho.	167
Figura 56: Metaquadrinho.	168
Figura 57: História em quadrinhos Página Total.	170
Figura 58: Quadro 1.	171
Figura 59: Quadro 1. Detalhe balão.	171
Figura 60: Quadro 1. Detalhe personagem. Processo conceitual analítico.	172
Figura 61: Quadro 2.	173
Figura 62: Quadro 2. Processo narrativo reacional transacional. A linha com seta em vermelha representa o vetor.	174
Figura 63: Quadro 2. Detalhe do primeiro balão, no sentido da leitura do Quadro 2.	174
Figura 64: Quadro 2. Detalhe do primeiro balão, no sentido da leitura do Quadro 2.	175
Figura 65: Quadro 2. Detalhe do dispositivo celular.	175
Figura 66: Detalhe Quadro 2.	176
Figura 67: Quadro 3.	177
Figura 68: Quadro 3. Detalhe cenário. As linhas em vermelho delimitam a cama. As linhas em verde delimitam a janela.	178
Figura 69: Quadro 4.	179
Figura 70: Quadro 4. Processo narrativo acional transacional unidirecional. A linha com seta em vermelho representa o vetor.	180
Figura 71: Quadro 4. Detalhe expressões faciais.	181
Figura 72: Quadro 4. Detalhe de ruído.	183
Figura 73: História em Quadrinhos Metaquadrinho.	184
Figura 74: Metaquadrinho: a linha preta delimita o (Meta)Quadro 1 e a azul o (Meta)Quadro 2. A vermelha destaca o que pode ser o título- elemento de maior saliência.	185

Figura 75: Detalhe Metaquadrinho. (Meta)Quadro 1.....	187
Figura 76: Detalhe (Meta)Quadro 1. Traçado do texto como requadro. As linhas vermelhas demarcam o traçado do texto que é também requadro....	187
Figura 77: Detalhe (Meta)Quadro 1. Quadro 1.	188
Figura 78: Detalhe Quadro 1. As linhas em azul delimitam as propriedades de gravação do vídeo e as em vermelho as interações do vídeo, em aparelho celular.....	189
Figura 79: Detalhe Quadro 1. Apresenta as expressões faciais da personagem..	191
Figura 80: Detalhe Quadro 1. As linhas em vermelho delimitam o rabicho do balão, com estilo próprio.	192
Figura 81: Detalhe (Meta)Quadro 1. Quadro 2. Reação transacional. As linhas com setas em vermelho representam o vetor. Processo narrativo reacional transacional.	192
Figura 82: Quadro 2. Detalhe da escrita da camiseta.	194
Figura 83: Quadro 2. Detalhe do balão que contém texto verbal. As linhas vermelhas demarcam o vetor.	194
Figura 84: Quadro 2. As linhas com seta em vermelho representam o possível fluxo de leitura e sequencialidade da peça.	195
Figura 85: (Meta)Quadro 1. Detalhe do texto verbal mais saliente.	196
Figura 86: Detalhe requadro.	196
Figura 87: As linhas em azul demarcam o (Meta)Quadro 1; em vermelho a possível leitura dos três quadros, simulando seus requadros, como rígidos.	197
Figura 88: (Meta)Quadro 2.....	198
Figura 89: Detalhe (Meta)Quadro 2. As linhas em vermelho ressaltam as linhas que formam a relação entre os participantes.....	200
Figura 90: (Meta)Quadro 2. Fluxo de leitura estabelecido para análise do (Meta)Quadro 2, do primeiro (1) ao último (7).	201
Figura 91: (Meta)quadro 2. "Detalhe garrafa 2": plano médio, distanciamento pessoal distante.	203
Figura 92: (Meta)Quadro 2. Detalhe da garrafa 1. As linhas com seta em vermelho representam o vetor, configurando ação unidirecional não transicional. E também, a direção do deslocamento.	204
Figura 93: (Meta)Quadro 2. Detalhe da "garrafa 2". Ação bidimensional transacional. As linhas com setas em vermelho representam os vetores do processo narrativo bidirecional transacional.	204

Figura 94: (Meta)Quadro 2. Detalhe da "garrafa 3".	205
Figura 95: (Meta)Quadro 2. Detalhe da "garrafa 3". Processo narrativo de ação unidirecional transacional. A linha com seta vermelha representa o vetor, a seta vermelha a meta: ação transacional unidirecional.	206
Figura 96: (Meta)Quadro 2. Detalhe da "garrafa 5". Processo narrativo de ação unidirecional não transacional. As linhas com setas vermelhas representam o vetor da circunstância de modo e também a direção do deslocamento. Ação não transacional unidirecional.	208
Figura 97: (Meta)Quadro 2. Detalhe personagem "sem garrafa" (6). Processos narrativo de ação unidirecional transacional. A linha com seta em vermelho representa o vetor.	208
Figura 98: (Meta)Quadro 2. Detalhe da personagem "sem garrafa" (7). Processo narrativo de ação unidirecional transacional. A linha vermelha com seta para baixo representa o vetor: ação não transacional unidirecional. A linha com seta abaixo a direção do deslocamento.	209
Figura 99: Ruído.	212
Figura 100: História em quadrinhos em Superquadrinho.	212
Figura 101: Narrativa 1.	214
Figura 102: (Meta)Quadro 1 da Narrativa 1. A linha com seta em vermelho representa o vetor do processo narrativo unidirecional não transacional.	215
Figura 103: (Meta)Quadro 2. Narrativa 1.	216
Figura 104: Detalhe (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1. Elementos mais destacados em primeiro plano.	217
Figura 105: Detalhe (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1. As linhas em vermelho representam a perspectiva subjetiva e pistas visuais para o possível sentido de leitura.	218
Figura 106: Detalhe (Meta)Quadro 2 da narrativa 1. A linha em vermelho demarca o vetor do processo narrativo verbal.	219
Figura 107: Detalhe do (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1. Processo conceitual analítico.	220
Figura 108: Detalhe (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1. A linha com seta em vermelho representa o vetor do processo narrativo de reação transacional.	220
Figura 109: Detalhe (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1. Expressões faciais da personagem.	221

Figura 110: Detalhe (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1. Processos conceitual analítico.....	222
Figura 111: Detalhe (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1.	222
Figura 112: Detalhe do (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1.	223
Figura 113: Detalhe do (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1.	223
Figura 114: Narrativa 2.....	226
Figura 115: As setas em vermelho representam o sentido e fluxo da leitura do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 1, ao (Meta)Quadro 2 da Narrativa 2.	227
Figura 116: (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2.....	228
Figura 117: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2.	229
Figura 118: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. As linhas em vermelho demarcam o rabicho do balão, com estilo próprio.....	230
Figura 119: Detalhe (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. As linhas em vermelho formam um triângulo que representa o ponto de fuga e fluxo de leitura.	231
Figura 120: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. Expressão facial.	232
Figura 121: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. Expressão facial.	232
Figura 122: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. As linhas com seta em vermelho representam o vetor do processo narrativo de reação transacional.	233
Figura 123: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2.	234
Figura 124: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. As linhas em vermelho demarcam o vetor formado pelo rabicho do balão.	235
Figura 125: Detalhe (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. A linha vermelha com seta em vermelho representa o vetor, formado pelo olhar do reagente em direção ao fenômeno em um processo narrativo de reação transacional.	235
Figura 126: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. As linhas com seta em vermelho representam o vetor do processo narrativo unidirecional não transacional.	236
Figura 127: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. A linha com seta em vermelho representa o vetor do processo narrativo unidirecional transacional. Circunstância de modo.	237
Figura 128: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. Expressão facial da personagem.	238

Figura 129: Detalhe (Meta)Quadro1 da Narrativa 2.	239
Figura 130: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. A linha em vermelho com seta representa o vetor do processo narrativo unidirecional transacional.	239
Figura 131: Adaptamos a imagem e contornamos de vermelho, o que acreditamos ser ao desenho da boca. Linhas arqueadas para cima que formam um sorriso e então felicidade.	240
Figura 132: (Meta)Quadro 2 da Narrativa 2.	242
Figura 133: Detalhe do (Meta)Quadro 2 da Narrativa 2. As linhas em vermelho demarcam o vetor do balão de fala.	243
Figura 134: Detalhe do Superquadrinho1.	245
Figura 135: Leitura síntese dos agrupamentos e reflexões do Capítulo 5.1.	248
Figura 136: Leitura síntese das análises das narrativas em arte sequencial do Capítulo 5.2.	249
Figura 137: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 24.	250
Figura 138: Qualquer reflexão, estudo, pesquisa ou gramática fora do ato da vida é pura ficção infecunda. Para o meu melhor e eterno amigo, companheiro e protetor.	256
Figura 139: Leitura síntese das considerações finais gramática, texto e gênero.	257
Figura 140: Leitura síntese vozes, olhares, sujeitos e vida.	258
Figura 141: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 25.	259

Índice de Gráficos

Gráfico 1: Resultado das respostas em relação recorte qualitativo.	136
Gráfico 2: Resultado das respostas em relação recorte qualitativo.	137
Gráfico 3: Resultado das respostas em relação a preferência da modalidade verbal, multimodal ou visual.	138
Gráfico 4: Resultado das respostas em relação a frequência de leitura de histórias em quadrinhos.....	138
Gráfico 5: Resultado das respostas em relação a frequência de leitura de histórias em quadrinhos.....	140

Índice de Tabelas

Tabela 1: Tabela relaciona GSF-GDV.	38
Tabela 2: Tabela relaciona os planos GDV e AS por semelhança.	63
Tabela 3: Tabela relaciona os enquadramentos (angulações) GDV e AS por semelhança.....	68
Tabela 4: Relaciona o valor de informação e estrutura da narrativa	75
Tabela 5: Tabela dos agrupamentos pela preferência de escrita e frequência de leitura.	137
Tabela 6: Tabela referente à análise da página.....	144
Tabela 7: Tabela referente ao processo de análise do requadro.	145
Tabela 8: Tabela referente às Metafunções da GDV.....	146
Tabela 9: Tabela referente aos processos da metafunção representacional narrativa.	146
Tabela 10: Tabela referente as circunstâncias da metafunção representacional.	147
Tabela 11: Tabela referente a análise das ações narrativas e cenário.....	148
Tabela 12: Tabela referente a análise do balão.....	148
Tabela 13: Tabela referente aos tipos de relação palavra imagem.	149
Tabela 14: Tabela referente a análise do processo verbal e mental.....	149
Tabela 15: Tabela referente aos processos da metafunção representacional conceitual.....	150
Tabela 16: Tabela referente a metafunção interativa e critérios para análise.....	151
Tabela 17: Tabela referente ao tipo de enquadramento e distancia social.	151
Tabela 18: Tabela referente a metafunção composicional.	153
Tabela 19: Tabela referente a análise das categorias de transição dos quadros. .	153
Tabela 20: Tabela referente ao Percurso de Análise.	154
Tabela 21: Dados baseados nas respostas do participante produtor da Página Total 1, do nosso questionário.	162
Tabela 22: Dados baseados nas respostas do participante produtor da Página total 2, do nosso questionário.	162
Tabela 23: Dados baseados nas respostas do participante produtor da Página total 3, do nosso questionário.	163
Tabela 24: Dados baseados nas respostas do participante produtor da Página total 4, do nosso questionário.	164

Tabela 25: Dados baseados nas respostas do participante produtor do Superquadrinho 1, do nosso questionário.....	165
Tabela 26: Dados baseados nas respostas do participante produtor do Metaquadrinho 1, do nosso questionário.....	165
Tabela 27: Dados baseados nas respostas do participante produtor do Metaquadrinho 2, do nosso questionário.....	166
Tabela 28: Dados baseados nas respostas do participante produtor do Metaquadrinho 3, do nosso questionário.....	167
Tabela 29: Dados baseados nas respostas do participante produtor do Metaquadrinho 4, do nosso questionário.....	168

Introdução

Esta pesquisa propõe olhar para o Design com uma perspectiva global do conhecimento humano, ou seja, entendendo a prática do design como ação que é (con)sequência de atos de interação humana. Ao apropriar o conceito de pensamento complexo de Edgar Morin (2015), esta pesquisa entende o complexo como uma palavra problema e não uma solução. Já que ao se problematizar, a certo ponto se soluciona e se entende a realidade como um processo intricado de realidades e o saber como um processo intricado de saberes.

Como efeito, com base nos propostos de Morin sobre o pensamento do complexo, a pesquisa se posiciona criticamente em relação a um design que acontece por meio do que o autor classifica como uma racionalidade falsa. Assim, uma racionalidade que assume que há meios únicos e puramente racionais de fazer design, demonstrando uma visão fracionária que desconsidera o real e sua(s) complexidade(s). Em contraposição a tal pensamento fracionário, Morin enaltece a racionalidade verdadeira, ou seja, aquela que dialoga com o irracionalizável, que entende as diversas facetas do pensar e do construir, inclusive, e especialmente, no que diz respeito ao outro.

Assim, também, nos apropriando das palavras de Bonfim (1997, p. 36): “[...] não há sentido em objeto sem sujeito, pois o objeto, entendido como ‘coisa’, ‘fato’, ‘representação’, ‘conceito’, ‘pensamento’ etc., só existe dentro dos limites de nossas experiências, de nosso conhecimento e de nossas linguagens”. Ou seja, nesta pesquisa o olhar passa pelo objeto apenas como consequência da relação entre sujeitos; o design se funda na interação e na relação desses.

Neste sentido, propomos nesta pesquisa à perspectiva do grupo de estudos Design na Leitura de Sujeitos e Suportes em Interação, inscrito no LINC | PPG-Design (Laboratório de Interação e Construção dos sentidos no Design, vinculado ao Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio) e cadastrado no Diretório de Grupo de Pesquisas do CNPq, na qual o design é linguagem e é construtor de processos de interação que (re)produzem sentidos e ideologias, ou seja é “[...] linguagem como um sistema de comunicação. Sistema este fundado na atividade de escolha ativa de sujeitos que se encontram inscritos na/refletem a heterogeneidade das sociedades” (FARBIARZ; NOVAES, 2014, p. 129). Como

efeito, nós do grupo LINC temos a “[...] compreensão dos sujeitos constituídos tanto nos atos/processos de interação [...] quanto nas suas formas de produção, circulação e recepção” (*Ibid.*, p. 129).

O design é, então, um processo de interação, ou pelos menos algo que resulta dele, logo, acreditamos que é aquilo que Bakhtin (1997[1979]) caracteriza como gêneros discursivos. Assim, tem seus acessos/sistemas e serviços mediados pela linguagem verbal e extra verbal, um dispositivo social adotado para recepção e transmissão de discursos de correntes dos atos e processos de interação (FARBIARZ; NOVAES, 2014). É por meio destes discursos que se formam relações dialógicas, as quais são campo de tensão, arena de valores ideológicos, onde se formam as identidades e os sujeitos.

É então que,

Concordamos com a ideia, defendida por Bakhtin (1993), que o acesso a realidade, tanto do locutor/designer quanto do interlocutor/usuário - interlocutores nos atos/processos de interação -, é indiscutivelmente mediado pela linguagem, vista como um ato humano. Logo, consideramos que a significação do ato/processo resulta da multiplicidade de visões que juntas ampliam a face visível e compõem/configuram o ato da fala/objeto de design. (*Ibid.*, p. 123)

É por meio da perspectiva do design como linguagem, como gênero discursivo e como arena dialógica de batalhas ideológicas que esta pesquisa olha para seu **objeto de estudo**: a arte sequencial. E assim, tem delimitado seu **tema de pesquisa** a arte sequencial como discursivo(s) de sujeitos que promove(m) a polifonia, por visões particulares do mundo.



Figura 1: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 1.

Fonte: Arquivos pessoais.

Com isso em mente, nos propomos a explorar o gênero arte sequencial ao elaborarmos como **questão** da pesquisa a seguinte pergunta: a arte sequencial possui propriedades multimodais e dialógicas que potencializam as vozes e os olhares de estudantes de Design, das formas de ver, estar e registrar o mundo? A

medida em que entendemos a arte sequencial como gênero discursivo e arena ideológica, também, partimos do **pressuposto** que sujeitos diferentes produzem registros distintos, graças às suas visões particulares do mundo, o que gera polifonia, em um sentido bakhtiniano. E que tal condição é potencializada pela arte sequencial, graças à sua composição e estilos próprios que propõem variados conteúdos temáticos, possibilitando e contemplando a multimodalidade verbo-visual e o dialógico ideológico.

Como **justificativa** da pesquisa, compreendemos que analisar como ocorre a produção da linguagem multimodal em arte sequencial em um momento específico, como a pandemia gerada pela COVID-19, em relação ao sujeito da produção, como os estudantes de Design do Rio de Janeiro, é de suma importância. Pois é potencializador, sócio educacionalmente, entender como se dá o uso da multimodalidade verbo-visual em uma *mass media* como a arte sequencial; e ao ser produzida e fundamentada pela ação teórico-prática de estudantes de Design, em um período singular da história da humanidade, potencializa ainda mais nosso estudo. Soma-se a nossa justificativa o **problema** esclarecido pelo *New London Group* (CAZDEN; COPE; FAIRCLOUGH; GEE *et al*, 1996) ao argumentar sobre o aumento da multiplicidade e integração de modos de significado na produção de sentidos que, como efeito, geram construções textuais multimodais, afetando diretamente a vida dos sujeitos com os quais eles interagem. Reafirmamos e ressaltamos a importância do estudo da multimodalidade verbo-visual, especificamente em uma *mass media* como a arte sequencial que tem como característica ser quase sempre gênero multimodal do verbo-visual e que essencialmente conta histórias pelas visões particulares de seus sujeitos.

Destarte, temos como o **objetivo geral** desta pesquisa: investigar a arte sequencial e suas propriedades multimodais e dialógicas que potencializam as vozes e os olhares de estudantes de Design. Das formas de ver, estar e registrar o mundo. Para tanto, destacamos os **objetivos específicos** propostos, os quais são:

- discutir o conceito de arte sequencial para esta pesquisa;
- discutir as propriedades dialógicas da arte sequencial;
- apresentar ações e reflexões metodológicas para coleta e análise das narrativas em arte sequencial produzidas pelos participantes;
- analisar as narrativas dos participantes.



Fonte: Arquivo pessoal.

Como **universo** de pesquisa, elegemos escolas de Design do estado do Rio de Janeiro, mais especificamente: Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Universidade Federal Fluminense (UFF), Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e

Universidade Estácio de Sá da cidade do Rio de Janeiro (UNESA). Os **participantes** como recorte delimitado foram seus estudantes de pós e/ou de graduação em Design.

Ressaltamos ainda que o **corpus** para análise, as amostragens que servem para a pesquisa, não são selecionadas, *a priori*, ou produzidas pelo pesquisador. O *corpus* da pesquisa foi construído pelos participantes selecionados, quali e intencionalmente, para possível polifonia e processos dialógicos por meio da arte sequencial, caros e pretendidos à pesquisa. Não obstante, consideramos que as produções desses participantes são seus enunciados, seus discursos, são as vozes dos sujeitos, com base em Bakhtin (1997[1979]).

A pesquisa sustenta suas ações metodológicas em dois métodos diferentes, com técnicas de coleta diferentes, que são condizentes com os objetivos específicos. O primeiro método de pesquisa é a revisão bibliográfica, com maior foco em apresentar e articular conceitos, autores e bases teóricas, formando os Capítulos 2 e 3. O segundo apresenta as técnicas de coleta de dados que se diversificam em: questionário de perguntas fechadas e abertas, a solicitação de uma produção em arte sequencial, e por fim, o desenvolvimento de uma abordagem teórico metodológica própria da pesquisa. Aqui há maior complexidade metodológica, conforme explicado no Capítulo 4. Essas ações de levantamento e coleta de dados formam o *corpus* a ser analisado no Capítulo 5 e concluídas no capítulo seguinte.

No **Capítulo 2 (O conceito de arte sequencial nesta pesquisa)**, buscamos discutir o conceito de arte sequencial para esta pesquisa, ao mesmo tempo em que elencamos seus principais elementos e funcionamentos. Para tanto, a partir de pesquisa de revisão bibliográfica, temos como base os textos de Eisner (1989; 2005), Eco (2015), Mccloud (1995; 2008), Cagnin (2014) e Ramos (2009); e ainda estudos da GDV (Gramática do Design Visual) com base em Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Este capítulo atende ao objetivo específico: **discutir o conceito de arte sequencial nesta pesquisa.**

No **Capítulo 3 (Arte sequencial e suas propriedades dialógicas)**, são discutidas as propriedades dialógicas e ideológicas da arte sequencial, a partir da noção de texto, gramática e gênero. Para tanto, realizamos uma revisão bibliográfica, com base principal nos textos de Bakhtin (1997[1979]; 2006[1929-1930]), Eisner (1989; 2005), Eco (2015), Ramos (2017), Mccloud (1995) e Kress e

van Leeuwen (2006[1996]). Este capítulo da pesquisa atende ao objetivo específico: **discutir as propriedades dialógicas da arte sequencial**.

No **Capítulo 4** é apresentada a metodologia da pesquisa e a abordagem conceitual metodológica. Em primeiro momento temos por base principal Lakatos e Marconi (2003) e Garcia (2016). Para desenvolver a solicitação da produção narrativa apropriação de Bakhtin (1997[1979]; 2006[1929-1930]), buscamos um processo de contar histórias, de produzir enunciados potencializados pela polifonia, nas várias vozes e visões daqueles que participaram do processo. Para desenvolvimento da abordagem teórico metodológica temos base nas teorias de Bakhtin (*Ibid.*), GDV (Gramática do Design Visual) de Kress e van Leeuwen (2006[1996]) e em teorias específicas do gênero arte sequencial e história em quadrinhos, destacando teóricos como Eisner (1989; 2005) Mccloud (2008) e Cangin (2014).

Em seguida, temos o **Capítulo 5**, que atende ao objetivo: analisar as narrativas dos participantes.

No último capítulo desta dissertação, traremos as **Considerações Finais** e algumas reflexões sobre a pesquisa.

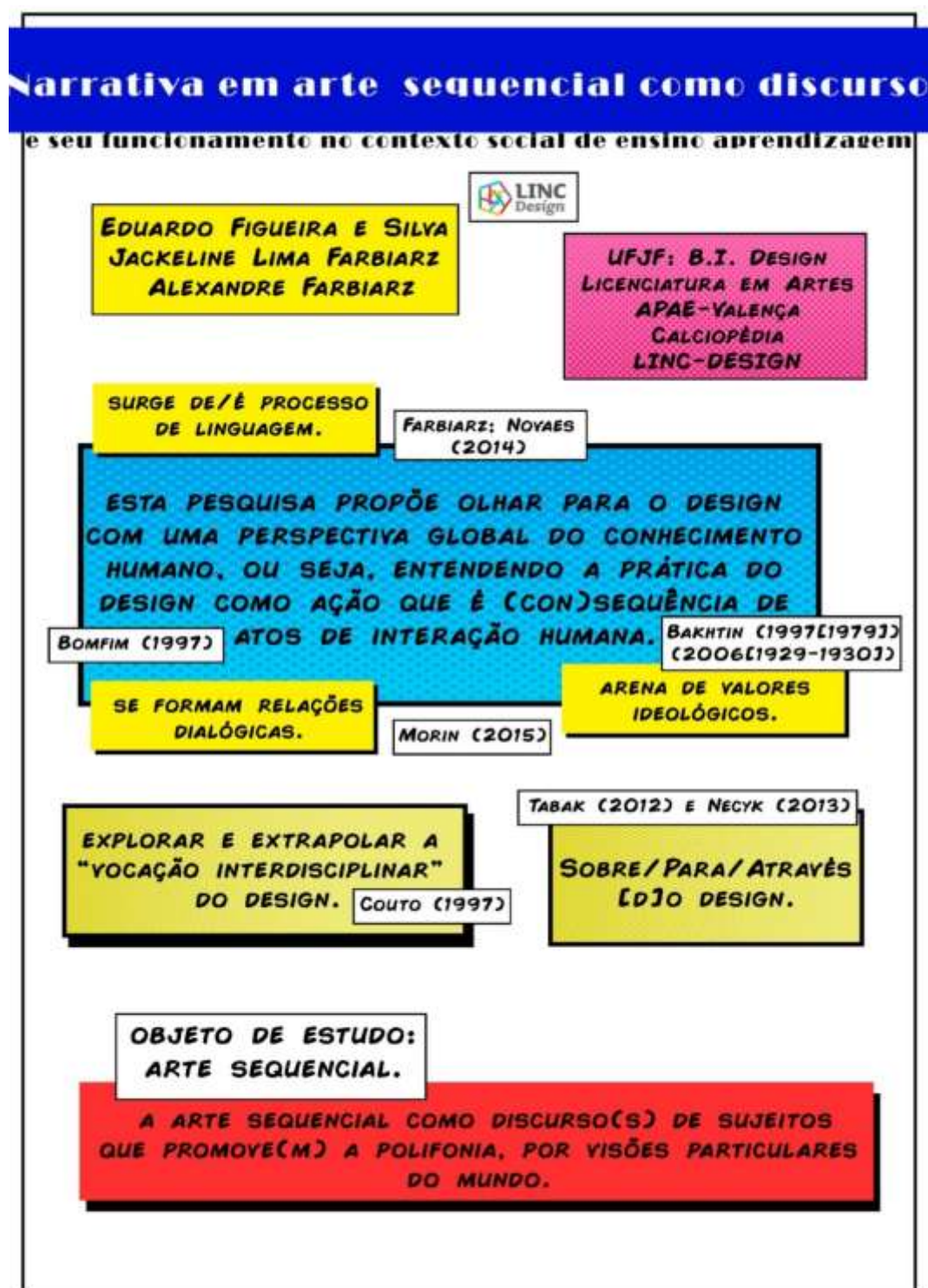


Figura 3: Leitura síntese da perspectiva do design para esta pesquisa.

Fonte: Arquivo pessoal.

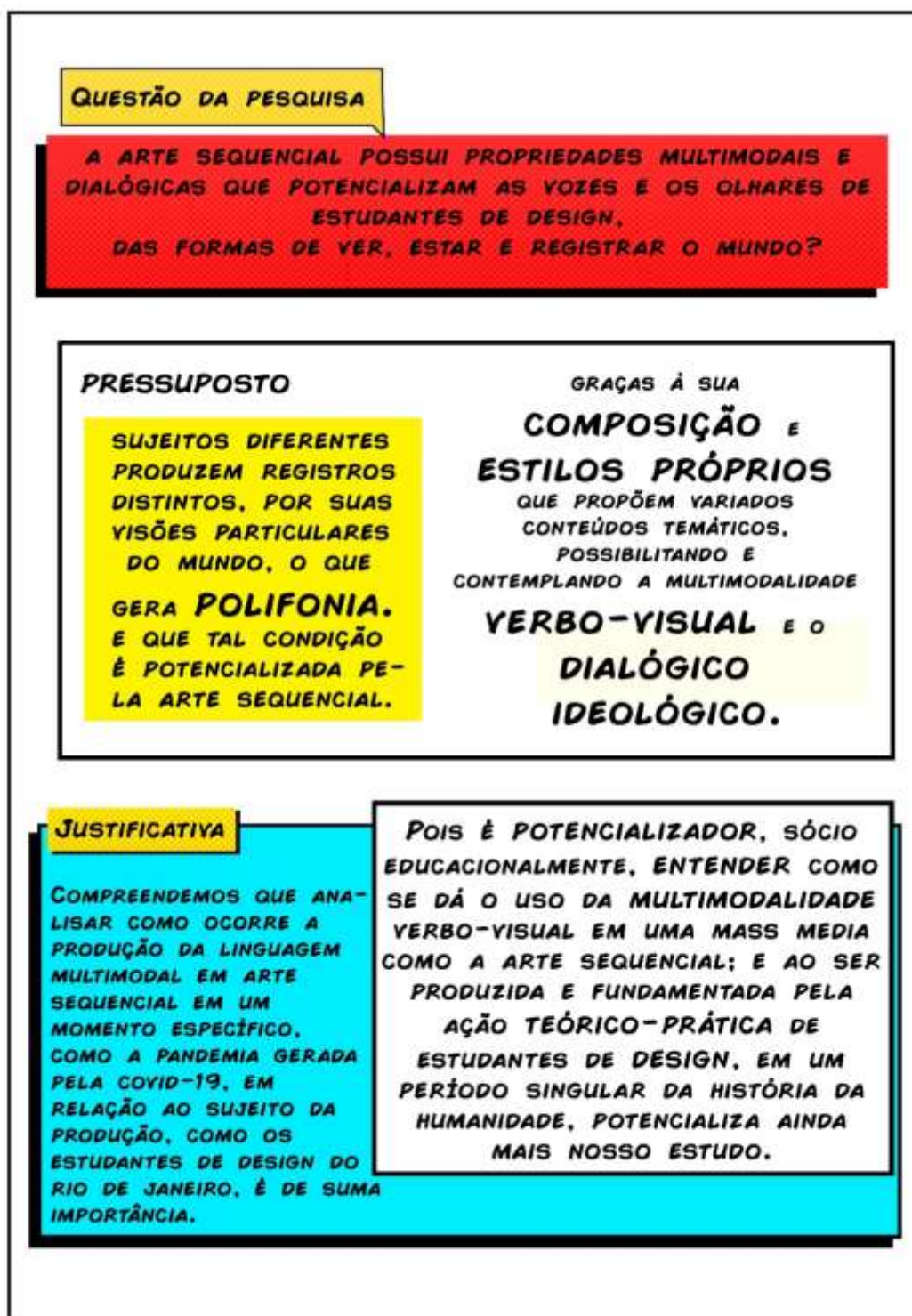


Figura 4: Leitura síntese da questão, pressuposto e justificativa da pesquisa.

Fonte: Arquivo pessoal.

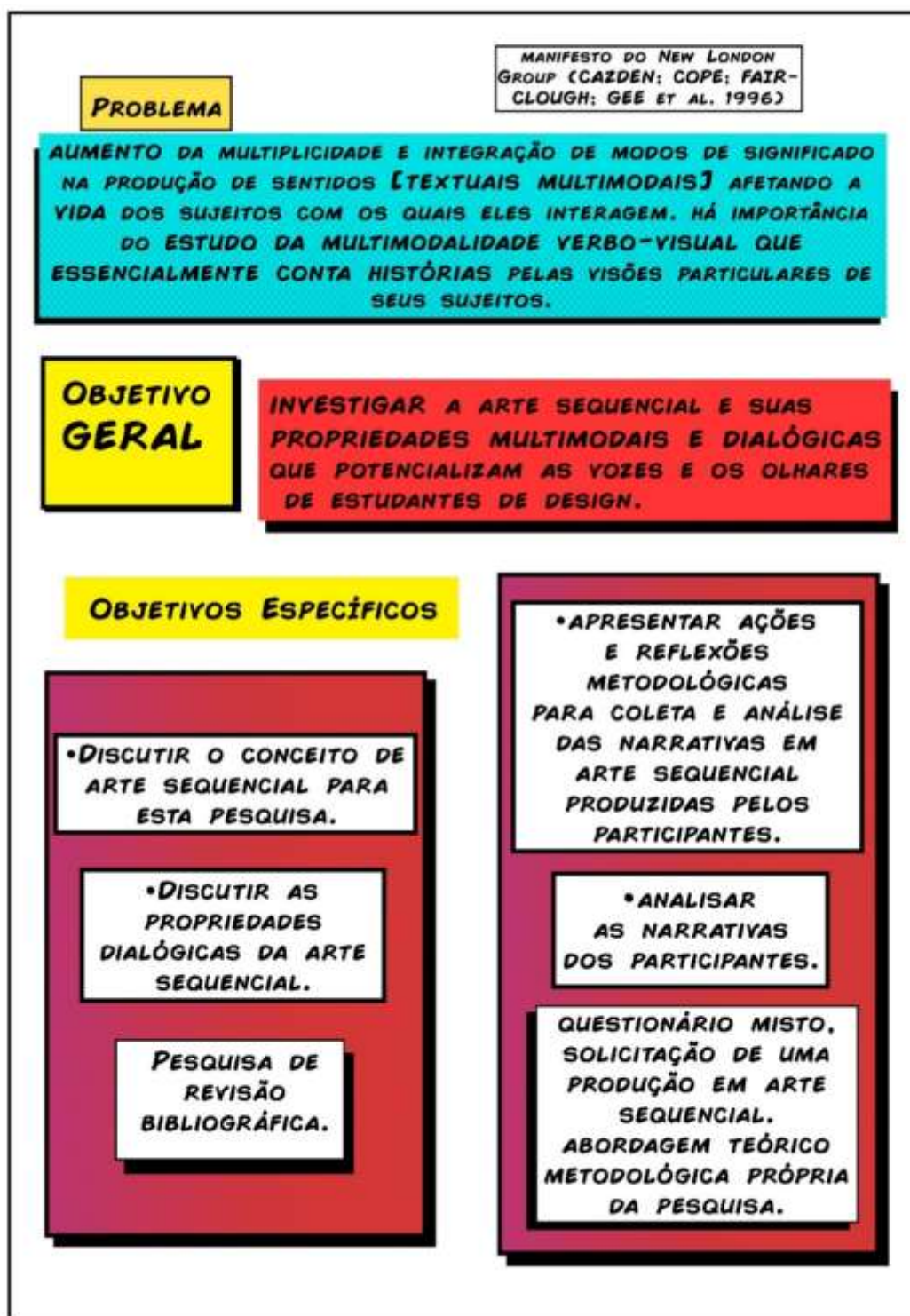


Figura 5: Leitura síntese do problema, objetivos geral e específico da pesquisa.

Fonte: Arquivo pessoal.

2 O conceito de arte sequencial nesta pesquisa

Neste capítulo buscamos discutir o conceito de arte sequencial para esta pesquisa, ao mesmo tempo em que elencamos seus principais elementos e funcionamentos. Para tanto, a partir de revisão bibliográfica, temos como base os textos de Eisner (1989; 2005), Eco (2015), Mccloud (1995; 2008), Cagnin (2014) e Ramos (2009); e ainda estudos da GDV (Gramática do Design Visual) com base em Kress e van Leeuwen (2006[1996]).

Cabe ressaltar que, neste capítulo, o uso de pesquisa de revisão bibliográfica sobre o tema não tem papel de uma revisão de Literatura, mas de construção e apresentação do que é uma arte sequencial para uso e análise no campo. Pretendemos desenvolver uma conceituação particular desta linguagem para a pesquisa, para não excluirmos ou nos sobrepormos a outros autores que já se ocuparam do tema, complexo e de vasta quantidade de estudos. Assim, realizaremos uma apropriação de arcabouços teóricos em pró do contexto de aplicação. Em outras palavras, esta pesquisa pensa no objeto, arte sequencial, em relação ao seu contexto de interação e produção, evidenciando a perspectiva de design como linguagem, como meio de ações de sujeitos.

2.1 Arte sequencial

A partir de Eisner (2005), podemos caracterizar a arte sequencial como uma série de imagens dispostas em sequência para contar uma história e, assim, produzir uma narrativa pela visualidade. Segundo o autor (1989), sua comunicação acontece por um ato de percepção estética e esforço intelectual e para que sua mensagem seja produzida e recebida, deve-se considerar suas possibilidades, capacidades e funcionamentos estéticos.

Assim, a arte sequencial é a **disposição de elementos visuais em sequencialidade para a construção da narrativa**, sendo dependente da relação desses elementos e de uma cumplicidade entre o repertório do criador e do público. É necessário que o autor/criador/escritor sempre considere o outro, seu leitor, porque “[...] para que a mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter compreensão da experiência de vida do leitor” (*Ibid.*, p. 13) já que “[...] o sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem” (*Ibid.*, p. 14).

Scott Mccloud (1995, p. 9) entende esta linguagem sendo constituída por “[...] imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. A imagem é elemento essencial, mas quando sozinha, ainda é apenas uma imagem (EISNER *apud* MCCLOUD, 1995). Portanto, só funciona como arte sequencial se em relação com seus outros elementos, pelos quais o leitor a constrói em sequencialidade. Daí, faz-se necessária outra característica, também, em essência: a sequencialidade.

Eco (2015, p. 147) [grifo do autor] argumenta sobre esta relação imagem e sequencialidade, ao analisar estruturalmente uma história em quadrinhos (arte sequencial):

[...] a estória em quadrinhos “monta” de modo original, quando mais não seja porque a montagem da estória em quadrinhos não tende a resolver uma série de enquadramentos imóveis, num fluxo contínuo, como no filme, mas realiza uma espécie de continuidade ideal através de uma factual descontinuidade a estória em quadrinhos quebra o *continuum* em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses elementos na imaginação e os vê como *continuum*- esse é um dado mais que evidente, e nós próprios, ao analisarmos a nossa página fomos levados a resolver uma série de momentos estáticos numa cadeia dinâmica.

Os *frames*, ou quadros, na arte sequencial, não se movimentam sozinhos, como acontece, por exemplo, em obras audiovisuais como o cinema. Noção parecida à de Mccloud (1995), que compara a linguagem em quadrinhos a uma animação. Para ele, a animação é sequencial em tempo e a arte sequencial em espaço, assim, “[...] cada quadro de um filme é projetado no mesmo espaço - a tela - enquanto, nos quadrinhos, eles ocupam espaços diferentes. O espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para o filme” (*Ibid.*, p. 7). Em síntese, além da sequencialidade por imagens, há a singularidade de os elementos que formam a arte sequencial tomarem dinamismo pela leitura daquele que a prática. É o *continuum* produzido pelo leitor, sobre o intercalado de e não informação gráfica estática, que primazia a imagem.

Como nos apresenta Vasconcellos (2008, p. 235) sobre o processo de leitura, fabular ou icônico:

O processo de leitura, portanto, está contido no cérebro humano, capaz de codificar as quantidades de tempo e de espaço existentes entre duas palavras ou duas imagens de acordo com

indicações visuais que atuam como guias de leitura. O espaço entre duas palavras ou espaço em branco entre dois quadrinhos são dois bons exemplos [...] é nele que o leitor inserirá a informação de fluidez espaço-temporal entre os dois momentos distintos representados pelas imagens estáticas e as palavras.

A narrativa acontece pelo movimento e, então, há a ação, que se dá pela leitura das imagens estáticas. O leitor pode ir e vir, parar e continuar quando quiser.

A arte sequencial é o conjunto de “[...] instrumentos gráficos próprios do ‘gênero’” (ECO, 2015, p. 144) que se apresentam estaticamente. E, como efeito, com base na leitura de Vasconcelos (2008), é possível dizer que é a mente humana que, ao interpretá-los, os emprega à condição de sequencialidade, de espaço-tempo. Noção parecida à de Eco (2015), que argumenta que são os elementos formais que fornecem as condições das ações, ao emergirem como explícitos na mente do leitor. A arte sequencial é, então, co-construção de seu produtor e leitor. Pela sua “sequencialidade estática”, uma narrativa formada principalmente por imagens, daí a comum concepção: “[...] um sistema de história narrada com imagens em sequência” (CAGNIN, 2014, p.31).

Segundo Eisner (1989), há inúmeras formas de produzir uma arte sequencial. Apropriando-nos dos estudos de Cagnin (2014) sobre história em quadrinhos, é possível complementar que uma arte sequencial pode acontecer pelo uso de muitos elementos, ou ainda, apenas por uma imagem que produza por si só essa sequencialidade narrativa junto ao seu leitor. Contudo, nesta pesquisa, trabalharemos com dois tipos de arte sequencial, denominadas: uma, história em quadrinhos; e outra, apenas arte sequencial. Nossa opção parte de um sentido muito semelhante ao de Will Eisner (2005), para quem a arte sequencial caracteriza uma construção mais ampla de imagens sequenciais, enquanto história em quadrinhos é uma caracterização mais definida com uso de balões, requadros e quadros (ou painéis).

Consideramos, então, a partir de Eco (2015), Eisner (1989, 2005), Ramos (2017) e Cagnin (2014), uma arte sequencial como toda construção textual formada por uma imagem (texto visual) que conta uma narrativa pela sua sequencialidade produzida pela leitura e esforço mental do leitor. Sendo que a arte sequencial que apresenta os elementos: quadro ou painel, requadro, sarjeta e balão, é denominada nesta pesquisa de história em quadrinhos.

2.2 A arte sequencial é narrativa

Uma arte sequencial, então, narra uma história e narrar uma história é se construir, construir o outro e construir uma realidade. O ato de narrar é indissociável ao ser humano e ao seu social, sendo inerente à sua existência. Como apresenta Moita Lopes (2001), a natureza ontológica das narrativas é a vida social, essa em si mesma é historiada. Contar uma história é um modo de criar uma realidade social, além de manipular a realidade e os interlocutores: “[...] o relato das histórias que vivenciamos é uma forma de trazer à tona como fomos construídos ou como estamos continuamente nos (re)construindo no próprio ato de relatar as histórias para novos/mesmos interlocutores em outros momentos e espaço” (*Ibid.*, p. 65).

Para Eisner (2005), a narrativa é a sequência de eventos deliberadamente arranjados, e esses são eventos controlados pelo narrador. Toda narrativa tem uma estrutura formada por início e fim, e uma linha de eventos que os mantém juntos, com a possibilidade de essa estrutura se alterar em estilo e até no meio de se contar. Porque “os princípios básicos da narração são os mesmos, seja ela contada oral ou visual” (*Ibid.*, p. 14).



Figura 6: Estrutura narrativa, segundo Will Eisner.

Fonte: EISNER, 2005, p. 13.

Gancho (2002) acorda sobre uma estrutura da narrativa pois, para ela, “[...] toda narrativa se estrutura sobre cinco elementos, sem os quais ela não existe. Sem os fatos não há história, e quem vive os fatos são os personagens, num determinado tempo e lugar” (*Ibid.*, p. 9). Assim, a autora caracteriza como enredo uma sequência de fatos, proporcionada pelo conflito que forma a narrativa: exposição (introdução), complicação (desenvolvimento), clímax (momento culminante da história) e desfecho (conclusão). E esse enredo existe em relação à personagem, “[...] um ser fictício que é responsável pelo desempenho do enredo” (*Ibid.*, p. 14). Ainda segundo Gancho, o personagem pode ser protagonista (personagem principal), antagonista (opositor ao protagonista) ou secundário (de participação menor no enredo).

Segundo Eisner (1989, p. 25), a narrativa é condicionada pelo espaço e tempo, pois o tempo “nas histórias em quadrinhos trata-se de um elemento estrutural essencial”. Para Gancho (2002), existem vários níveis temporais: a época da história (pano de fundo para o enredo); a duração da história; tempo cronológico (tempo da ordem natural dos fatos); tempo psicológico (transcorre em uma ordem determinada pela imaginação do narrador ou da personagem). Já o espaço, para Eisner (1989), é o percebível visualmente, é onde se passa a narrativa, “[...] tem como funções principais situar as ações dos personagens e estabelecer com eles uma interação, quer influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções, quer sofrendo eventuais transformações provocadas pelos personagens” (GANCHO, 2002, p. 23). Segundo a autora, a aproximação do tempo e do espaço, em uma narrativa, acrescidos de um clima, formam o ambiente, carregado de características socioeconômicas, morais, psicológicas, em que vivem os personagens.

Reis e Lopes (1988) concordam que a dinâmica entre conflito e tempo é uma das características principais da narrativa, além de ressaltarem a importância do narrador (autor), do narrativo e do contexto no qual a narrativa se insere, tanto para sua produção quanto para sua recepção estética. Desta maneira, a narrativa, em termos gerais, tem a capacidade de inter-relacionar e interconectar indivíduos e experiências pelo ato de se contar histórias.

Assim, aquele que conta afeta, pela sua experiência contada, o outro que tem contato com ela que, a partir de então, toma a experiência do narrador para si, formando uma nova experiência. Concepção semelhante a de Ricouer (1994), na qual é possível inferir que na narrativa há a experiência de mundo daquele que conta (o fato), configurada em uma segunda experiência (o relato: narrativa) e por último a experiência do leitor que entra em contato com essa narrativa e a (re)significa (na leitura). Ao narrar, contar uma história, ocorre uma espiral infinita de trocas de experiências e repertórios entre narrador (contador) e leitor, eles se necessitam e se transformam. Ao partir de um sujeito e sua visão e (re)significação de mundo pela linguagem, a narrativa é sempre mediada pela ideologia de quem conta e de quem lê.

2.3 A GDV e a Arte sequencial

Como argumentado e com base em Eisner (1989), é possível dizer que são as relações entre os elementos da arte sequencial que ditam o tom emocional, o clima e o ritmo e, assim, produzem a narrativa. Em sentido análogo, Eco (2015)

argumenta, após análise do quadrinho *Steve Canyon* de Milton Caniff (1947 *apud* ECO, 2015), que “[...] os vários elementos formais examinados determinam a natureza do enredo” (*Ibid.*, p. 148). A partir destas visões, entendemos que a narrativa da arte sequencial, ou seja, seu enredo, acontece pelo uso de seus elementos gráficos estruturais dispostos em determinada ordem. “Cada quadrinho leva o ‘enredo’ adiante”, nas palavras de Mccloud (2008, p. 13).

Por **quadro** ou quadrinho entendemos a delimitação da imagem: o congelamento de um momento (EISNER, 1989). Ou seja, o quadro é a cena em si que em associação a outro quadro, outra cena, promove a sequencialidade, pois, “para lidar com a *captura* ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos” (*Ibid.*, p. 38) [grifo do autor]. O quadro é a escolha do artista do que, do quanto, do como e do quando ele quer mostrar algo para contar sua história. Um texto construído por alguém, para outro alguém, por meio da multimodalidade.

Doravante aqui nos embasaremos nos estudos de GDV (KRESS; VAN LEEWEN, 2006[1996]), ao mesmo tempo em que nos apropriaremos deles. Pois estes estudos apresentam pontos crassos a esta pesquisa, como o entendimento da multimodalidade, de se compreender a possibilidade de existir mais de um modo de significar em um texto, como é a verbo-visualidade na arte sequencial. Ou seja, “[...] enfatizamos que vários textos mesclam diferentes modos de significação e que devemos buscar a interpretação desses elementos para compreendermos as diversas situações discursivas” (GUISARDI, 2015, p. 68). De maneira geral, as histórias em quadrinhos, e inclusive outras artes sequenciais, são uma linguagem multimodal e operam em diferentes modos de significação. Como efeito, têm sua relevância pelas formas de representação que possibilitam a construção de mundo(s) e sentido(s), como é argumentado por Cruz e Cruz (2019).

O que nos direciona a outro ponto importante nesta pesquisa, a noção de que essas construções textuais multimodais são ideológicas, apoiados em Bakhtin (2006[1929-1930]), para quem todo signo é ideológico. Ainda, inclusive, a imagem, que está dentro do domínio das realizações ideológicas e para articulação de posições ideológicas (KRESS; VAN LEEWEN, 2006[1996]). Como argumenta Cunha (2017), com base em Pimenta (*apud* CUNHA, 2017), as escolhas de objetos, palavras e noções sempre implicam relações de controle de poder pertinentes a

grupos dominantes e interagindo com e sobre os dominados. Assim, cada modo articulado, cada signo no texto da arte sequencial é pertencente ao ideológico.

Por meio dos estudos de Kress e van Leeuwen (2006[1996]) é possível compreender que a multimodalidade textual é construída por um processo gramatical em um modo semiótico, graças às possibilidades de realização determinadas histórica e socialmente, com potencialidades e limitações inerentes a um determinado modo semiótico.

Os autores postulam sua teoria da Gramática do Design Visual e acreditam que “[...] assim como as gramáticas da língua verbal descrevem como palavras se combinam em frases, orações e textos também, nossa ‘gramática visual’ descreverá a forma com que cada elemento representado - pessoas, lugares e coisas - se combinam em ‘declarações’ de maior ou menor complexidade” (*Ibid.*, p. 1) [tradução nossa¹]. O uso da palavra gramática é referente à determinada especificidade comunicativa que gera sentido na interação. Nas palavras de Cunha (2017, p. 53), “[...] o uso da palavra gramática tem em vista contrastar como essas representações apresentam estruturas semelhantes, porém distintas relativas a seus elementos de representação do mundo”. Os autores da GDV afirmam que a organização dos elementos da imagem representa possibilidades de gerar sentido para aquele que as observa (GUISARDI, 2015). Cabe ressaltar que esta gramática não é universal, nem pretende ser, porém ela é culturalmente especificada (CUNHA, 2017), podendo variar conforme a localidade de uso.

Ao trabalhar com essa noção e propósito, os autores adotam como base para os seus estudos as metafunções da Linguística Sistêmico Funcional de Michael Halliday. Como aponta Cunha (2017, p. 13),

Ambos iniciam pesquisas aplicando-as aos desenhos infantis e também aos produzidos para esse público. O embasamento teórico, a princípio, torna-se um problema por esbarrar na primazia da escrita sobre as demais formas semióticas comunicativas. Tal fato, ao ser, enfim, desmitificado, visto a escrita não se desvincular da imagem, desde seu despontar, redimensiona a Gramática Sistêmico-Funcional (GSF) de Halliday, como marco científico das fundamentações teóricas da GDV.

¹ *Just as grammars of language describe how words combine in clauses, sentences and texts, so our visual ‘grammar’ will describe the way in which depicted elements – people, places and things – combine in visual ‘statements’ of greater or lesser complexity and extension.*

Pela GDV (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), entendemos que, como todo modo semiótico, a imagem cumpre três (meta)funções análogas às (meta)funções ideacional, interpessoal e textual. Segundo Biasi-Rodrigues e Nobre (2010, p. 94), esses

[...] autores construíram um sistema de estruturação visual em que se encontram três significados simultâneos: um ideacional, uma vez que é possível realizar em imagens modos de representação do mundo; um interpessoal, pois se estabelece uma interação entre a imagem e seus expectadores, na qual papéis sociais são também estabelecidos; e um textual, visto que as formas de organização de uma imagem contribuem para a construção de seus significados.

Lovato (2010) chama a atenção para a nomenclatura das metafunções ideacional, interpessoal e textual como, também, denominadas de (meta)funções: representacional, interativa e composicional. Respectivamente, Guisardi (2015) adota significados representacional, interativo e composicional; ou mesmo são encontradas como metafunção representacional, interativa e composicional, a exemplo os estudos de Cunha (2017).

Tabela 1: Tabela relaciona GSF-GDV.

GSF		Metafunção GDV
Ideacional (léxico-gramática, representação do mundo exterior e interior)	Representacional (intra-imagem)	Estruturas visuais responsáveis por construir visualmente os eventos, objetos e participantes envolvidos e as circunstâncias em que ocorrem. Essas estruturas estabelecem as relações construídas entre esses elementos representados (participantes representados)
Interpessoal (relações sociais, interação)	Interativa (inter-imagem)	Estruturas visuais responsáveis pela relação entre participantes representados (elementos gráficos) e interativos (produtor e leitor). Através desta metafunção é possível estabelecer a relação entre quem vê e quem está sendo visto.
Textual (organização da mensagem, expressa a estrutura e formato do texto)	Composicional (intra-imagem e inter-modal)	Estruturas visuais responsáveis pelo formato do texto e pela disposição de seus elementos. Condiciona valores e modos de representação da informação (multimodalidade)

Fonte: Construída com base em Lovato (2010) e Guisardi (2015).

Ao nos apropriarmos do estudo de Lovato (2010), é possível dizermos que essas três metafunções juntas estruturam imagem e texto. Assim, podemos observar como o discurso se estrutura, considerando que o texto é escrito em determinada condição interacional. É neste sentido que nós, com certa apropriação,

consideramos possível entendermos como se forma a arte sequencial, do quadro à página, por meio do estudo dessas três metafunções. Ao mesmo tempo, é preciso ressaltar que, por se tratar de uma arte sequencial, as imagens estão em função de uma narrativa e que essa linguagem tem sua singularidade de funcionamento. Assim, o uso da GDV está em relação às características próprias da arte sequencial e deve ser adaptada a ela. Kress e van Leeuwen (2006[1996]) não debatem sobre essa linguagem profundamente em seu estudo, mas apresentam uma noção muito semelhante à desta pesquisa, quando debatem do uso da GDV no audiovisual (cinema).

A metafunção ideacional diz respeito à relação que ocorre entre os participantes representados na composição visual, é a intra-imagem (LOVATO, 2010) e compreende as estruturas que constroem visualmente os eventos representados. Para Kress e van Leeuwen (2006[1996]) a metafunção ideacional da imagem é “[...] qualquer modo semiótico hábil para representar aspectos do mundo, como ele é experimentado por humanos. Em outras palavras, tem a capacidade de representar objetos e suas relações em um mundo fora do sistema representacional” (*Ibid.*, p. 42) [tradução nossa²],

A metafunção representacional diz respeito aos elementos gráficos que, na composição visual, formam a história da arte sequencial. Esses elementos gráficos são os participantes representados na GDV (*Ibid.*). Os autores categorizam dois tipos de processos diferentes na estrutura representacional (ideacional): o narrativo³ e o conceitual. A diferença básica é que na estrutura narrativa está ocorrendo uma ação, os participantes estão realizando uma atividade (BIASI-RODRIGUES; NOBRE, 2010), estão sempre ligados por um vetor⁴, fazendo algo em relação para e/ou ao outro, como ações e eventos em desenvolvimento, processos de mudança, arranjos espaciais transitórios (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1966]). Já no processo conceitual os participantes são descontextualizados, de comportamento

² *Any semiotic mode has to be able to represent aspects of the world as it is experienced by humans. In other words, it has to be able to represent objects and their relations in a world outside the representational system. That world may of course be, and most frequently is, already semiotically represented.*

³ Uma estrutura ou processo narrativo é essencialmente uma arte sequencial, pois representa uma sequência de eventos, como apresenta Cagnin (2014, p. 181) na “história num só quadro”.

⁴ Vetor é um traço imaginário que dá a ideia de ação ou movimento (LOVATO, 2010). Para Biasi-Rodrigues e Nobre (2010) vetores são linhas representadas expressa ou tacitamente (diferentes pistas que causam o efeito de movimento na imagem).

estático (BIASI-RODRIGUEZ; NOBRE, 2010) e nunca apresentam vetor (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Lovato (2010) justifica que esse processo conceitual visa representar na imagem a essência da informação. Assim, estão em termos de classe, estrutura ou significado (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]).

É importante salientar, ainda, que os processos (ou estrutura) narrativos são formados por ator, vetor e meta e se dividem em acionais e reacionais (BIASI-RODRIGUES; NOBRE, 2010). Assim, “[...] a estrutura básica de um processo de ação realiza-se a partir de um vetor que parte de um participante, o ator, e atinge outro, a meta” (*Ibid.*, p. 96). Ainda, esses processos narrativos podem ser distinguidos com base nos tipos de vetor, no número e no tipo de participantes envolvidos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]).

Em síntese, para esta pesquisa, com base em Kress e van Leeuwen, é possível categorizar sete tipos diferentes de estruturas narrativas. Três acionais: (1) **a ação unidirecional transacional**, quando vetor conecta ator e meta; (2) **a ação unidirecional não transacional**, quando há ator e vetor, mas não há meta na representação; e (3) **a ação bidirecional transacional**, quando um vetor conecta dois participantes representados que são meta e ator ao mesmo tempo denominados aqui interactantes (no original: *interactors*). Duas ações reacionais: (4) **a reação transacional**, quando um vetor formado pelo olhar de um participante, o reagente (no original: *reacter*), o conecta a outro participante, um fenômeno; (5) **a reação não transacional**, quando um participante, o reagente, produz vetor pelo olhar, mas não encontra outro participante representado, um fenômeno. Existem ainda mais dois processos distintos: (6) **a conversão**, quando o participante representado, denominado de revezador (no original: *relay*) é meta de outro e depois se torna ator de um terceiro, sem relação de reciprocidade; e por fim, (7) **o evento**, quando não há ator apenas vetor e meta.

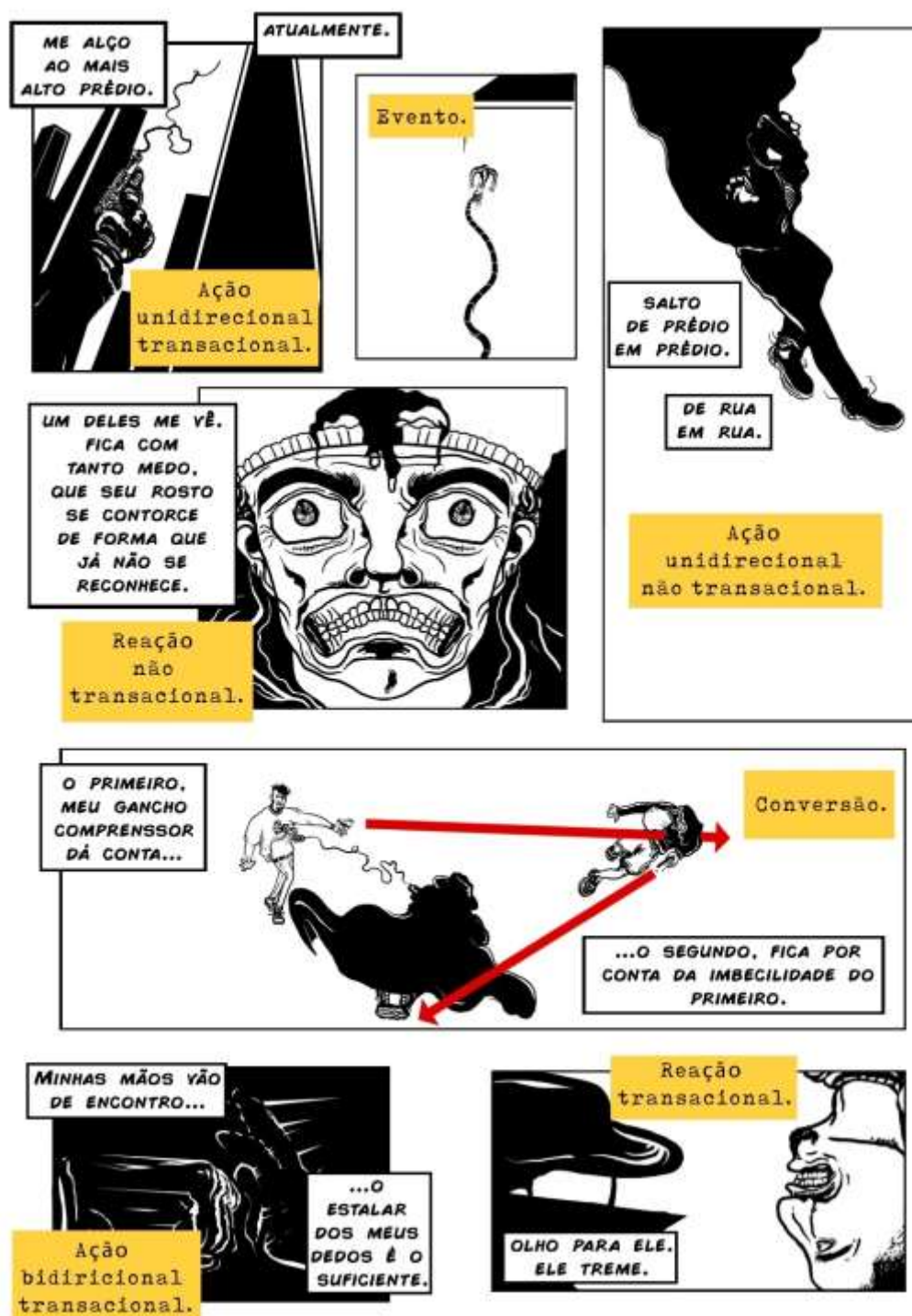


Figura 7: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 3. Exemplos de processos (re)acionais.

Fonte: Arquivo pessoal.

Existem, porém, outros tipos de processos narrativos, **os processos verbais e mentais**, muito típicos das histórias em quadrinhos (BIASI-RODRIGUES; NOBRE, 2010). Segundo Kress e van Leeuwen (2006[1996]) esses dois são como o processo de reação transacional, mas, acontecem por pensamento ou fala do

participante representado. Contudo, “[...] o fenômeno de reação transacional e o conteúdo do balão de fala ou de pensamento não são representados diretamente, mas mediados por um reagente, um experimentador (no caso do balão de pensamento) ou um dizente (no caso do balão de diálogo) (*Ibid.*, p. 68) [tradução nossa⁵]. Assim, se há o balão de pensamento, que é mediador do fenômeno (pensamento dentro do balão) e do experimentador (no original: *senser*); já o balão da fala representa um vetor que media o participante representado (dizente⁶) com outro participante (a fala-enunciado), como explica Guisardi (2015). Em outras palavras, os processos de fala e mental fazem um tipo de conexão, formada pelos vetores do balão, entre participante representado e determinado conteúdo falado (o enunciado) ou pensado (o fenômeno) (*Ibid.*).

Para caracterizar este processo narrativo, o balão precisa apresentar um vetor, uma protusão oblíqua, como é possível inferir de Kress e van Leeuwen (2006[1996]. Essa saliência nos **balões** dos quadrinhos é denominada rabicho (CAGNIN, 2014). Em sentido semelhante ao da GDV. Ramos (2017) argumenta que os balões sempre constituíram a oralidade, e para além de indicar o falante, eles podem indicar o timbre de voz também. O autor indica ainda que a configuração da cor, do contorno e da tipografia utilizadas para compor o balão têm funções narrativas importantes, como por exemplo, individualizar certa personagem ou alguma nuance de sons diferentes. Como diz Eisner (1989, p. 27) “[...] dentro do balão, o letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala”. Assim, “[...] o balonamento pode ser responsável por uma gama de significação própria” (RAMOS, 2017, p. 58).

⁵ *The Phenomenon of the transactional Reaction, and the content of the dialogue balloon or thought balloon are not represented directly, but mediated through a Reacter, a ‘Senser’ (in the case of a thought balloon) or a ‘Speaker’ (in the case of the dialogue balloon).*

⁶ Também, foi encontrado o termo enunciador como tradução para (*Speaker*).

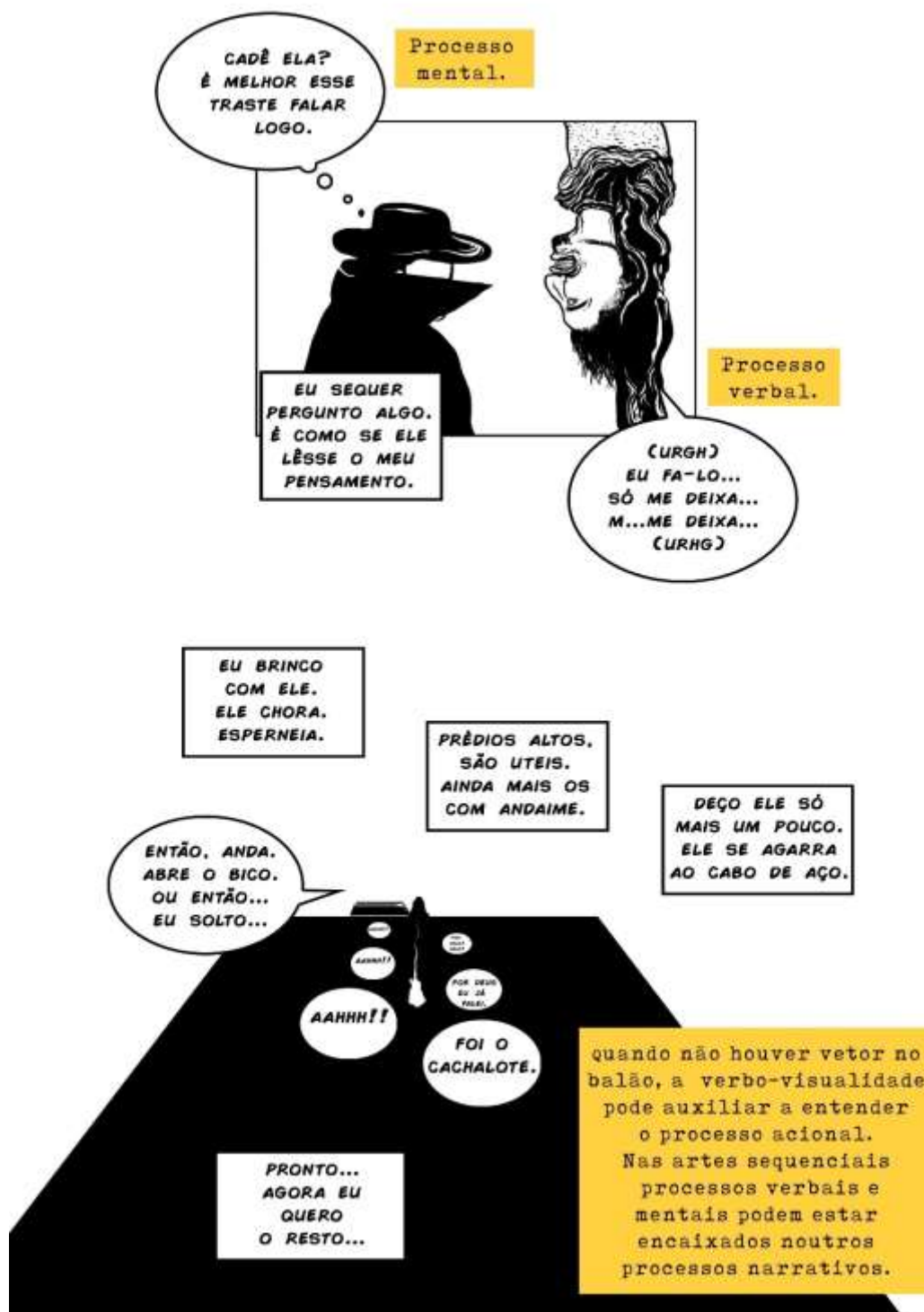


Figura 8: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 4. Exemplos de processos verbais e mentais.

Fonte: Arquivo pessoal.

Algumas formulações, tipos de balonamento, provém de um processo de convenção por repetição com tanta consistência que acabaram sendo incorporados na linguagem (*Ibid.*). Por exemplo, quando o rabicho tem formato de linhas retas indica fala (discurso expresso), em formato de bolinhas indica pensamento

(discurso pensado) e quando em formato de porco espinho denota um discurso mais expressivo, de emoções destacadas (medo, explosão, raiva, grito etc.) (ECO, 2015). Em síntese, é possível dizer que “[...] os balões detêm todas as características básicas da oralidade: *o que é falado, por quem e como é falado*” (RAMOS, 2017, p. 101) [grifo do autor]. Não é possível elencar um inventário completo (a pesquisa não tem essa intenção), apenas entender que as formas gráficas em que são inscritas os balões afetam a sua sonoridade e expressam a emoção do falante (dizente). O contexto na imagem onde está o balão pode gerar pistas para entender a tonalidade, intensidade e função narrativa do baloamento, mas as suas pistas de expressividade estão principalmente no que Ramos (2009) denomina de seu continente (rabicho e corpo) e conteúdo (texto).

No processo de enunciação (narração, fala, pensamento etc.), cabe ainda ressaltar que a verbo-visualidade na arte sequencial tem suas categorizações próprias. Como elenca Mccloud (2008), existem sete tipos de **relação palavra-imagem**: (1) específica da palavra (na qual imagem complementa palavra); (2) específica da imagem (palavra complementa a imagem); (3) específica da dupla (dizem a mesma coisa); (4) interseccional (oferecem informações independentes e juntas em alguns sentidos); (5) interdependente (transmite a ideia como um todo); (6) paralela (não tem intersecção); e (7) montagem (uso de “palavras pictóricas” junto a cena). Essa última categoria se assemelha muito ao “letreiramento gráfico” argumentado por Eisner (1989). Contudo, seu sentido é condicionado pelas funções da metafunção composicional (que será discutida mais adiante). Assim, não existe hierarquia entre os modos de textos, como argumentaria Barthes (*apud* KRESS; VAN LEEWEN, 2006[1996]), mas sim uma hierarquia do texto (valor, saliência e *framing*). Então, os modos trabalham juntos, cada um à sua forma, construindo o sentido da mensagem. E tanto a linguagem verbal quanto a visual expressam significados pertencentes e estruturados por determinada cultura e, embora não congruentes, tem processos de produção semelhantes. Ainda; “[...] cada meio tem suas próprias possibilidades e limitações de significado. Nem tudo o que pode ser realizado na linguagem também pode ser realizado por meio de imagens, ou vice-versa” (*Ibid.*, p. 19) [tradução nossa⁷].

⁷ [...] *each medium has its own possibilities and limitations of meaning. Not everything that can be realized in language can also be realized by means of images, or vice versa.*

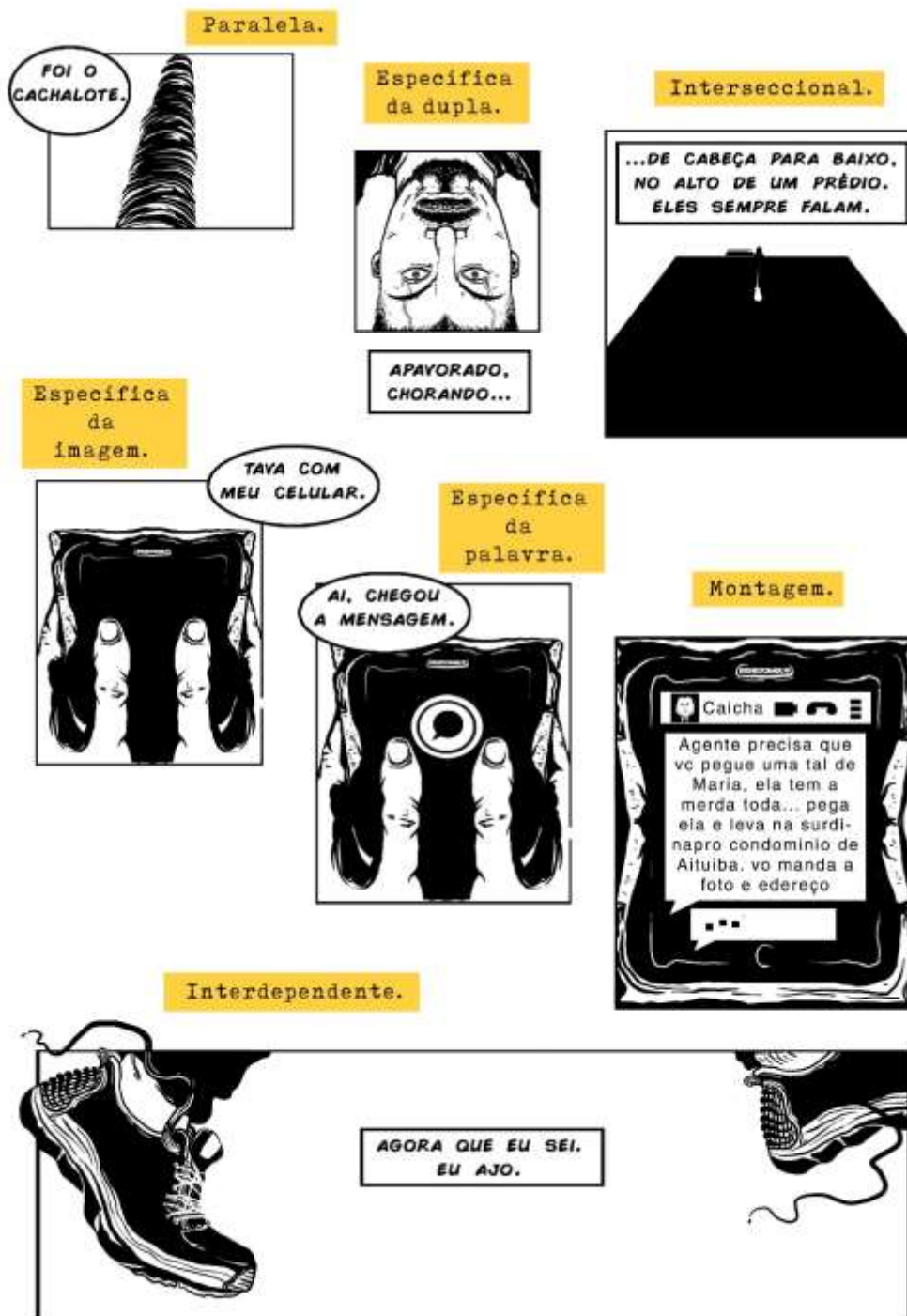


Figura 9: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 5. Exemplos de relação palavra imagem.

Fonte: Arquivo pessoal.

É preciso salientar que nem todo processo oral na arte sequencial é representado com balões de rabicho, ou seja, com vetores, o que pode causar dificuldade em reconhecer o processo reacional. Nestes casos, a ação em si é caracterizada pela postura do participante representado, isso porque há certa

complexidade neste “processo narrativo” da maneira que é argumentada pela GDV, graças às convenções da própria linguagem. Apropriando-nos das palavras de Costa (2013, p. 207) [grifo do autor] por vezes “[...] nos quadrinhos, a relação do *ser* e do *fazer* de uma personagem está submetida a mecanismos verbo-imagéticos que são gerenciados pelos processos de conclusão⁸, expostos por Mccloud (1995)”. Assim, em um quadrinho, é preciso olhar para multimodalidade para entender o processo da fala e não apenas para o vetor.

Isso porque em geral, as ações em uma arte sequencial acontecem pelas atividades e atos das personagens, objetos e cenário. Eisner (1989) argumenta que as experiências de observação, representação e estilização do corpo humano formam um vocabulário, um “dicionário” de gestos e posturas que são um processo expressivo. Para Mccloud (2008), os corpos transmitem mensagens poderosas, baseadas nas silhuetas, posições de braços, mãos e cabeças. E assim, existe um tipo de caligrafia da linguagem corporal na qual os gestos e poses transmitem significados que dependem dos vários tipos de sinais corporais, da anatomia por baixo deles, das estratégias para desenhar suas poses e do modo como a linguagem corporal funciona em sequência (*Ibid.*). Cabe ao autor escolher o sentido pretendido, mas é o leitor quem avalia se foi ou não adequado pois é sócio culturalmente estabelecido (EISNER, 1989). Embora a linguagem corporal não seja específica da arte sequencial, ela é de suma importância, pois é por meio dela que se passam sensações e ações (ao criar vetores).

Para Mccloud (2008), a linguagem corporal das personagens tem uma base mais situacional sendo afetada pelo seu contexto. Em sentido análogo, Kress e van Leeuwen (2006[1996]) argumentam que as estruturas narrativas são afetadas pelas suas “circunstâncias”. Ou seja, participantes representados “secundários” afetam os participantes representados “principais”, agregando informação na mensagem, mesmo não afetando a proposição padrão do processo narrativo (um processo narrativo é narrativo mesmo sem as circunstâncias). Esta pesquisa entende que é possível considerar como o cenário e/ou seus adereços da imagem que compõem a ação dos participantes principais, é possível interpretar que Cunha (2017) argumenta de maneira parecida.

⁸ Conclusão para Mccloud (1995) é o fenômeno de observar as partes e a partir delas perceber o todo.

Com base e apropriação em Kress e van Leeuwen (2006[1996]) é possível interpretar que uma **circunstância** pode ser “locativa”, “de modo” ou apenas “acompanhamento”. A primeira é a relação dos participantes “principais” com os outros participantes (que formam o cenário), que acontece pela configuração e requer contraste entre planos. A circunstância de modo é a qual as próprias ferramentas (objetos) usadas pelos personagens constituem um vetor e ação, mesmo quando não existe um vetor claro entre a ferramenta e seu usuário. A exemplo, Eisner (2005) argumenta que na arte sequencial, alguns objetos têm significado instantâneos, modificando a imagem. A circunstância acompanhamento não apresenta propriedade narrativa (pertence mais à categoria analítica), serve apenas para contextualização. Vale ressaltar que uma circunstância ou cenário pode produzir construções encaixadas, duas estruturas, ou mais em uma mesma imagem, sendo elas narrativas ou conceituais (*Ibid.*). Mccloud (2008) argumenta sobre a imersão da história pelos detalhamentos deste cenário, sendo possível interpretar essas circunstâncias (cenário) como a construção de mundo, de um espaço ou ambiente da narrativa, nos termos de Gancho (2002).

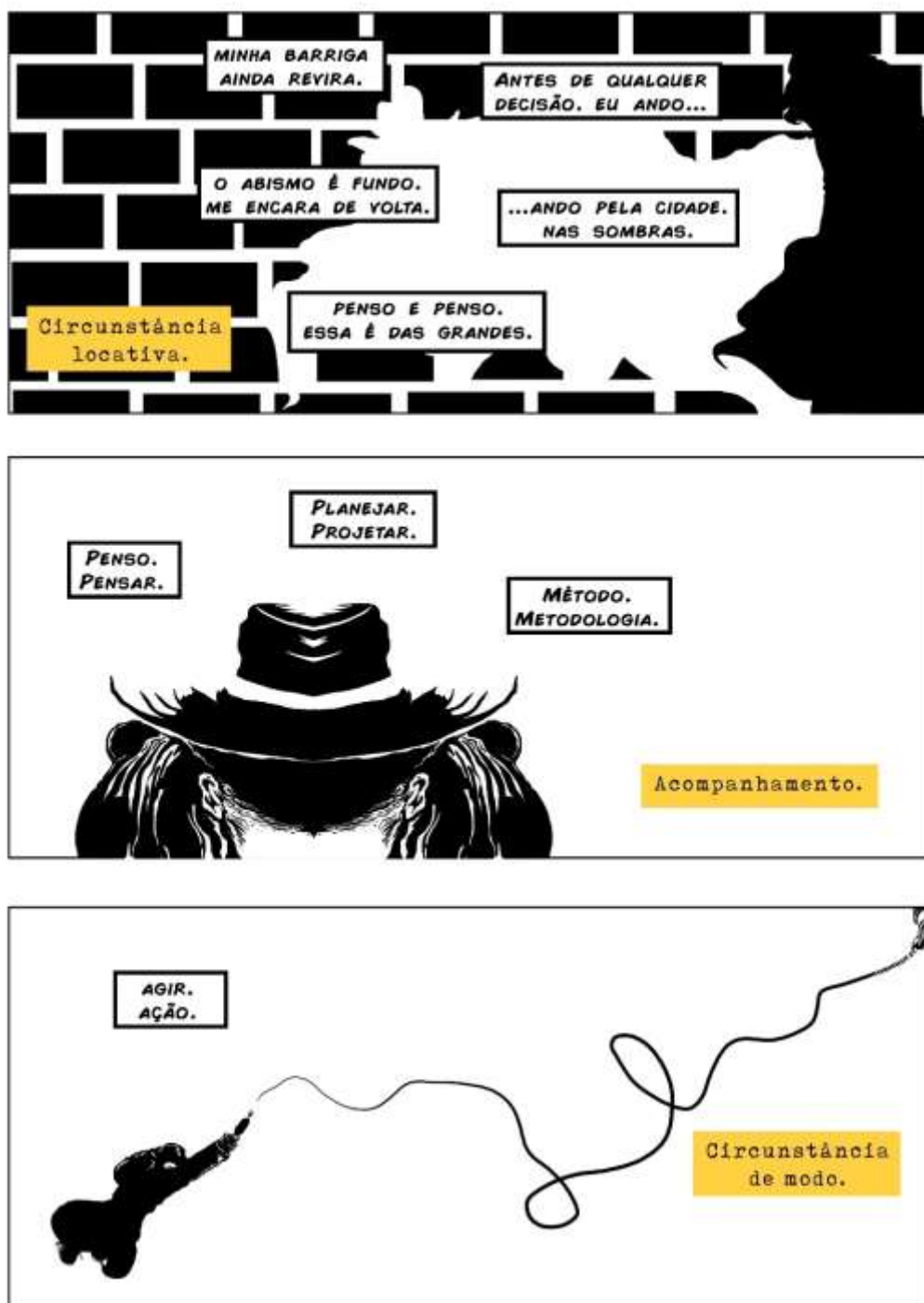


Figura 10: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 6. Exemplos de circunstâncias.

Fonte: Arquivo pessoal.

A estrutura conceitual é dívida em três processos: classificatório, analítico e simbólico (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). O processo classificatório⁹ é caracterizado por um tipo de relação, uma taxonomia, na qual um conjunto de participantes desempenha o papel de subordinados em relação a pelo menos outro participante, superordenado (*Ibid.*). Podem ser **encobertas**, quando necessitam de simetria e fundo neutro, relacionando os participantes por inferência; ou podem ser **explicitas**, com a presença de árvores, esquemas em linhas que relacionam os participantes (*Ibid.*). As últimas são pouco comuns em artes sequenciais, mas podem acontecer.

⁹ É possível inferir do texto de Kress e van Leeuwen (2006), outros processos de relação de participantes representado: o fluxograma (começo e fim) e a rede de conexões (não linear).

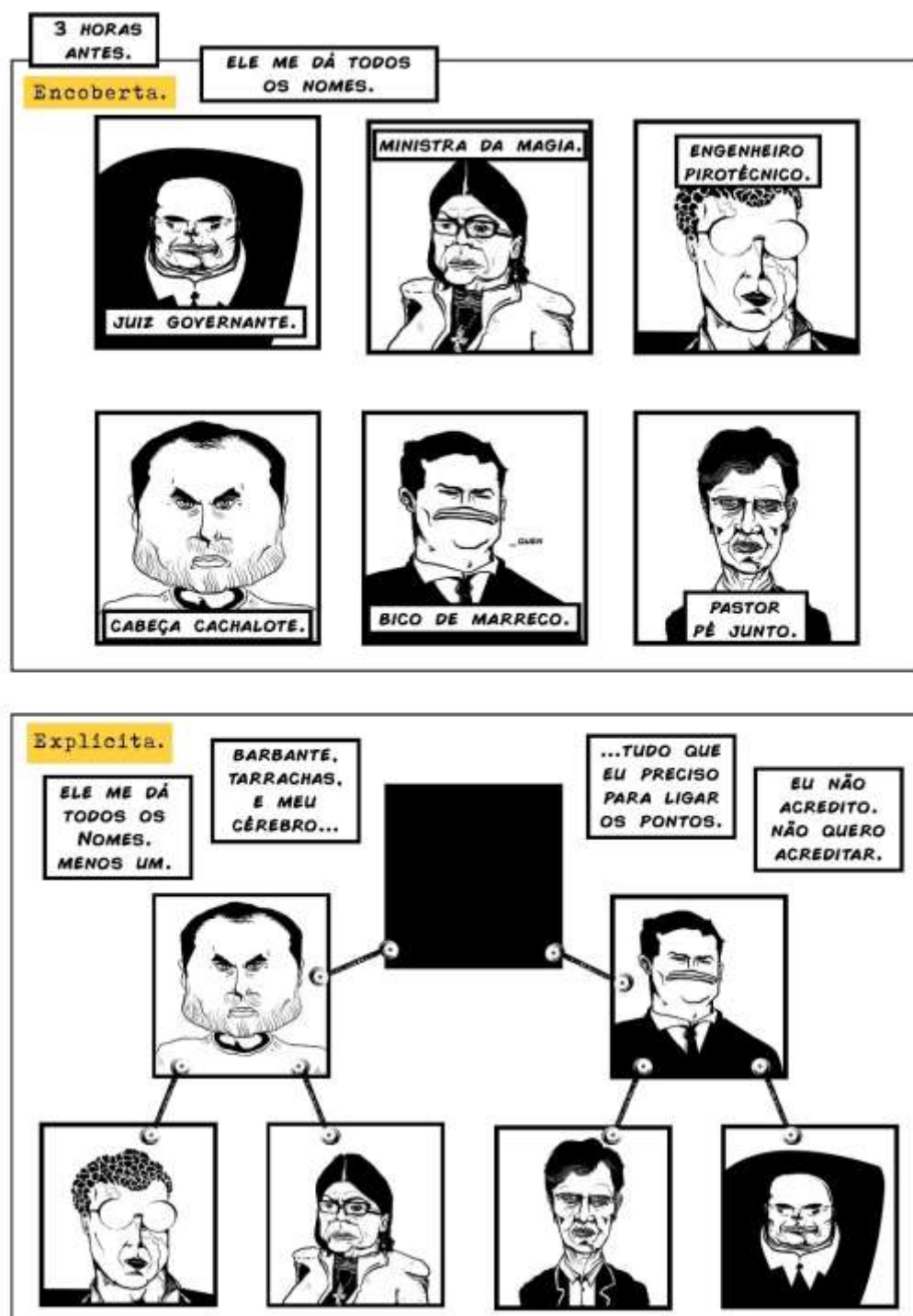


Figura 11: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 7.

Fonte: Arquivo pessoal.

O processo analítico¹⁰ relaciona os participantes em termos de estrutura, da parte ao todo. O todo denominado **Portador** e a parte denominada **Atributos**

¹⁰ Kress e van Leeuwen (2006) sub classificam sete (7) tipos de processos analíticos diferentes: [1] desestruturado, [2] analítico temporal, [3] exaustivo e inclusivo, [4] de estrutura conjuntada e compostas exaustivamente [5] de processo topográfico e topológico [6] dimensional e topografia

possessivos (*Ibid.*). Kress e van Leeuwen categorizam que um processo analítico é aquele no qual não existe um vetor (processo narrativo) nem uma estrutura em árvore (processo classificatório). Segundo os autores (*Ibid.*, p. 91) [tradução nossa¹¹], o que provoca reconhecimento da imagem, “[...] como um todo, o processo analítico é o usual, o ‘não marcado’ e, portanto, também a opção mais elementar no sistema visual de representação-um visual ‘isto é’”.

Dentro da arte sequencial é relativo ao reconhecimento dos participantes representados, o que os caracterizam como cenário, personagens, emoções etc. Como podemos interpretar pelas palavras de Costa (2013, p. 207), “[...] no plano das imagens, os recursos expressivos utilizados para singularizar um personagem – posições, gestos, fisionomias, vestimentas, etc. – contribuem para delimitar e/ou reforçar um conceito sobre ele”.

quantitativa e [7] estrutura espaço-temporal analítica. A pesquisa não tem intenção de discutir sobre eles, embora seja possível que estejam presentes em uma arte sequencial.

¹¹ *As a whole, the analytical process is the usual, the ‘unmarked’, and therefore also the most elementary option in the visual system of representation – a visual ‘this is’.*

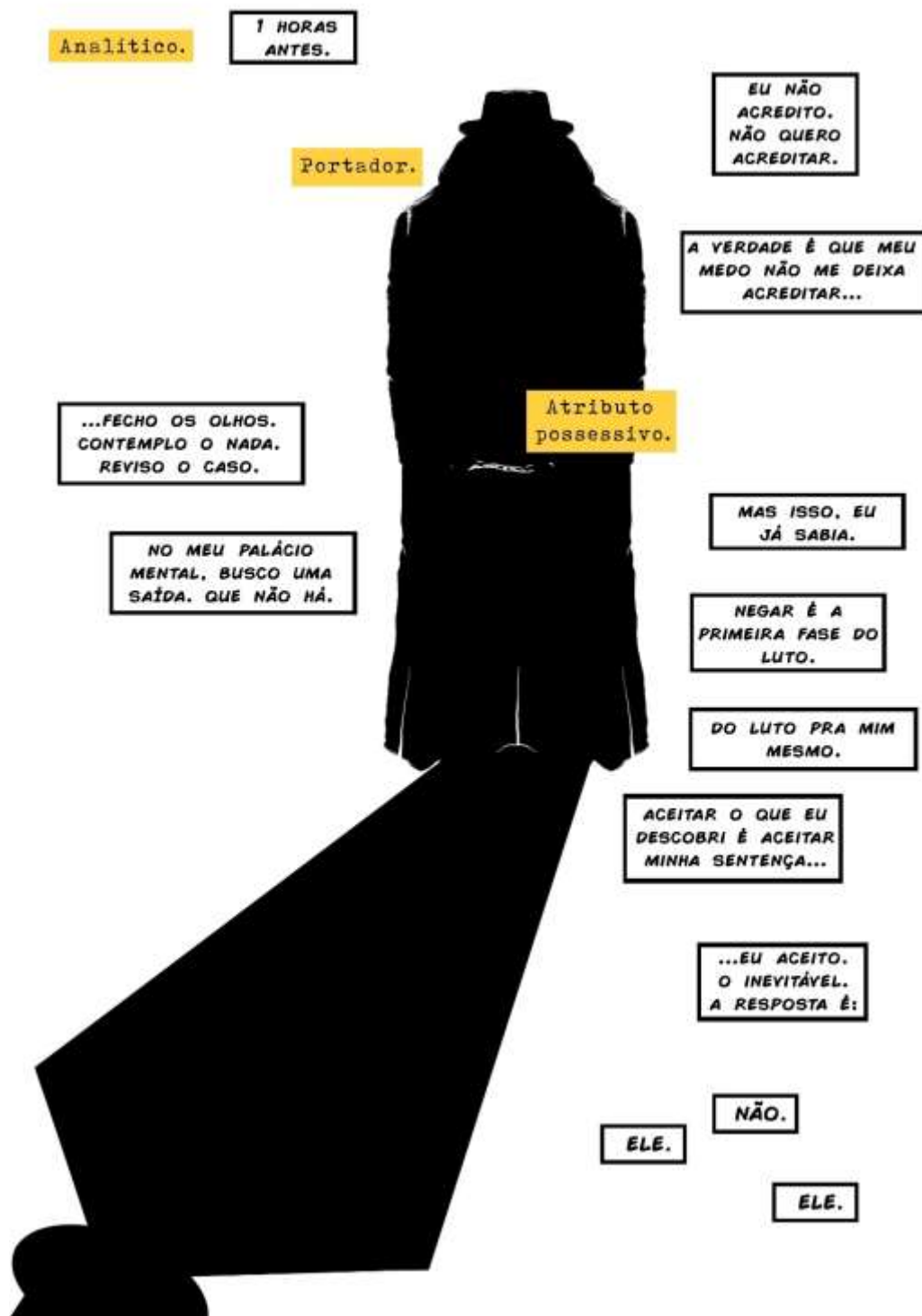


Figura 12: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 8. Exemplo de processo analítico.

Fonte: Arquivo pessoal.

Mccloud (2008), a exemplo, argumenta que na construção de personagens devem haver variedades de design visual, pois só assim é possível perceber quem é quem, dos pequenos detalhes, pois até as “[...] diferenças mais profundas nos tipos de rosto e corpo ajudam os leitores a memorizar seu elenco e lhes proporciona um

lembrete visual único das diferentes personalidades dos personagens” (*Ibid.*, p. 71). Para esta pesquisa, os portadores são reconhecidos pelos seus atributos possessivos, então cada detalhe da personagem (objeto, cabelo, olhos etc.) pode ser considerado como atributo possessivo.

Ao tratarmos da arte sequencial é necessário comentar sobre um atributo possessivo bastante presente, as expressões faciais. Essas “[...] são uma forma compulsiva de comunicação visual que todos nós usamos” (*Ibid.*, p. 81). As expressões faciais indicam estado físico ou se destinam a se comunicar com os outros, são emoções básicas que os seres humanos exibem, a despeito da idade, cultura e idioma. A construção das expressões faciais humanas, segundo Mccloud, tem como base seis expressões básicas: a raiva, o nojo, o medo, a alegria, a tristeza e a surpresa, é a partir de modificações e mistura entre essas seis expressões, além de sua combinação com o contexto e gestos, que se podem gerar outras expressões. Embora não haja um catálogo de todas as expressões existentes elas são facilmente reconhecíveis, como é possível inferir do texto de Mccloud.

É possível argumentar que as expressões faciais da personagem podem ser estruturas narrativas (por exemplo, ao ter vetores formados pelas sobrancelhas), contudo, nesta pesquisa acreditamos que são atributos possessivos que caracterizam o portador, não sendo uma ação ou mudança de estado, porém a pura apresentação do estado. Como afirma Eisner (1989), mesmo que seja efeito de um movimento, o papel principal do rosto é registrar emoções. Vale ressaltar que não apenas para as expressões faciais, mas como um todo “[...] as categorias de gramática visual não possuem bordas nítidas e representações específicas podem mesclar duas ou mais estruturas - por exemplo, a narrativa e a analítica” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996], p. 95) [tradução nossa¹²].

Ainda segundo os autores, as imagens podem ser simples ou complexas, ou seja, os diferentes processos podem ser intercalados, encaixados. Como esclarecem Biasi-Rodrigues e Nobre (2010, p. 103) “[...] entendemos tratar-se de encaixamento quando há uma representação concreta e simultânea de diferentes categorias numa dada imagem ou entre imagens que compõem um gênero textual [...]”. Estruturas

¹² *The categories of visual grammar do not have clear-cut edges, and specific representations can merge two or more structures – for instance, the narrative and the analytical.*

encaixadas são processos narrativos e suas subcategorias intercalados entre si ou entre os processos conceituais, e/ou vice-versa

Na GDV de Kress e van Leeuwen (2006[1996]), a escolha de uma determinada categoria requer necessariamente o descarte das demais (BIASI-RODRIGUES; NOBRE, 2010). Assim, mesmo que “mesclada”, tal estrutura só pode ser categorizada em diferenciação a outra, o que gera determinada complexidade. Ao debater sobre o processo simbólico, Biasi-Rodrigues e Nobre esclarecem que para eles é possível verificar a coexistência pacífica de diferentes formas de representação experiencial em uma imagem. Como efeito, a imagem é um texto e pode haver nela estruturas (processos) narrativas e conceituais ao mesmo tempo. Acreditamos que esta questão não inviabiliza as estruturas e processos categorizados pela GDV, apenas esclarece que são processos complexos e de possibilidades de leituras diferentes, como todo texto o é. Neste sentido, Kress e van Leeuwen (2006[1996]) já tangenciam, se não adotam, essa noção ao longo do seu estudo.

O processo simbólico, portanto, merece maior atenção, pois ele é referente ao significado atribuído ou intrínseco a determinado participante, como explicam Biasi-Rodrigues e Nobre (2010, p. 97),

São subdivididos em dois tipos: os processos simbólicos atributivos que apresentam apenas um participante, o portador, que já teriam um conceito/significado intrínseco, cujo conhecimento seria prévio ao expectador da imagem e, portanto, teriam o caráter de signos; e os processos simbólicos sugestivos, que teriam, além do portador, elementos a partir dos quais se poderiam atribuir significados àquele constituinte, os atributos simbólicos.

Biasi-Rodrigues e Nobre, contudo, argumentam que essas estruturas simbólicas não são autônomas como as demais (analítica e classificatória), pois para compreensão da imagem é necessário o leitor ter conhecimento prévio de seus significados simbólicos representados. Nas palavras dos autores, “[...] as representações simbólicas estão inevitavelmente presentes numa composição visual, assim como não é possível dissociar qualquer forma de comunicação (realizada em qualquer semiose) de conjuntos de crenças, valores e ideologias socialmente aceitos” (*Ibid.*, p. 98).

Como efeito, esta pesquisa a visão de Biasi-Rodrigues e Nobre e considera o processo simbólico como mais abstrato e, conseqüentemente, acredita ser “[...]”

mais conveniente falar em subjacência, pois o termo nomeia mais adequadamente sua natureza, que é a de representar um posicionamento” (*Ibid.*, p. 103). Assim, entendemos que os processos simbólicos são intrínsecos a qualquer representação textual, pois, segundo os autores, não há texto desprovido de carga simbólico ideológica.

Também nos apoiamos em Biasi-Rodrigues e Nobre quando argumentam que **o processo simbólico é subjacente** à todas as estruturas e acreditamos que para se construir o sentido do texto é necessário buscar suas inferências, sendo “[...] principalmente os *atributos simbólicos* e os *portadores* (categorias da estrutura representacional conceitual simbólica) os responsáveis pelas inferências que fazemos quando da leitura de textos visuais” (*Ibid.*, p. 104) [grifo do autor]. Contudo, consideramos que, de fato, existem construções que, por serem culturalmente ainda mais específicas, necessitam de um olhar diferente de “apenas” portadores e atributos possessivos, porque são convenções muito específicas de certa linguagem (cultura).

Aliás, nesta pesquisa ao utilizarmos a GDV e ao articulá-la às teorias de arte sequencial, entendemos que existem processos gramaticais mais afirmados na cultura em geral (GDV) e outras convenções mais particulares (HQs). Como é possível inferir de Eco (2015), a arte sequencial tem suas convenções que constituem um repertório simbólico e semântica própria. Por exemplo, a onomatopeia, requadros, estereótipos¹³ etc. Ou ainda, em exemplos mais específicos, Mccloud (2008) argumenta sobre os “símbolos do mangá” e se os leitores são capazes de decodificá-los. E Vasconcellos (2008) sobre as *speed lines* e seu uso de formas mais diversas e criativas no mangá, em relação aos quadrinhos do ocidente.

A maneira de trabalhar a **onomatopeia** na arte sequencial, por exemplo, faz dela uma convenção da linguagem. É um recurso gráfico caracterizado por Eco (2015) como palavras estilizadas. As onomatopeias têm mais liberdade na sua construção e uso, seja na representação de um ruído, seja um efeito sonoro diferente da fala, sendo que como efeito podem variar nas suas formas, preenchimentos e tamanhos (RAMOS, 2017). Segundo Ramos, uma onomatopeia tem sua associação

¹³ No próximo capítulo serão discutidas mais detalhadamente as propriedades textuais, gramaticais e dialógicas da arte sequencial, esclarecendo melhor este ponto.

relacionada diretamente às propriedades físicas do som: “[...] uma explosão, por exemplo, não poderia ser discreta, assim como o gotejar de uma torneira não poderia ressoar além dos limites do próprio quadro” (*Ibid.*, p. 100). Eisner (1989) argumenta sobre um letramento, tratado graficamente, que fornece o clima emocional da narrativa, uma sugestão de som evocando uma emoção específica em pró da narrativa. Nesse sentido Will Eisner remete a uma produção gráfica textual para além da onomatopeia, sendo essa um modo de texto.

Simbólico
é subjacente.

O VELHO FUHRER BOZZO



Figura 13: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 9. Exemplo de processo simbólico subjacente.

Fonte: Arquivo pessoal.

A metafunção interpessoal diz respeito à relação entre os participantes interativos e representados, estabelecendo a natureza da relação entre quem vê e o que está sendo visto, a inter-imagem, para Lovato (2010). Para Kress e van

Leeuwen (2006[1996], p. 42) [tradução nossa¹⁴] a metafunção interpessoal é “[...] qualquer modo semiótico hábil para projetar uma relação entre produtor de um (complexo) sinal, e o receptor/reprodutor desse sinal. Assim, é, qualquer modo hábil para representar uma relação social entre produtor, observador e objeto representado”. É a **metafunção interativa**, ou seja, diz respeito à relação entre os elementos visuais, os participantes representados (P.R.) e os produtores e leitores, os participantes interativos (P.I.), da arte sequencial.

Para Kress e van Leeuwen existem, então, dois tipos de participantes, os representados (seres e elementos presentes no texto verbo-visual) e os interativos (o produtor e o receptor). Esses participantes podem interagir de três formas diferentes, [1] relação entre participante representado com representado (referente à metafunção representativa), [2] entre participante representado com participante interativo (atitudes dos participantes interativos em relação aos representados) e [3] entre participante interativo com participante interativo (o que é feito por um participante interativo para outro participante interativo).

Argumentam os autores que com a impossibilidade de contato frente a frente, os produtores da obra devem construir sua interação com leitores considerando certas convenções, valores e crenças definidos da/na instituição social dentro da qual a sua obra é produzida e circulada. Assim, os leitores poderão reconhecer as intenções comunicativas, os valores e as atitudes, mesmo que não os aceitem como seus próprios, já que são mais representadas que “ordenadas” por outra pessoa. Pois, como argumentam Kress e van Leeuwen, os significados interativos são visualmente codificados de maneiras que se baseiam em competências compartilhadas por produtores e espectadores.

Com base em Guisardi (2015), é possível relacionar a concepção da metafunção interativa argumentada por Kress e van Leeuwen (2006[1996]) com fundamentações teóricas em Bakhtin (1997[1979]). A partir do estudo destes teóricos, “[...] percebemos então que, realmente, a compreensão de um enunciado é sempre acompanhada de uma atitude responsiva ativa” (GUISARDI, 2015, p. 86). Acreditamos ser possível argumentar que a metafunção interativa entende o texto como um enunciado, pois, “Dois fatores determinam um texto e o tornam um

¹⁴ *Any semiotic mode has to be able to project the relations between the producer of a (complex) sign, and the receiver/reproducer of that sign. That is, any mode has to be able to represent a particular social relation between the producer, the viewer and the object represented.*

enunciado: seu projeto (a intenção) e a execução desse projeto. Inter-relação dinâmica desses dois fatores, a luta entre eles que imprime o caráter no texto” (BAKHTIN, 1997[1979], p. 331)¹⁵. A produção do texto pelo seu produtor acontece visando a interação com outro, que pode concordar ou não com a proposição textual, mas, contudo, vai sempre ser responsivo a ela.

Essa construção teórica da GDV é muito semelhante às teorias das artes sequenciais, sendo que Eisner (1989) argumenta que,

[...] a compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes. (*Ibid.*, p. 13)

Para Kress e van Leeuwen (2006[1996]) os significados sociais nas imagens derivam da articulação dos significados na vida social face a face. Assim, ao identificarmos esses significados construídos na imagem identificamos a forma como somos tratados socialmente, já que elas representam as interações e relações sociais do cotidiano.

Biasi-Rodrigues e Nobre (2010) elencam como categoria da metafunção interpessoal o contato, a distância social, atitude e poder. Lovato (2010, p. 118) argumenta que nessa metafunção “[...] os elementos visuais estabelecem a natureza da relação entre esses participantes em termos de contato, distância social, ângulos horizontal e vertical e modalidade”. Nesta pesquisa as categorias que tratamos são: o contato, a distância social e o ângulo de envolvimento e poder, horizontal e vertical; é considerado também a modalidade, mesmo que não aprofundada. E cada uma dessas categorias o autor apresenta subcategorias, demanda e oferta (contato); público, social, pessoal e íntimo (distância social); ângulos horizontais frontais e oblíquos (envolvimento); e ângulos verticais altos, baixos e médios (poder).

A **demand**a é caracterizada quando o participante representado exige algo do participante interativo, um olhar direto ou gestos com as mãos em direção ao participante interativo, são exemplos dessa demanda. Ou seja, exige um contato direto, e assim, o observador entra em um tipo de relação imaginária com o representado (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Em outras palavras, “[...] a

¹⁵ Esclareceremos no próximo capítulo a relação entre texto multimodal e enunciado.

imagem quer algo dos espectadores - quer que eles façam algo (se aproximem, fiquem à distância) ou formem um vínculo pseudo-social de um tipo particular com o participante representado” (*Ibid.*, p. 118) [tradução nossa¹⁶]. A **oferta**, por sua vez tem como características os participantes, humanos ou não, que não olham para o leitor. Assim, os participantes representados são “oferecidos” como itens de informação aos interativos. São como objetos de contemplação, impessoais.

¹⁶ [...] *the image wants something from the viewers – wants them to do something (come closer, stay at a distance) or to form a pseudo-social bond of a particular kind with the represented participant.*

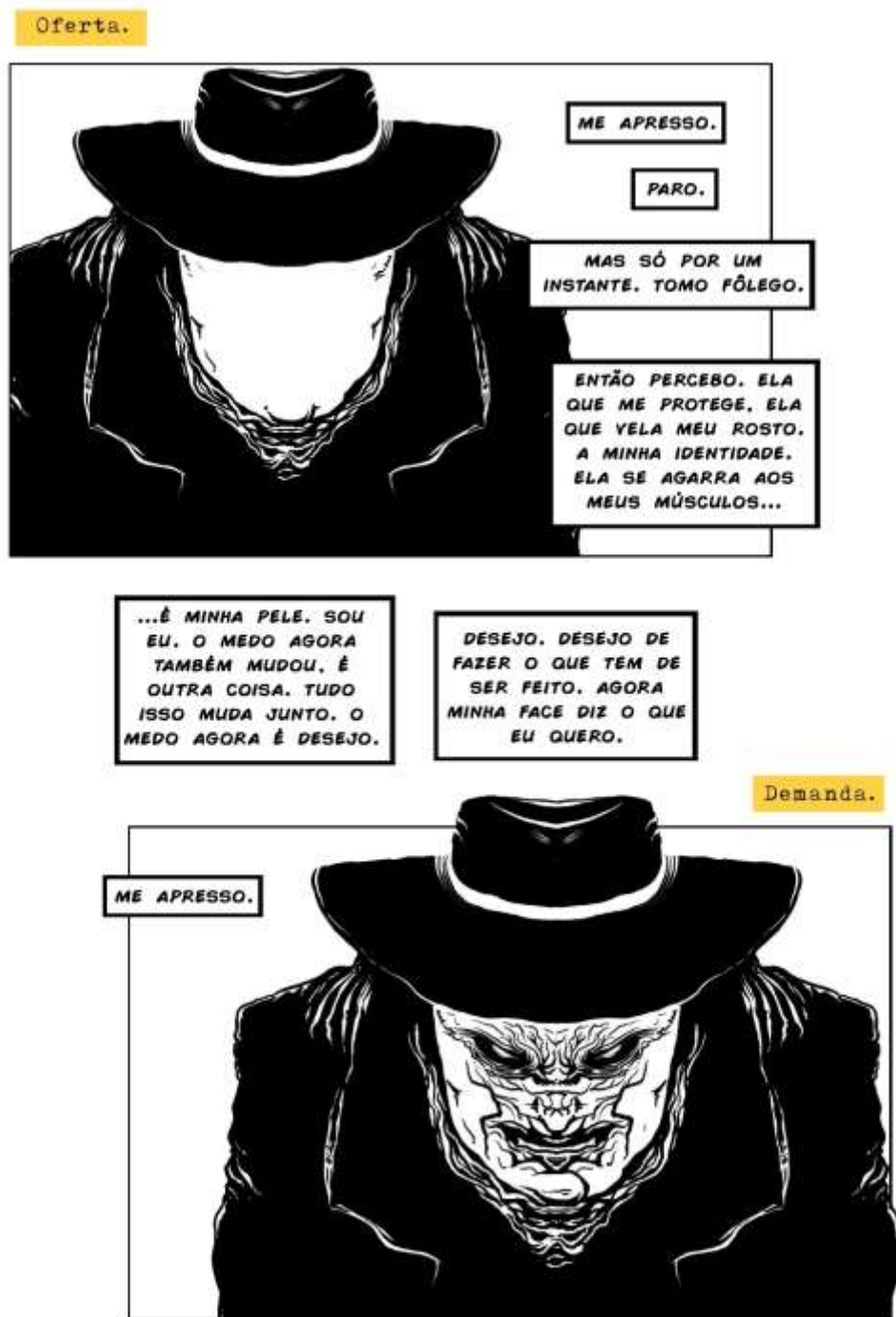


Figura 14: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 10.

Fonte: Arquivo pessoal.

É possível dizer que elas sugerem relações narrativas diferentes entre os participantes (P.R. e P.I.), sendo que a primeira “engaja” mais o leitor do que a segunda. De maneira que quando demanda, proporciona um engajamento social direto com o leitor, e enquanto oferta apresenta a história apenas como

contemplação pela observação do leitor (personagens não interagem com leitor). As duas formas são presentes nas artes sequenciais, mas a demanda pode ter um valor dramático maior, mais apelativo ao leitor (quebra de quarta parede, ou colocá-lo no lugar da personagem que está na ação etc.).

Além do contato, segundo Kress e van Leeuwen, outra característica da imagem que sugere relações diferentes entre participantes representados e interativos é a escolha da **distância social**. Ela é relacionada ao tipo de enquadramento, escolhas entre *close-up*, plano médio, plano geral, e assim por diante. É possível interpretar por Kress e van Leeuwen que, quanto mais próximo o enquadramento, mais íntima é a relação (imaginária) social entre participantes representados e interativos. A relação de participantes representados não é exclusiva de pessoas, serve para objetos e cenários também. É possível inferir com os autores que, quando próximo, o objeto se refere ao uso (imaginário) do espectador; à distância média é possível alcançá-lo, mas não o usar; e quando mais distante é apenas contemplação, sem poder tocá-lo.

A partir dos estudos da GDV sobre Hall (1966 *apud* KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]) e dos estudos de Lovato (2010), com base em Harrison (2003), é possível categorizar quatro tipos de relação de enquadramento entre participantes representados e interativos: íntima, pessoal, social e pública. Segundo Harrison, essas se dividem em seis maneiras distintas: [1] distância íntima: apenas cabeça e face são representadas; [2] distância pessoal próxima: apenas cabeça e ombros representados; [3] distância pessoal distante: participante representado da cintura para cima; [4] distância social próxima: todo o participante representado; [5] distância social distante: todo o participante e o espaço ao seu redor representados; e [6] distância pública: o torso de muitos participantes é representado.

A partir de Ramos (2009), é possível interpretar que os enquadramentos em quadrinhos são similares aos destacados na GDV. Com este pensamento, encontramos em Cagnin (2014) os seguintes enquadramentos: [1] plano em grande detalhe: abrange parte do rosto de uma figura humana ou detalhe de um objeto, momento intenso da narrativa, permite entrar em contato com o personagem pelo seu aspecto mais característico da face; [2] primeiro plano: inclui a cabeça e ombros

da personagem; [3] plano médio: representado até o meio do peito ou da cintura¹⁷; [4] plano americano: mostra a figura até o joelho, o foco começa a ser o rosto da pessoa¹⁸; [5] plano de conjunto, figuras de corpo inteiro e apresentação do cenário é mínimo; [6] plano perspectiva, soma de diferentes planos, explica Ramos (2009); [7] plano geral ou panorâmica, localização geográfica, engloba personagem e cenário, mostra onde se passa a história.

A Tabela 2 sintetiza as informações dos planos ou enquadramentos:

Tabela 2: Tabela relaciona os planos GDV e AS por semelhança.

GDV (HARRISON, 2003)	Enquadramento	Arte sequencial (CAGNIN, 2014)
Distância íntima:	apenas cabeça e face são representados	Plano em grande detalhe
Distância pessoal próxima:	apenas cabeça e ombros representados	Primeiro plano
Distância pessoal distante:	participante representado da cintura para cima	Plano médio
Distância social próxima:	todo o participante representado	Plano americano
Distância social distante:	todo o participante e o espaço ao seu redor representados	Plano de conjunto
Distância pública:	o torso de muitos participantes é representado	Plano perspectiva
-	localização geográfica da cena, engloba as personagens e cenário	Panorâmica

Fonte: Construída com base em Harrison (2003) e Cagnin (2014).

Assim, como o contato, a distância social (ou enquadramento) tem como característica a dramatização, constituindo a noção de pertencimento, ambientação do lugar onde ela acontece e interação com os elementos representados. É possível inferir por Mccloud (2008), uma ideia semelhante à exposta, quando ele argumenta sobre as passagens de enquadramento que “emprestam” um ar de experiência em primeira mão, um relacionamento pessoal com o mundo e seu estado de espírito. Os enquadramentos comportam o que é visto, quais as informações estão contidas neles e são representadas (do corpo, objetos e cenário até apenas os olhos da personagem). Nas palavras de Eisner (1989, p. 41) “[...] essencialmente, a criação

¹⁷ Cagnin (2014) argumenta ser comum em diálogos, enquanto Ramos (2009) nos atenta que sua função principal é detalhar fisionomia e permitir a percepção das expressões faciais.

¹⁸ Ramos (2009) acrescenta aos estudos de Cagnin (2014) que facilita o diálogo.

do quadrinho começa com a seleção dos elementos necessários à narração, a escolha da perspectiva a partir da qual se permitirá que o leitor os veja e a definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluído”.

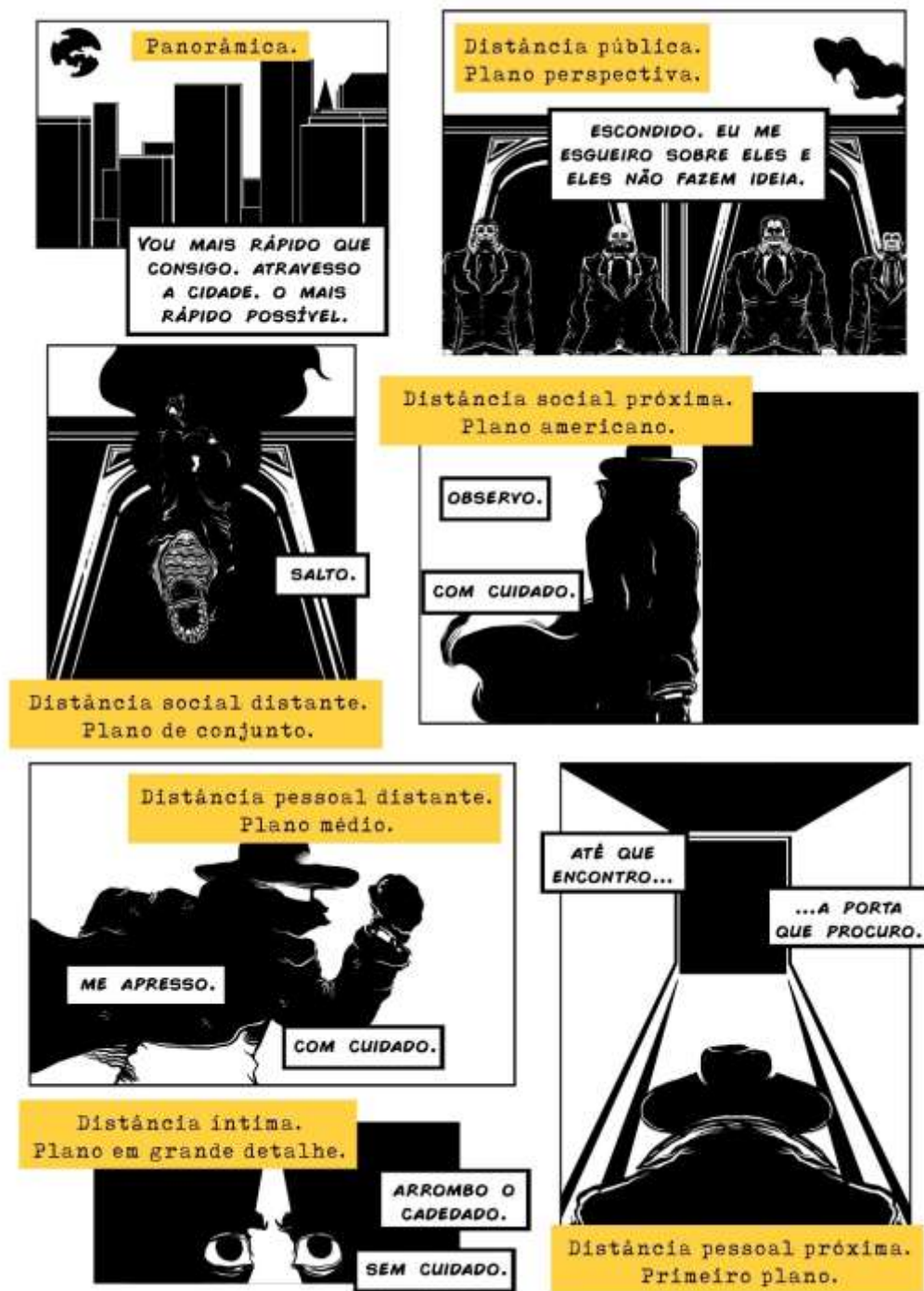


Figura 15: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 11. Exemplos de enquadramentos e distâncias sociais.

Fonte: Arquivo pessoal.

Então, para além do contato e da distância social, **o ângulo** é outro aspecto essencial na produção da imagem, sendo referente às relações de envolvimento (ou atitude) e poder (HARRISON, 2003). A seleção de um ângulo, de um ponto de vista, implica na possibilidade de expressar atitudes subjetivas em relação aos participantes representados, segundo Kress e van Leeuwen (2006 [1996]). Para os autores, existem, à princípio, dois tipos de pontos de vista: o objetivo (sem perspectiva central) que desconsidera o observador; e o subjetivo (com perspectiva central), no qual a perspectiva é selecionada em relação ao observador. No primeiro, a imagem revela tudo o que há para ver, mesmo que não naturalista. Enquanto no segundo, só se vê de um determinado ponto de vista que, como efeito, gera uma espécie de simetria de como o produtor da imagem se relaciona com os participantes representados e como o espectador deve, quer queira quer não, se relacionar com eles. Assim,

O ponto de vista é imposto não apenas aos participantes representados, mas também ao espectador, e a “subjetividade” do espectador é, portanto, subjetiva no sentido original da palavra, o sentido de ‘estar sujeito a algo ou alguém’. (*Ibid.*, p. 131) [tradução nossa¹⁹]

Existem, ainda, construções que mesclam esses dois tipos de representação, ou ainda, apresentam várias perspectivas mescladas, como podemos inferir no texto dos autores.

Em suma, é possível dizer que a escolha de uso da perspectiva acontece pelo modo como se mostram os participantes representados, e essa maneira gera uma relação nos participantes interativos de pertencimento (ou não) ao mundo representado. Com base na GDV, o uso e controle dos pontos da perspectiva possibilitam o controle do **ângulo horizontal**, esse como eixo, em função da relação entre o plano frontal dos participantes interativos e dos representados. Os ângulos dos participantes podem ser paralelos, alinhados um com o outro, ou podem formar outro ângulo, e assim divergirem um do outro. Como efeito, a imagem pode ter um ponto de vista **frontal ou oblíquo**, que varia graças à gradação de obliquidade. Portanto, ângulo frontal é aquele em que os pontos de fuga estão nos limites verticais da imagem (os participantes P.I. e P.R. estão paralelos aos ângulos um do outro).

¹⁹ *The point of view is imposed not only on the represented participants, but also on the viewer, and the viewer's 'subjectivity' is therefore subjective in the original sense of the word, the sense of 'being subjected to something or someone'.*

A diferença entre os ângulos oblíquo e frontal é de deslocamento e envolvimento, conforme argumentam Kress e van Leeuwen (2006[1996], p. 136) [tradução nossa²⁰], “[...] o ângulo frontal diz, por assim dizer, ‘O que você vê aqui é parte do nosso mundo, algo com que estamos envolvidos’. O ângulo oblíquo diz: ‘O que você vê aqui não faz parte do nosso mundo; é o mundo deles, algo com o qual não estamos envolvidos’”. Portanto, o ângulo horizontal frontal evidencia maior envolvimento entre os participantes representados e interativos, enquanto o oblíquo tem efeito contrário. Em sentido semelhante, Eisner (1989, p. 89) argumenta sobre a arte sequencial, na qual “a função primordial da perspectiva deve ser a de manipular a orientação do leitor para um propósito que esteja de acordo com o plano narrativo do autor [e] [...] a manipulação de vários estados emocionais do leitor”. Como afirmam Kress e van Leeuwen (2006[1996]), é necessário ressaltar que as angulações podem interagir com o contato demanda/oferta de maneiras muito complexas.

²⁰ *The horizontal angle encodes whether the image-producer (and hence, willy-nilly, the viewer) is ‘involved’ with the represented participants or not. The frontal angle says, as it were, ‘What you see here is part of our world, something we are involved with.’ The oblique angle says, ‘What you see here is not part of our world; it is their world, something we are not involved with.’*

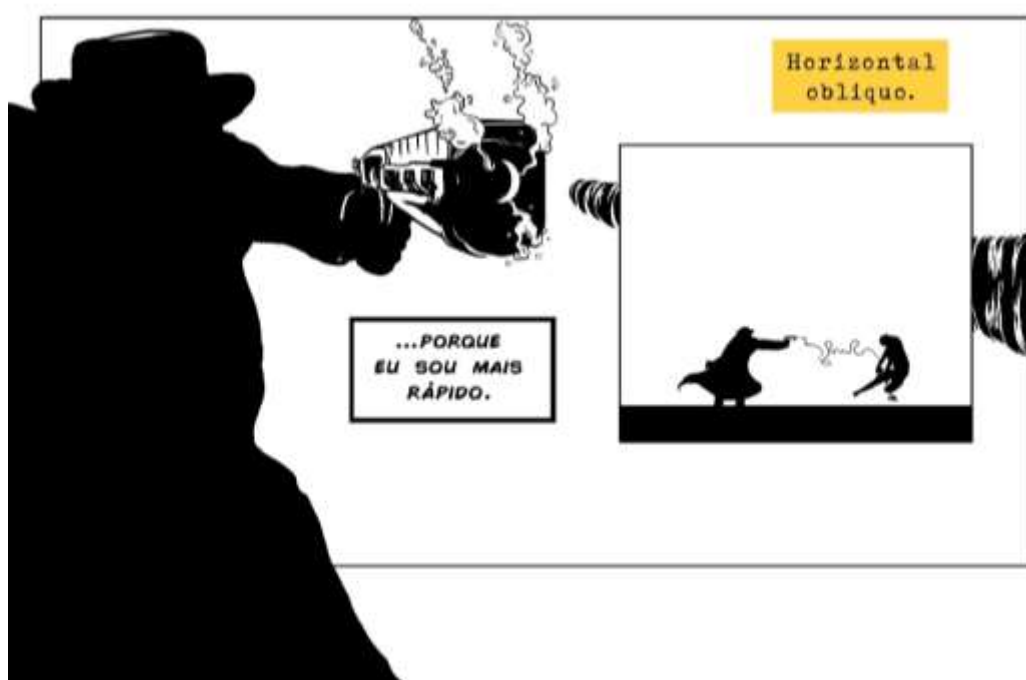


Figura 16: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 12. Exemplos de ângulos horizontais.

Fonte: Arquivo pessoal.

Segundo os teóricos da GDV, graças à impossibilidade de reciprocidade possível, como na interação face a face, são as escolhas do produtor em relação à sua obra que produzem as relações de poder na interação dos participantes representados e interativos. Em outras palavras, na imagem, o poder de seu produtor está/é, por assim dizer, transferido para um ou mais participantes representados;

com isso “[...] o que na imagem é uma atitude em relação aos participantes representados torna-se na linguagem uma característica dos participantes representados: objetifica a atitude” (*Ibid.*, p. 143) [tradução nossa²¹].

Assim, para Kress e van Leeuwen, a **angulação vertical** é referente a atitudes de poder em relação aos participantes representados e interativos, podendo ser construída em três sentidos diferentes: **ângulos alto, médio e baixo**. Esses ângulos se referem ao nível do olhar do leitor, mais alto, de igual altura ou mais baixo. Desta maneira, em um ângulo alto a relação entre os participantes interativos e os participantes representados é aquela em que o participante interativo tem poder sobre o participante representado. Na imagem ao nível dos olhos, é igual, e não há diferença de poder envolvida. Quando o participante representado é visto de um ângulo baixo, a relação é aquela em que o participante representado tem poder sobre o participante interativo. A teoria da arte sequencial condiz com essa argumentação da GDV, como é possível inferir a partir da afirmação de Eisner (1989, p. 89), “[...] ao olhar uma cena de cima, o espectador tem uma sensação de pequenez, que estimula uma sensação de medo”.

Ramos (2009) caracteriza três possibilidades de ângulo de visão em uma arte sequencial, sendo: de visão médio, a cena ocorre a altura dos olhos; de visão superior, *plongé*, ou picado, visão de cima para baixo, no qual, segundo Cagnin (2014), proporciona domínio e superioridade de quem observa do alto ou apenas visão geográfica para reconhecer o espaço da cena; de visão inferior, ou *contre-plongé*, ou contra picado, de baixo para cima, sendo que para Cagnin (2014), esse ângulo proporciona poderio e força ao observado ou um olhar para objetos e espaços de baixo para cima, por assim dizer. A angulação vertical, como a horizontal, é também uma questão de grau (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]).

Tabela 3: Tabela relaciona os enquadramentos (angulações) GDV e AS por semelhança.

GDV (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996])	Enquadramento (angulação)	Arte sequencial (CAGNIN, 2014; RAMOS, 2009)
Observação de cima para baixo	poder no observador	<i>Plongé</i>
Observação no mesmo nível do olhar	poder nivelado	De visão Médio

²¹ What in the image is an attitude towards the represented participants becomes in language a characteristic of the represented participants: it objectifies the attitude.

GDV (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996])	Enquadramento (angulação)	Arte sequencial (CAGNIN, 2014; RAMOS, 2009)
Observação de baixo para cima:	poder no observado	<i>Contre-Plongé</i>

Fonte: Construída com base em Kress e van Leeuwen (2006[1996]) e Cagnin (2014) e Ramos (2009).

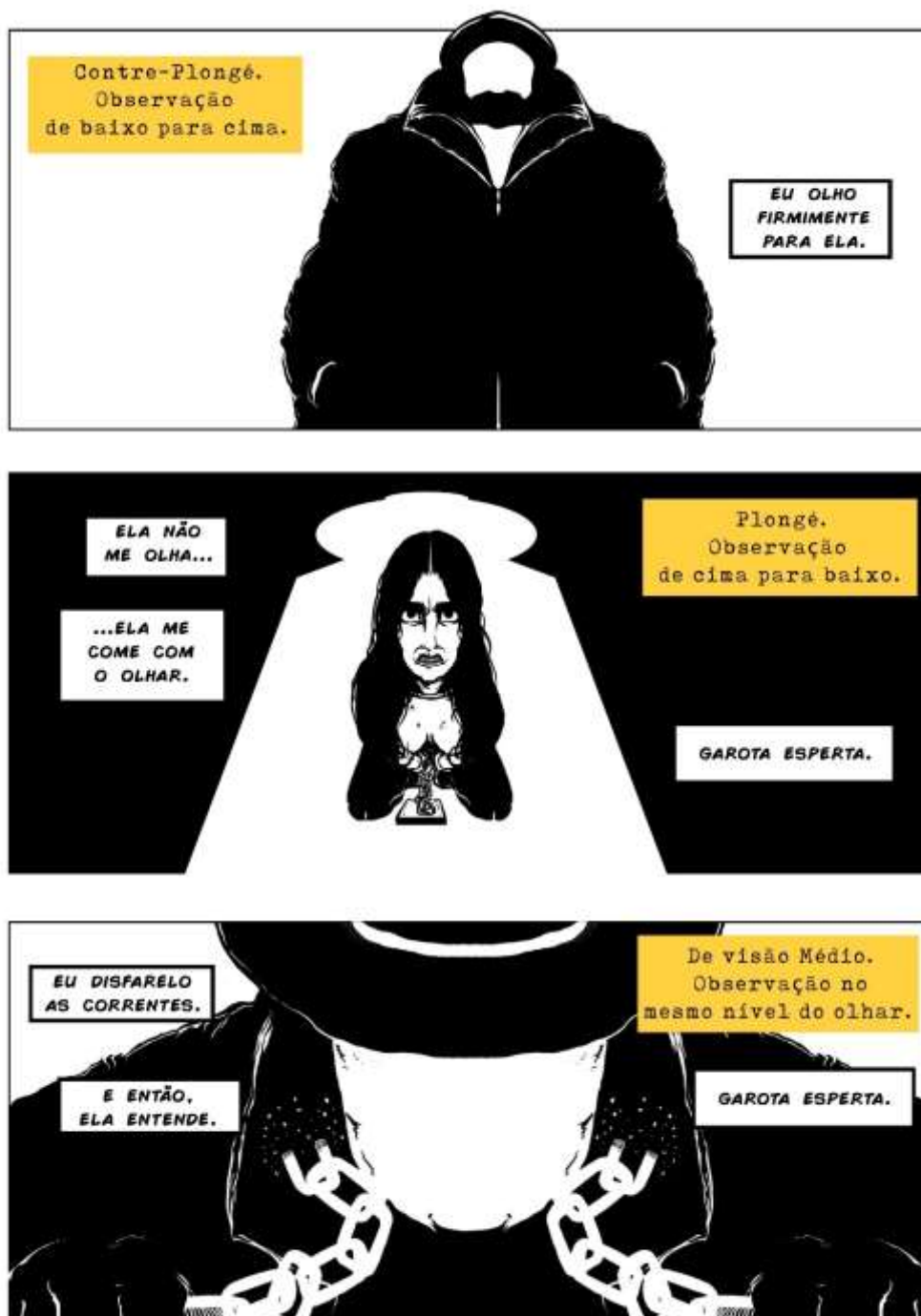


Figura 17: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 13. Exemplos de angulações verticais.

Fonte: Arquivo pessoal.

É importante ressaltar que, segundo Kress e van Leeuwen, as construções de ângulo das imagens objetivas tendem a ser constituídas por dois tipos: um ângulo diretamente frontal ou de cima para baixo perpendicular, com certas variações²². A imagem objetiva neutraliza as distorções perspectivas, já que neutraliza a própria perspectiva e com isso proporciona uma visão privilegiada ao leitor. Ainda, o frontal é o ângulo de máximo envolvimento e orientado para ação, sendo o ângulo perpendicular apresentado com uma função de apresentação mais teórica, proporcionando menos envolvimento com a imagem. As imagens podem apresentar angulações e pontos de vistas que se misturam, perspectivas objetivas e subjetiva juntas, gerando, como efeito, imagens complexas. Os aspectos narrativos das angulações e pontos de vistas nas artes sequenciais já foram apresentados.

Por fim, sobre a **modalidade**²³, é preciso antes dizer que esta pesquisa não tem intenção de se aprofundar nesta característica, nós apenas a conceituamos pela GDV e a posicionamos em relação à arte sequencial, devido à sua complexidade. A modalidade concerne aos conceitos de credibilidade e realidade, sendo esses dois conceitos produzidos por sinais (ou signos) motivados, ou seja, sua produção e o entendimento do que é realidade e o que é de credibilidade são estabelecidos por grupos socioculturais, a partir dos valores centrais, crenças e necessidades sociais desses grupos.

O visual pode representar pessoas, lugares e coisas como se fossem reais, como se realmente existissem dessa maneira, ou como se não existissem - como se fossem imaginações, fantasias, caricaturas, etc. E, também aqui, julgamentos de modalidades são sociais, dependente do que é considerado real (ou verdadeiro ou sagrado) no grupo social para o qual a representação se destina primariamente. (*Ibid.*, p. 156) [tradução nossa²⁴]

É muito complexo argumentar o que é de alta ou baixa modalidade, de alta ou baixa realidade e credibilidade em uma arte sequencial, já que é uma linguagem majoritariamente visual, e “[...] então a modalidade visual se apoia em padrões

²² Por exemplo: corte transversal ou raio X (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]).

²³ Consideramos o assunto de grande complexidade, assim, acreditamos ser inviável tratá-lo mais profundamente nesta dissertação. Temos como objetivo apenas a contextualização, pois é importante para a teoria da GVD e da Arte Sequencial.

²⁴ [...] *visuals can represent people, places and things as though they are real, as though they actually exist in this way, or as though they do not – as though they are imaginings, fantasies, caricatures, etc. And, here too, modality judgements are social, dependent on what is considered real (or true, or sacred) in the social group for which the representation is primarily intended.*

cultural e historicamente determinados do que é real e do que não é, e não da correspondência objetiva da imagem visual com uma realidade definida em alguns aspectos independentemente dela” (*Ibid.*, p. 163) [tradução nossa²⁵]. Como conceito estabelecido social e culturalmente, ao se adotar o senso naturalista e comum ou outra “orientação de codificação” (no original: *coding orientation*) (*Ibid.*), acreditamos, seria optar por uma condição única e exclusiva.

Assim, esta pesquisa apropria-se do conceito de modalidade, pensado em relação à narrativa, no sentido de que os signos produzidos geram a verossimilhança²⁶ e assim a realidade diz respeito à própria realidade diegética²⁷. Como efeito, nesta pesquisa argumentamos que a modalidade é produzida pela diferenciação e convenção de cores (sem desconsiderar a materialidade de inscrição) e pelo estilo de ilustração em um sentido semelhante ao de Eisner (2005), ao entender que o estilo conta uma história e está a serviço de sua mensagem. Contudo, mesmo o estilo como critério é duvidoso, pois é um debate complexo e problemático entre teóricos da linguagem arte sequencial, como aponta o estudo de Ramos (2017) sobre Mccloud e Eisner.

De uma forma até radical, Eisner vai mais longe e afirma que existem estilos mais apropriados a determinado conteúdo, que *algumas histórias têm estilos mais ou menos coerentes com seu conteúdo*. Essa afirmação não pode ser contestada ou comprovada. Trata-se de um pensamento que sugere a partir da constatação de que algumas escolhas são acertadas, enquanto outras nem tanto. Não é crível que exista um estilo de “desenho” que possa ser considerado ideal, mas é imprescindível um questionamento, por parte do leitor, sobre quais as intenções do artista ao escolher este ou aquele estilo. (*Ibid.*, p. 83) [grifo do autor]

Como argumentado, a pesquisa se ocupa em conceituar a modalidade, mas não tem a intenção de se aprofundar ou de criar marcadores de modalidade, como fizeram Kress e van Leeuwen (2006[1996]), por exemplo. Para entender a modalidade é preciso olhar para o texto, porque, como discutem na GDV, a

²⁵ [...] *So visual modality rests on culturally and historically determined standards of what is real and what is not, and not on the objective correspondence of the visual image to a reality defined in some ways independently of it.*

²⁶ “É a lógica interna do enredo, que o torna verdadeiro para o leitor; é, pois, a essência do texto de ficção” (GANCHO, 2002, p. 10).

²⁷ Com base em Ramos (2017) diegese é a realidade própria da narrativa, como aquilo que pertence ao enredo.

modalidade é realizada por uma interação complexa de pistas visuais, e é por meio dessas diversas pistas que existe a possibilidade de uma avaliação sobre a modalidade, sempre dependente do contexto e da noção de realismo e credibilidade (modalidade) do observador.

A metafunção textual, análoga à **metafunção composicional**, diz respeito à configuração textual como um todo, é inter-modal e intra imagem (LOVATO, 2010). Para Kress e van Leeuwen (2006[1996], p. 42) [tradução nossa²⁸] é,

[...] qualquer modo com a capacidade de formar textos complexos de sinais que são internamente coerentes uns com os outros e são externamente coerentes com o contexto em que foi produzido. Aqui, também, a gramática visual media recursos disponíveis: diferentes estruturas composicionais permitem a realização de diferentes sentidos textuais

Em outras palavras, é a maneira em que os representados e interativos se relacionam uns com os outros, a forma como eles integram, como um todo, construindo um sentido. Cunha (2017, p 65) sumariza que “[...] a metafunção composicional tem por objetivo relacionar as metafunções representacional e interativa presentes na imagem de forma a agregar sistemas de valores”. Para tanto, essa metafunção dispõe de três subcategorias: o [1] valor da informação, [2] a saliência e [3] o *framing* (enquadramento dos elementos). Nas quais,

(1) Valor da informação: o posicionamento dos elementos (participantes e sintagmas se relacionam uns com os outros e com o observador) dotados com valores informacionais específicos anexados em várias “zonas” da imagem: esquerda e direita, superior e inferior, centro e margem.

(2) Saliência: os elementos (participantes, bem como sintagmas representacionais e interativos) são feitos para atrair a atenção do observador em diferentes graus, perceptível por alguns fatores como o posicionamento no primeiro ou segundo plano, relativo ao contraste de tamanho, contraste de valores tonais (ou cores), diferentes formas, etc.

(3) Enquadramento: a presença ou ausência de dispositivos de enquadramento (formado por elementos que criam linhas divisórias ou pelas linhas de quadro real) desconecta ou conecta elementos da imagem significando que eles estão ou não juntos,

²⁸ 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 were produced. Here, too, visual grammar makes a range of resources available: different compositional arrangements to allow the realization of different textual meanings.

em determinado sentido. (KRESS; VAN LEEUWEN 2006[1996], p. 179) [tradução nossa²⁹]

Com base na proposição da GDV, entendemos que o sentido do texto é produzido pela relação de cada elemento particular com o todo, independentemente do modo (imagem ou texto). Cada elemento é, então, considerado integrando o todo e essa composição, na qual se forma o texto, proporciona dois tipos de código de integração: o espacial e o rítmico (*Ibid.*).

Os autores argumentam que sua teoria sobre a estrutura composicional diz respeito ao código de integração espacial. Contudo, cabe o esclarecimento que, para esta pesquisa, por se tratar de uma arte sequencial, a construção composicional está em relação ao espaço e também ao tempo, pelo ritmo. Como é possível interpretar pelos estudos de Eisner (1989) e de Mccloud (1995), o último argumenta que o uso do texto e tipo de balões alteram a dinâmica do tempo da ação representada (além do tempo de leitura), e mais, “[...] quando aprendemos a ler quadrinhos, aprendemos a perceber o tempo **espacialmente**, pois nas histórias em quadrinhos, **tempo e espaço** são uma única coisa” (*Ibid.*, p. 100) [grifo do autor]. Nas palavras de Eisner (1989, p. 28) “[...] o ato de enquadrar ou moldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação a cena e indica a duração do evento”. Então, espaço e tempo são a mesma coisa, marcando ritmo, o alongado ou diminuído; pelo uso da sarjeta e seus tamanhos, dos balões, dos textos, da transição, do tamanho e do número de quadros da ação, por exemplo.

Outro adendo necessário é que a composição textual em uma arte sequencial acontece em mais de um nível, na página como um todo e dentro de cada quadro. Neste sentido, Eisner pondera que nesta linguagem existem dois “‘quadrinhos’, [...] a página total que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa” (*Ibid.*, p. 41). O fluxo de leitura e estrutura

²⁹ (1) *Information value.* The placement of elements participants and syntagms that relate them to each other and to the viewer) endows them with the specific informational values attached to the various ‘zones’ of the image: left and right, top and bottom, centre and margin.

(2) *Salience.* The elements (participants as well as representational and interactive syntagms) are made to attract the viewer’s attention to different degrees, as realized by such factors as placement in the foreground or background, relative size, contrasts in tonal value (or colour), differences in sharpness, etc.

(3) *Framing.* The presence or absence of framing devices realized by elements which create dividing lines, or by actual frame lines) disconnects or connects elements of the image, signifying that they belong or do not belong together in some sense.

composicional funcionam pelo *layout* da página total, e pelo *layout* do quadro em si. Isso se deve pelo contrato tácito do leitor em permanecer concentrado no quadrinho (quadro narrativo). E assim, esse leitor, treinado para ler pelo sentido e fluxo de cada página e quadro, ainda que se desapegue ou mude o fluxo de leitura, em algum momento, sua ordem de leitura acaba voltando para o padrão convencional (*Ibid.*). A forma do *layout* é definida culturalmente, carregando sentido cultural, formado a partir de uma cultura específica, como argumentam Kress e van Leeuwen (2006[1996]), sendo que os quadrinhos ocidentais geralmente da esquerda para a direita, de cima pra baixo (EISNER, 1989).

O **valor de informação** (na cultura ocidental) acontece horizontalmente pela construção composicional da esquerda para direita. Assim, os elementos compostos na esquerda são os elementos “dados”, o que é conhecido pelo leitor, enquanto os posicionados à direita são os elementos “novos”, que merecem maior atenção do leitor, segundo a GDV (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Ocorre, então, um fluxo de leitura estabelecido, desta maneira, “[...] o ponto importante é que as informações são apresentadas como se tivessem esse status ou valor para o leitor, e os leitores precisam lê-las dentro dessa estrutura, mesmo que essa avaliação possa ser rejeitada por um leitor em particular” (*Ibid.*, p. 180) [tradução nossa³⁰]. Nas palavras de Cunha (2017, p. 170). “[...] tal postura evidencia direcionamentos de valores concedidos aos objetos que assumem papel de informações mais ou menos relevantes no contexto de valores na construção da imagem”. Devido à esta capacidade de propor novos conhecimentos e convenções culturais, por assim dizer, Kress e van Leeuwen (2006[1996]) argumentam que o valor de informação é de característica ideológica potente. É um processo não fixo que acontece de forma gradual, com movimentos ondulados, afirma Cunha (2017) com base em Kress e van Leeuwen.

O processo discutido estabelece o valor de informação, enquanto estrutura narrativa e, nesta pesquisa, acreditamos existir um processo em que o novo se torna dado, em relação a um outro novo como, por exemplo, os quadros em uma página. Mesmo não exemplificando com histórias em quadrinhos, os próprios autores na

³⁰ *The important point is that the information is presented as though it had that status or value for the reader, and that readers have to read it within that structure, even if that valuation may then be rejected by a particular reader.*

GDV (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996], p. 185) [tradução nossa³¹] argumentam neste sentido, “[...] assim, cada novo item de informação, uma vez recebido, passa a ser, por sua vez, dado para a informação que segue [...]”. Da esquerda para direita, se houver três quadros, o primeiro é dado em relação ao segundo, esse segundo novo em relação ao primeiro, mas em relação ao terceiro se torna dado, e assim em diante. Como a construção da história acontece pelos quadros, há certa coerência sequencial narrativa, na qual o(s) primeiro(s) quadro(s) estão como a introdução da história (dado), o(s) quadro(s) do meio como complicação e clímax (novo/dado) e o(s) último(s) quadro(s) como desfecho (novo). Porque toda história tem sua estrutura e “[...] ela só se torna uma história quando é contada de forma ordenada e intencional” (EISNER, 2005, p. 14). O valor ideológico está, então, na história, e potencialmente no seu desfecho, pois este é o que é estabelecido como novo.

A Tabela 4 sintetiza este pensamento, relacionando os valores informacionais com base na GDV e na estrutura narrativa argumentada por Gancho (2002) e Eisner (2005).

Tabela 4: Relaciona o valor de informação e estrutura da narrativa

Valor de informação narrativa		
Gancho (2002)	Eisner (2005)	Kress e van Leeuwen (2006[1996])
Introdução/Exposição	Cenário/Introdução	Dado
Complicação/Desenvolvimento	Problema	Novo/Dado
Clímax/momento culminante da história	Lidando com o problema	Novo/Dado
Desfecho/conclusão	Solução Fim	Novo

Fonte: Construída com base em Kress e van Leeuwen (2006[1996]); Eisner (2005) e Gancho (2002).

Em relação ao eixo vertical, a composição visual se divide em parte superior da imagem e inferior: os elementos dispostos em cima (parte superior) da imagem são apresentados como ideal, os elementos na parte de baixo (inferior) da imagem são o real (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]. Cunha (2017) resume que o

³¹ Thus each new item of information, once received, becomes, in turn, given for the information which follows [...].

apresentado como ideal é generalizado e idealizado na essência da informação, por isso é uma parte mais saliente na composição visual e diferente do que está posicionado abaixo, onde o texto é mais específico, ou seja, mais “pé no chão”, sendo, assim, uma forma prática e menos idealizada. Kress e van Leeuwen (2006[1996]) argumentam que o texto disposto na parte superior é mais saliente e de maior valor informacional, sendo o que desempenha ideologicamente a função do texto, e os outros elementos desempenham uma função subserviente.

Outra composição visual possível destacada por Kress e van Leeuwen é de centro-margem. Essa composição prioriza o centro, onde estão dispostos os elementos centrais, o miolo da informação. Já os outros elementos ao seu redor são as margens, auxiliares e dependentes desse centro. Nesta composição nem sempre as relações dado/novo ou real/ideal são presentes. Ainda, é possível que haja variações de margens, já que a marginalização depende do tamanho e da saliência do centro. Com base nos teóricos da GDV, podemos entender a existência de dois tipos principais de estruturação textual pela relação margem e centro. O tríptico, quando a estrutura margem-centro é mais polarizada com valor de informação mais claro por um processo de dado (margem esquerda), mediado (centro) e novo (margem direita), ou ideal (topo), mediado (centro) e real (base). E circular, quando não existe a mesma polarização e o sentido de leitura margem-centro apresenta o valor de informação pela relação centro (núcleo da informação) e margem (informação subordinada ao centro). Ou seja, quando de tipo circular, o sentido de leitura não é fortemente estabelecido a ponto de estabelecer claramente o valor da informação horizontal (dado-novo) e vertical (topo-base).

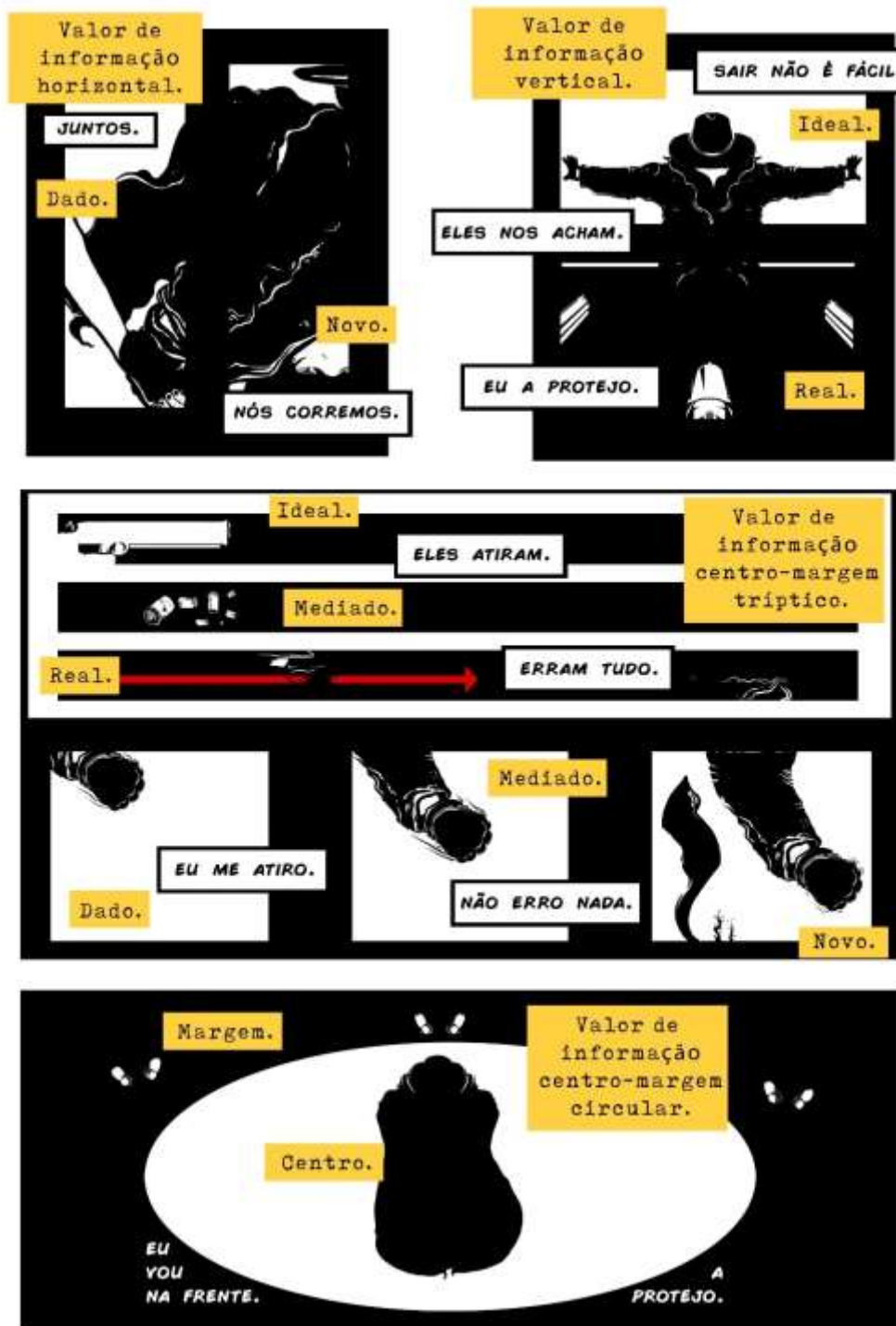


Figura 18: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 14. Exemplos de valores de informação.

Fonte: Arquivo pessoal.

Ainda segundo os autores, a composição textual é formada por códigos de integração que promovem coerência e ordenação do texto. Neste sentido, se determina “para onde as coisas podem ir”, o que confere aos elementos textuais valores de informação em relação à sua posição no texto. Nas artes sequenciais, os

valores de informação podem se combinar em estruturas horizontais, verticais e até margem-centro.

A composição de uma imagem (como o quadro) ou da página (como página total), também, envolve diferentes níveis de relevância em seus elementos, como podemos interpretar com base em Kress e van Leeuwen. É a **saliência** que cria tal relevância, conferindo maior importância a um elemento em relação aos outros, o fazendo mais digno de atenção. A saliência pode dar maior ou menor importância ao dado/novo, real/ideal e centro-margem; ou ainda, condicioná-los como de igual importância.

Para Kress e van Leeuwen, a saliência não é objetivamente mensurável, sendo dependente de pistas visuais que resultam da interação complexa de vários fatores. Para Cunha (2017, p. 68), com na GDV, “[...] envolve o plano de fundo, o primeiro plano, tamanhos, contrastes, tons, valores de cores e diferenças de brilho, entre outros detalhes”. Existem, também, valores culturais bastantes específicos “[...] como a aparência da figura humana ou um potente símbolo cultural” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996], p. 202) [tradução nossa³²]. Pela saliência se cria uma hierarquia de importância nos elementos de integração que formam e definem o texto.

³² [...] also quite specific cultural factors, such as the appearance of a human figure or a potent cultural symbol.

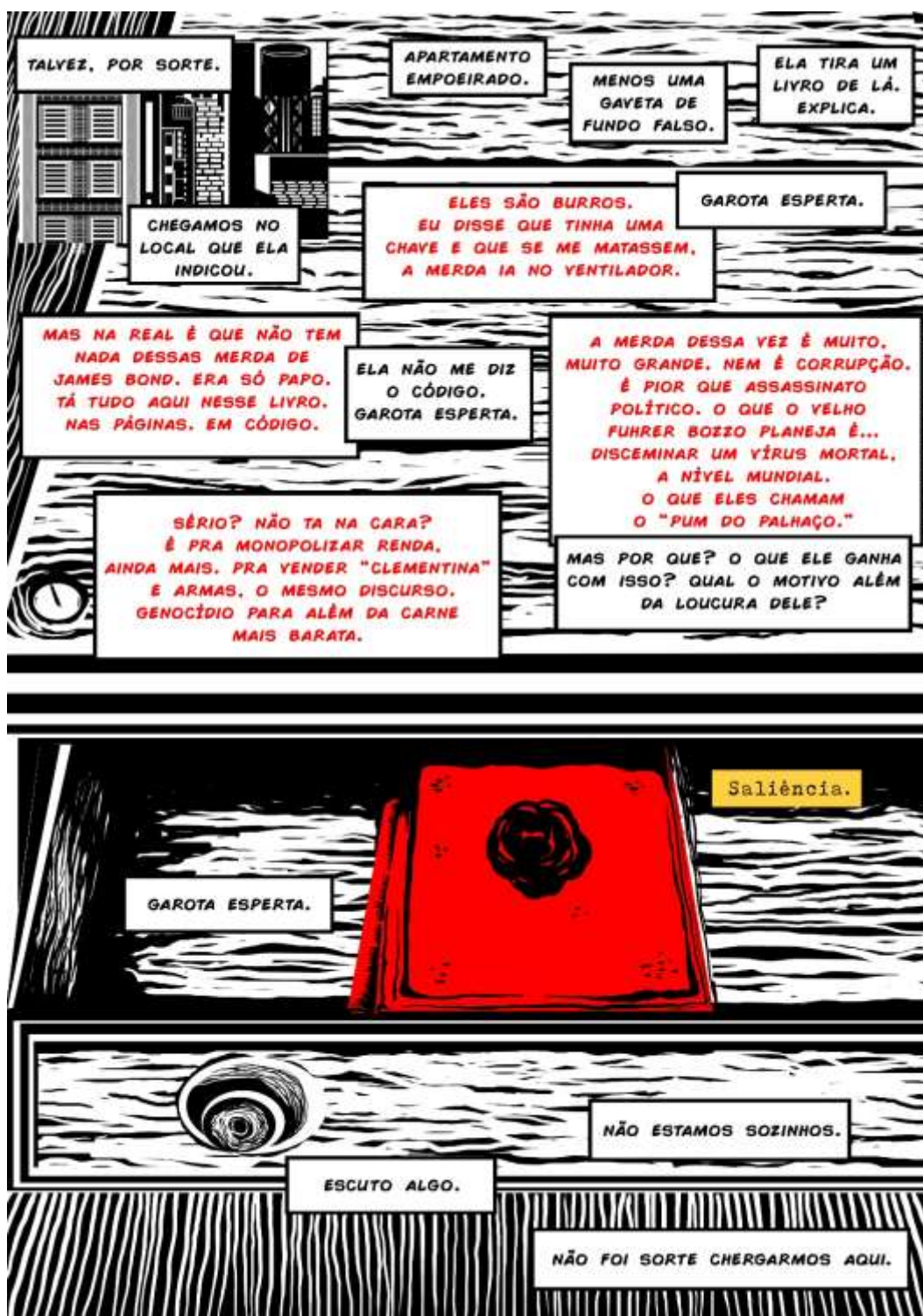


Figura 19: Arte sequencial desta dissertação: "O crime do texto". Parte 15. Exemplo de saliência.

Fonte: Arquivo pessoal.

O **enquadramento**, ou *framing*, é uma questão de nível, na qual os elementos que compõem o texto podem estar menos ou mais juntos, enquadrados. Assim, quanto mais forte a estrutura conjunta desses elementos, mais eles são apresentados como unidades de informação separada em relação aos outros

elementos da composição textual. Ou em outras palavras, “[...] quanto mais os elementos da composição espacial estiverem conectados, mais eles se apresentarão como uma unidade única de informação na composição de sentido do texto” (*Ibid.*, p. 202) [tradução nossa³³]. Segundo os autores, existem diversas formas de acontecer este enquadramento, por exemplo, pelas linhas de quadro reais, pelo espaço em branco entre os elementos, pelas descontinuidades de cores e assim por diante.

³³ *The more the elements of the spatial composition are connected, the more they are presented as belonging together, as a single unit of information.*

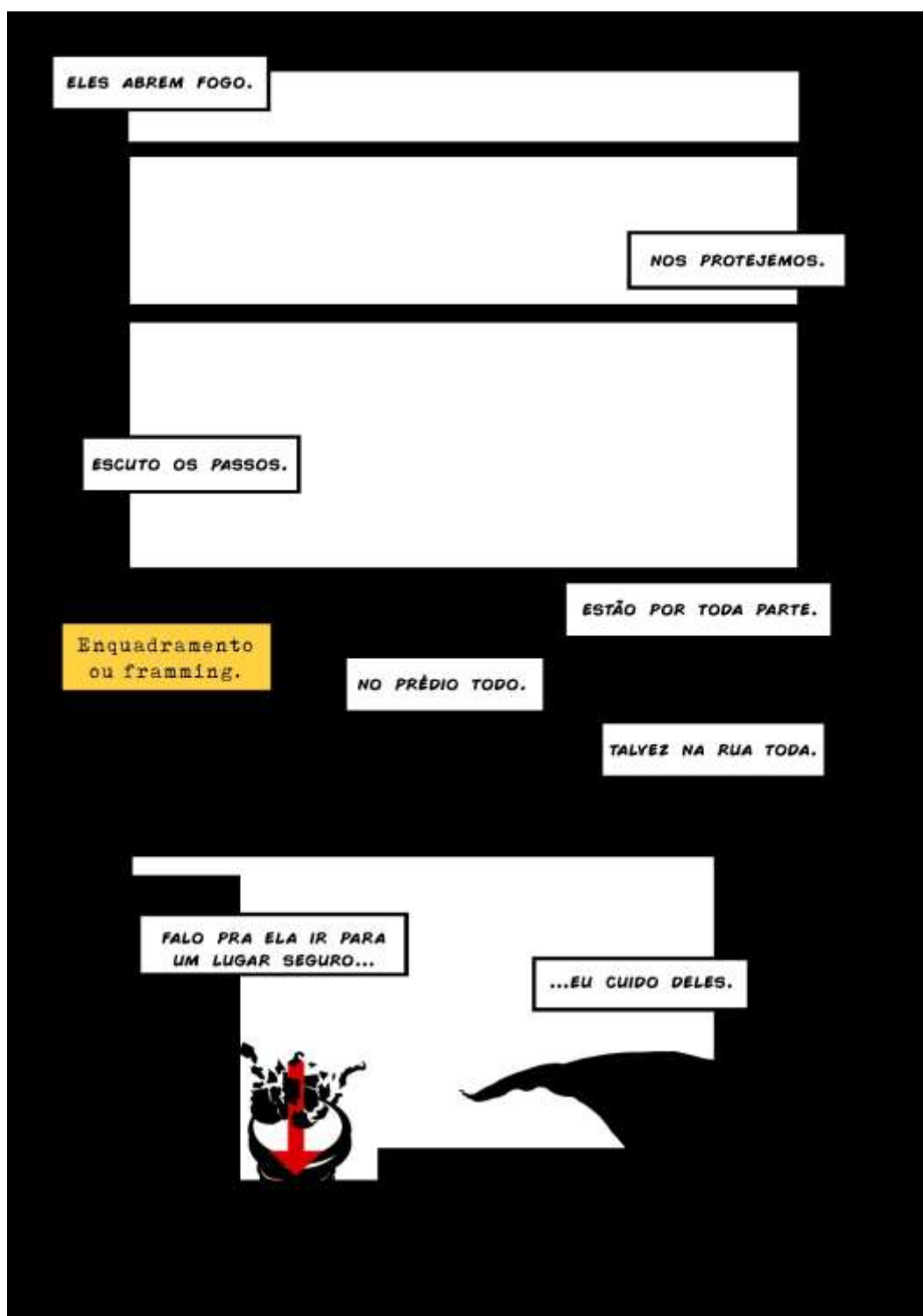


Figura 20: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 16. Exemplo de enquadramento ou *framing*.

Fonte: Arquivo pessoal.

Na arte sequencial, o enquadramento é noção vital, pois é ela quem constrói o quadro na página total, inclusive quando as linhas que o formam elas são o **requadro**. Como nos atenta Cagnin (2014), ao denominá-lo de moldura, a linha que contorna o quadro não tem função de representar uma figura geométrica e sim

de delimitar a imagem (e o texto) que formam a unidade narrativa: o quadro. Em sentido semelhante, para Eisner (1989, p. 43), o requadro é delimitador quando tem um “*layout* básico”, com formato e proporção rígida, para conter a visão do leitor. Quando tem uma função narrativa mais elaborada e/ou mais explícita, para além de um contêiner, “[...] o requadro do quadrinho pode ser usado como parte da linguagem ‘não verbal’ da arte sequencial” (*Ibid.*, p. 44).

Em outras palavras: “O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história em si. Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera como um todo” (*Ibid.*, p. 46). Ainda segundo Eisner, mesmo quando o requadro (linha delimitadora) é ausente, existe o quadro, e se não aparece o requadro é porque existe uma função narrativa do mesmo, de expandir o cenário ou cena, mas a noção de *framing*, como argumentado, possibilita reconhecimento do quadro na página total. Com base no autor, é possível entender que, como o tamanho e disposição do quadro, o tipo de traçado do requadro é criado pelo artista/escritor para uma determinada ação narrativa.

Ao discutir requadro, é necessário discutir seu possível elemento consequente, a **sarjeta**³⁴, o hiato de informação gráfica entre quadros. É possível, com base em Ramos (2017), argumentar que ela é o espaço em branco (sem informação gráfica) limítrofe entre os requadros, fundamental no “arejamento visual”, criando distanciamento entre quadros e acentuando sua sequencialidade. Mccloud (1995) argumenta que é no limbo da sarjeta onde a imaginação humana capta duas imagens e as transforma em ideia. A sarjeta e o requadro delimitam e separam os quadros, ajudando a definir sequencialidade e promovendo a transição de uma cena para outra.

A categorias de valor informacional, *framing* e saliência, formam a composição textual construindo o sentido do texto, segundo Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Contudo, o próprio sentido de leitura de um texto pode ser diverso pois, segundo esses autores da GDV, é possível categorizar textos como de composição linear e não-linear.

Os textos codificam caminhos de leitura em diferentes níveis. Embora, alguns não tão densamente como nas páginas impressas,

³⁴ Também pode ser chamado de calha ou hiato (COSTA, 2013).

ainda levam os leitores pela mão, guiando-os com firmeza pelo texto. Outros (podemos chamá-los de textos ‘semi-lineares’), na melhor das hipóteses, fornecem aos leitores algumas dicas e sugestões, e quanto ao resto, deixa os leitores à sua própria sorte. (*Ibid.*, p. 206) [tradução nossa³⁵]

Uma leitura linear é aquela extremamente codificada e proporciona ao leitor um sentido claro de leitura. Estes textos devem ser lidos da maneira que foram projetados para serem lidos, da esquerda para a direita e de cima para baixo, linha por linha, por exemplo. O outro tipo de leitura não é estritamente codificado, não tem sentido de leitura obrigatório e, assim, leitores podem seguir caminhos diferentes, norteados por pistas visuais, a exemplo da relevância (sempre definidos culturalmente). Outros textos, contudo, não apresentam sequer pistas visuais que norteiam seus leitores. Segundo as proposições trabalhadas por Kress e van Leeuwen, os textos não lineares e lineares estabelecem dois modos distintos de controle de leitura e, como efeito, de produção de sentido.

Com base em Eisner (1989), é possível categorizar dois tipos de páginas que definem sentido e hierarquia de leitura distintos: a página total (convencional e superquadrinho) e o metaquadrinho. A primeira é a construção da história pela disposição de dois quadrinhos: a página total como suporte, com possibilidade de vários quadros, e o quadro em si (a cena congelada onde se passa a ação da narrativa), como já argumentado. Essa construção é a mais convencional.

³⁵ *Texts encode reading paths to different degrees. Some, though no longer densely printed pages, still take the readers by the hand, guiding them firmly through the text. Others (we might call them ‘semi-linear’ texts) at best provide readers with a few hints and suggestions, and for the rest leave the readers to their own devices. In again others we can, with the best will in the world, not detect any reading path that is more plausible than any number of others.*

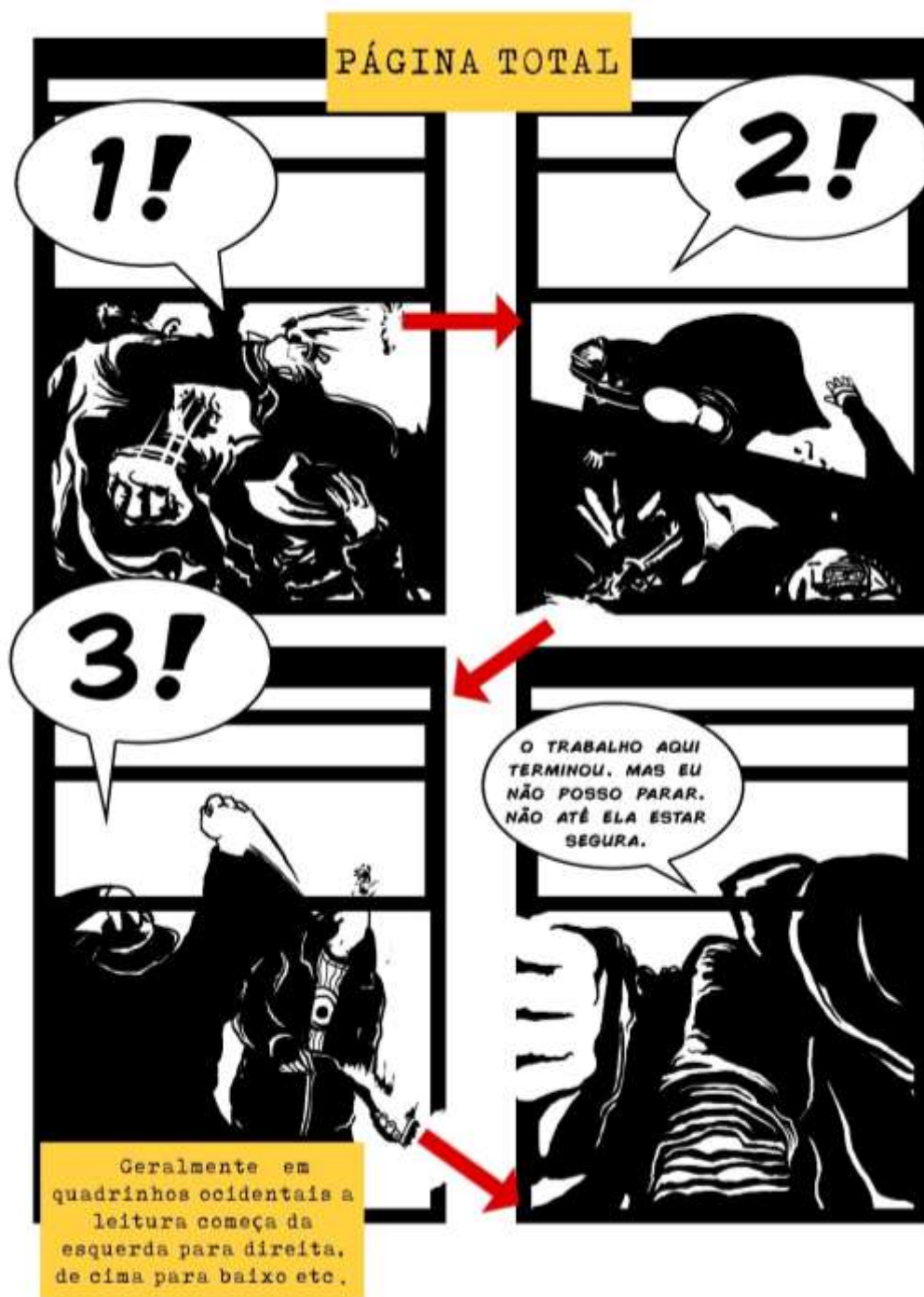


Figura 21: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 17. Exemplo de Página total.

Fonte: Arquivo pessoal.

Já o que entendemos nesta pesquisa como superquadrinho “[...] pretende ser uma página - ou seja, quando pretende que o leitor o perceba como uma página - ele serve como um dispositivo de contenção sem perímetro. Ele é melhor empregado em narrativas paralelas” (*Ibid.*, p. 80)³⁶.

³⁶ Nesta pesquisa consideramos que ao nos referirmos o superquadrinho como aquilo que “pretende ser página”, não é em sentido literal do desenho de uma página na página total. Mas quando a

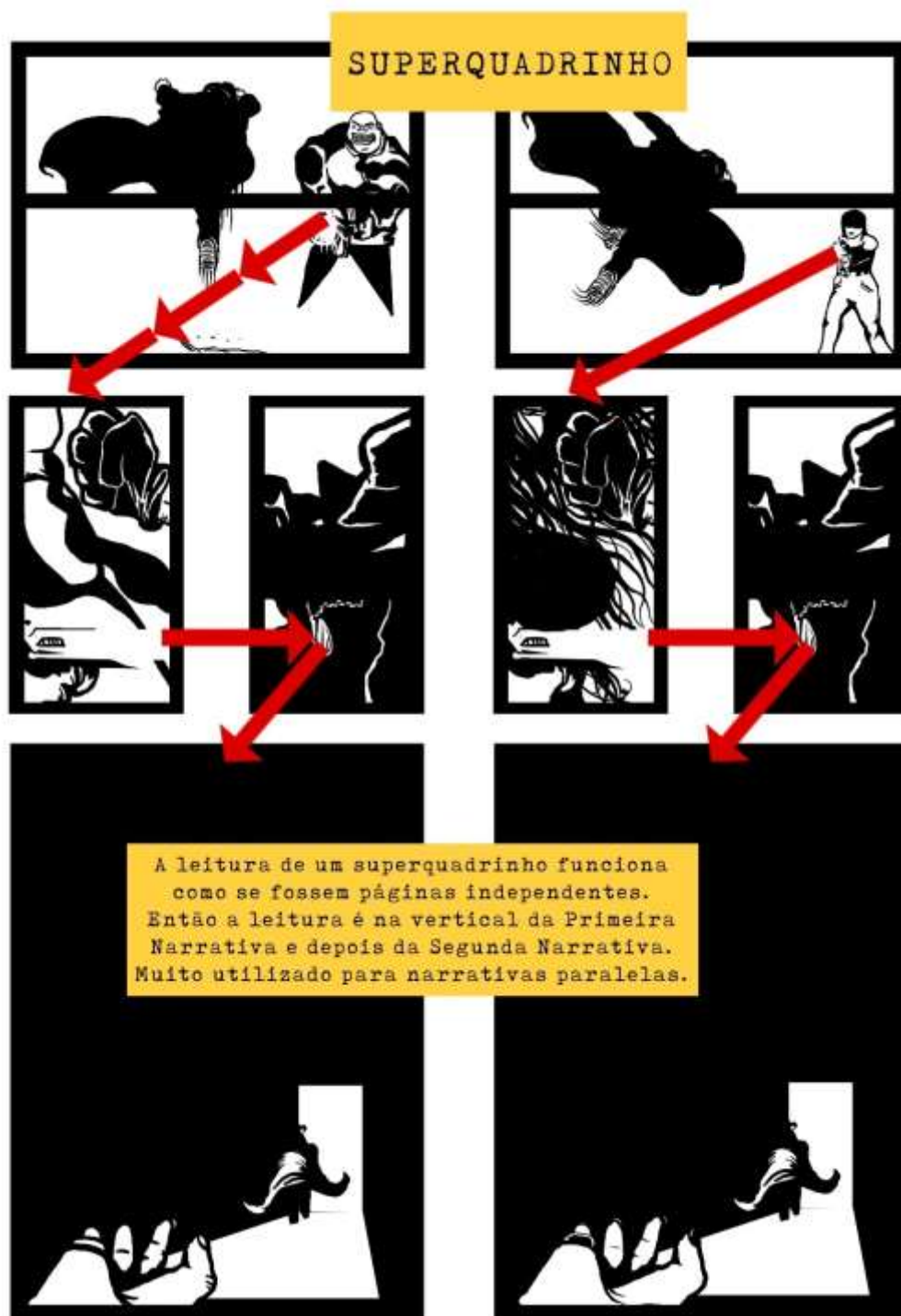


Figura 22: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 18. Exemplo de Superquadrinho.

Fonte: Arquivo pessoal.

Na página como metaquadrinho, o requadro está subordinado à totalidade da narrativa. Há o uso do requadro com mais parcimônia, pois “[...] tenta-se uma

página total se divide pela metade, em uma composição espelhada com dois “núcleos de leitura”, tendo efeito de superquadrinho.

síntese de velocidade, ação de múltiplos níveis, narrativa e dimensão de palco” (*Ibid.*, p. 63). Acreditamos que, neste sentido, a página como um total, tem uma condição diferente de ser apenas um contêiner, ou suporte para os quadros, sendo ela parte da narrativa, já que ela (página) “[...] é uma parte do todo composto pela história em si” (*Ibid.*, p. 63).

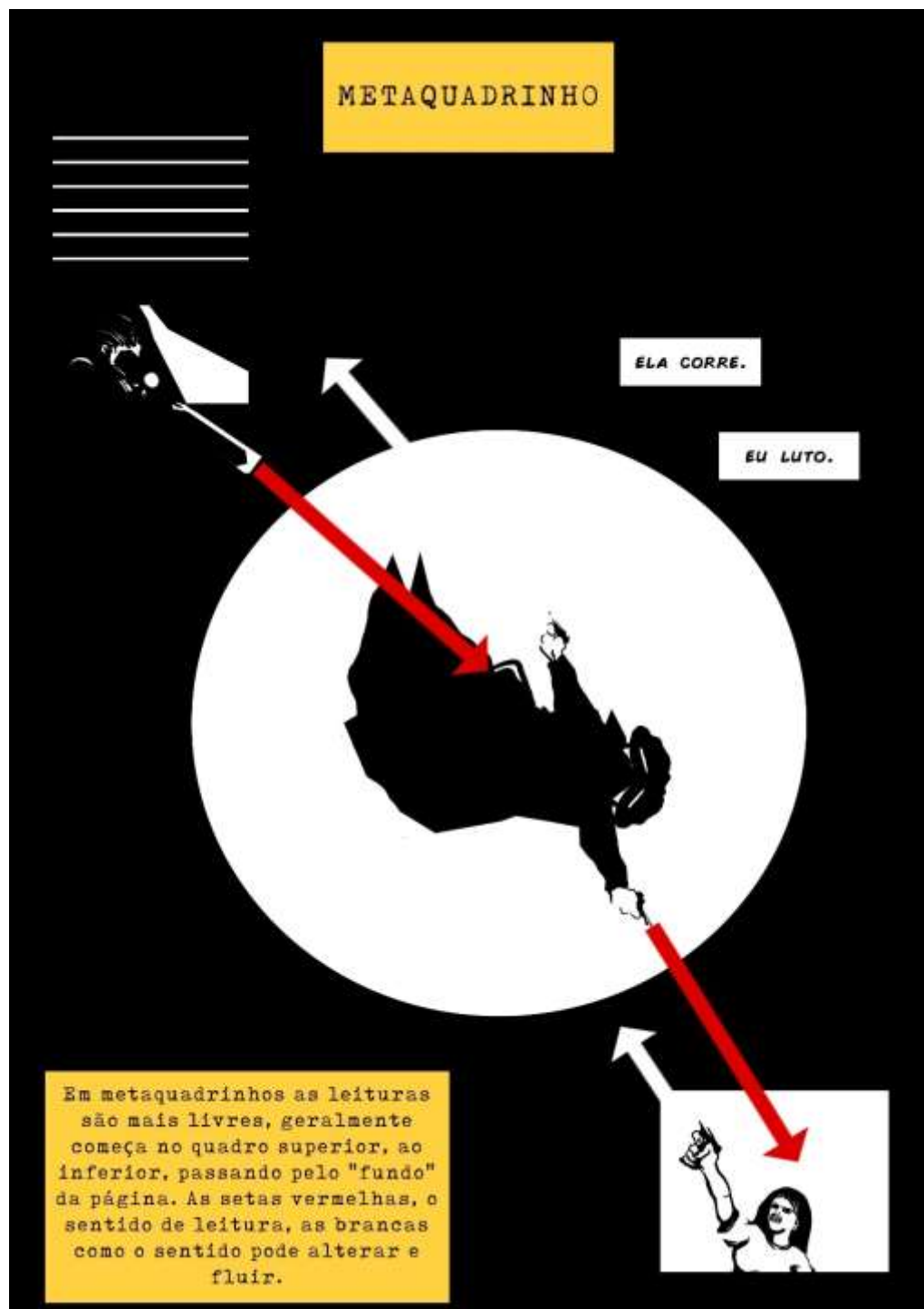


Figura 23: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 19. Exemplo de Metaquadrinho.

Fonte: Arquivo pessoal.

Através desses tipos de páginas se estabelecem sentidos de leitura diferentes, com polarização horizontal, vertical e/ou centro e margem; ou ainda sem polarização, tal a complexidade e pluralismo da linguagem. Em geral, as artes sequenciais são textos lineares (página total), e quando não lineares apresentam pistas muito claras ao leitor (até por se constituir em relação a uma estrutura narrativa). Então, a afirmação de Eisner de que o leitor, mesmo que escape do sentido do texto, o retoma “tacitamente” sem muitas dificuldades.

A metafunção composicional funciona no quadro e na página total (ou no metaquadrinho). Na arte sequencial, a página total é uma imagem e cada quadro é outra, por assim dizer. Neste sentido, é possível que em uma mesma página, em cada quadro possam haver categorias diferentes em cada metafunção. Por exemplo, em um quadro, um participante representado (personagem) está em processo conceitual, no quadro seguinte em processo narrativo unidimensional transacional; ou ainda em um quadro a personagem (P.R.) está em um processo narrativo não transacional, e no quadro em sequência há um evento que promove a noção de processo narrativo unidirecional transacional. Isso porque na arte sequencial, os quadros estão em relação uns aos outros, sendo próprio da linguagem a ação denominada de **transições** entre os quadros.

De acordo com Cagnin (2014), as transições podem ser em sequência ou em série. A primeira, é a repetição de alguns elementos dentre diferentes quadros. A série, por sua vez, é o conjunto de quadros formados pela coordenação de quadros “independentes”, ou seja, são quadros totalmente diferentes em elementos da cena. Além, Mccloud (2008, p. 15) estabelece seis tipos de variação de transições de quadro a quadro, cada um deles atuando em relação diferente de um quadro (cena congelada) para o outro. São eles: momento a momento (uma única ação retratada em uma série de momentos); ação a ação (um sujeito em uma série de ações); sujeito a sujeito (uma série de sujeitos alternantes dentro de uma única cena); cena a cena (transições entre distâncias significantes de tempo e/ou espaço); aspecto a aspecto (transições de um outro aspecto de um outro lugar, ideia ou estado de espírito) e *non sequitur* (uma série de imagens e/ou palavras aparentemente não relacionadas e absurdas).

Outro tipo de transição é apresentado por Eisner (1989), tratando-se do *timing*, “[...] que é o uso dos elementos do tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica” (*Ibid.*, p. 26). Segundo o autor, o *timing* e o ritmo se

entrelaçam, sendo uma passagem de tempo cadenciada e que proporciona maior dramaticidade, que necessariamente não exclui as seis transições de Mccloud (2008), podendo serem construídas em conjunto, por exemplo, uma transição sujeito a sujeito com o uso do *timing*.

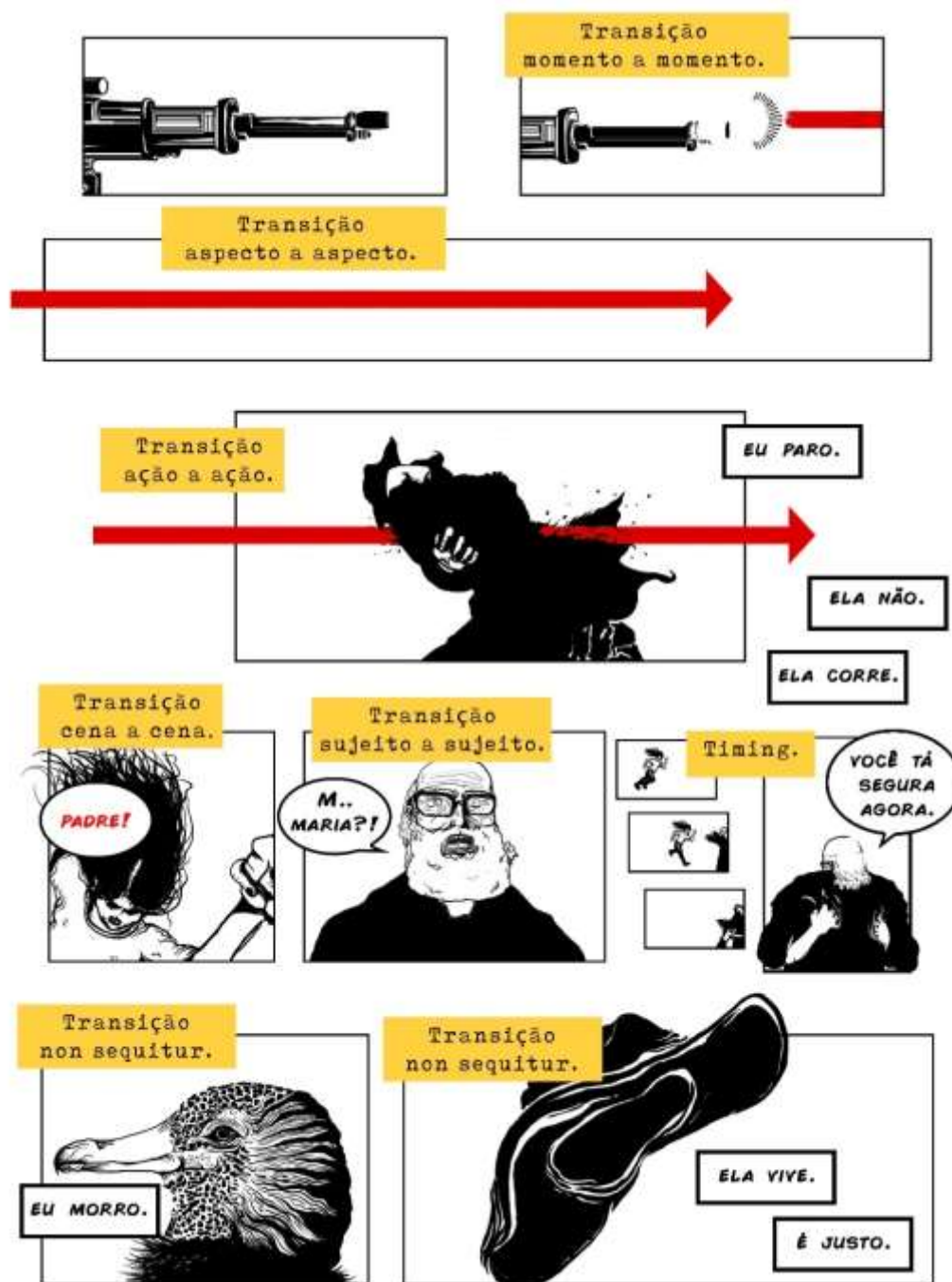


Figura 24: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 20. Exemplo de transições quadro a quadro.

Fonte: Arquivo pessoal.

Assim, para entendermos uma arte sequencial como um todo, torna-se necessário entendermos suas partes primeiro, uma em relação à outra, do quadro à página total, ou do (meta)quadro, ao outro. Porque os processos informacionais estão construídos de maneira segmentada ao longo do texto, que se completa pelo leitor.

Considerações parciais

Neste capítulo buscamos discutir o conceito de arte sequencial para esta pesquisa, ao mesmo tempo em que elencamos seus principais elementos e funcionamentos. Com base em Eco (2015), Eisner (1989; 2005), Ramos (2017) e Cagnin (2014), entendemos por arte sequencial toda construção formada principalmente com base no modo visual que conta uma narrativa pela sua sequencialidade produzida pela leitura e esforço mental do leitor. Sendo que a arte sequencial que apresenta os elementos: quadro ou painel, requadro, sarjeta e balão, nesta pesquisa, é denominada de história em quadrinhos. Ainda, por Eisner (2005), Gancho (2002), Reis e Lopes (1988) e Ricouer (1994), entendemos por narrativa, uma sequência de eventos controlados pelo narrador, em um processo interacional, sempre mediada pela ideologia de quem conta e de quem lê, porque parte de um sujeito e sua visão e (re)significação de mundo pela linguagem.

Acreditamos que a teoria GDV é importante para esta pesquisa, já que compreende a possibilidade de existir mais de um modo de significar em um texto, como é a verbo-visualidade na arte sequencial, e pelo entendimento de que essas construções textuais multimodais são ideológicas, pois todo signo é ideológico (BAKHTIN, 2006[1929-1930]) e/ou está dentro do domínio das realizações ideológicas e para articulação de posições ideológicas (KRESS; VAN LEEWEN, 2006[1996]). Então, nos apropriamos e articulamos a teoria da GDV com teorias próprias do gênero arte sequencial, e para tanto, encontramos semelhanças nos estudos teóricos que nos serviram de base para esclarecimento e compreensão de que essas teorias se complementavam. Como resultado, entendemos que uma arte sequencial tem funcionamento semelhante ao de um texto, então é necessário entendermos suas partes primeiro, uma em relação à outra, do quadro à página total, ou do (meta)quadro ao outro. Porque os processos informacionais estão construídos de maneira segmentada ao longo do texto, que se completa pelo leitor.

Ao tempo que a apropriação e a articulação destes estudos nos esclareciam os conceitos e funcionamentos da arte sequencial, nos eram apresentadas, também, outras noções importantes, como o uso de uma gramática verbo-visual. Pois a arte sequencial parte do uso de regras gerais da GDV (vide as semelhanças nas teorias). Porém, entendemos que seu uso não crítico, sem critério e descontextualizado da GDV a faz obsoleta e ineficiente, já que a arte sequencial tem sua estrutura específica, daí a importância da apropriação e articulação feita. Isso nos fez perceber que a arte sequencial é texto com uso da gramática em uma estrutura específica, tal como um gênero discursivo (BAKHTIN, 1997[1979]). É a partir deste entendimento da construção do texto por uma gramática em gênero que exploramos e produzimos nossos estudos no Capítulo 3.



Figura 25: Leitura síntese do Capítulo 2.

Fonte: Arquivo pessoal.

3 Arte sequencial e suas propriedades dialógicas

Este capítulo tem como objetivo discutir as propriedades dialógicas da arte sequencial a partir das noções de gramática, texto e gênero. Para tanto, realizamos uma pesquisa de revisão bibliográfica, com base principal nos textos de Bakhtin (1997[1979]; 2006[1929-1930]), Eisner (1989; 2005), Eco (2015), Mccloud (1995) e Kress e van Leeuwen (2006[1996]).

3.1 Arte sequencial, gênero discursivo: gramática do design visual, enunciado e texto

Eisner (1989) argumenta sobre um contrato tácito entre leitor e produtor. Eco (2015, p. 145), por sua vez, argumenta “[...] por um verdadeiro repertório simbólico, de tal forma podemos falar numa semântica da estória em quadrinho”. É possível, assim, dizer que a arte sequencial, especialmente a história em quadrinhos, como todo processo comunicacional, acontece pela troca de repertório entre leitor e produtor, pois ambos “[...] comunicam numa ‘linguagem’ que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público” (EISNER, 1989, p. 7). Na arte sequencial se “[...] empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis” (*Ibid.*, p. 8), resultando, então, em uma gramática da arte sequencial, mais especificamente da história em quadrinhos, quando seus elementos são utilizados da mesma maneira para expressar ideias semelhantes (*Ibid.*). Eco (2015) elabora que “os elementos semânticos compõem-se numa gramática do enquadramento” (*Ibid.*, p. 146), e que “a relação entre os sucessivos enquadramentos mostra a existência de uma sintaxe específica” (*Ibid.*, p. 147).

Neste sentido, é preciso esclarecer o que nesta pesquisa se entende por gramática e para que, assim, complementemos os pensamentos de Eisner (1989) e Eco (2015). Para tanto, temos como base Kress e van Leeuwen (2006[1996]) e seus estudos da GDV. Então, segundo os autores, gramática é a combinação de elementos em conjuntos significativos, em uma regularidade culturalmente produzida. Ou seja, a gramática é a disposição e ordem dos elementos para gerar sentido, de maneiras mais ou menos complexas, dentro de um padrão culturalmente reconhecível. Assim, como argumentam os autores com base em Halliday, a gramática vai além das regras formais de correção, pois ela é, também, um meio de representar padrões de experiência, o que “permite que os seres humanos construam

uma imagem mental da realidade, compreendam sua experiência com o que acontece ao seu redor e dentro deles. (HALLIDAY, 1985, p. 101 *apud* KRESS; VAN LEEWEN, 2006[1996], p. 2) [tradução nossa³⁷].

Neste sentido, para esta pesquisa, a concepção de gramática se afasta de uma concepção puramente formal, que isola seu significado, se distancia de uma noção mecanicista. Pois a gramática, para nós, está como constituinte da linguagem, só sendo obtida na interação entre sujeitos. Como efeito, esta pesquisa se parecia às perspectivas em que se consideram “[...] formas gramaticais como recursos para codificar interpretações da experiência e formas de (inter)ação social” (*Ibid.*, p. 1) [tradução nossa³⁸]. A gramática é, de certa maneira, a padronização da(s) linguagem(s), ou podemos dizer, língua, que forma determinado repertório possibilitando uma comunicação mais clara. É um inventário de elementos e regras subjacentes às formas específicas de comunicação de uma cultura (*Ibid.*).

Consideramos, assim, essa noção de gramática como base para a construção de sentido textual que se configura em ato interacional. Pois, “[...] cada texto pressupõe um sistema compreensível para todos (convencional, dentro de uma dada coletividade) - uma língua (ainda que seja a língua da arte)” (BAKHTIN, 1997[1979], p. 332). A possibilidade de comunicação social é resultado do reconhecimento dos signos e suas combinações entre dois ou mais indivíduos. Para nós o que faz a textualidade não é a gramática em si, mas o uso dessa gramática por indivíduos sociais que visam (para) o outro. E deste outro se objetiva uma resposta ativa, sua compreensão responsiva, sendo que “[...] a compreensão responsiva nada mais é senão a fase inicial e preparatória para uma resposta (seja qual for a forma de sua realização)” (*Ibid.*, p. 292).

Em suma, Bakhtin nos esclarece essa dinâmica da comunicação social: “enquanto elaboro meu enunciado, tendo a determinar essa resposta de modo ativo; por outro lado, tendo a presumi-la, e essa resposta presumida, por sua vez, influi no meu enunciado (precavenho-me das objeções que estou prevendo, assinalo restrições, etc.)” (*Ibid.*, p. 322). Assim, a textualidade se produz em termos do reconhecível, pelo que com base na GDV, e podemos dizer, em Eisner (1989), no

³⁷ *It enables human beings to build a mental picture of reality, to make sense of their experience of what goes on around them and inside them.*

³⁸ *[...] grammatical forms as resources for encoding interpretations of experience and forms of social (inter)action.*

que denominamos de gramática. Sempre em relação ao ato comunicativo na interação porque,

A obra, assim como a réplica do diálogo, visa a resposta do outro (dos outros), uma compreensão responsiva ativa, e para tanto adota todas as espécies de formas: busca exercer uma influência didática sobre o leitor, convencê-lo, suscitar sua apreciação crítica, influir sobre êmulos e continuadores, etc. (BAKHTIN, 1997[1979], p. 299)

É dizer que o texto que se constrói por determinada gramática, é também, essencialmente produzido entre dois ou mais indivíduos interacionais cultural-social-historicamente situados.

Ou seja, com base em Bakhtin, entendemos que o texto comporta elementos técnicos, mas só tem seu acontecimento autêntico nas fronteiras de duas consciências, de dois ou mais sujeitos. É compreender o texto como uma produção que se posiciona no entre produtor e interactor (participante interativo, contemplador, destinatário, visualizador, leitor etc.) motivados à interação. Apropriando-nos das palavras de Marchezan (2006, p. 115) “[...] uma vez que a comunicação é a essência da linguagem na reflexão bakhtiniana, que considera ficcional a Lingüística que abstrai a comunicação, tanto a que o faz para ressaltar sua função expressiva, quanto a que renuncia a ela para conformar um objeto científico mais homogêneo”.

O texto, como ato da linguagem, não pode ser abstraído da interação, já que é um produto da atividade humana, criativa, social e coletiva e se dá no processo de desenvolvimento das relações materiais como condição necessária à organização laboral dos seres humanos, como interpretamos em Rodrigues e Rangel (2015). As autoras argumentam que códigos ideológicos de comunicação em uso por uma mesma comunidade, possuem composição vocabular e estrutura gramatical específica. Contudo, o seu aprendizado não acontece por intermédio de manuais, mas pela prática, pelos usos em contexto social. Consideramos existir, então, relações de códigos subjacentes formados e instituídos sócio-histórico-culturalmente, o que pode ser denominado de gramática. Contudo é na sua utilização na vida que ela se constitui e é utilizada. Para nós seria impossível, então, nesta pesquisa, pensarmos na gramática (seja GDV ou da arte sequencial e história em quadrinhos) sem pensarmos no texto que ela forma e na qual é formada. E mais, nos é impossível pensar o texto sem pensá-lo como interação de sujeitos.

Como efeito, nesta pesquisa, embasados pelos estudos bakhtinianos mediados por Machado (1996), consideramos a arte sequencial como texto que se situa no campo da compreensão humana. Assim, nos orientamos na máxima do pensamento semiótico de Bakhtin: “Quando estudamos o homem, buscamos e encontramos signos em toda parte e tratamos de compreender sua significação” (BAKHTIN, 1986, p. 114 *apud* MACHADO, 1996, p. 236). Entendemos o texto, então, como sistema de signos heterógeno e plural, uma rede descentralizada e sem um único fim. Instável na sua produção e até estrutura de sentido, valorizando-o como tecido de relações múltiplas e infinitas, na capacidade humana produtora de signos pela expansão, nunca pela substituição (MACHADO, 1996.). Nos interessa, reforçamos, o texto na vida: o texto por uma gramática, mas como ato de comunicação, interacional, como ação humana.

Consideramos, ainda, Biasi-Rodrigues e Nobre (2010), que propõem discussão fortuita à nossa pesquisa. Os autores discutem as teorizações da GDV argumentando que não há maior esclarecimento se a gramática multimodal proposta por Kress e van Leeuwen (2006[1996]) é equivalente a orações ou a textos.

Enquanto na LSF a unidade de análise é a *oração*, isso não fica claro na GDV. Numa oração, a escolha de um processo material (considerando somente a metafunção ideacional) elimina a possibilidade de representação, nessa mesma oração, dos demais tipos de processo (comportamental, mental, existencial, relacional e verbal); contudo, pode-se afirmar sumariamente que um conjunto de orações possibilita a construção de um texto que, por sua vez, representa uma unidade de sentido, composto de várias orações que, não obstante, podem representar diferentes processos. (BIASI-RODRIGUES; NOBRE, 2010, p. 98) [grifo do autor]

Destarte, com base nos estudos de Biasi-Rodrigues e Nobre, podemos entender haver uma inclinação da própria teoria da GDV em tratar a construção multimodal de forma equivalente às orações. É mais oportuno, em decorrência disso, “[...] equipararmos uma imagem à unidade que, em linguagem verbal, seria reconhecida como um texto” (*Ibid.*, p. 99) porque é “[...] possível verificar numa única imagem a coexistência pacífica de diferentes formas de representação experiencial [...]” (*Ibid.*, p. 99). Embora, é verdade, o conceito de texto se mantenha igual nas semioses verbal e visual e que as estruturas são compostas por distintos elementos combinados a fim de produzirem uma unidade de significado; nem

sempre essas duas semioses são intercambiáveis, pois tem seus processos constituintes de maneiras diferentes.

A efeito, nesta pesquisa, consideramos que a imagem é um texto, já que texto é o que está

[...] no sentido amplo de conjunto coerente de signos, então também as ciências da arte (a musicologia, a teoria e a história das artes plásticas) se relacionam com textos (produtos da arte). Pensamentos sobre pensamentos, uma emoção sobre a emoção, palavras sobre as palavras, textos sobre os textos. (BAKHTIN, 1997 [1979], p. 300)

Em sentido semelhante, Pimenta e Santos (2010, p. 2) nos atentam para a noção de texto apresentada por Kress (1995, p. 7 *apud* PIMENTA; SANTOS, 2010, p. 2), na qual o texto é,

Um “tecer” junto, um objeto fabricado que é formado por fios “tecidos juntos” – fios constituídos de modos semióticos. Esses modos podem ser entendidos como formas sistemáticas e convencionais de comunicação. Um texto pode ser formado por vários modos semióticos (palavras e imagens por exemplo) e portanto, podemos chegar à noção de multimodalidade.

Assim, a arte sequencial, ao ser uma produção verbo-visual é um texto multimodal. E como “texto representa uma realidade imediata (do pensamento e da emoção)” (BAKHTIN, 1997 [1979], p. 300).

Neste sentido, ao nos apropriarmos de Kress e van Leeuwen (2006[1996]) e sua “Gramática do Design Visual”, acreditamos que as produções por estruturas textuais verbo-visuais “[...] apontam para interpretações particulares da experiência e formas de interação social. Até certo ponto, elas também podem ser expressas linguisticamente. Os significados pertencem à cultura, ao invés de modos semióticos específicos” (*Ibid.*, p. 2) [tradução nossa³⁹]. Podemos entender,

Por exemplo, o que é expresso na linguagem através da escolha entre diferentes classes de palavras e estruturas de oração, pode, em comunicação visual, ser expresso através da escolha entre

³⁹ *Like linguistic structures, visual structures point to particular interpretations of experience and forms of social interaction. To some degree these can also be expressed linguistically. Meanings belong to culture, rather than to specific semiotic modes.*

diferentes usos da cor ou diferentes estruturas composicionais. E isso afetará o significado. (*Ibid.*, p. 2) [tradução nossa⁴⁰]

O texto verbo-visual é definido pelas escolhas de um determinado sujeito dentro de um determinado contexto, utilizando de um repertório estabelecido sócio culturalmente, como gramática. Argumentamos pela gramática com base na GDV, ao entender que o modo visual, como o verbal, se constrói por processos de escolhas em condições específicas de produção e construção de sentido. Como entendemos por meio de Kress (2005), nós não somos totalmente livres, o somos ao poder fazer escolhas, mas presos às suas possibilidades, como as escolhas semióticas possíveis de um mundo semiótico, no qual, não obstante, podemos intervir. Assim, ressaltamos a noção de gramática trabalhada nessa pesquisa e que essa contribui para a produção expressiva do sujeito, é ela que possibilita a produção do enunciado concreto do texto. Contudo, com base nos estudos de Bakhtin (1997[1979]), entendemos que fora da interação, da natureza do enunciado e das particularidades de gênero, a noção de gramática verbo-visual é pura abstração e ficção. Em linhas gerais, um texto procede pela utilização de uma gramática, mas essencialmente em uso pelos sujeitos em seus contextos.

Nos esclarecem Rodrigues e Rangel (2015) que o texto é enunciado concreto e tem situação, sentido e auditório/participantes. Por essa perspectiva, acreditamos que a arte sequencial é, também, uma enunciação discursiva e reafirmamos que se define em dois fatores: seu projeto (a intenção) e a execução desse projeto. É a inter-relação dinâmica desses dois fatores, a disputa entre eles, que dá o caráter no texto (BAKHTIN, 1997[1979]). É, então, ato dialógico, porque no sentido expresso, os conceitos, as produções e as representações textuais são antes de mais nada atos dialógicos, constituídos pela diversidade das linguagens em uma manifestação dialógica (MACHADO, 1996).

⁴⁰ For instance, what is expressed in language through the choice between different word classes and clause structures, may, in visual communication, be expressed through the choice between different uses of colour or diferente compositional structures. And this will affect meaning.

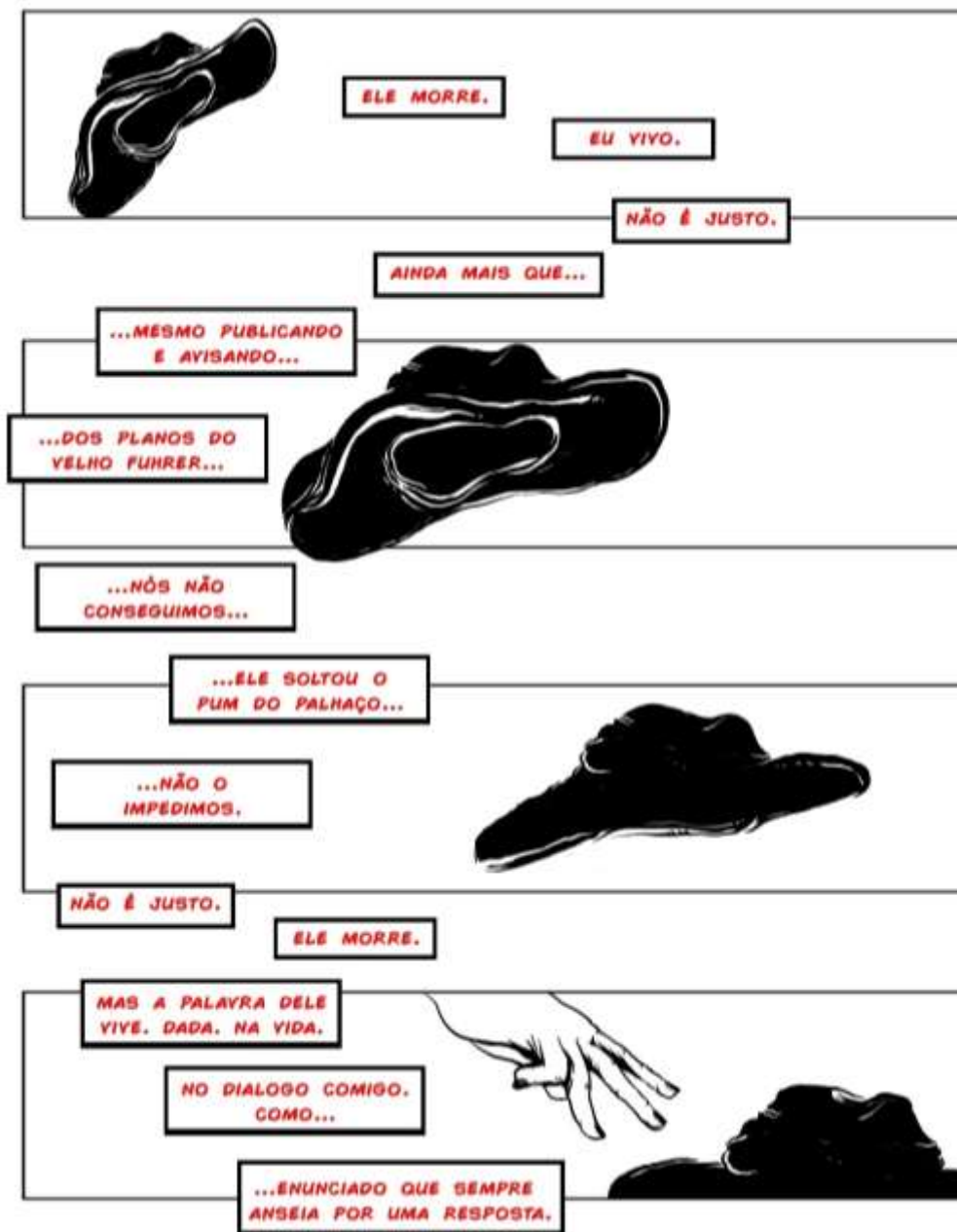


Figura 26: Arte sequencial desta dissertação: "O crime do texto". Parte 21.

Fonte: Arquivo pessoal.

Ao entendermos a arte sequencial por esse dialogismo, como enunciado, também a entendemos como gênero discursivo, uma unidade estético-cultural dos enunciados que formam o texto (*Ibid.*). Argumentamos assim, já que “[...] todo enunciado se apresenta como um gênero porque todos os enunciados pelos quais se enuncia possuem uma *forma* relativamente estável não desatrelada de seu *conteúdo* [...]” (RODRIGUES; RANGEL, 2015, p. 1126) [grifo do autor]. Em outras palavras, o gênero se forma no que Rodrigues e Rangel argumentam ser sua tripla composição: estilo, tema e composição do conjunto. Com apoio em Guisardi

(2017), esclarecemos que conteúdo temático, ou tema, é o elemento organizador do conteúdo da enunciação e estabelece sua unidade de sentido e orientação ideológica. A segunda dimensão, estilo, refere-se às escolhas dos recursos da língua, como a gramática, sempre em relação ao estilo individual e estilo do gênero, uns com mais liberdade expressiva do que outros, cumprindo papel orientador da comunicação discursiva. A última dimensão é a construção composicional (ou de conjunto) que é interligada a uma forma padrão da estrutura de um todo, sendo tipos de construção do conjunto, tipos de seu acabamento, tipos de relação entre autor e leitor, ouvinte e falante e etc.

Acreditamos que aquilo que é caracterizado de gramática por Eco (2015) e Eisner (1989), é a composição e o estilo da arte sequencial, estabelecidos de forma mais ou menos estáveis, que tomam determinado conteúdo para contar sua história. Essa relação traçada é o que nos possibilita entendê-la como gênero. E mais,

O gênero é, nesse sentido, cada um dos tipos de comunicação social organizada, que constrói e completa, de modo específico, a forma gramatical e estilística do enunciado, assim como a estrutura de onde ela se destaca, e, desse modo, enunciado e gênero, estrutura-tipo, são inseparáveis. (RODRIGUES; RANGEL, p. 1127)

Podemos, de maneira simplificada, apontar que o texto em verbo-visualidade é enunciado do sujeito que ocorre pelas escolhas sistêmicas da gramática, com base na GDV, ao tempo em que recorre à composição e estilos únicos da arte sequencial ao reconhecê-la e pretendê-la como gênero, para comunicação social na situação específica. Guisardi (2017), ainda, nos atenta que o gênero história em quadrinhos permeia as mais diversificadas esferas sociais, tais como instituições escolares, Internet, esfera jornalística, publicitária, dentre outras.

A arte sequencial como texto, é possível interpretar por Bakhtin (1997 [1979]) que ela pode constituir um sistema marcado por complexidade e pluralidade, e assim, ser fecundo e constituído também por várias vozes. Assim, como um determinado ponto de vista pode ser alterado por outro ponto de vista (*Ibid.*), as construções textuais de gênero podem ser alteradas em sentidos por diferentes sujeitos. Ao tempo que cabe, também, ressaltar, como nos argumentam Kress e van Leeuwen (2006[1996]), que essa padronização denominada gramática não garante sua própria fixação eterna e nem mesmo sua recepção igual a todos os interagentes que se comunicam por ela. A esta maneira, pode haver interpretações

distintas das experiências codificadas com base em posições ideológicas diferentes de seus participantes, ainda que utilizem de recursos da mesma língua e dos mesmos gêneros. Ou ainda, é possível existir a produção de estilos e composições distintas de mesmo gênero, sem alterá-lo a ponto de descaracterizá-lo. Pois, como nos atentam Rodrigues e Rangel (2015) sobre seus estudos de Bakhtin, da mesma maneira que as possibilidades da atividade humana são inesgotáveis, os gêneros são infinitos, ricos e diversos, além de heterogêneos.

Entendemos, então, que as propriedades comunicacionais e estéticas dos sujeitos dependem de um contexto sociocultural específico. Com base nos estudos da GDV, compreendemos que determinado grupo social compartilha um repertório construído, fazendo com que as definições gramaticais - e acrescentamos textuais - , sejam um recurso social, com conhecimento explícito e implícito sobre ele, seus usos e práticas (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Como resultado, sociedades diferentes criam formas de escrita e leitura culturalmente distintas, o que provoca variações de sentidos e valores na recepção da mensagem. Bakhtin (2006[1929-1930], p. 42) argumenta, em sentido semelhante, que para ele.

[...] cada época e cada grupo social têm seu repertório de formas de discurso na comunicação sócio-ideológica. A cada grupo de formas pertencentes ao mesmo gênero, isto é, a cada forma de discurso social, corresponde um grupo de temas. Entre as formas de comunicação [...] a forma de enunciação [...] e enfim o tema, existe uma unidade orgânica que nada poderia destruir considera-se a noção.

Compreendemos, então, que não somente o gênero e as propriedades enunciativas se alteram em relação ao contexto sócio-histórico-cultural. Mas, também, se alteram os próprios valores e significados dentro da gramática, no texto, onde são atribuídas as dimensões-chave do espaço visual, tais como: a forma circular do centro para o exterior; da direita para a esquerda; da esquerda para a direita, de cima para baixo (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), sempre em consideração à realidade interativa dos sujeitos.

A partir da premissa de que artes sequenciais são construções textuais verbo-visuais em gênero, com essas propriedades gramaticais, percebemos os pressupostos argumentados, por exemplo, nas histórias em quadrinhos ocidentais de leitura esquerda para direita, contraposta às orientais (Mangás), da direita para esquerda. Se, ao tentarmos ler uma página de um mangá como um quadrinho

ocidental este perderá o sentido original, produzido especificamente dentro dos pressupostos textuais e de gênero, assim como gramaticais, daquela cultura oriental específica. Como salienta Vasconcellos (2006), esse sentido de leitura do mangá geraria dificuldade para o leitor ocidental. Inclusive, como nos apresenta o autor, algumas editoras no Brasil avisam ao leitor sobre este sentido de leitura, pois é condição essencial para a construção de sentidos da obra.

Em um recorte, considerando apenas as histórias em quadrinhos ocidentais, essa construção pelo gramatical, na noção argumentada em relação ao texto e ao gênero, é presente de tal maneira que o uso “inadequado” de determinado elemento pode causar confusão, como nos apresenta Ramos (2017), a respeito do balão:

Um balão de fala inadequado, ou que contenha uma haste que não está voltada para o seu emissor atrapalha a leitura de tal forma que a compreensão do conteúdo pode ficar comprometida, assim como a alteração do fluxo de leitura que sem uma clara sinalização pode confundir o leitor a ponto de não possibilitar a compreensão plena da história. (*Ibid.*, p. 69)

Eisner (1989) advoga existir um processo de leitura da arte sequencial “fixado” culturalmente, no qual o leitor é treinado para ler em determinado sentido. Por exemplo, na cultura ocidental, é da esquerda para a direita, de cima para baixo. Contudo, ressalva o teórico, “[...] este, idealmente é o fluxo normal do leitor. Na prática, porém, essa norma não é absoluta” (*Ibid.*, p. 41). Esse padrão de leitura é constituído pelo repertório e regras subjacentes que definem a gramática, entendemos assim, com base em Kress e van Leeuwen (2006[1996]); e exploramos essa noção articulando ao conceito de gênero de Bakhtin (1997[1979]).

A partir dos autores da GDV, acreditamos que esta construção pela gramática apresenta valores de significado e proposições ideológicas de acordo com as disposições de seus elementos formadores do texto. De modo geral, Kress e van Leeuwen (2006[1996], p. 4) [tradução nossa⁴¹] argumentam:

[...] assumimos que elementos, como 'centro' ou 'margem', 'superior' ou 'inferior', desempenharão um papel na semiótica visual de qualquer cultura, mas com significados e valores que provavelmente diferem dependendo das histórias dessa cultura de uso do espaço visual, incluindo a escrita [...]

⁴¹ [...] we assume that the elements, such as 'centre' or 'margin', 'top' or 'bottom', will play a role in the visual semiotics of any culture, but with meanings and values that are likely to differ depending on that culture's histories of use of visual space, writing included [...].

Reafirmamos a língua como construção social, produto das experiências, das histórias, das práticas e das teorias socioculturais de determinada cultura, podendo, inclusive, variar dependendo da região ou localidade. Pois “[...] cada grupo social organiza suas relações com base em sua própria criação sógnica, a qual se configura como a matéria mesma do desenvolvimento da consciência. A consciência individual reflete a lógica da comunicação social”, como argumenta Daniela Cardoso (2013, p. 81).

Portanto, nesta pesquisa, a noção de gramática discutida com base na GDV está diretamente vinculada à noção de gênero, arte sequencial. Assim, acreditamos que, quando Eisner (1989) e Eco (2015) argumentam sobre a gramática da arte sequencial, mais especificamente da história em quadrinhos, os autores discutem em uma perspectiva semelhante à que foi argumentada até aqui. Umberto Eco ocupa todo um capítulo de seu livro para o assunto, sendo que o que nos interessa de seu estudo é a afirmação sobre as convenções, padrões e códigos da história em quadrinhos, de maneira semelhante à desta pesquisa. Como o próprio argumenta, sobre histórias em quadrinhos, tudo “[...] pressupõe que o recurso a convenções comunicativas se baseie na existência de um *koinè*⁴²” (*Ibid.*, p. 158).

Ao estudar a estrutura da produção (história em quadrinhos), por assim dizer, Umberto Eco argumenta existir, então,

Um código (como um idioma), com todas as suas possibilidades de dar lugar a mensagens decifráveis por parte de receptores, pressupõe uma comunidade de que fazemos parte, ao menos no momento em que a mensagem é emitida tanto quem emite quanto quem recebe. (*Ibid.*, p. 158).

Desta maneira, um autor de histórias em quadrinhos emprega os elementos de um código pensando na “*koinè*” junto aos seus leitores (*Ibid.*). Ao mesmo tempo que faz esta afirmação, Umberto Eco questiona se as modalidades de fruição se dão da mesma maneira para leitores de culturas diferentes. Esse debate proposto pelo italiano nos leva a crer que existe um padrão sociocultural da arte sequencial -

⁴² Com base no estudo de Aseff (2003, p. 156), entendemos, que “[...] uma língua grega unificada e uniforme (chamado *koinè*) foi ensinada nas escolas de gramática e tornou-se a língua oficial de toda a área dominada por Alexandre Magno. Sobreviveu durante a dominação romana como língua cultural e foi a língua na qual foram transmitidos os primeiros textos do cristianismo”. Assim, entendemos *koinè* como uma língua comum, unificada e uniforme, considerada “língua universal”. E acreditamos que quando Eco utiliza o termo, o faz neste sentido, a gramática do enquadramento, como *koinè*, é uma “língua universal”. Como um “idioma” próprio da linguagem em história em quadrinhos.

principalmente das histórias em quadrinhos. E ainda, acreditamos que a discussão levantada por Eco apresenta outras questões semelhantes às propostas nesta pesquisa, já que a “gramática do enquadramento”, como ele denomina, pode variar de acordo com as condições culturais de uma comunidade, ou seja, da realidade interativa dos seus sujeitos.

Entendemos que, quando Eco argumenta sobre uma *koinè*, o faz como de forma semelhante ao que é reconhecível e reproduzível, propondo uma ideia semelhante à noção de gênero que buscamos argumentar até aqui: se produz pelo reconhecimento da língua pelos sujeitos em alteridade, para comunicação social em situação específica. Nos atenta Guisardi (2017) que os gêneros organizam nossos modos de dizer e de escrever, e refletem as condições e finalidades de cada esfera. Assim, se transformam facilmente com o surgimento de novas interações. A gramática e o seu texto, ou o texto e sua gramática, dependem da relação interacional sócio-cultural-histórica de seus sujeitos. Pois, a escolha do gênero não é totalmente espontânea, ela considera um leque de coerções dadas pelas situações de comunicação (*Ibid.*). Com isso, o locutor/autor, de forma consciente ou não, escolhe o gênero mais adequado de acordo com a situação, com a sua estratégia discursiva. A arte sequencial, como gênero, é produzida por essa “gramática do enquadramento”, pelo reconhecimento e utilização de um determinado repertório e padrão sócio culturalmente formado. Ainda, que seu uso seja pelo enunciado de um sujeito ativo. É a tensa relação entre o objetivo e o subjetivo.

Para explicarmos melhor essa nossa proposição, foquemos especificamente nos estudos das histórias em quadrinhos, por serem mais consolidados que os estudos da arte sequencial em geral. A pesquisa toma como base as reflexões de Ramos (2017) sobre seus estudos de dois dos principais teóricos da arte sequencial no Ocidente, Eisner e Mccloud. Ramos (*Ibid.*, p. 66) dividiu “[...] os elementos relativos ao universo dos quadrinhos em dois distintos grupos, porém, intimamente relacionados”. Um grupo categorizado como elementos morfológicos (ou denotativos) e outro como semânticos (ou conotativos).

Para o autor, o primeiro grupo (morfológico) é a “natureza quadrinística propriamente dita” e, de certa forma, o que caracteriza o quadrinho como linguagem diz respeito à sua gramática. Uma construção de repertório que “[...] se um leitor nunca tiver sido apresentado aos códigos dificilmente compreenderá seu sentido plenamente” (*Ibid.*, p. 67). É como se o leitor reconhecesse os caracteres

alfabéticos, sem conhecer seu significado como vocábulo (*Ibid.*). A “[...] categoria dos elementos morfológicos pressupõe um domínio dos códigos a fim de se compreender o sentido das histórias” (*Ibid.*, p. 67). Como exemplo: os balões, os requadros, os painéis, as sarjetas, as linhas de movimento e o fluxo da leitura.

Já o segundo grupo (semântico), é categorizado por não ser necessário o domínio de um código da arte sequencial história em quadrinhos para se compreender seu sentido. “São escolhas que podem influenciar na forma como a narrativa é absorvida por parte do leitor” (*Ibid.*, p. 68), podendo facilitar ou dificultar a compreensão do leitor. Por exemplo: os planos, estilos, transições, cores e diagramações.

Para Ramos, a construção de uma arte sequencial história em quadrinhos é conferida pelo uso desses elementos, denominados por ele de morfológicos e semânticos. Os primeiros conferindo sentido lógico e referentes ao que é a mensagem, a quem a emitiu e a recebeu; e os segundos constituindo a subjetividade do conteúdo e referentes ao como esses elementos se estabelecem:

Os elementos morfológicos são as ferramentas que constituem a porção objetiva da mensagem, enquanto os elementos semânticos definem de que forma essa mensagem é passada, sendo, portanto, a porção subjetiva do discurso. Naturalmente ao se produzir uma história em quadrinhos, tem-se de optar pela utilização de ambos de forma equilibrada, mas enquanto a subversão das regras, no caso dos elementos morfológicos, interfere e pode até impedir a compreensão da narrativa, o uso inadequado dos elementos semânticos não necessariamente impede sua compreensão. (*Ibid.*, p. 69)

Ramos propõe elementos que estabelecem a história em quadrinhos como linguagem singular, ao mesmo tempo em que considera elementos referentes à subjetividade de seu produtor e leitor/contemplador/etc.

Para a presente pesquisa,

[...] por trás de todo texto, encontra-se o sistema da língua; no texto, corresponde-lhe tudo quanto é repetitivo e reproduzível, tudo quanto pode existir fora do texto. Porém, ao mesmo tempo, cada texto (em sua qualidade de enunciado) é individual, único e irreproduzível, sendo nisso que reside seu sentido (seu desígnio, aquele para o qual foi criado). É com isso que ele remete à verdade, ao verídico, ao bem, à beleza, à história. Em relação a esta função, tudo o que é repetitivo e reproduzível é da ordem do meio, do material. (BAKHTIN, 1997[1979], p. 332)

Amparados pelos ideais de estudos bakhtinianos, compreendemos que, na obra literária, artística e textual, tudo é marcado de subjetividade.

Especificamente na arte sequencial história em quadrinhos, Eisner (1989), por exemplo, considera possibilidades narrativas em requadros que afetam o painel. Ou seja, a maneira de como se dispõe o requadro e o painel é escolha do autor, assim como os balões e até mesmo o fluxo da leitura. Cada texto da arte sequencial é único em sua produção, porém, como argumentado, antes, a comunicação só é possível se em texto, pelo reconhecível. Eco (2015), e mesmo Eisner (2005), consideram que todos os elementos da arte sequencial têm um caráter “objetivo”, no sentido que trabalham a comunicação em relação ao repertório do leitor.

Corroboramos, então, com Bakhtin (1997[1979]), e entendemos que a produção de um texto se dá na relação entre o objetivo e o subjetivo, no reproduzível em relação ao individual, como enunciado. Então, a produção expressiva do sujeito é individual, mas em relação ao gênero e assim social. “E por isso que o enunciado, em sua singularidade, apesar de sua individualidade e de sua criatividade, não pode ser considerado como uma combinação absolutamente livre [...]” (*Ibid.*, p. 305). Como nos atentam Rodrigues e Rangel (2015) pelos estudos de Bakhtin, o social precede o individual, o mundo interior do sujeito depende do exterior, “[...] não há expressão humana livre do social, ou seja, sem uma *situação*, sem uma *orientação social* e sem *participantes* próximos ou distantes” (*Ibid.*, p. 1120) [grifo do autor]. A produção de história em quadrinhos como texto é individual e única, do seu autor, mas dependente do uso dessa gramática como enunciado de seu gênero, porque precisa do reconhecimento do seu leitor para gerar nele uma reposta ativa.

Na medida em que nos apropriamos das noções de gramática da GDV de Kress e van Leeuwen (2006[1996]) para articulamos, ao ponto de extrapolarmos, a noção de gramática do enquadramento de Eco (2015) e da arte sequencial/história em quadrinhos de Eisner (1989), ao tempo que, também, articulamos essas noções com as noções de texto e gênero de Bakhtin (1997[1979]), assumimos a complexidade de nosso estudo ao relacionarmos essas diversas perspectivas teóricas sobre nosso objeto de estudo. Ressaltamos que o fazemos pela perspectiva dialógica que propomos nesta pesquisa, tendo efeito, entendemos que os autores articulados não se excluem, nem sempre se contrapõem e não se esgotam, assim como esse estudo aqui escrito não se fecha nele mesmo, sendo apenas uma

perspectiva entre muitas outras possíveis. Doravante, especularemos mais a fundo sobre essas relações e discussões que propomos para entendê-las com mais clareza.

3.2 Texto visual e enunciado: dialogismo, ideologia e paisagem semiótica

Guisardi (2017) esclarece que Bakhtin, ao estudar os gêneros do discurso, tem preocupação com o dialogismo que se configura no processo comunicativo. Assim, o estudo dos gêneros discursivos evidencia a natureza do enunciado. Fazemos parecido e nos atentemos, então, para a totalidade acabada do enunciado, sempre determinada pelo tratamento exaustivo do objeto do sentido; pelo querer-dizer do autor e pelas formas típicas de estruturação do gênero do acabamento (BAKHTIN, 1997[1979]). Ao propor esta perspectiva para a arte sequencial, como exemplo, pensemos em uma personagem representada em sua arte sequencial. Interpretamos no texto de Umberto Eco (2015) que a personagem de uma história em quadrinhos é tão estilizada que se vale por sua utilização como um quadro de “[...] referência para uma série de identificações e projeções livremente realizadas pelo leitor” (*Ibid.*, p. 154). Há, portanto, a possibilidade de construção de caracteres típicos, universais e individuais, e tópicos (*topoi*), convencionais (*Ibid.*). Eisner (2005) argumenta sobre o uso do estereótipo para representação como um mal necessário à comunicação da arte sequencial. Pois a “arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana que [...] dependem de experiências armazenadas na memória” (*Ibid.*, p. 21) e assim temos que,

A arte de criar uma imagem estereotipada com o objetivo de contar uma história requer uma familiaridade com o público e a percepção de que cada sociedade tem um conjunto de estereótipos próprios que ela aceita. (*Ibid.*, p. 23)

Portanto, os estereótipos imagéticos são características importantes ao gênero arte sequencial, formado graças a um repertório, um inventário de elementos em determinadas disposições e regras firmadas sócio cultural e historicamente.

Mccloud (1995), não por acaso, denomina a imagem como vocabulário da arte sequencial, especialmente o cartum, que é a simplificação de imagens pela abstração, fazendo assim com que nos concentremos na ideia (conceito) da imagem. Em suma, o estereótipo serve para a possibilidade de comunicação mais eficaz de um sujeito com o outro, visando uma resposta determinada, uma atitude responsiva ativa. Nos apropriamos de Bakhtin e reforçamos que,

Cada réplica, por mais breve e fragmentária que seja, possui um acabamento específico que expressa a *posição do locutor*, sendo possível responder, sendo possível tomar, com relação a essa réplica, uma *posição responsiva*. (BAKHTIN, 1997[1979], p. 295) [grifo do autor]

Especulamos, desta maneira, que o traço do estereótipo já é enunciado: um objeto do sentido tratado à exaustão, de um querer-dizer e formação típicas de estruturação do gênero do acabamento.

Consideremos, agora, a argumentação de Eisner (2005) sobre produções de uma imagem para arte sequencial, na qual “[...] os humanos modernos ainda têm instintos desenvolvidos quando eram primitivos” (*Ibid.*, p. 24). Assim, “[...] é possível que o reconhecimento de uma pessoa perigosa ou uma resposta ou postura ameaçadoras sejam resíduos de uma existência primitiva” (*Ibid.*, p. 24). O autor termina seu ponto argumentando que talvez as pessoas tenham aprendido quais posturas e configurações faciais eram amigáveis ou não na vida animal, pois era necessário o reconhecimento do que era ou não ameaçador à sua existência. E, segundo ele, até hoje os quadrinhos (arte sequencial) utilizam imagens embasadas em animais, pois “[...] o uso desses estereótipos baseados neles acelera o entendimento da trama por parte do leitor e consegue para o narrador que as ações de seus personagens sejam aceitas” (*Ibid.*, p. 24). Vide a Figura 27.



Figura 27: Ilustração painel de estereótipos de Will Eisner.

Fonte: EISNER, 2005, p. 24.

A construção do estereótipo, considerado por nós como enunciado (personagem ameaçador), está em relação ao gênero (arte sequencial), e mais, pelos processos dialógicos ao qual nos referimos. Pois é pelo entendimento (do que é ameaçador) dos antepassados que Eisner argumenta ter produzido tais estereótipos (Figura 27) para seu fim comunicativo específico: explicar o próprio processo de produção ao leitor, como podemos assim entender.

A produção dessa imagem na arte sequencial é, portanto, a produção de uma materialidade, de um objeto do mundo, com funções no conjunto social que pertencem a um grupo e suas relações sociais, significando, assim, para além de sua própria materialidade (MIOTELLO, 2005). Em perspectiva, esse signo (um objeto de sentido) é feito por alguém para expressar potencialmente determinado sentido para outro alguém (por um querer-dizer), condicionado sempre por um determinado contexto (em sua forma estrutural típica de um gênero), e para além dele. Por isso, consideramos o traço da imagem e o estereótipo como enunciado.

E, pelas palavras de Bakhtin (1997[1979], p. 292),

O locutor postula esta compreensão responsiva ativa: o que ele espera, não é uma compreensão passiva que, por assim dizer, apenas duplicaria seu pensamento no espírito do outro, o que espera é uma resposta, uma concordância, uma adesão, uma objeção, uma execução, etc. A variedade dos gêneros do discurso pressupõe a variedade dos escopos intencionais daquele que fala ou escreve.

Acreditar, assim, é entender que o signo é sempre uma produção motivada e nunca arbitrária (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). O signo é processo de interação, com o objetivo de

[...] fazer uma representação de algum objeto ou entidade, seja físico ou semiótico, e no qual seu interesse pelo objeto, no ponto de fazer a representação é complexa, decorrente da história cultural, social e psicológica do criador de signos e focada no contexto específico em que o signatário produz o signo. (*Ibid.*, p. 7) [tradução nossa⁴³]

E mais, que o interesse desta produção “[...] é a fonte da seleção do que é visto como o aspecto criterioso do objeto, e esse aspecto criterioso é então considerado adequadamente representante do objeto em um determinado contexto” (*Ibid.*, p. 7) [tradução nossa⁴⁴]. O signo da modalidade visual se forma pelas escolhas dos aspectos criteriosos do sujeito em consideração a determinado gênero social e ao que o rodeia.

Mais especificamente, argumentamos que o signo é “[...] portanto, um sinal motivado em que cada conjunção de significante e significado é uma conjunção adequada e motivada da forma que melhor representa o que deve ser entendido” (*Ibid.*, p. 8) [tradução nossa⁴⁵]. Acreditamos ser possível perceber este processo nos textos de Mccloud (1995), mesmo que o autor não apresente o processo descrito da maneira argumentada, é perceptível o uso de produção da imagem por aspectos criteriosos. Por exemplo, quanto ao uso de pontos e retas para formar a boca e os

⁴³ [...] to make a representation of some object or entity, whether physical or semiotic, and in which their interest in the object, at the point of making the representation, is a complex one, arising out of the cultural, social and psychological history of the sign-maker, and focused by the specific context in which the signmaker produces the sign.

⁴⁴ That ‘interest’ is the source of the selection of what is seen as the criterial aspect of the object, and this criterial aspect is then regarded as adequately representative of the object in a given context.

⁴⁵ [...] is thus a motivated sign in that each conjunction of signifier and signified is an apt, motivated conjunction of the form which best represents that which is to be meant.

olhos que são aspectos criteriosos para formar o reconhecimento do rosto humano (Figura 28), o próprio teórico e quadrinista argumenta em sentido semelhante.



Figura 28: Simplificação do rosto humano em cartum de Scott Mccloud.

Fonte: MCCLOUD, 1995, p. 31.

Com a apropriação dos estudos da GDV, podemos interpretar que o texto visual da Figura 28 é uma construção análoga ao rosto humano, possível por um processo de metáforas. O círculo, a reta e os dois pontos como metáfora da cabeça, da boca e dos olhos (aspectos criteriosos), e a união desses elementos como metáfora para o rosto: sua analogia.

Voltemos agora à ilustração de Eisner (1989) na Figura 29, uma construção textual mais complexa, da qual é possível inferir que o artista elegeu determinadas características de um animal, como aspecto criterioso, para expressar o sentido que ele gostaria ao seu participante representado (como a personagem).



Figura 29: Detalhe painel de estereótipos de Will Eisner.

Fonte: EISNER, 2005, p. 24.

A analogia é um processo de classificação de maneira criteriosa (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Por exemplo, a postura do homem é ameaçadora como a da raposa (analogia): a noção de ameaça é construída pela estrutura conceitual analítica e seus atributos possessivos (classificação). Entendemos que nossa interpretação da relação homem e raposa é reforçada pelo texto verbal de Eisner (1989), no qual ele explica o processo de produção, como exposto acima. Entendemos que o processo da produção do signo passa, então, pelas metáforas que carregam significados atribuídos pela construção do seu produtor, como argumentam os autores da GDV (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Esses significados passam para um sistema semiótico no qual são convencionados e naturalizados. Sendo naturalizados, são então, classificações neutras governadas por relações de poder social (*Ibid.*).

Em exemplo, tal como os riscos dos olhos e boca formam a figura do ser humano, com base em Mccloud (1995), a postura ameaçadora da raposa já tem sentido fixado e convencionado na sociedade: postura angular e projetiva de um animal feroz, logo, ameaça (pois é resíduo da experiência humana ancestral). Essa construção já convencionada proporciona o sentido (ameaça) e não objeto (raposa). Segundo a teorização da GDV, entendemos que o “produtor do signo” (do original *sign-maker*) elege uma característica, um aspecto criterioso de um determinado objeto (ameaça) para representar o que ele quer representar e não o objeto como um todo (raposa). Assim, Eisner (2005) promove outro signo unido a outros significantes, com outras metáforas, que podem ou não ser convencionadas a partir de então. Porém, são sempre compreendidas no contexto das histórias em quadrinhos, pelos leitores desse mesmo gênero e contexto específico.

Ao ser neutralizada, compreendemos ser também potente, na medida em que é reconhecida e de possível utilização por qualquer sujeito da mesma sociedade, promovendo suas propriedades ideológicas, já “[...] que os signos são a própria materialização ideológica” (CARDOSO, 2013, p. 81). Esse signo visual é, então, plurivalente, móvel e vivo, mesmo que a classe dominante tenha como objetivo propô-lo como monovalente, ao apropriar de Bakhtin (2006[1929-1930]). Pois, como podemos salientar com base em Miotello (2005), o signo não tem sentido único, pois possui assentos ideológicos que seguem tendências diferentes. Assim, por mais que se tente é impossível eliminar totalmente outras correntes ideológicas dentro dele.

Enfim, precisamos considerar que “os criadores de signos usam as formas que consideram adequadas para a expressão de seu significado, em qualquer meio em que possam fazer signos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996], p. 8) [tradução nossa⁴⁶]. Em outras palavras, são as possibilidades de materializar os signos que condicionam sua existência, na medida em que são também as materialidades doutros signos anteriores que possibilitam a interação, apropriação e utilização dos mesmos. Por isso, advogamos sobre o dialogismo e sobre a enunciação, mesmo ao pensar na produção pelo princípio do uso sistêmico da gramática da GDV, e/ou da troca por repertório com Eisner (1989), que esses processos só são possíveis em relação a enunciados passados (signos já materializados) e a futuros (atitudes responsivas). Acreditamos ser possível perceber este processo ao entender a produção do estereotipo de Eisner, como fizemos em parágrafos anteriores.

Ao considerarmos a materialidade do signo como enunciado, nos fazem necessários maiores esclarecimentos sobre suas propriedades ideológicas, de que todo signo é dupla materialidade: sócio histórica e físico material. E que “[...] levam-se em conta, então, dois pressupostos: (a) é o universo de signos o conjunto de signos de um grupo social ou de uma classe social; (b) é pelas palavras (portanto, pelos signos), produzindo gêneros discursivos, que os sujeitos representam o mundo (RODRIGUES; RANGEL, 2015, p. 1131). Miotello (2005), com base em seus estudos bakhtinianos, complementa que, além da dupla materialidade, todo signo recebe um ponto de vista ao representar a realidade de um lugar valorativo. Compreendemos que “[...] os signos são ideologizados na apreensão do real *como* representações, a forma como os sujeitos apreendem o vivido e o circunscrevem, são a amostra das transformações sociais” (RODRIGUES; RANGEL, 2015, p. 1131) [grifo do autor]. Segundo Rodrigues e Rangel, o signo como produto ideológico tem como propriedade a reflexão, ao tempo que é fiel, como sombra da realidade; e refração, quando distorce a realidade, tem significado e remete a algo que lhe é exterior, enquanto é também parte da mesma realidade.

A própria materialidade que possibilita o signo é o que lhe constitui a propriedade ideológica. Ao discutirmos sobre enunciados e gêneros, estamos

⁴⁶ *Sign-makers use the forms they consider apt for the expression of their meaning, in any medium in which they can make signs.*

também refletindo sobre a sua potencialidade ideológica, das visões de mundo. Pois, assim como Miotello (2005), que toma como base Voloshinov, entendemos a ideologia como o conjunto dos reflexos e das interpretações da realidade social e natural que se expressa por meio dos signos pelo sujeito. Devemos considerar que o signo é produzido por um sujeito sócio histórico e que tem a sua especificidade semiótica. Pois, nos apropriando de Bakhtin (2006[1929-1930]), consideramos que o conteúdo a ser expresso e sua objetivação externa são criados a partir de um mesmo material, a vista que não existe atividade mental sem expressão semiótica. Por isso, entendemos e concordamos com Rodrigues e Rangel (2015), quando afirmam que os fenômenos ideológicos não podem ser reduzidos a particularidades da consciência e do psiquismo e nem podem ignorar as especificidades semiótico-ideológicas. São os signos que geram as ideologias que reproduzem a ordem social enquanto discutem e subvertem as relações dadas no seu contexto (*Ibid.*).

Assim, construções textuais como signos são produzidas entre sujeitos sociais ativos e suas ideologias, que contatam e se apropriam de signos ideológicos anteriores para comunicação e interação. É o dialogismo, base da construção do enunciado e gênero (BAKHTIN, 1997[1979]; MARCHEZAN, 2006). Acreditamos ser possível reforçar este pensamento ao traçar uma perspectiva utilizando Bakhtin (1997[1979], p. 351).

A relação com a coisa e a relação com o sentido encarnado na palavra ou em algum outro signo. A relação com a coisa (em sua pura materialidade) não pode ser dialógica (ou seja, não pode assumir a forma da conversação, da discussão, da concordância, etc.). A relação com o sentido é sempre dialógica. O ato de compreensão já é dialógico.

Nos fortalecemos em Cardoso (2013) com a compreensão de que o signo corresponde às ligações com outros signos, pela atitude responsiva, a qual, também, converte signos noutros signos. E, assim, se constrói uma cadeia de criatividade e compreensão ideológica em nível semiótico, na realidade material do ponto de vista que pertence à natureza material corporificada em signos. Nos apropriando, também, de Pimenta e Santos (2010, p. 2) “[...] o indivíduo é movido por um interesse específico que o leva a criar um signo que, naquele momento, representa a expressão de uma ideia ou significado escolhido através de uma lógica e pertinente ao que o produtor do signo quer expressar”. Por exemplo, quando Eisner (1989) elege os seus aspectos criteriosos para comunicar-se pelo estereótipo do

homem ameaçador ele o faz ideologicamente e em relação a outros signos, invariavelmente, consciente disso ou não. Portanto, não existe signo sem dupla materialidade ou motivação do sujeito social em seu entorno.

Kress e van Leeuwen (2006[1996]) denominam esse entorno da produção do texto, onde há a relação entre contexto, modos semióticos e sujeitos, de “paisagem semiótica” (do original *semiotic landscape*). Interpretamos por Cunha (2017), que tem base nos mesmos autores da GDV, que a paisagem semiótica corresponde à relação comunicativa produtora de sentidos que se estabelece na interação, utilizando modos semióticos combinados em declarações e afirmações de maior ou menor complexidade. Assim,

Ressalta-se, ainda, que tanto o autor quanto o leitor escolhem ora um modo semiótico, ora outro, dentro da paisagem semiótica, ou seja, dentro da gama de modos semióticos disponíveis, para dar destaque ou ressaltá-los, num dado momento, a partir de determinadas escolhas, mas todos os modos semióticos se agrupam para formar a interpretação ou entendimento do texto. (PIMENTA; SANTOS, 2010, p. 3)

Nos apropriando novamente dos estudos de Kress e van Leeuwen (2006[1996]), podemos compreender que na paisagem semiótica, as características e modos de comunicação devem ser considerados na história de seu desenvolvimento e no seu contexto de uso, onde há outros modos de comunicação existentes que os cercam. Voltamos a ressaltar nosso entendimento de que a utilização de um modo semiótico é sempre ação de um sujeito social em uma história social, sendo a produção semiótica como texto dependente do autor, do auditório e das situações *stricto sensu* e *lato sensu* (RODRIGUES; RANGEL, 2015).

Consideramos, então, que é graças ao entorno, ao cerco da vasta paisagem semiótica, que a arte sequencial se constrói como gênero discursivo e, portanto, dialógico. Umberto Eco (2015) discute esta relação da arte sequencial com outros modos semióticos, como o cinema, por exemplo. Ou ainda, como nos revela o autor,

O fato de que o gênero apresente características estilísticas precisas não exclui que possa estar em posição *parasitária* relativamente a outros fenômenos artísticos. Por outro lado, o fato de que se possam salientar relações de parasitismo em certos níveis não exclui que, em outros, o gênero se encontre, ao contrário, em relação de *promoção* e *precedência*. (*Ibid.*, p. 150) [grifo do autor]

Ramos (2009), por meio de Cirne, nos apresenta o debate destas relações constituintes. Segundo o estudioso, “Cirne admite, porém, que os quadrinhos beberam da fonte cinematográfica após esta estar consolidada. Entende-se que seja uma via de mão dupla, e não única. É o que o autor chamou de inferência semiológica entre duas linguagens” (*Ibid.*, p. 142). Aqui, a excelência dialógica onde acreditamos, ao nos apropriarmos de Machado (1996), que textos estão em relação a outros textos, em uma navegação da rede textual, onde texto é evento. Ou seja, para nós estão dadas com clareza as relações dialógicas em relação à arte sequencial, nas quais enunciados e gêneros estão sempre em relação/construção/afirmação/negação/etc. doutros enunciados para prover e potencializar as vozes dos sujeitos.

Nos explica Cunha (2015) que o ser humano é sujeito simbólico plurissemiótico e entranhado em uma paisagem semiótica, o que o torna delimitado à realidade que o rodeia. O que faz refletir nos gêneros e produções materiais, pois esses remetem mimeticamente a cópias do próprio entorno. As materializações de determinado signo são dependentes das relações de interesses desses sujeitos, dos seus entornos, dos posicionamentos dos interactantes e das experiências em jogo. Assim, acordos e negociações são atos que se revestem de um nível amplo de aprofundamento do entendimento das semioses e seus significados, nos atos de denominar, classificar e localizar no tempo e no espaço a amplitude embutida nessa paisagem semiótica.

Com isso, prezamos o entendimento de que, na paisagem semiótica, os sujeitos sociais estão sempre em contato responsivo aos modos semióticos presentes, e um enunciado sempre está em contato com outros enunciados. Assim, todo ou qualquer modo semiótico da paisagem semiótica, quando em contato com sujeitos responsivos, é enunciado. Bakhtin nos apresenta que o enunciado nunca é individualista,

[...] nossos enunciados (que incluem as obras literárias), estão repletos de palavras dos outros, caracterizadas, em graus variáveis, pela alteridade ou pela assimilação, caracterizadas, também em graus variáveis, por um emprego consciente e decalcado. As palavras dos outros introduzem sua própria expressividade, seu tom valorativo, que assimilamos, reestruturamos, modificamos. (BAKHTIN, 1997[1979], p. 315)

Nisso se dá seu sentido dialógico. Acreditamos, com base em Marchezan (2006) e na sua reflexão sobre o diálogo e enunciado, que é possível considerar o diálogo de maneira a estendê-lo para a linguagem em geral e não apenas o verbal. Daí, antes na nossa pesquisa, especulamos sobre os traços do estereotipo para produção da imagem da arte sequencial como enunciados.

Considerando que na paisagem semiótica há a profusão de gêneros e vozes que são apropriados e utilizados pela arte sequencial, nos faz refletir e extrapolar essa nossa própria especulação sobre o aspecto criterioso, do traço estereotipo como enunciado dialógico, a modo de considerarmos as relações entre os gêneros primários e secundários.

Trata-se de considerar, conjuntamente, os diálogos no sentido mais estrito do termo e os diálogos no sentido amplo de condição dialógica da linguagem. Os diálogos que experimentamos sensível e concretamente, no dia-a-dia, são assimilados por gêneros mais complexos, os secundários, que se desenvolvem mediante uma alternância diferente entre sujeitos, não imediata ou espontânea, menos evidente (MARCHEZAN, 2006, p. 119)

Em síntese, os gêneros primários são aqueles que experimentamos de forma mais sensível e concretamente. Enquanto os gêneros secundários são estabilizados e complexos, com fonte de origem nos gêneros primários. Podemos dizer, ainda, com base em Bakhtin (1997[1979]), que os gêneros são retroalimentados, sendo o primário base para a produção do secundário e esse segundo por sua vez podendo afetar o primário. Compreendemos e citamos como exemplo a figura do estereotipo homem ameaçador (Figura 29) de Eisner (2005). Nossa interpretação é de que se utiliza da paisagem semiótica e das noções passadas, dos resíduos da experiência humana ancestral (como gênero primário) para a construção material em gênero multimodal da arte sequencial (gênero secundário).

A arte sequencial, como gênero secundário, é mais complexa com certa estabilidade composicional que se fixa socioculturalmente. É possível inferir de Eco (2015) que a arte sequencial se dissemina e se fixa pelo processo de *mass media*. É graças a esta “gramática do enquadramento”, fortemente estabelecida da arte sequencial, que ela utiliza e altera a paisagem semiótica ao seu entorno, que se acredita em uma noção de aprendizagem implicada, como interpretamos dos estudos do autor. Eisner (1989) a caracteriza como uma linguagem singular que pode ser aprendida facilmente, pois se baseia no emprego imaginativo do

conhecimento da ciência e da linguagem. Elaboramos, com Kress e van Leeuwen (2006[1996]), que as instituições e as *mass media* estabilizam, fixam de maneira mais dominante, certa(s) gramática(s) e, assim, tomam as “rédeas” do poder social. A efeito, as articulações desses autores nos fazem acreditar que muitas pessoas utilizam, produzem e estão em contato diário com o gênero, pois, como já citamos com base em Guisardi (2017), as artes sequenciais estão em muitas esferas sociais. É graças à propagação e institucionalização *mass media* que acreditamos ter a afirmação e o reconhecimento social desse gênero para propagação ideológica.

Entender a produção da arte sequencial neste viés institucional nos credita relacionar as noções bakhtinianas apresentadas por Rodrigues e Rangel (2015), a concepção das relações dialéticas intercambiáveis e interpenetráveis constituintes da ideologia do cotidiano (IC) e da ideologia oficial (IO), que se confrontam e alimentam uma à outra. Nos esclarece Miotello (2005) que a IO é relativamente dominante e que procura implantar uma concepção única de produção de mundo. Já a IC é constituída nos encontros casuais e nascedouro dos sistemas de referência social com as condições de produção e reprodução da vida. Segundo o autor, o embate entre essas duas estruturas é intermediado pelos signos e por sua capacidade de estarem presentes em todas as relações sociais que as revestem de sentidos próprios, produzidos a serviço dos interesses de determinado grupo.

Em outras palavras, como já discutimos, é por meio dos signos que se forma a ideologia e esses podem ser propostos e assegurados por uma determinada classe. É necessário considerar, como nos explicam Rodrigues e Rangel (2015), que os sistemas ideológicos estáveis e enformados, tal como consideramos a arte sequencial nesta pesquisa, crescem e se transformam em IC, sendo elementos ideológicos instáveis, discurso interior e exterior. Em suma, a hierarquia que orienta as ideologias, também promove a orientação hierárquica do gênero: IC, mais presente nos gêneros primários, enquanto, IO nos secundários (*Ibid.*). É dizer que as propagações ideológicas se apresentam mais potencializadas em determinadas instituições e gêneros e que estão possíveis aos sujeitos sociais ativos na medida em que são decupadas, apropriadas e até transformadas por esses sujeitos, em comparação/relação/contraposição a outros signos pré-existentes.

Corroboramos com Cunha (2015) quando ela argumenta que os gêneros atuam como forças de relações de poder e de autoridade, de regularização e de oficialização em direcionamentos e recepções como enquadramento

metalinguístico e retórica persuasiva. À luz da discussão, entendemos que a arte sequencial é condicionada e se condiciona, por,

Forças relativas à permanência e mudança, enunciadas pela teoria bakhtiniana como centrípetas e centrífugas, demonstram que elas atuam na corporificação e, por vezes, no rompimento dos valores ideológicos enraizados, por isso, tidos também como pertinentes a um determinado contexto sócio-histórico-cultural. A importância dos atores sociais, nesse sentido não está desvinculada dessas forças de atuação, ora prezando pela permanência, ora pela mudança (*Ibid.*, p. 21).

Há, então, um processo dinâmico e instável à construção e fixação do gênero e da enunciação, pois, como atenta Machado (1996), eles são unidades abertas da cultura, o que possibilita, também, alternâncias ideológicas, em vista do dinamismo da significação e ressignificação do signo.

Doravante, com base em Cunha (2017), compreendemos o gênero pelo aspecto social. Destarte, há instabilidade do gênero, dos seus enunciados e do meio sociocultural no qual eles se realizam, sendo que todos por sua dialética constitutiva sofrem de instabilidade. Ao nos apropriarmos de Cunha (*Ibid.* p. 22) [grifo do autor], esclarecemos que,

Tais ações também se voltam para o *habitus* evidenciando as dimensões sociais entre sistemas e valores, convenções linguísticas, enfim, o mundo representado na reconstrução da realidade histórica analisada. A realidade extralinguística torna-se derivada dessas análises na reconstrução dos conceitos analisados, portanto, tangenciáveis por esse acabamento discursivo de análise.

Os gêneros familiarizam e naturalizam a realidade pelas diferentes visões que neles se propagam e se encontram, entre as mudanças de interesses sociais negociáveis e intercambiáveis entre os detentores de poder, como podemos interpretar de Cunha. Bakhtin (1997, p. 283) sintetiza o fio condutor dessa argumentação: “[...] a língua penetra na vida através dos enunciados concretos que a realizam, e é também através dos enunciados concretos que a vida penetra na língua”.

Portanto, o gênero se constitui pela sua prática, ao mesmo tempo em que afeta o social e é recurso permanente e intercambiável, que propaga ideologia dos detentores do poder social. Ao tempo que a pluralidade do signo e a constituição prática do gênero heterógeno e dinâmico permitem aos sujeitos sociais ativos, que

deles se utilizam e apropriam, propagar suas visões de mundo, suas ideologias, promovendo mudanças sociais. Segundo Bakhtin (2006[1929-1930], p. 123),

Logo que aparecem, as novas forças sociais encontram sua primeira expressão e sua elaboração ideológica nesses níveis superiores da ideologia do cotidiano, antes que consigam invadir a arena da ideologia oficial constituída. É claro, no decorrer da luta, no curso do processo de infiltração progressiva nas instituições ideológicas (a imprensa, a literatura, a ciência), essas novas correntes da ideologia do cotidiano, por mais revolucionárias que sejam, submetem-se à influência dos sistemas ideológicos estabelecidos, e assimilam parcialmente as formas, práticas e abordagens ideológicas neles acumulados.

Daí a concepção do signo como arena de batalha, onde se confrontam valores sociais; como nos apresenta Bakhtin (*Ibid.*, p. 45) [grifo do autor]: “[...] *em todo signo ideológico confrontam-se índices de valor contraditórios*. O signo se torna a arena onde se desenvolve a luta de classes. Esta plurivalência social do signo ideológico é um traço da maior importância”. Entendemos que uma ideologia (como IC) se ampara na outra (como IO), e vice-versa, na medida em que é constituída e formada pela sua materialidade, pelo seu signo plurivalente que permite alternâncias ideológicas para aquele que o reconhece, que dele se utiliza e apropria. Já que o confronto de interesses sociais acontece nos limites de uma mesma comunidade semiótica (*Ibid.*), ou seja, é preciso o uso semiótico compartilhado, quando possível de utilizá-lo e de apropriá-lo para propagação da ideologia.

Acreditamos que a arte sequencial trabalha no limiar do argumentado, tem suas convenções a fim de objetivos interacionais comunicacionais. Sua produção como signo é sempre motivada e de dupla materialidade, sempre ato de um sujeito social ativo e sempre em uma relação de poder social pela linguagem. Pois “A ação física do homem deve ser compreendida como um ato; ora, o ato não pode ser compreendido fora do signo virtual (reconstruído por nós) que o expressa (motivações, finalidades estímulos, níveis de consciência)” (BAKHTIN, 1997 [1979], p. 342). Se o signo é ideológico, já que “[...] a realidade dos fenômenos ideológicos é a realidade objetiva dos signos sociais” (BAKHTIN, 2006 [1929-1930], p. 34), a arte sequencial constrói e repercute ideologia(s), na medida em que reflete e refrata a vida, pelas escolhas do sujeito que a produz e em relação ao repertório do sujeito que a recebe, no tecer de seu texto a partir por “[...] uma

multidão de *fios ideológicos* disponíveis nas relações sociais [...]” (RODRIGUES; RANGEL, 2015, p. 1131) [grifo do autor]. Pois “[...] a arte sequencial é o ato de urdir um tecido” (EISNER, 1989, p. 122). Na produção da arte sequencial, como signo, “[...] não se desconsidera o passado, a memória de passado (as ideologias), mas provoca-se uma orientação para o futuro, um desejo de futuro, um futuro transformado, novo, utópico, que orienta o presente” (RODRIGUES; RANGEL, 2015, p. 1131).

A arte sequencial é então, essencialmente ato dialógico, um gênero discursivo formado a partir da visão do mundo de um sujeito social. Esse sujeito, é da “espécie humana-indivíduo-sociedade”, ou seja, de genes biológicos que controlam o funcionamento dos seus atos, de singularidades que permeiam as suas ações e em normas e regras sociais nas quais ele se insere (FARBIARZ; NOVAES, 2014). O sujeito dessa trindade que afirma e compartilha sua ideologia utiliza de sua paisagem semiótica, como enunciados, textos e gêneros. Nos faz cara a polifonia, forma suprema do dialogismo, caracterizada pela posição do autor, que detém um ativismo especial, que rege, cria e recria resguardando autonomia de um grande coro de vozes que participam do processo dialógico (BEZERRA, 2005). Um encontro de verdades, de visões de mundo, de vozes independentes. Diálogo entre autor e personagem, a qual entendemos possível extrapolar para diálogos entre modalidades, com base e apropriação dos estudos em Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Acima de tudo, diálogo entre sujeitos sociais; porque ao produzir a arte sequencial, o sujeito se posiciona no mundo, apresenta sua visão e só o faz graças ao dialogismo inerente de seu enunciado que está em relação a outros enunciados e a um outro sujeito.



Figura 30: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 22.

Fonte: Arquivo pessoal.

Propomos a discussão da produção da arte sequencial como enunciado em gênero discursivo, como produção textual multimodal que ocorre na relação entre dois ou mais sujeitos considerando o contexto social, em dialogismo entre eles e sua paisagem semiótica. A partir dessa discussão, entendemos a arte sequencial como signo e materialidade de um sujeito que, motivado, a produz, em relação ao seu contexto e a outros sujeitos em potencial, significando, assim, para além de suas próprias materialidades. Advogamos que a arte sequencial é expressão material

estruturada, meio no qual a consciência constitui um fato objetivo e uma força social imensa. (BAKHTIN, 2006[1929-1930]). Nos argumenta Bakhtin (*Ibid.*, p. 120) que,

É preciso notar que essa consciência não se situa acima do ser e não pode determinar a sua constituição, uma vez que ela é, ela mesma, uma parte do ser, uma das suas forças; e é por isso que a consciência tem uma existência real e representa um papel na arena do ser.

Como a própria consciência é fato social, a ideologia também o é, e ao ser materializada pela arte sequencial nos possibilita ler a essa maneira: para entendermos a ideologia devemos entender o seu texto multimodal que, enquanto signo, são constituintes um do outro. Outra vez, nos apropriarmos de Bakhtin (1997[1979], p. 330), “[...] o texto representa uma realidade imediata (do pensamento e da emoção), a única capaz de gerar essas disciplinas e esse pensamento. Onde não há texto, também não há objeto de estudo e de pensamento”. Cada elemento textual, como enunciado, no gênero discursivo arte sequencial, é de propriedade ideológica e deve ser considerado como tal. Entretanto, a própria natureza do texto, tratada por nós como ação entre sujeitos, como enunciado inevitavelmente dialógico, nos faz considerar para além dos elementos textuais como mecânicos. Neste sentido, para esta pesquisa, não podemos simplesmente entender produções multimodais, sequer ideológicas, apenas em uma crua análise da gramática visual. Devemos considerar o seu texto, contexto sócio-cultural-histórico, com os seus sujeitos e o seu uso na vida real.

Considerações parciais

Neste capítulo, buscamos discutir as propriedades dialógicas da arte sequencial a partir das noções de gramática, texto e gênero. Assim, mais uma vez, nos apropriamos das noções de gramática da GDV de Kress e van Leeuwen (2006[1996]) para articulamos, ao ponto de extrapolarmos, a noção de gramática do enquadramento de Eco (2015) e da arte sequencial/história em quadrinhos de Eisner (1989), ao tempo que, também, articulamos essas noções com as noções de texto e gênero de Bakhtin (1997[1979]). Compreendemos a complexidade de nosso estudo e ressaltamos que o fazemos pela perspectiva dialógica que propomos nesta pesquisa, tendo efeito, entendemos que os autores articulados não se excluem, nem

sempre se contrapõem e não se esgotam, assim como esse estudo não se fecha nele mesmo, sendo apenas uma perspectiva entre muitas outras possíveis.

Especulamos mais a fundo sobre essas relações e discussões que propomos com base na GDV, na gramática do enquadramento/arte sequencial e nas teorias textuais bakhtinianas, a fim de entendê-las e entender com mais clareza sua relação com a arte sequencial. E como resultado compreendemos que a gramática [GDV ou do enquadramento] só existe em sua utilização. Ou seja, como enunciado de um sujeito em vida, por meio do dialogismo entre sujeitos, entre textos, entre enunciados e entre contextos, por exemplo, aquilo que categorizamos como paisagem semiótica, com base em Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Assim, cada elemento textual, como enunciado, está em relação a um gênero discursivo, como é a arte sequencial, e é de propriedade ideológica. Pela própria natureza do texto, tratada por nós como ação entre sujeitos, a arte sequencial é então dialógica, como o enunciado é inevitavelmente dialógico, o que nos faz considerar para além dos elementos textuais como mecânicos.

Neste sentido, para esta pesquisa, não podemos simplesmente entender produções multimodais, sequer ideológicas, apenas em uma crua análise da gramática visual. Devemos considerar o seu texto, contexto sócio-cultural-histórico, com os seus sujeitos e o seu uso na vida real. Noção indissociável a esta pesquisa, quando em campo para (re)colher as produções dos participantes em forma de narrativa arte sequencial, e ainda para sua análise e reflexão. Ou seja, é indispensável entender que esses textos verbo-visuais são enunciados de sujeitos e assim propagam sua(s) visão(s) de mundo e sua(s) ideologia(s). Para nós, a arte sequencial se forma por enunciados dialógicos produzidos para e em relação a outros enunciados (passados, presentes e futuros). É com base nessas reflexões e proposições sobre o gênero e dialogismo propostos nesse capítulo que solicitamos e olhamos para as produções dos participantes, como no Capítulo 4.

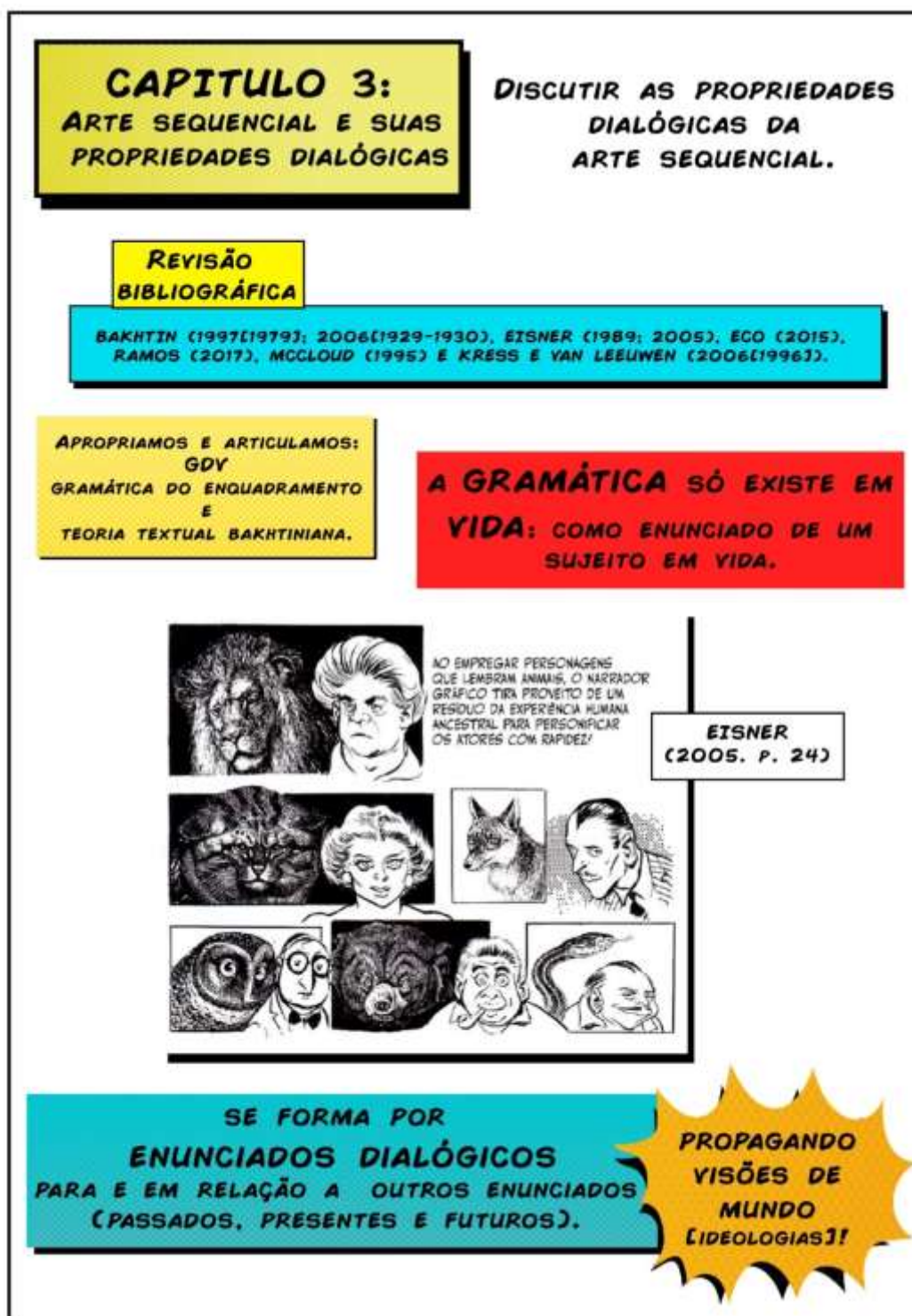


Figura 31: Leitura síntese do Capítulo 3.

Fonte: Arquivo pessoal.

4 Metodologia e abordagem conceitual

Esta pesquisa toma como perspectiva, pela apropriação de Farbiarz e Novaes (2014), a noção de que Design é linguagem em interação, ou aquilo que resulta dela. Então, a noção do outro é indissociável a esta pesquisa, pois ela existe na intersubjetividade; no dialogismo como metodologia, apropriando de Machado (1996). A efeito, sua realização é teórico prática, na interação do pesquisador com os participantes e os textos.

É uma pesquisa qualitativa que parte da teorização de Moita Lopes (1994) e assume caráter interpretativista, partindo da premissa de que os significados do mundo são construídos pelos seres humanos que (re)interpretam o mundo à sua volta fazendo com que existam várias realidades e não só uma. Ainda, nos apropriando de Machado (1996, p. 228), salientamos que “[...] determinar é especificar segundo a visão que se constitui a partir de um ponto de vista do campo da visão do outro”. Como consequência, esta pesquisa busca envolver, dar conta, da pluralidade de vozes em ação no mundo social, considerando que essas são impregnadas e afetadas por questões relativas à ideologia e à subjetividade (BAKHTIN, 1997[1979]; 2006[1929-1930]).

A pesquisa tem foco na intersubjetividade, nos significados que são construídos, destruídos e reconstruídos na interação dos textos e sujeitos, nos diálogos. Pois é na intersubjetividade que se pode chegar próximo da realidade constituída pelos atores sociais (MOITA LOPES, 1994). Lembremos que o signo de dupla materialidade, recebe um ponto de vista, e assim representa a realidade de um lugar valorativo, determinado sócio historicamente, na comunicação de grupos organizados ao redor das esferas da atividade humana (MIOTELLO, 2005).

A este modo, sobre a perspectiva do campo do Design, esta pesquisa compreende, explora e extrapola a “vocação interdisciplinar” do design que argumenta Couto (1997). À medida em que é possível dizer que seu paradigma de pesquisa é, ao considerar os estudos de Tabak (2012) e Necyk (2013), dialeticamente constituído no conjunto dos três tipos/classificações da pesquisa de Design. Ou seja, as ações de pesquisa para/sobre/através do Design se confundem a ponto de se constituírem indissociavelmente, em vista que, se design é linguagem e nesta pesquisa produzida por estudantes de Design, o objeto de pesquisa é seu próprio meio e fim, portanto **para e sobre** o Design, pois informa sobre prática do

Design como produção do texto verbo-visual, relevante ao estudo. Ao mesmo tempo, utiliza desse mesmo objeto produzido para sua análise, ação fundamental desta pesquisa. E ao fazê-lo assim, também é **através** do Design, já que entende os estudos da linguagem como derivados, ou ainda próprios, dos estudos do campo disciplinar Design.

Neste capítulo, a pesquisa passa por três fases: primeiro vamos a campo, o entendendo como contexto sócio-cultural-histórico, para dialogar com os sujeitos participantes, indispensáveis a esta pesquisa. Por meio de questionário e solicitação de uma narrativa em arte sequencial, esta pesquisa alcança as respostas, como atitudes responsivas ativas (BAKHTIN, 1997[1979]), dos participantes. Logo se propõe a reflexão sobre as ações e respostas, o que consideramos uma segunda fase. Na terceira fase, em vista da pluralidade e complexidade de métodos analíticos para arte sequencial, propomos o desenvolvimento de uma abordagem de metodologia própria para esta pesquisa. Assim, buscamos atender ao objetivo específico: apresentar ações e reflexões metodológicas para coleta e análise das narrativas em arte sequencial produzidas pelos participantes.

4.1 Ações da Pesquisa

A partir do que nós, do LINC, denominamos de questão da pesquisa delimitamos o universo de pesquisa: estudantes de Design da cidade do Rio de Janeiro. Critérios eleitos pelo paralelismo geográfico sociocultural e educacional, além da facilidade logística. Pois, a instituição onde a pesquisa se realizava, PUC-Rio, se situa na cidade do Rio de Janeiro e o pesquisador estudante, também, morador da cidade, facilitava o contato e mobilização dos participantes para a pesquisa. Como efeito foi possível montar uma rede de informação e comunicação eficaz que convidava a participar da pesquisa, potencializando quantitativamente a coleta de dados.

4.1.1 Ação 1: Universo e recorte da pesquisa

Universo

Metodologicamente o primeiro recorte foi qualitativo com técnica de pesquisa documental (MARCONI; LAKATOS, 2003) ao considerar as duas características principais: instituições que são **universidades** e que se situam no estado do **Rio de Janeiro**. Estabelecemos esse critério por razões de paralelismo à

nível institucional de ensino, já que são todas universidades. E, também, por paralelismo geográfico (até certo ponto sociocultural), pois ao se situarem na mesma cidade em maioria e no mais distante no mesmo estado (como veremos), estão em contexto sociocultural semelhante. Contudo há diferenças de contexto de ensino aprendizagem de uma instituição para outra, já que funcionam de formas distintas, com sujeitos diferentes, o que valoriza a pluralidade das amostras. Para recorte prático, nessa pesquisa, utilizamos o site de busca *Google*, com as palavras: *Universidades Rio de Janeiro ranking 2020*. A palavra “*ranking 2020*” foi adicionada para se ter um recorte ainda mais definido e, qualitativamente, visamos considerar para o universo da pesquisa as universidades melhores ranqueadas. Como resultado obtivemos o site da Folha de São Paulo: Ranking Universitário Folha (RUF-FOLHA)⁴⁷, que tem como objetivo apresentar um ranqueamento das melhores universidades brasileiras (Figura 32).

SÃO PAULO O **Ranking Universitário Folha** é uma avaliação anual de todas as universidades ativas do país que usa dados nacionais e internacionais e duas pesquisas de opinião do Datafolha, em cinco aspectos (pesquisa, ensino, mercado, internacionalização e inovação).

Figura 32: Descrição RUF.

Fonte: Disponível em: <https://ruf.folha.uol.com.br/2019/noticias/como-e-feito-o-ranking-universitario-folha.shtml>

Por meio das próprias ferramentas de pesquisa no site, selecionamos como curso: “Design e Artes Visuais”, considerado critério de recorte para pesquisa: curso de Design. Em seguida, selecionamos apenas os campos “estado” e “cidade”, considerando o critério: Rio de Janeiro, como já explicado.

Assim, foram listadas várias universidades. Optamos pelas cinco (5) primeiras melhores ranqueadas (todas no Rio de Janeiro). Vide Figura 33.

⁴⁷ <https://ruf.folha.uol.com.br/2019/ranking-de-universidades/principal/>

Rank	Instituição	UF	Pública/Privada	Avaliação do mercado	Qualidade de ensino	Doutorado/Mestrado	Nota dos concluintes	Professores com dedicação integral e parcial	Avaliação dos docentes
4º	UFRJ Universidade Federal do Rio de Janeiro	RJ	●	14º 33,91	3º 61,16	13º 2,60	20º 6,23	9º 8,03	2º 38,09
9º	PUC-Rio Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro	RJ	●	14º 33,91	12º 45,39	10º 6,41	40º 4,12	148º 1,85	5º 36,36
19º	UERJ Universidade do Estado do Rio de Janeiro	RJ	●	49º 15,22	8º 54,93	3º 7,91	2º 7,91	60º 5,45	8º 33,64
32º	ESPM RJ Escola Superior de Propaganda e Marketing do Rio de Janeiro	RJ	●	24º 22,08	38º 31,76	113º 4,17	41º 3,84	124º 2,84	22º 30,00
34º	UNESA Universidade Estácio de Sá	RJ	●	24º 22,08	40º 30,27	131º 3,41	20º 6,00	143º 1,86	23º 30,00

Figura 33: Tabela do Ranking das Instituições de Ensino nos cursos de Design e Artes Visuais, da cidade do Rio de Janeiro.

Fonte: Disponível em: <https://ruf.folha.uol.com.br/2019/ranking-de-cursos/design-e-artes-visuais/>.

As cinco (5) instituições que compunham este primeiro recorte do universo: UFRJ- Universidade Federal do Rio de Janeiro, PUC-Rio- Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, UERJ- Universidade Estadual do Rio de Janeiro, ESPM- Escola Superior Propaganda e Marketing do Rio de Janeiro e UNESA- Universidade Estácio de Sá da cidade do Rio de Janeiro. A ESPM, como escola, não se enquadrava como universidade e fugiu do critério de recorte estabelecido, a desconsideramos. Ficaram então, na lista quatro (4) universidades: UFRJ, PUC-Rio, UERJ e UNESA.

Para maior pluralidade da pesquisa, fizemos outra pesquisa no mesmo site, abrangendo não apenas a cidade, mas o estado do Rio de Janeiro. Adicionamos na lista a sexta universidade que se destaca em qualidade e que atendeu os critérios da pesquisa; a UFF- Universidade Federal Fluminense. Vide Figura 34.

Rank	Instituição	UF	Pública/Privada	Avaliação do mercado	Qualidade de ensino	Doutorado/Mestrado	Nota dos concluintes	Professores com dedicação integral e parcial	Avaliação dos docentes
4º	UFRJ Universidade Federal do Rio de Janeiro	RJ	●	14º 33,91	3º 61,16	13º 2,60	20º 6,23	9º 8,03	2º 38,09
9º	PUC-Rio Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro	RJ	●	14º 33,91	12º 45,39	10º 6,41	40º 4,12	148º 1,85	5º 36,36
19º	UERJ Universidade do Estado do Rio de Janeiro	RJ	●	49º 15,22	8º 54,93	3º 7,91	2º 7,91	60º 5,45	8º 33,64
32º	ESPM RJ Escola Superior de Propaganda e Marketing do Rio de Janeiro	RJ	●	24º 22,08	38º 31,76	113º 4,17	41º 3,84	124º 2,84	22º 30,00
34º	UNESA Universidade Estácio de Sá	RJ	●	24º 22,08	40º 30,27	131º 3,41	20º 6,00	143º 1,86	23º 30,00
40º	UFF Universidade Federal Fluminense	RJ	●	49º 17,22	35º 31,50	11º 7,50	1º 8,19	1º 8,19	23º 30,00

Figura 34: Tabela do Ranking das Instituições de Ensino nos cursos de Design e Artes Visuais, do estado do Rio de Janeiro.

Fonte: Disponível em: <https://ruf.folha.uol.com.br/2019/ranking-de-cursos/design-e-artes-visuais/>.

O recorte do universo final então foi constituído por cinco (5) universidades, do estado do Rio de Janeiro, considerando os cursos de Artes e Design: UFRJ, PUC-Rio, UERJ, UNESA e UFF; sendo apenas a última fora da cidade do Rio de Janeiro. Das quais três (3) são públicas: UFRJ, UERJ e UFF e duas (2) são privadas: UNESA e PUC-Rio.

Participantes

Feito o recorte e delimitação do universo, o passo seguinte foi fazer um levantamento para contatar os possíveis participantes da pesquisa, para que respondessem o questionário online (ação 2). Estabelecemos como critério que o contato seria “extraoficial”. Ou seja, contataríamos os possíveis participantes por fora da instituição de ensino, a ação teve como intuito o contato direto e “pessoal” com os estudantes (pesquisador-participante), sem mediação de suas universidades (institucional).

Elegemos a estratégia de contatar o máximo de pessoas possíveis, das mais variadas formas possíveis, fazendo uma rede de comunicação que começaria conosco contatando outra pessoa, e essa contataria terceiras. Assim, a informação se espalharia para esses terceiros que contatariam outros por diante, o que poderia culminar em uma difusão expoente. Para tanto contatamos amigos que estudaram ou que tinham contatos com alguns estudantes ou professores de cada uma das universidades que compõem o universo recortado apresentado.

A primeira estratégia aconteceu por meio dos aplicativos de comunicação remota *WhatsApp* e *e-mail*. Como resultado alguns contatos não nos responderam e outros nos indicaram mais um caminho: o *Facebook* (rede social remota). As pessoas que mandaram nossa mensagem sobre a pesquisa para outras pessoas, caracterizaram uma ação de menor controle por nós, mas considerando que o questionário (ação 2) tinha recortes qualitativos, os quais filtrariam os participantes nos critérios pré-estabelecidos, não consideramos isso um problema. A estratégia de contato via *WhatsApp* e *e-mail* não foi muito eficaz como planejamos.

A segunda estratégia que traçamos foi buscar em redes sociais, especificamente, no *Facebook*. Pela ferramenta do próprio site buscamos pelas palavras chave “*design*” mais “*nome da universidade*”; universidades como PUC-Rio e UNESA que estão presentes em várias localidades nacionais adicionamos na pesquisa a palavra “*Rio*”. Aqui ocorreu outra questão relevante nesta ação de

contatar participantes: existiam páginas abertas, as quais possibilitaram acesso rápido; e grupos fechados, os quais impossibilitaram contato direto com os sujeitos. As páginas abertas eram em sua maioria compostas por perfis referentes ao DCE de cada universidade; as quais nós contatamos diretamente, via *Facebook Messenger*, uma ferramenta do próprio site *Facebook* que possibilita contato direto e privado com a página desejada. As páginas referentes ao DCE PUC-Rio e ESDI foram solícitas, mediadoras, e nos colocaram em contato com estudantes membros e administradores dos grupos fechados das instituições referentes. O contato da ESDI, indicado pela página do DCE, nos adicionou no grupo fechado da ESDI no *Facebook* e outro grupo no *WhatsApp*. O contato do grupo PUC-Rio, nos adicionou em outros dois grupos fechados, referentes ao Design PUC-Rio, ambos no *Facebook*. Com acesso ilimitado aos grupos, fazíamos o convite aos estudantes, disponibilizando uma introdução e explicação do que era a pesquisa e o *link* para acesso ao questionário, tudo diretamente no mural da página dos grupos. Fazíamos postagens semanalmente nestes quatro grupos, visando maior visibilidade e engajamento, ao mesmo tempo objetivando não ser inconveniente ao postar diariamente, evitando ser maçante ou deselegante. Nos considerávamos como “convidados” do grupo. As páginas referentes ao DCE UFF e UFRJ (única página DCE fechada) não retornaram as nossas solicitações, como efeito não tínhamos possibilidades de postar diretamente nas páginas e grupos de Design das instituições. A página do DCE UNESA nos respondeu dizendo que tentaria entrar em contato com os grupos de Design, mas não houve êxito. Para contornar a situação buscamos grupos fechados referentes a estas instituições (UNESA, UFF, UFRJ).

Nesta situação, uma das estratégias que adotamos para postar no grupo fechado da UFF, foi pedir para contatos, conhecidos por nós que estudaram na UFF e com acesso direto ao grupo, que postassem a introdução e explicação do que era a pesquisa e o *link* para acesso ao questionário, além do contato do pesquisador estudante. Esta ação foi bem eficaz, alguns membros dos grupos entraram em contato direto com o pesquisador estudante via *Facebook Messenger*, e assim solicitamos que eles também postassem a mesma mensagem e *link* no grupo para que outros membros tivessem conhecimento da pesquisa, potencializando a rede de informação e comunicação.

No caso do grupo fechado da UFRJ, não tínhamos conhecidos para repetir o processo descrito anteriormente. Então, como próprio *Facebook* indica os perfis dos administradores do grupo, entramos em contato com um deles via *Facebook Messenger*. Solícito a ajudar, ele postou nossa mensagem com introdução e explicação do que era a pesquisa e o *link* para acesso ao questionário, além do contato do pesquisador estudante; essa ação assim como no grupo da UFF foi repetida algumas vezes.

Com estratégia semelhante, contatamos administrador de outro grupo referente a EBA-UFRJ e ele nos inseriu no grupo, tivemos total acesso e pudemos compartilhar regularmente a nossa mensagem, a exemplo dos grupos da ESDI e PUC-Rio. Tentamos estratégia semelhante com o grupo fechado referente a UNESA, mas os administradores não responderam a solicitação de ajuda.

4.1.2. Ação 2: Questionário de perguntas fechadas e abertas - seleção de participantes e amostras

Contatados os participantes, eles responderam o questionário via *Google Forms*⁴⁸. Esse questionário composto por cinco (5) perguntas fechadas obrigatórias: três (3) para seleção qualitativa segundo o critério estabelecido e duas (2) para composição das categorias. Outras três (3) questões abertas e opcionais para contextualizar sobre o perfil, a instituição e as referências de leitura. A partir das respostas os participantes foram divididos em grupos categóricos.

A primeira pergunta do questionário (Figura 35) foi em relação ao grupo qualitativo, ou seja, se o participante pertencia ao critério estabelecido: ser estudante de Design numa das universidades selecionadas. Caso a resposta negativa, o participante não tinha possibilidade de responder as perguntas do questionário.

⁴⁸ Ou Formulário *Google*, é um endereço remoto (*site*) disponibilizado pelo *Google*, no qual é possível criar questionários com perguntas em diversas formas (aberta, fechadas, múltipla escolha etc.).



Você é/foi aluno(a) do curso de Design ou de Desenho Industrial da PUC-Rio, UFRJ, UERJ, Estácio (UNESA-RJ) ou UFF?

☐ Sim

☐ Não

Figura 35: Pergunta múltipla escolha do questionário, recorte qualitativo.

Fonte: Retirada do nosso questionário *Google Forms*.

A segunda pergunta (Figura 36) foi para identificar o nível de graduação do participante: se está cursando graduação em Design, se já cursou graduação em Design, se está cursando pós-graduação em Design, se já cursou graduação em Design e está cursando pós-graduação na área.



1- Você

☐ está cursando graduação em Design/Desenho Industrial

☐ está cursando pós-graduação em Design/Desenho Industrial

☐ concluiu graduação em Design/Desenho Industrial

Figura 36: Pergunta com caixa de seleção, com a possibilidade de mais de uma escolha, recorte qualitativo.

Fonte: Retirada do nosso questionário *Google Forms*.

Em seguida, para identificar a instituição, perguntamos (Figura 37), a qual delas o participante pertencia, elencamos as universidades e ele teria de escolher a sua resposta.



2- Selecione a sua Universidade:

1. PUC-Rio
2. UFRJ
3. UERJ/ESDI
4. UFF
5. Estácio de Sá (UNESA-RJ)

Figura 37: Pergunta com barra suspensa, com mais de uma escolha, recorte qualitativo.

Fonte: Retirada do nosso questionário *Google Forms*.

Essas três perguntas iniciais, foram feitas para assegurar o recorte qualitativo, em vista o critério adotado pela pesquisa. As outras duas perguntas,

seguintes, fechadas do questionário tiveram função de divisão dos grupos, por meio de categorização dividimos qualitativamente em dois grupos. O primeiro grupo referente a preferência dos sujeitos pela modalidade verbal, multimodal verbo-visual ou visual (Figura 38); o segundo grupo referente a frequência de leitura de história em quadrinho desses mesmo sujeitos (Figura 39). Idealizamos três grupos, referentes as repostas a pergunta de número 3 (Figura 38): 1 a 2 indicaram preferência à modalidade verbal (escrever); 3 a 4 à multimodalidade verbo-visual; e 5 e 6 indicaram à modalidade visual (ilustrar).

Figura 38: Pergunta com escolha linear de 1 a 6 indicando preferência do modo, recorte qualitativo.

Fonte: Retirada do nosso questionário *Google Forms*.

Em seguida outro agrupamento em outros três grupos: leitores esporádicos, leitores regulares e leitores frequentes de história em quadrinho, graças as respostas da pergunta número 4 (Figura 39). O esporádico referente a resposta 1 e 2, o regular a 3 e 4 e o frequente a 5 e 6.

Figura 39: Pergunta com escolha linear de 1 a 6 indicando frequência da ação, recorte qualitativo.

Fonte: Retirada do nosso questionário *Google Forms*.

Por fim, uma pergunta aberta, relativa as perguntas 3 e 4, com finalidade de auxiliar a contextualizar a produção dos participantes, caso necessário. Pergunta na Figura 40.



Cite até três (3) títulos de história em quadrinhos que você leu ou gosta. Ou se preferir até três (3) livros que você leu ou gosta:

Texto de resposta curta

Figura 40: Pergunta aberta, respostas sobre possíveis referências da produção.

Fonte: Retirada do nosso questionário *Google Forms*.

Os agrupamentos, geraram no total uma categorização de nove (9) tipos com total de quarenta e uma (41) respostas. Em suma, o objetivo do questionário e categorização por grupos foi ter uma base de amostragem mais criteriosa e também de servir de evidências para entender o contexto de produção da narrativa.

4.1.3 Ação 3: Produção e Análise

Junto ao questionário com perguntas abertas e fechadas, na plataforma *Google Forms*, um texto que solicitava aos participantes que produzissem uma narrativa por linguagem em texto verbo-visual.

Em primeiro momento apresentamos um texto de contextualização para explicar e contextualizar o participante sobre o que é a arte sequencial para esta pesquisa. Vide Figura 41.

Produção de sua arte sequencial: conte sua história por meio de imagens e/ou texto.

Gostaríamos de saber se você tem interesse em produzir, neste momento conturbado de pandemia, uma arte sequencial.

Com arte sequencial queremos dizer: uma narrativa que utiliza imagens estáticas, combinadas ou não com texto para contar sua história. Como por exemplo, histórias em quadrinhos, charges, tirinhas e etc. Ou seja, não pode ser uma narrativa vídeo (audiovisual)!

As imagens são ilustrações (desenhos, fotos, pinturas, colagem, gravura e/ou etc.), desta forma você pode produzi-las da forma que quiser. Assim como o texto verbal e a combinação entre os dois (imagem e texto).

Ressaltamos que, conforme esclarecido no TCLE, sua contribuição só será utilizada dentro dos objetivos desta pesquisa.

Figura 41: Texto introdutório a solicitação.

Fonte: Retirada do nosso questionário *Google Forms*.

Em seguida, uma pergunta múltipla escolha com a resposta ou não de aceite (Figura 42).

Você concorda em produzir uma narrativa em arte sequencial? *

☐ Sim

☐ Não

Figura 42: Pergunta múltipla escolha.

Fonte: Retirada do nosso questionário *Google Forms*.

Ao concordar, o participante aceitou a produzir um registro no formato de arte sequencial, que serviu como amostragem para análise desta pesquisa. O participante pôde utilizar a gramática da arte sequencial (EISNER, 1989) da maneira que lhe fosse considerado mais interessante; contudo foi solicitado que tivesse no máximo o espaço de uma página, para paralelismo da amostragem. Assim, solicitamos os registros dos participantes, como nos apresenta a Figura 43.

Tema e formato da narrativa

Como tema da narrativa, propomos:

Como você, estudante ou ex-estudante de design, significa e/ou representa, por meio de uma arte sequencial, este momento de pandemia?

A arte pode ser produzida por meios digitais ou materiais (pincel, lápis, crayon, colagem, etc.) e sua produção deve ter no máximo 1 (uma) página A4. O resultado deve ser enviado para o e-mail ARTESEQUENCIAL.E.DESIGN@GMAIL.COM até o dia 10/08/2020, quando encerraremos esta etapa da pesquisa.

Caso você tenha alguma dúvida envie-nos pelo mesmo e-mail que tentaremos esclarecer.

Figura 43: Solicitação da produção dos participantes.

Fonte: Retirada do nosso questionário *Google Forms*.

A produção deu forma a uma narrativa e um discurso, com base nas experiências e percepções do participante diante de seu contexto sociocultural. Ou seja, a narrativa teve como objetivo apresentar o olhar do participante para/com o mundo, por meio de sua ideologia (BAKHTIN, 2006 [1929-1930]) e reproduzir polifonia (BAKHTIN, 1997 [1979]), sua voz e outras.

As produções dos participantes foram recolhidas pelo pesquisador via e-mail e passaram por uma análise, considerando a abordagem teórico metodológica desenvolvida nesta pesquisa.

4.1.4 Ação 4: Respostas e tratamento de dados

A partir do questionário obtivemos respostas e então refletimos acerca delas e da metodologia aplicada para consegui-las. Podemos constatar que do total de

quarenta e um (41) participantes, apenas nove (9) não se enquadraram nos critérios propostos, o que sugere que as estratégias e os locais de levantamento para encontrar os participantes foram adequados; e mais que a pesquisa foi além desse *lôcus*, nos fazendo acreditar na funcionabilidade e potencialidade do método praticado nesta pesquisa. Os participantes que não se encaixavam no critério estabelecido não puderam responder o questionário, graças a mecânica da tecnologia utilizada (*Google Forms*). Assim, mesmo ao utilizar um questionário em *link*, o qual as pessoas passavam a outras, fazendo com que nós tivéssemos menor controle de quem respondia as questões, foram apenas os que se adequavam aos critérios estabelecidos que responderam, não comprometendo os dados. Pela metodologia abordada, acreditamos que o contato direto com os participantes ao invés do institucional, quando foi possível, foi muito eficaz e potencializou a pesquisa, a essa maneira conversamos com alguns participantes, incentivamos a produção e entendemos o seu contexto. Inclusive alguns desses participantes entenderam importante produzir e compartilharam que a sua produção os ajudou a lidar melhor com a difícil situação vivida.

Acreditamos que o método de coleta foi viável e muito eficiente, o Gráfico 1 ilustra em azul os participantes que se encaixavam nos critérios estabelecidos. Em vermelho os participantes que não se encaixavam e, portanto, não responderam o questionário ou produziram a narrativa:

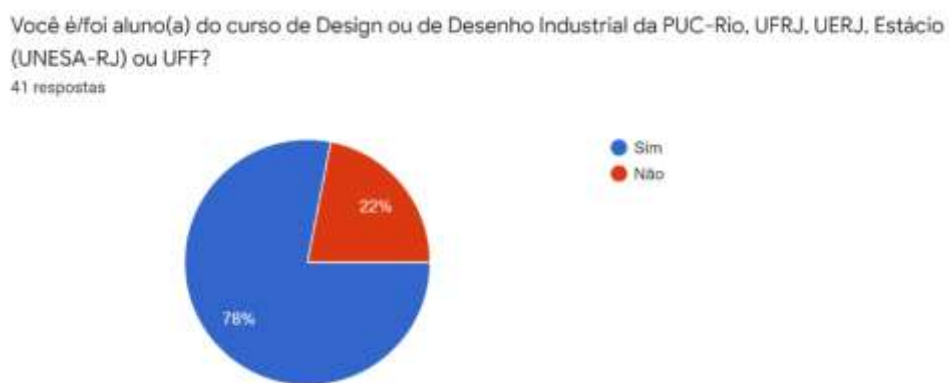


Gráfico 1: Resultado das respostas em relação recorte qualitativo.

Fonte: Retirada do nosso questionário *Google Forms*.

Ao considerar as diferentes maneiras de contato, percebemos que obtivemos melhores resultados quando inseridos em mais de um grupo nas redes remotas (*WhatsApp* e *Facebook*) e com contato direto neles, como nos casos dos grupos

referentes a PUC-Rio e a UERJ. Como a pesquisa era produzida na PUC-Rio, havia maior facilidade de contato com os estudantes dessa instituição, a mais prolífica nas respostas em termos quantitativos. Assim, o Gráfico 2 ilustra:

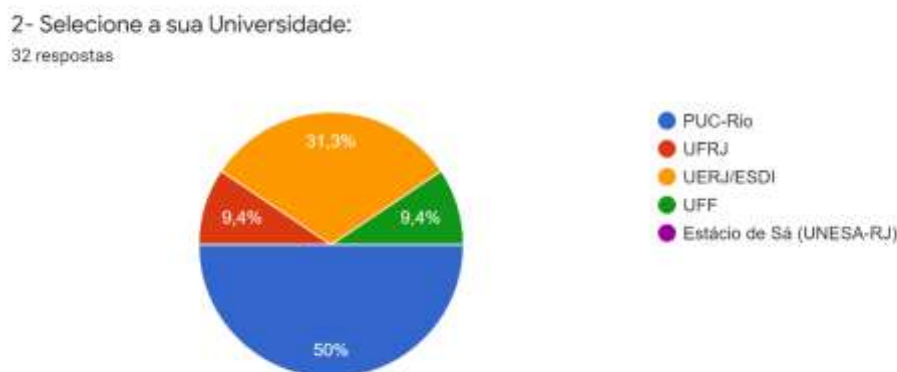


Gráfico 2: Resultado das respostas em relação recorte qualitativo.

Fonte: Retirada do nosso questionário *Google Forms*.

Relacionamos os grupos por preferência entre modalidade verbal, multimodal verbo-visual e modalidade visual com os grupos de frequência de leitura e obtivemos os seguintes dados:

Tabela 5: Tabela dos agrupamentos pela preferência de escrita e frequência de leitura.

Preferência	Frequência de leituras de HQ	Número de Participantes	Total
Verbal	Esporadicamente	1	1
	Médio	-	
	Frequentemente	-	
Multimodalidade	Esporadicamente	8	13
	Médio	2	
	Frequentemente	3	
Visual	Esporadicamente	8	18
	Médio	4	
	Frequentemente	6	
Não se enquadraram nos critérios estabelecidos		9	9

Fonte: Construída com base nos dados obtidos pelo nosso questionário fechado *Google Forms*.

Pela tabulação dos dados constatamos que a grande maioria prefere a linguagem visual em detrimento da linguagem verbal. Dos trinta e dois (32) que responderam, um (1) participante do total prefere a modalidade verbal (cerca de 1%); treze (13) participantes preferem a multimodalidade verbo-visual (cerca de

34%) e dezoito (18) participantes preferem a modalidade visual (cerca de 59,4%). É possível perceber mais precisamente segundo o Gráfico 3:



Gráfico 3: Resultado das respostas em relação a preferência da modalidade verbal, multimodal ou visual.

Fonte: Retirada do nosso questionário *Google Forms*.

Percebemos, também, que a maioria não se considera leitora de histórias em quadrinhos com frequência ou regularidade. Dos trinta e dois (32) participantes que responderam, dezoito (18) participantes (cerca de 56%) se consideram leitores esporádicos do gênero; seis (6) participantes se consideram leitores regulares (cerca de 19%); e oito (8) participantes (cerca de 24%) se consideram leitores frequentes de história em quadrinhos. Como nos apresenta o Gráfico 4:

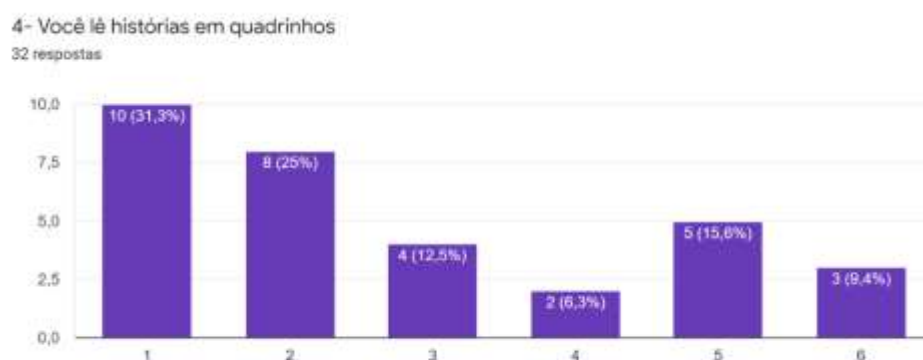


Gráfico 4: Resultado das respostas em relação a frequência de leitura de histórias em quadrinhos.

Fonte: Retirada do *Google Forms*.

A grande maioria prefere o modo visual ou a multimodalidade verbo-visual, ao tempo que é também da maior parte o próprio reconhecimento de leitura esporádica por histórias em quadrinhos, o que nos indica que os participantes buscam suprir a preferência pelo (multi)modo em outras linguagens e gêneros no

seu contexto sociocultural, consideramos a vasta paisagem semiótica, termo escolhido com base em nossos estudos da GDV (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]).

Outro indício possível de se considerar é o que os participantes entendem como história em quadrinhos, a maioria das respostas nos faz acreditar que para os participantes, as histórias em quadrinhos são o que nesta pesquisa reconhecemos como produções textuais multimodais formadas por quadro ou painel, requadro, sarjeta e balão. Sustentamos a argumentação com base nos exemplos de obras citadas pelos participantes, pois das quarenta e oito (48) obras citadas no total, a maioria eram de histórias em quadrinhos compostas por esses elementos, dentre outros. Destacamos as obras citadas por mais de um participante: **Turma da Mônica** por Maurício de Souza citada por quatro (4) participantes; **Lore Olympus**⁴⁹ *webcomic* por Rachel Smythe citada por dois (2) participantes; **Uzumaki** por Junji Ito, citado por dois (2) participantes, **Day Tripper** por Fábio Moon e Gabriel Bá, citada por três (3) participantes; **Death Note** por Tsugumi Ohba e Takeshi Obata, citada por dois (2) participantes; **Persépolis** por Marjane Sartrape, citada por dois (2) participantes; **Scott Pilgrim contra o mundo** por Bryan Lee O'Malley citada por dois (2) participantes e **Watchmen** por Alan Moore e Dave Gibbons, citada por três (3) participantes.

Assim, nesta pesquisa, apresentamos noção semelhante à dos participantes, ao discutirmos a arte sequencial e a história em quadrinhos, sendo a segunda reconhecida por, além da imagem em narrativa, elementos mais característicos como quadro ou painel, requadro, sarjeta e balão (vide Capítulo 2). Constatamos o nosso entendimento de história em quadrinhos como gênero (BAKHTIN, 1997[1979]), pois o texto verbo-visual história em quadrinhos é reconhecível graças à sua composição, temática e estilos, estabelecida em um (re)conhecimento sócio-cultural-histórico (vide Capítulo 3). Bakhtin argumenta que (1997[1979]) os gêneros são heterogêneos. Acreditamos, assim, em muitos sentidos, mesmo neste pequeno escopo de trinta e duas (32) respostas que citaram uma ou mais obras, que existe um padrão reconhecível do que é história em quadrinhos. E mesmo na repetição de oito (8) obras que se enquadram no gênero, elas têm estilos,

⁴⁹ SMYTHE, Rachel. **Lore Olympus**. Disponível em: https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/list?title_no=1320. Acesso em: 02 out. 2020.

composição e temáticas diversos. Há então um senso e pluralidade do que se entende por história em quadrinhos, desde o que denominamos por arte sequencial ao que entendemos por história em quadrinhos nessa pesquisa (vide Capítulo 2).

Ressaltamos ainda, que mesmo a grande maioria se considerando leitores esporádicos, mais da metade dos participantes concordaram em fazer a produção narrativa. Como nos apresenta o Gráfico 5.

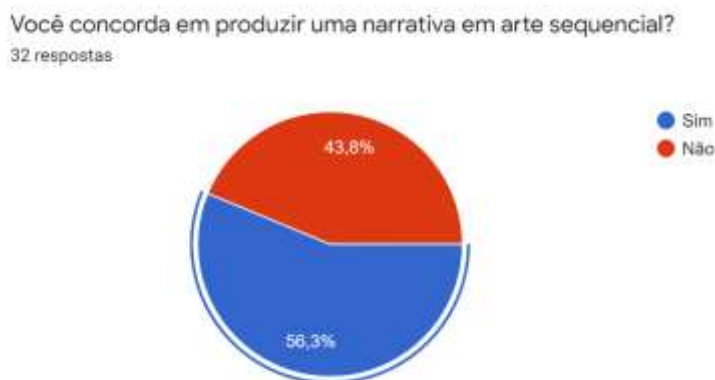


Gráfico 5: Resultado das respostas em relação a frequência de leitura de histórias em quadrinhos.

Fonte: Retirada do *Google Forms*.

No todo, recebemos um total de nove (9) narrativas, que serão analisadas (no Capítulo 5) pelos critérios do arcabouço teórico desenvolvido nesta pesquisa.

4.2 Abordagem Conceitual Metodológica

4.2.1 Texto, contexto: enunciado

Existem várias formas de analisar uma arte sequencial e história em quadrinhos, sendo que todas elas dependem do objeto de estudo e do objetivo da análise, como podemos entender pelos estudos de Viana (2016) e Gomes (2019). Neste sentido, acreditamos que devemos considerar a especificidade da pesquisa, pois métodos e metodologias de análise não são necessariamente auto excludentes e problemáticos, dependendo dos critérios, epistemologia e objetivos traçados. Segundo os autores, a especificidade das artes sequenciais faz com que, inclusive, pesquisadores produzam, adaptem e/ou desenvolvam metodologias e métodos próprios para suas análises, sendo que nenhum deles deve ser desconsiderado.

É de tal pluralidade e complexidade que se faz de enorme dificuldade ter uma única metodologia de análise em relação ao objeto de estudo arte sequencial. Muito inclusive pela sua predominância imagética visual e singularidade

“gramatical” e/ou confluência de linguagens, as quais, como nos chama atenção Eco (2015), dependem de convenções simbólicas. Ou como Eisner (1989), que argumenta a dependência de um contrato “tácito” entre leitor e autor, e ainda por Farbiarz (2008), que propõe a ilustração como uma troca e construção de repertórios autor/leitor.

Com isso, acreditamos que a construção e a recepção da mensagem de uma arte sequencial podem alterar seu sentido, na medida em que o autor produz considerando seu leitor, pelo seu repertório e a conveniência simbólica da própria linguagem. Neste sentido Kress e van Leeuwen (2006[1996]) argumentam que o produtor para disseminar o seu trabalho deve seguir convenções e aderir aos valores mais ou menos definidos da instituição social dentro da qual seu trabalho é produzido e circulado. Para que então, os leitores possam reconhecer suas intenções comunicativas, valores e atitudes, mesmo que, em última análise, não os aceitem como seus próprios valores e crenças.

Considerando esses aspectos, nossa perspectiva sobre o objeto vislumbra o dialogismo bakhtiniano que nos atenta Machado (1996). A produção em arte sequencial, então, é entendida como enunciado, fala viva, acompanhada de uma atitude responsiva ativa e tem como objetivo compreensão prenehe de resposta (BAKHTIN, 1997[1979]). A efeito,

A compreensão responsiva nada mais é senão a fase inicial e preparatória para uma resposta (seja qual for a forma de sua realização). O locutor postula esta compreensão responsiva ativa: o que ele espera, não é uma compreensão passiva que, por assim dizer, apenas duplicaria seu pensamento no espírito do outro, o que espera é uma resposta, uma concordância, uma adesão, uma objeção, uma execução, etc. (*Ibid.*, p. 293)

Entendemos que “o acontecimento na vida do texto, seu ser autêntico, sempre sucede nas fronteiras de *duas consciências, de dois sujeitos*” (*Ibid.*, p. 333) [grifo do autor].

Contextualizamos essa questão para esclarecer que, nesta pesquisa, mesmo apropriando, embasando e criando um modelo analítico para as artes sequenciais, buscamos uma análise para além do descritivo, pois acreditamos que isto não seria suficiente para o objetivo geral da pesquisa. E, ainda assim, gostaríamos que o leitor tivesse em mente que tal diretriz não desconsidera, e muito menos elimina, o caráter

subjetivo da análise. Ou seja, mesmo produzida a partir de um arcabouço teórico, tal análise é subjetiva, perpassando o olhar do pesquisador que é também um leitor.

Apropriamo-nos, aqui, das palavras de Pedro Vasconcellos (2006):

É aqui salientar que tal leitor não pode ser um “leitor médio” ou um leitor idealizado, muito menos um leitor comum, visto que cada possível leitor fará uma leitura diferente, baseado em suas experiências de vida, seu repertório, sua cultura [...] Portanto, vamos, também aqui especificar que leitor, singular pois ser humano, e neste caso pesquisador, faz esta leitura e análise e ponderar sobre até que ponto as mesmas são validas. (*Ibid.*, p. 75)

A análise é, então, de um indivíduo e não deve ser considerada unívoca. Apenas um prisma de um caleidoscópio. Pois “[...] os quadrinhos que eu ‘vejo’ na minha mente nunca vão ser vistos de forma idêntica por outra pessoa” (MCCLLOUD, 1995, p. 196).

É de sentido semelhante a pesquisa interpretativista da Linguística Aplicada (MOITA LOPES, 1994) ao abraçar a subjetividade e ao trabalhar em relação a ela:

Assim a linguagem é, ao mesmo tempo, a determinante central do fato social, [...] e o meio de se ter acesso a sua compreensão através da consideração de várias subjetividades/interpretações dos participantes do contexto social sob investigação e de outros pesquisadores. Representa-se, portanto, a operação científica como sendo intrinsecamente subjetiva, já que é entendida como um modo particular de organizar a experiência humana por meio do discurso, sendo, portanto, uma construção social. (*Ibid.*, p. 333)

Esta pesquisa trata seu objetivo de estudo como um enunciado (BAKHTIN, 1997 [1979]), uma corrente de acontecimentos, de outros enunciados que o formulam, inclusive no que diz respeito à vida do pesquisador. Portanto, impregnado de subjetividade na sua leitura, análise e produção.

O que leva a outra questão a ser considerada nesta pesquisa: o seu *corpus*, pois ele foi construído especificamente com objetivo à própria pesquisa. Ou seja, as narrativas que serão analisadas não eram existentes antes da pesquisa, elas foram produzidas por seus participantes que se ofereceram de forma voluntária, mas dentro de grupos delineados a partir do universo de pesquisa, para serem utilizadas como material de análise. E assim, foram construídas de acordo com as especificações tais como: tempo delimitado (em média quinze dias); espaço definido (uma página) e tema proposto (sensações diante da Pandemia COVID-19).

Há, então, de se considerar todo esse contexto, pois ele influencia a narrativa. E nesta pesquisa a narrativa do participante parte de uma proposição, como explicado acima, sendo então uma ação interacional na qual o pesquisador apresenta o tema e estimula a narração. Pelos conceitos de Gancho (2002) a narrativa apresenta: tema, assunto e mensagem. Sendo o tema previamente definido pelo pesquisador, resta ao participante trabalhar no assunto e na mensagem. Daí um diálogo, um contexto interacional e de influência entre pesquisador e pesquisado a ser considerado.

E, também, o contexto afeta na produção da arte sequencial, como é possível inferir de Eco (2015); ou como Cagnin (2014, p. 177) explicita,

[...] o autor, limitado pelo tempo, pelo suporte (o papel, por exemplo) e por tantas outras injunções (econômicas, familiares, políticas etc.), seleciona os momentos mais significativos, necessários e suficientes para informar bastante sobre o fato, o que não deixa de ser uma forma de censura.

Não se pode ter a ingenuidade de pensar que a narrativa produzida pelos participantes não é afetada pelas proposições da própria pesquisa e estas, por tanto, devem ser consideradas para análise.

É necessário, ainda, lembrar que, por se tratar de uma arte sequencial, todo elemento gráfico presente nela serve para contar uma história, narrativa. Essa é a sequência de fatos, os quais os personagens vivem, em um determinado tempo e lugar (GANCHO, 2002). Para Eco (2015), são os elementos formais de uma arte sequencial que determinam a natureza do enredo. Ao analisar as artes sequenciais se olha para seus elementos a fim de entender como esses formam o enredo; como esses contam sua história. Assim, os **elementos da arte sequencial são elementos narrativos**.

Considerando os diversos aspectos contextuais e relevantes, desenvolvemos um modelo próprio de análise para esta pesquisa tendo por base técnicas, métodos e modelos de análise de outros estudiosos que dizem respeito à linguagem arte sequencial ou algumas de suas linguagens formativas, já que essa é confluência de diversas linguagens (VASCONCELLOS, 2006).

Analizamos os elementos constituintes: a página total; o(s) quadro(s) e sua estrutura. E, por fim, como esses elementos podem apresentar valores ideológicos. Assim, esta pesquisa se atentou para a construção da narrativa como um todo, tendo

em vista que a narrativa, pelo próprio assunto e expressão, é ideológica pois “[...] o signo, então, é criado por uma função ideológica precisa e permanece inseparável dela” (BAKHTIN, 2006[1929-1930], p. 35).

Cabe ressaltar que esta análise se assemelha muito com o que Viana (2016) denomina de análise circular, feita por Eco (2015) em seu livro “Apocalípticos e integrados”, entendemos toda a problemática destacada por Viana (2016) sobre ela, por ser puramente descritiva e interpretativa. E, por isso, uso e apropriação dos estudos de GDV (Gramática do Design Visual) (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), pois na construção gráfica o sentido de leitura é o que aponta mais objetivamente para a ideologia. Construída no todo, pela sequencialidade que se dá na leitura: do quadro dado ao novo, do topo à base e da estrutura com um todo que (re)definem o seu significado, e assim (re)constroem pelo repertório a ideologia da mesma.

4.2.2 Metodologia analítica

Para análise da página como um todo a pesquisa tem por base Eisner (1989) para entender sua estrutura narrativa: se página total, se superquadrinho ou se metaquadrinho. E Kress e van Leeuwen (2006[1996]) para entender seu sentido de leitura se horizontal, vertical, circular ou tríptico (Tabela 6).

Tabela 6: Tabela referente à análise da página.

Análise da Página			
Autor	Estrutura	Sentido	Função
Eisner (1989)	Página total: A página total como suporte, com possibilidade de vários quadros.	Quadro a quadro.	A página como suporte dos quadros.
	Superquadrinho: Quando pretende que o leitor perceba como uma página- serve como um dispositivo de contenção sem perímetro. Permite remissões ao longo da leitura. (histórias paralelas).	Quadro a quadro. Sincronicamente página a página.	A página dividida ao meio e os dois lados da página espelhados e paralelos.
	Metaquadrinho: O requadro está subordinado a totalidade da narrativa. Há o uso do requadro com mais parcimônia.	Página a quadro.	Requadro subordinado a página.
Krees e van Leeuwen (2006[1996])	Horizontal polarizado.	Esquerda-Direita.	Dado-Novo.
	Vertical polarizado.	Topo-Base.	Ideal-Real/ Geral-Específico.

Análise da Página			
Autor	Estrutura	Sentido	Função
	Circular polarizado.	Margem-Centro-Margem.	Informação complementar-Núcleo da informação -Informação complementar.
	Tríptico.	Horizontalmente Centro-Mediador-Margem.	Dado-Mediador-Novo
		Verticalmente Centro-Mediador-Margem.	Ideal-Mediador-Real.
	Leitura não direcionada.	não é estritamente codificado, sem sentido de leitura obrigatório, norteados por pistas.	
		não apresentam sequer pistas visuais que norteiam seus leitores.	

Fonte: Construída com base nos estudos de Eisner (1989) e Kress e van Leeuwen (2006[1996]).

Analisada a página como um todo, a análise parte para o primeiro quadro, no sentido da leitura definida. Para análise do quadro a pesquisa tem como base Eisner (1989) para identificar e analisar em primeiro momento o seu requadro: apenas delimitador ou incumbido de maiores propriedades narrativas (Tabela 7).

Tabela 7: Tabela referente ao processo de análise do requadro.

Análise do requadro			
Autor	Estrutura	Enquadramento	Função
Eisner (1989)	Requadro contêiner	Rígido	Delimitação da ação e ritmo.
	Requadro narrativo	Dinâmico	Delimitação ação e ritmo, mais função narrativa.

Fonte: Construída com base nos estudos de Eisner (1989).

Identificado o requadro, esse delimita certo conteúdo, o quadro: o congelamento de um momento (EISNER, 1989). O quadro é analisado com base e apropriação dos estudos GDV de Kress e van Leeuwen (2006[1996]), com auxílio de Lovato (2010), Biasi-Rodrigues e Nobre (2010), Cunha (2017), Harrison (2003), Guisardi (2015).

A partir das metafunções, representacional: narrativa ou conceitual; interativa: contato, distanciamento social e angulação; e composicional: valor de informação, saliência e *framing* (Tabela 8). Todas as metafunções são analisadas

na imagem, o que a análise busca então é entender com quais categorias/processo e (sub)categorias o conteúdo do quadro se estrutura.

Tabela 8: Tabela referente às Metafunções da GDV.

Metafunções GDV		
MetaFunção	Categoria/Processo	(sub)Categoria
Representacional	Narrativo: vetor	(Re)acional
	Conceitual: sem vetor	Analítico/Classificatório
Interativa	Contato	Oferta/Demanda
	Distanciamento social	Pública/Social/Pessoal/Íntima
	Angulação	Vertical (poder)/Horizontal (envolvimento)
Composicional	Valor de informação	Horizontal/Vertical/Circular/Tríplico
	Saliência	Maior/menor destaque dos elementos
	<i>Framming</i>	Maior/Menor união dos elementos

Fonte: Construída com base nos estudos de Kress e van Leeuwen (2006[1996]); Lovato (2010); Biasi-rodrigues e Nobre (2010); Cunha (2017); Guisardi (2015).

Se na análise da metafunção representacional é reconhecido um processo narrativo, esse deve ser identificado como: ação unidirecional transacional, ação unidirecional não transacional, ação bidirecional transacional, reação transacional, reação não transacional, conversão, evento e processos verbais ou mentais (Tabela 9). Esses processos narrativos são caracterizados por vetores (linhas que formam o movimento), as ações dos personagens e objetos da cena da narrativa, ou nos termos da GDV referentes aos participantes representados (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]).

Tabela 9: Tabela referente aos processos da metafunção representacional narrativa.

Processos narrativos	
Ação unidirecional transacional.	quando vetor conecta ator e meta.
Ação unidirecional não transacional.	quando há ator e vetor, mas não há meta na representação.
Ação bidirecional transacional.	quando um vetor conecta dois interactantes: que são meta e ator ao mesmo tempo.
Reação transacional.	quando um vetor formado pelo olhar de um participante (o reagente) o conecta a outro participante (um fenômeno).
Reação não transacional.	quando um participante (reagente) produz vetor pelo olhar, mas não encontra outro participante representado (fenômeno).

Processos narrativos	
Conversão.	quando o participante representado (revezador) é meta de outro e depois se torna ator de um terceiro, sem relação de reciprocidade.
Evento.	quando não há ator, apenas vetor e meta.
Processos verbais. ⁵⁰	o balão da fala representa um vetor que media o participante representado (dizente) com outro participante (a fala-enunciado).
Processos mentais.	o balão de pensamento que é mediador do fenômeno (pensamento dentro do balão) e do experimentador.

Fonte: Construída com base nos estudos de Kress e van Leeuwen (2006[1996]); Biasi-Rodrigues e Nobre (2010) e Guisardi (2015).

E mais, na metafunção representacional é necessário identificar e analisar sua circunstância (Tabela 10); considerada o cenário e/ou seus adereços, assim como acreditamos fez Cunha (2017). Vale ressaltar que a circunstância pode produzir construções encaixadas, duas estruturas (ou processos), ou mais em uma mesma imagem, sendo elas narrativas ou conceituais (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006 [1996]).

Tabela 10: Tabela referente as circunstâncias da metafunção representacional.

Circunstâncias	
Locativa.	a relação dos participantes “principais” com os outros participantes, acontece pela configuração; requer contraste entre planos.
De modo.	as próprias ferramentas usadas pelos participantes constituem um vetor e ação, mesmo quando não exista um vetor claro entre a ferramenta e seu usuário.
Acompanhamento.	não apresenta propriedade narrativa (pertence mais a categoria analítica), serve apenas para contextualização.

Fonte: Construída com base nos estudos de Kress e van Leeuwen (2006[1996])

Considerando as especificidades da arte sequencial utiliza-se também outro método, com base em Mccloud (2008), para descrever e analisar postura, expressões e gestos dos participantes representados (personagens e cenário). Assim, tem-se a descrição da ação, da sensação, da personagem (histórias para humanos, segundo Mccloud) e do cenário (construção do mundo, para Mccloud), complementando a análise das metafunções de Kress e van Leeuwen (2006[1996]).

⁵⁰ Quando não houver vetor no balão, a verbo-visualidade pode auxiliar a entender o processo acional. Nas artes sequenciais processos verbais e mentais podem estar encaixados noutros processos narrativos.

A Tabela 11 tem como objetivo estruturar a função narrativa na apropriação desses estudos, onde eles, de certa forma, se encontram.

Tabela 11: Tabela referente a análise das ações narrativas e cenário.

Análise das ações narrativas e cenário				
Autor	Metafunção	Narrativa	Função	Autor
Kress e van Leeuwen (2006[1996])	Representacional →	Personagem	← Histórias para humanos ⁵¹	Mccloud (2008)
		Mundo	← Construção de mundo	

Fonte: Construída com base nos estudos de Mccloud (2008); Kress e van Leeuwen (2006).

Os processos verbais e mentais merecem maior atenção, são a fala ou o pensamento das personagens, formados pelos vetores do balão. É necessário, porém, considerar que não são todos os processos de fala ou de pensamento na arte sequencial que são representados com balões com vetores, o que pode causar dificuldade em reconhecer o processo. Nestes casos, a ação pode ser identificada e caracterizada pela postura do participante representado. Assim, para identificar e entender o processo de fala ou de pensamento é preciso olhar para multimodalidade, não apenas para o vetor. Em geral, as ações em uma arte sequencial acontecem pelas atividades e atos das personagens, objetos e cenário. Ressaltamos, ainda, que podem haver processos conceituais e narrativos encaixados, tal como processos narrativos verbais ou mentais encaixados em outros processos narrativos. Quando identificados, a base de análise são os estudos sobre o enquadramento do verbal em uma arte sequencial de Ramos (2017) (Tabela 12).

Tabela 12: Tabela referente a análise do balão.

Análise do balão		
Autor	Característica	Função
Ramos (2017)	Contorno, cor e tipografia. ⁵²	Delimita o discurso e dá tom emotivo.

Fonte: Construída com base nos estudos de Ramos (2017).

⁵¹ “Histórias para humanos”, “Construção de mundo” e “Escrevendo imagens” são os títulos dos capítulos de Mccloud (2008). Utilizou-se os capítulos como um todo, como arcabouço da análise, pois eles apresentam convenções da arte sequencial. Por serem convenções são apenas especulativas e assim não se pode fixar elemento único para análise. O uso do capítulo “Anatomia expressiva” de Eisner (1989), também, serve como base complementar para estudo e análise

⁵² Não é possível elencar um inventário completo dos tipos de balões específicos da arte sequencial. O contexto na imagem onde está o balão pode gerar pistas para entender a tonalidade, intensidade e função do balonamento.

Identificado e analisado o balonamento, com base em Mccloud (2008) categorizamos as formas das palavras e das imagens se relacionarem em: específica da palavra, da imagem, da dupla, interseccional, interdependente, paralela e montagem (Tabela 13).

Tabela 13: Tabela referente aos tipos de relação palavra imagem.

Tipos de relação de palavra imagem, com base em Mccloud (2008)		
Autor	Tipo de Relação	Função da relação
Mccloud (2008)	Específica da palavra.	A imagem complementa a palavra.
	Específica da imagem.	A palavra complementa a imagem.
	Específica da dupla.	Dizem a mesma coisa.
	Interseccional.	Oferecem informações independentes, e atuam juntas num sentido.
	Interdependente.	Transmite a ideia como um todo.
	Paralela.	Não tem intersecção.
	Montagem.	Uso de “palavras pictóricas” junto a cena.

Fonte: Construída com base nos estudos de Mccloud (2008).

Assim, a análise do processo verbal e/ou mental acontece ao identificar seu delimitador, o balão, se é de maiores propriedades narrativas ou não, se narrativo descrevendo suas características com base em Ramos (2017). Depois, o conteúdo do texto em relação à imagem, em qual das sete características se enquadra, com base em Mccloud (2008). Sempre considerando a análise da metafunção composicional que dita o valor da informação, se o texto está em relação à imagem ou vice-versa: relação entre o dado e o novo ou geral e específico etc. (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). A Tabela 14 sintetiza os critérios analíticos para quando identificado o processo verbal e/ou mental.

Tabela 14: Tabela referente a análise do processo verbal e mental.

Análise do processo verbal e mental		
Autor	Tipo	Característica
Ramos (2017)	Estilo de contorno e cor do balonamento.	Delimitar e caracterizar discurso emotivo.
Mccloud (2008)	Relação	Palavra/Imagem.

Fonte: Construída com base nos estudos de Mccloud (2008) e Ramos (2017)

Quando não identificado os vetores e o processo narrativo, a metafunção representacional é um processo conceitual analítico ou classificatório (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Assim, a análise tem o intuito de identificar qual

o processo conceitual. Se analítico, identifica e analisa os participantes em termos de estrutura, da parte ao todo, ou seja, do portador aos atributos possessivos. Se classificatório identifica e analisa o tipo de taxinomia, se explícita ou encoberta.

Ressaltamos ainda que, com base em Biasi-Rodrigues e Nobre (2010) as categorias simbólicas argumentadas na GDV não são autônomas, os processos simbólicos são intrínsecos a qualquer representação textual, são subjacentes. Mas ainda que não autônomas, consideramos que existem algumas construções que por serem culturalmente ainda mais específicas necessitam de um olhar distinto de “apenas” portadores e atributos possessivos, então é atentar a possibilidade.

E mais, na arte sequencial mesmo quando identificado o processo narrativo, o portador e os atributos possessivos devem ser considerados, identificados e analisados, pois são eles o que definem e caracterizam personagem, cenário etc. Sintetizamos os processos conceituais na Tabela 15.

Tabela 15: Tabela referente aos processos da metafunção representacional conceitual.

Processo conceitual			
Processo	Categoria	Característica	-
Classificatório	Taxinomia explícita.	esquemas de linhas (árvores).	Processos simbólicos subjacentes
	Taxinomia encoberta.	fundo neutro e simetria.	
Analítico	Portador.	o todo.	
	Atributos possessivos.	as características do todo.	

Fonte: Construída com base nos estudos de Kress e van Leeuwen (2006[1996]) e Biasi-Rodrigues e Nobre (2010).

Após análise da metafunção representacional, parte-se para a análise da metafunção interativa, com o objetivo de reconhecer as categorias: contato, distância social e ângulos de envolvimento (horizontal) e poder (vertical), reconhecida as categorias, é identificar e analisar suas subcategorias.

Primeiro se os participantes representados (P.R.) estão em contato exigindo algo ou apenas oferecidos aos participantes interativos (P.I.)⁵³, se estão por demanda ou oferta; depois qual a relação (imaginária) entre participante interativo e participante representado, se estão em distância social como público, social, pessoal ou íntimo; em seguida se estão em envolvimento pelos ângulos horizontais

⁵³ Para Kress e van Leeuwen existem, então, dois tipos de participantes, os representados (seres e elementos presentes no texto verbo-visual) e os interativos (o produtor e o receptor).

frontais ou se estão em deslocamento pelos ângulos oblíquos. E por fim se o P.I. está em relação de maior poder sobre o participante P.R. graças aos ângulos verticais altos, ou se P.I. e P.R. estão em relação de igual poder pelos ângulos médios, ou ainda, se o P.R. está em relação de maior poder com o P.I. pelos ângulos baixos (poder). Em geral, a função narrativa é de gerar maior ou menor apelo dramático ao contemplador da peça narrativa.

Sintetizamos na Tabela 16 a metafunção interativa apresentado as categorias e as características de cada uma delas, para análise.

Tabela 16: Tabela referente a metafunção interativa e critérios para análise.

Metafunção interativa		
Categoria	Subcategoria	Característica
Contato	Demanda	P.R exige algo do P.I..
	Oferta	P.R. apresentado de forma impessoal, ofertada ao P.I..
Distância social	Público	P.I. distante do P.R..
	Social	P.I. em distância média do P.R..
	Pessoal	P.I. próximo do P.R..
	Íntimo	P.I. muito próximo do P.R..
Angulação	Horizontal	Frontal (envolvimento entre P.I. e P.R.).
		Oblíquo (deslocamento entre P.I. e P.R.).
	Vertical	Alto (Poder P.I. sobre o P.R.).
		Médio (Poder nivelado).
		Baixo (Poder P.R. sobre P.I.).

Fonte: Construída com base nos estudos de Kress e van Leeuwen (2006[1996]), Eisner (2005), Biasi-Rodrigues e Nobre (2010) e Lovato (2010)

Ao se reconhecer a categoria de distância social, é necessário identificar, com base em Harrison (2003) e Cagnin (2014), os tipos possíveis de enquadramentos em relação a distância social e planos sequenciais, como ilustrados na Tabela 17.

Tabela 17: Tabela referente ao tipo de enquadramento e distancia social.

Autor	Tipo	Autor
Harrison (2003)	Enquadramento	Cagnin (2014)
Distância íntima	apenas cabeça e face são representados.	Plano em grande detalhe.
Distância pessoal próxima	apenas cabeça e ombros representados.	Primeiro Plano.

Autor	Tipo	Autor
Harrison (2003)	Enquadramento	Cagnin (2014)
Distância pessoal distante	participante representado da cintura para cima.	Plano médio.
Distância social próxima	todo o participante representado.	Plano americano.
Distância social distante	todo o participante e o espaço ao seu redor representados.	Plano de conjunto.
Distância pública	o torso de muitos participantes é representado.	Plano perspectiva.
-	Localização geográfica da cena, engloba as personagens e cenário.	Panorâmica.

Fonte: Construída com base nos estudos de Harrison (2003) e Cagnin (2014).

Ainda, é preciso analisar e identificar a metafunção composicional. Geralmente, essa análise da metafunção composicional acontece ao tempo da análise da metafunção representacional e interativa. Primeiro se identifica o sentido de leitura, processo parecido ao exposto na Tabela 6, mas ao invés de se analisar a página como um todo, se analisa o conteúdo do (re)quadro, o quadro. Identificado o sentido, a análise visa reconhecer e analisar o valor da informação, a saliência e o *framing*.

Se em estrutura horizontal é identificar e analisar o novo (geralmente na direita da página) em relação ao dado (geralmente na esquerda da página), pois é no novo onde há maior valor de informação. Já na estrutura vertical é identificar e analisar o ideal (geralmente no topo da página) em relação ao real (geralmente na base da página), no ideal é onde há maior valor informacional. Quando reconhecido o sentido margem centro é identificar e analisar o miolo/núcleo da informação (geralmente no centro da página) em relação as informações complementares, subordinadas ao núcleo da informação (geralmente na margem da página); ou o dado mediado e novo. O elemento de maior valor informacional, desempenha ideologicamente a função do texto, pois os outros elementos desempenham uma função subserviente em relação a ele.

Em seguida identificar e entender a saliência, ou seja, quais os elementos mais salientes, qual elemento é mais ou menos importante no texto verbo-visual, qual está mais aparente e tem maior hierarquia em relação aos outros. Por fim, identificar e analisar o *framing*, quais estruturas se formam em uma unidade mais

concreta e assim se destacam em relação aos outros elementos. A Tabela 18 sintetiza a metafunção composicional e os critérios para análise.

Tabela 18: Tabela referente a metafunção composicional.

Metafunção Composicional	
Categoria	Característica
Valor da informação	Dado (esquerda) – Novo (direita).
	Ideal (topo) – Real (base).
	Circular: (margem-centro).
	Informação complementar/subordinada – Miolo/Núcleo da informação- Informação complementar/subordinada.
	Tríplico: (margem-centro-margem).
	Dado – Mediado – Novo.
	Ideal – Mediado – Real.
Saliência	Maior ou menor saliência.
<i>Framming</i> (enquadramento)	Maior ou menor união.

Fonte: Construída com base nos estudos de Kress e van Leeuwen (2006[1996]).

No fim, ao identificar e analisar os elementos apresentados aqui, a análise do quadro está feita, e se passa para o quadro seguinte, no sentido de leitura. De um quadro ao outro deve ser considerado o tipo de transição de Mccloud (2008) e o *timing* (EISNER, 1989) para identificá-lo e analisá-lo. Sintetizado na Tabela 19.

Tabela 19: Tabela referente a análise das categorias de transição dos quadros.

Análise da transição		
Autor	Tipo de transição	Função
Mccloud (2008)	Momento-Momento	Várias representações minuciosas de uma ação (gesto).
	Ação-Ação	Representações de uma ação maior por ações menores (vários gestos).
	Sujeito-Sujeito	Representação de um sujeito representado a outro.
	Cena-Cena	Representação de um ambiente/cenário a outro.
	Aspecto-Aspecto	Representação de vários aspectos de um mesmo lugar.
	<i>Non sequitur</i>	Imagens sem vínculo ou sentido.
Eisner (1989)	<i>Timing</i>	Persuasão e dramaticidade.

Fonte: Construída com base nos estudos de Eisner (1989) e Mccloud (2008).

A análise e identificação da transição nos auxilia a entender as relações de um quadro para o outro. Assim que ela é feita, o processo de análise realizado no primeiro quadro é repetido: identificação e análise do requadro com base em Eisner (1989), identificação e análise das metafunções com base principal na GDV de

Kress e van Leeuwen (2006[1996]), auxiliados por Biasi-Rodrigues e Nobre (2010), Cunha (2017), Lovato (2010), Harrison (2003) e Guisardi (2015). A análise GDV é complementada estudos embasados nas convenções da história em quadrinhos, base em Mccloud (2008), Cagnin (2014), Eisner (1989) e Ramos (2017).

Os passos da análise como um todo estão sintetizados na Tabela 20. Na primeira coluna: o objeto da análise; na segunda coluna: o autor e na terceira coluna: os conceitos utilizados para se analisar, com base no autor antes referenciado:

Tabela 20: Tabela referente ao Percurso de Análise.

Percurso de Análise		
Objeto da análise	Autor de referência	Conceitos utilizados
Página	Eisner (1989)	Página Total Superquadrinho ou Metaquadrinho
	Kress e van Leeuwen (2006[1996])	Sentido de Leitura
Quadro 1	Eisner (1989)	Requadro rígido ou dinâmico
	Kress e van Leeuwen (2006[1996]), Biasi-Rodrigues e Nobre (2010), Cunha (2017), Lovato (2010), Harrison (2003) e Guisardi (2015).	Metafunções Representacional/Interativa/Composicional
	Mccloud (2008)	História para ser humano/Construção do mundo
	Ramos (2017)	Balão
	Mccloud (2008)	Relação Imagem-Palavra
	Cagnin (2014)	Planos visuais
	Mccloud (2008) Eisner (1989)	Transição
Quadros seguintes	Eisner (1989)	Requadro rígido ou dinâmico
	Kress e van Leeuwen (2006[1996]), Biasi-Rodrigues e Nobre (2010), Cunha (2017), Lovato (2010), Harrison (2003) e Guisardi (2015).	Metafunções Representacional/Interativa/Composicional
	Mccloud (2008)	História para ser humano/Construção do mundo
	Ramos (2017)	Balão
	Mccloud (2008)	Relação Imagem-Palavra
	Cagnin (2014)	Planos visuais
	Mccloud (2008) Eisner (1989)	Transição

Fonte: Construída com base nos estudos de Eisner (1989); Mccloud (2008); Ramos (2017); Cagnin (2014); Kress e van Leeuwen (2006[1996]); Biasi-rodriques e Nobre (2010); Cunha (2017); Lovato (2010); Harrison (2003) e Guisardi (2015).

Os passos da análise como um todo, também, estão sintetizados na Figura 44:

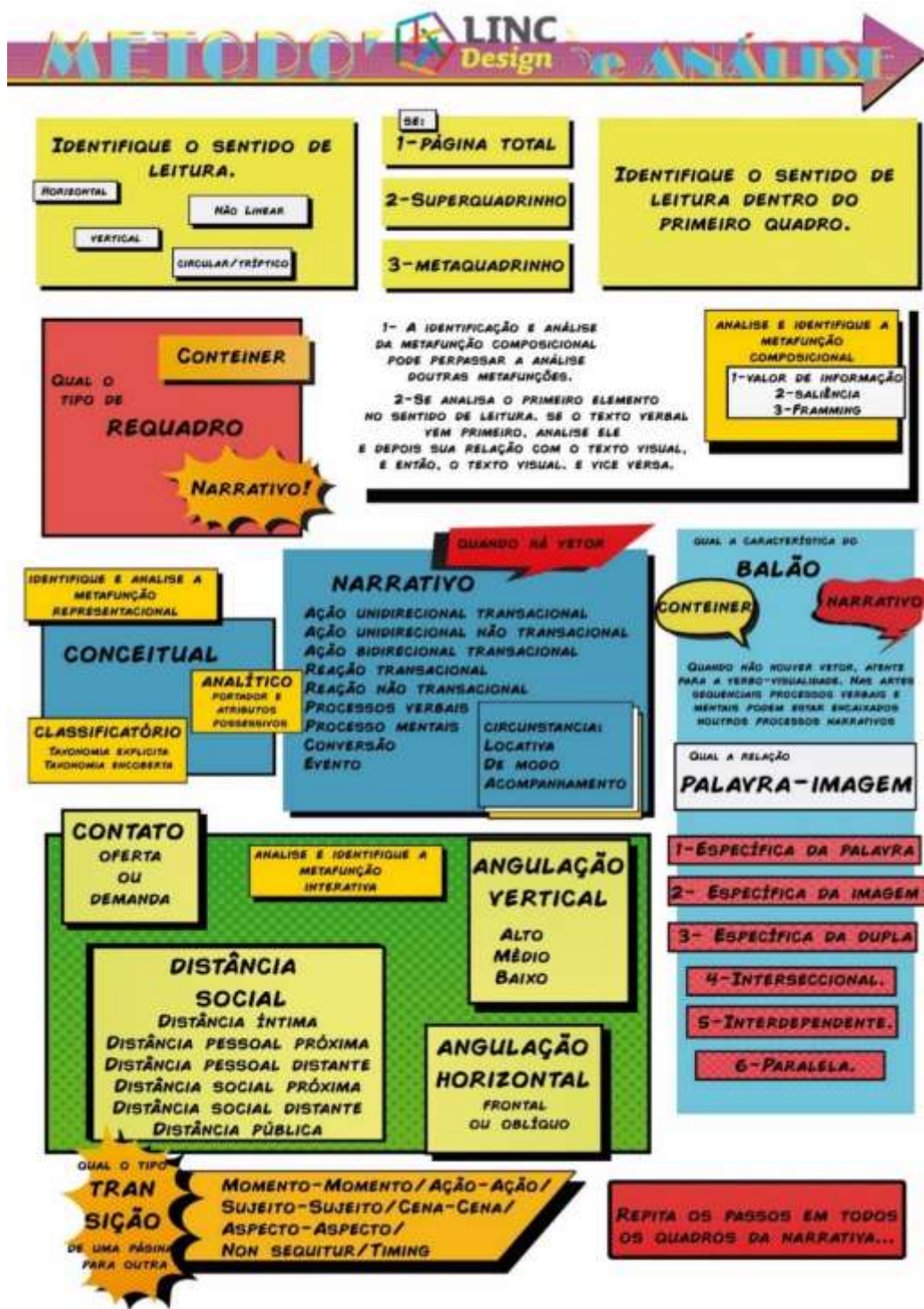


Figura 44: Fluxograma da Abordagem teórico metodológica para análise de artes sequenciais.

Fonte: Arquivo pessoal.

Ao final da análise da narrativa, acreditamos poder compreender a intenção de interpretação e o entendimento dessa pela construção do sentido e de sua

ideologia. Pois a análise de cada quadro em específico, condicionada pela construção em sequencialidade típica da arte sequencial e história em quadrinho-sua “gramática” e suas convenções próprias -, ao apropriar dos conceitos da GDV e ao relacioná-los com estudos e teorias da arte sequencial, proporciona a análise da narrativa como um todo. Auxiliando o entendimento do seu valor ideológico, este embasado na perspectiva dos estudos do círculo de Bakhtin (2006 [1929-1930]), considerados aqui pelo assunto tratado, reforçado pela avaliação em grafismo.

Considerações parciais

Considerando a perspectiva desta pesquisa, na qual Design é linguagem em interação, ou aquilo que resulta dela. Com a noção de que o outro é indispensável, pois ela só existe na intersubjetividade; no dialogismo como metodologia, ao apropriarmos de Machado (1996). E ao compreender, explorar e extrapolar a “vocalização interdisciplinar” do design que argumenta Couto (1997), a modo desta pesquisa ter seu o paradigma de pesquisa dialeticamente constituído no conjunto para/sobre/através do Design, considerando os estudos de Tabak (2012) e Necyk (2013), neste capítulo buscamos atender ao objetivo específico: apresentar ações e reflexões metodológicas para coleta e análise das narrativas em arte sequencial produzidas pelos participantes.

Primeiro fomos a campo, o entendendo como contexto sócio-cultural-histórico, para dialogar com os sujeitos participantes, indispensáveis a esta pesquisa. Delimitamos o universo com Universidades do Rio de Janeiro: UFF, UFRJ, UERJ, PUC-Rio e UNESA-Rio. Encontramos os participantes através de contatos e redes sociais e por meio de questionário e solicitação de uma narrativa em arte sequencial alcançamos e recolhemos suas respostas. Após análise e reflexão dessas respostas compreendemos que a maioria dos participantes prefere o modo visual ou a multimodalidade verbo-visual. E, também, que a maior parte dos participantes se reconhece como leitor esporádico de histórias em quadrinhos, indicando que eles (participantes) buscam suprir a preferência pelo (multi)modo na vasta paisagem semiótica, termo com base em nossos estudos da GDV (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]).

Pelas respostas e com base nos exemplos de obras citadas, acreditamos que os participantes tem noção semelhante a apresentada por esta pesquisa ao

discutirmos, no Capítulo 2, a arte sequencial e a história em quadrinhos. Constatamos o nosso entendimento de história em quadrinhos como gênero (BAKHTIN, 1997[1979]), tal como discutimos no Capítulo 3, e percebemos que há senso e pluralidade do que se entende por história em quadrinhos, desde o que denominamos por arte sequencial ao que entendemos por história em quadrinhos nessa pesquisa.

A partir da nossa compreensão das pluralidades e das complexidades das formas de analisar uma arte sequencial e história em quadrinhos, acreditamos ser importante considerar a especificidade desta pesquisa. Como efeito, desenvolvemos uma abordagem teórico metodológica própria para analisar o *corpus* produzido pelos participantes. Para tanto, tivemos como base os estudos de Bakhtin e seu círculo (1997[1979]; 2006[1929-1930]), de teorias da GDV e de teorias do gênero arte sequencial, acreditamos que por meio da metodologia de análise desenvolvida, ao final da análise da narrativa é possível compreender a intenção de interpretação e o entendimento dessa pela construção do sentido e de sua ideologia.

Ao compreendermos que a arte sequencial tem características próprias e como gênero discursivo (BAKHTIN, 1997[1979]), ao constataremos que nossos participantes tem noção semelhante sobre o objeto e que preferem em maioria a (multi)modalidade (verbo)visual, ainda, com indícios do uso da paisagem semiótica, reforçamos nossas proposições e especulações teóricas dos capítulos anteriores. É assim, considerando esse contexto, as especificidades da arte sequencial e desta pesquisa e utilizando a abordagem teórico metodológica para análise desenvolvida neste capítulo que propomos a análise das narrativas produzidas por eles, como no próximo capítulo (Capítulo 5).



Figura 45: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 23.

Fonte: Arquivo pessoal.

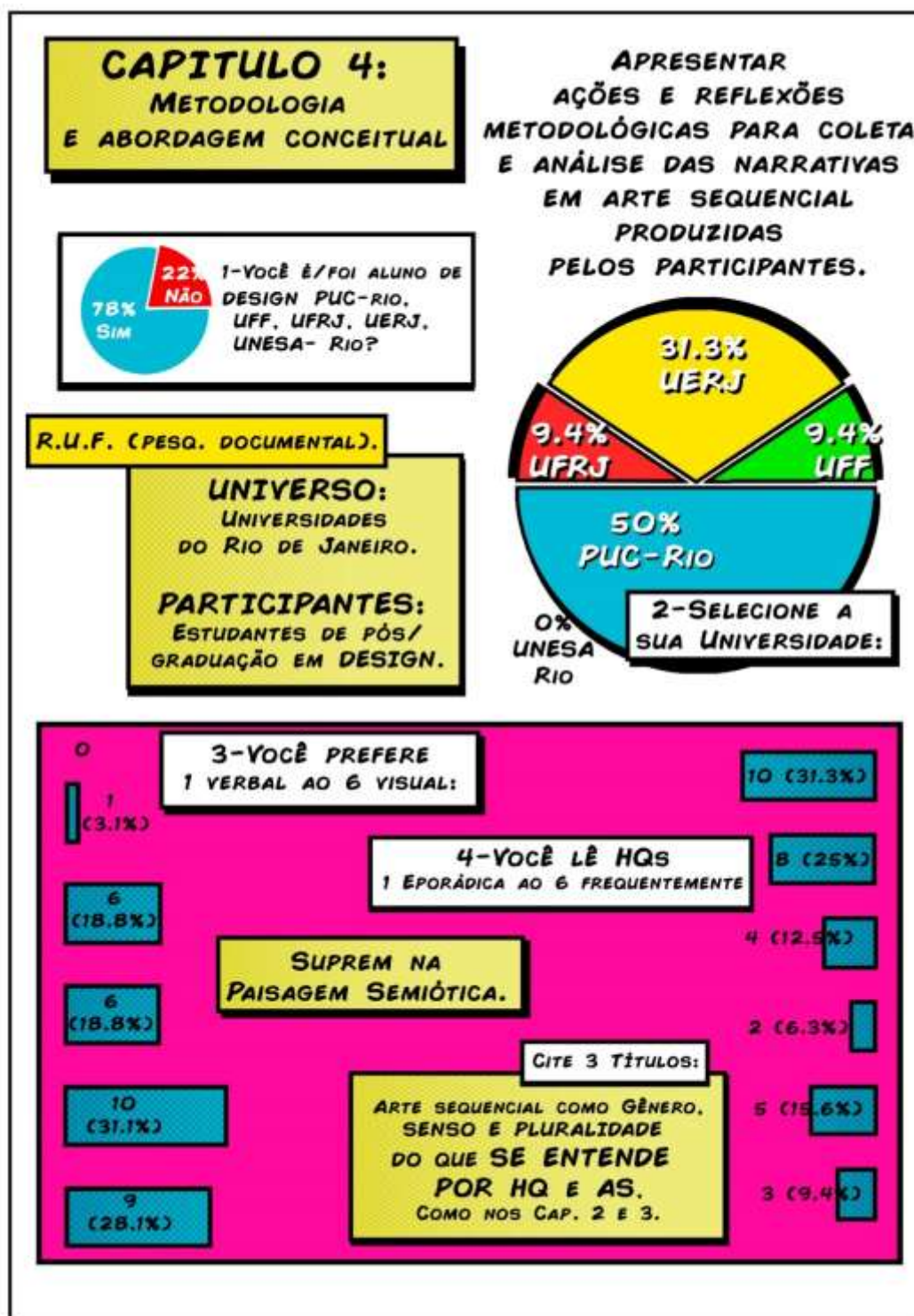


Figura 46: Leitura síntese das ações e reflexões metodológicas do Capítulo 4.1.

Fonte: Arquivo pessoal.

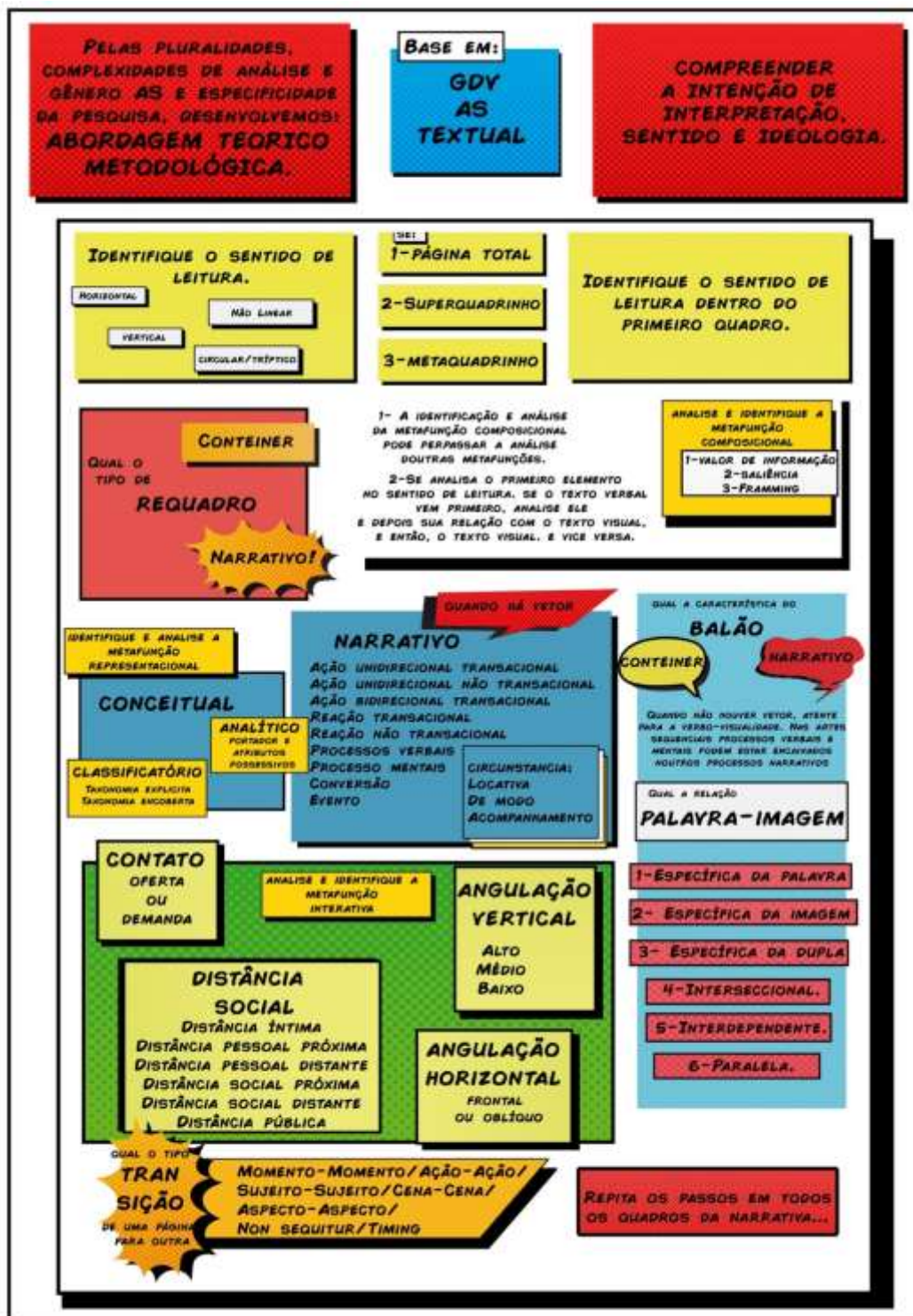


Figura 47: Leitura síntese da Abordagem teórico metodológica do Capítulo 4.2.

Fonte: Arquivo pessoal.

5 As artes sequenciais e suas análises

Neste capítulo elencamos todas as nove (9) artes sequenciais que recolhemos em nossa pesquisa com objetivo de analisar as narrativas dos participantes. No primeiro momento, a partir de uma breve leitura e análise dessas produções, as dividimos em três (3) grupos elencados graças à similaridade da composição e do estilo da arte sequencial. Com base e apropriação de Eisner (1989), dividimos em: Página Total; Superquadrinho e Metaquadrinho. Para viabilizar a pesquisa de mestrado, considerando o curto prazo estabelecido para sua produção, e mais, a complexidade e muito tempo necessário para a análise, elegemos um exemplo de cada um desses três (3) grupos. Como critério para cada exemplo de análise, estabelecemos a composição, que consideramos mais simples, a Página Total, passando pelo grupo de Superquadrinho (onde há apenas um exemplar), até o que consideramos a composição mais complexa do grupo Metaquadrinho.

5.1 Produções dos participantes

5.1.1 Página Total



Figura 48: Página Total 1.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Tabela 21: Dados baseados nas respostas do participante produtor da Página Total 1, do nosso questionário.

História em quadrinhos	Página Total espelhado
Preferência	(4) Multimodal
Leitura de HQ	(5) Frequente
Referência	Retalhos, Perséfone, Daytripper.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.



Figura 49: Página Total 2.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Tabela 22: Dados baseados nas respostas do participante produtor da Página total 2, do nosso questionário.

História em quadrinhos	Página Total espelhado
Preferência	(3) Multimodal
Leitura de HQ	(3) Regular
Referência	Ava's Demon, Scott Pilgrim, Cucumber Quest.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.



Figura 50: Página Total 3.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Tabela 23: Dados baseados nas respostas do participante produtor da Página total 3, do nosso questionário.

História em quadrinhos	Página Total
Preferência	(6) Visual
Leitura de HQ	(6) Frequente
Referência	Fruits Basket, D .Gray-man e One Piece.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

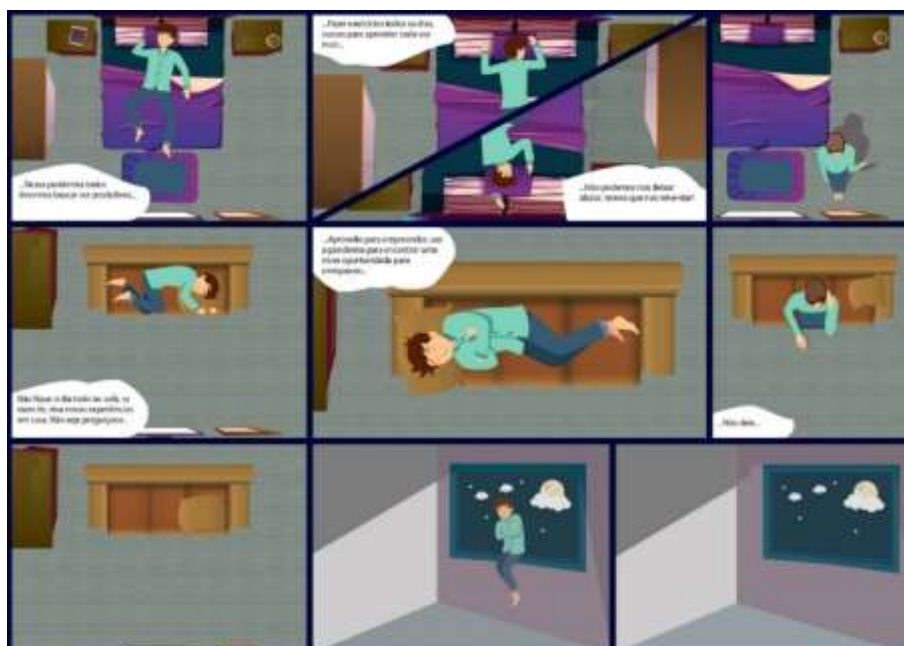


Figura 51: Página Total 4.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Tabela 24: Dados baseados nas respostas do participante produtor da Página total 4, do nosso questionário.

História em quadrinhos	Página total
Preferência	(5) Visual
Leitura de HQ	(2) Esporádico
Referência	Naruto, Umbrella Academy, Turma da Mônica.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

5.1.2 Superquadrinho

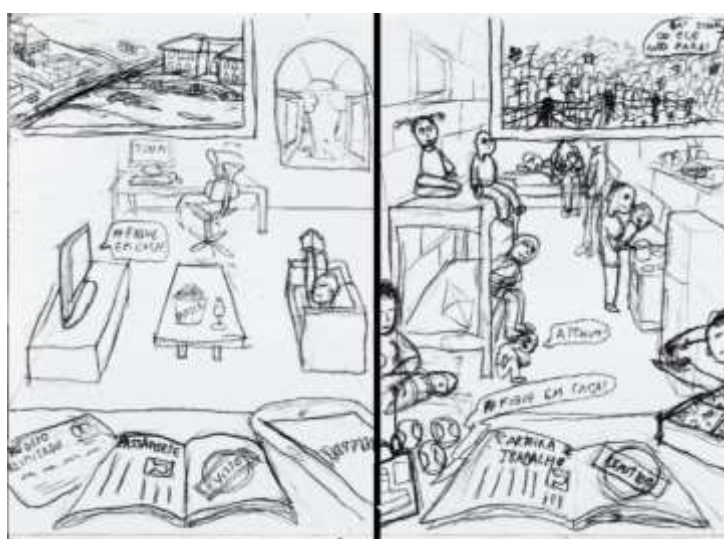


Figura 52: Superquadrinho 1.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Tabela 25: Dados baseados nas respostas do participante produtor do Superquadrinho 1, do nosso questionário.

História em quadrinhos	Superquadrinho narrativas paralelas
Preferência	(4) Multimodal
Leitura de HQ	(2) Esporádico
Referência	Turma da Mônica; Calvin e Haroldo; Mafalda.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

5.1.3 Metaquadrinho



Figura 53: Metaquadrinho.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Tabela 26: Dados baseados nas respostas do participante produtor do Metaquadrinho 1, do nosso questionário.

História em quadrinhos	Metaquadrinho
Preferência	(5) Visual
Leitura de HQ	(5) Frequente
Referência	Malvados, Calvin e Haroldo, Watchmen.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.



Figura 54: Metaquadrinho.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Tabela 27: Dados baseados nas respostas do participante produtor do Metaquadrinho 2, do nosso questionário.

História em quadrinhos	Metaquadrinho
Preferência	(3) Multimodal
Leitura de HQ	(2) Esporádico
Referência	Daytripper, Turma da Mônica, Death Note.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

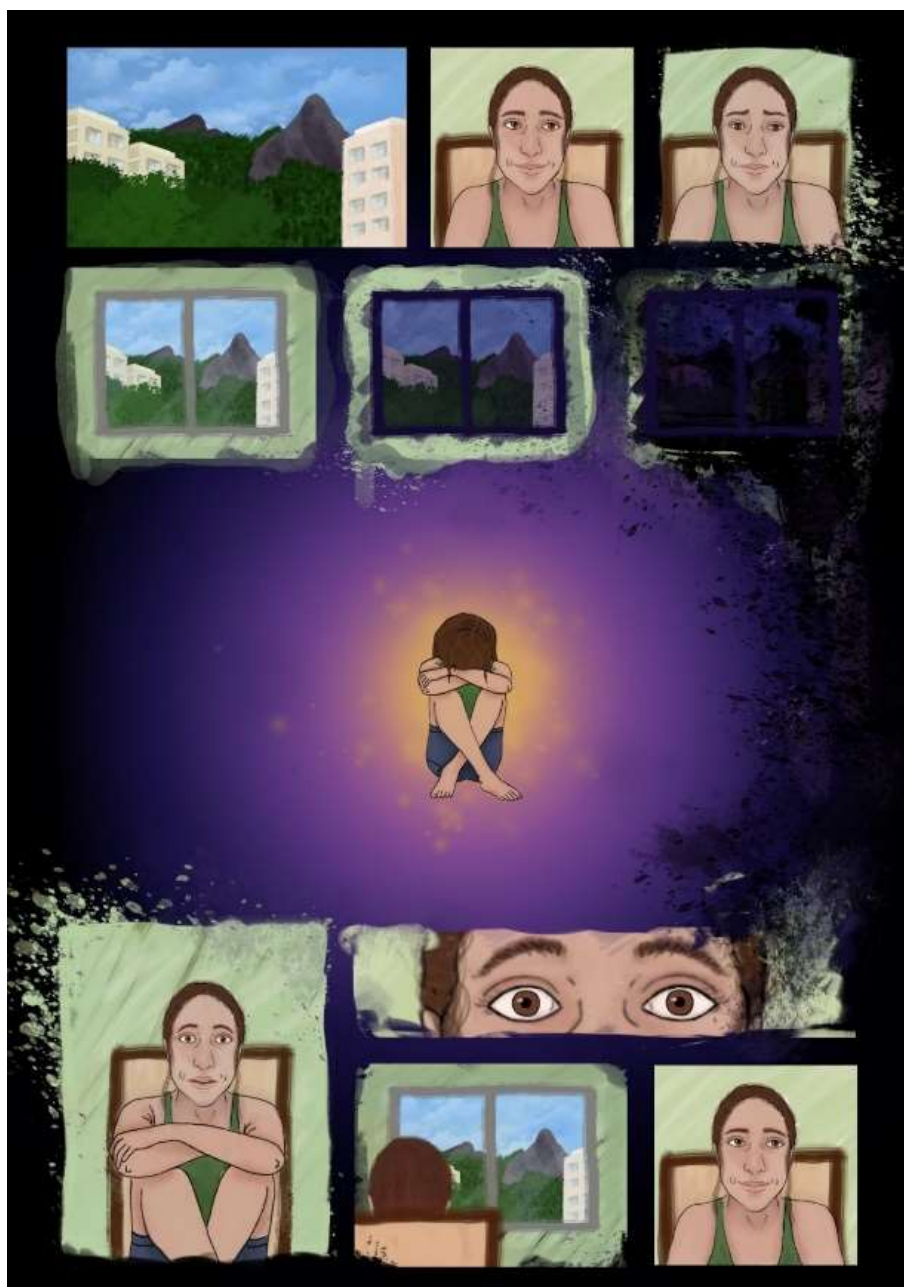


Figura 55: Metaquadrinho.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Tabela 28: Dados baseados nas respostas do participante produtor do Metaquadrinho 3, do nosso questionário.

História em quadrinhos	Metaquadrinho
Preferência	(5) Visual
Leitura de HQ	(5) Frequente
Referência	Sakura Card Captors, Death Note, Lore Olympus.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Então Assim seja



Figura 56: Metaquadrinho.

Fonte: Questionário online no Google Forms.

Tabela 29: Dados baseados nas respostas do participante produtor do Metaquadrinho 4, do nosso questionário.

História em quadrinhos	Metaquadrinho
Preferência	(6) Visual
Leitura de HQ	(5) Frequente
Referência	Negima, Chobits e Midori no Hibi.

Fonte: Questionário online no Google Forms.

É possível inferir, então, que os participantes produziram pelo (re)conhecimento do gênero arte sequencial, especificamente pelo o que nesta

pesquisa foi considerado como história em quadrinhos. Pois a maioria das produções apresenta quadro ou painel, requadro, sarjeta e balão. Nos chama a atenção a pluralidade das produções, pois mesmo com um corpus limitado de (9) nove obras, conseguimos exemplares do que caracterizamos nesta pesquisa como Página Total, com o total de quatro (4) produções, Superquadrinho, com o total de uma (1) produção e Metaquadrinho, com o total de (4) produções. Ainda que possamos agrupá-los a essa maneira, suas pluralidades se destacam, sendo narrativas verbo-visuais e outra sem texto verbal (Figura 55). Podemos ainda interpretar vários tipos de composições, como, verticais (por exemplo, a Figura 56), horizontais (por exemplo, a Figura 51) e margem-centro (por exemplo, a Figura 50), o que reforça a heterogeneidade do gênero.

É possível entender, também, que não existe uma relação direta da frequência de leitura e preferência do modo com o estilo da produção. Em vista que tanto os produtores de leitura esporádica quanto os de leitura frequente produziram tanto metaquadrinhos quanto páginas totais, assim como os produtores que preferem o visual e os que preferem o multimodal produziram nos diversos estilos. Mais um indício da dinamicidade da arte sequencial como gênero, de sua disseminação sociocultural e de como os sujeitos sociais ativos utilizam de seu entorno, da paisagem semiótica, para produzir sua arte sequencial, ao (re)conhecê-la como gênero discursivo.

5.2 Análise das narrativas

5.2.1 Análise I: Página Total 1



Figura 57: História em quadrinhos Página Total.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

A Arte Sequencial (Figura 57) é uma história em quadrinhos. Trata-se de uma página total. A leitura é horizontal: da esquerda para a direita. Assim, do dado que está na esquerda ao novo que está na direita, onde está seu maior valor de informação (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). A página é espelhada, plausível dizer que o ritmo é monótono e vagoroso. Pois, segundo Eisner (1989), o tamanho e disposição dos quadros produz o ritmo da história; logo se os quadros são de tamanho iguais, o ritmo é o mesmo o que gera esta monotonia.



Figura 58: Quadro 1.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Começamos a análise pelo primeiro quadro (Figura 58), no sentido da leitura da página. Considerado o sentido de leitura do quadro como verticalizado, o texto verbal “Os tempos são de medo e desesperança.” está no topo da página, assim, tem função de generalização (do ideal) para a especificação (do real) do texto visual (imagem) (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). O texto verbal é contido por um balão em retângulo sem rabicho, é possível a interpretação de que não é uma fala da personagem, mas apenas um pensamento ou narração. O balão, genérico (Figura 59), não apresenta maiores propriedades narrativas (RAMOS, 2017).

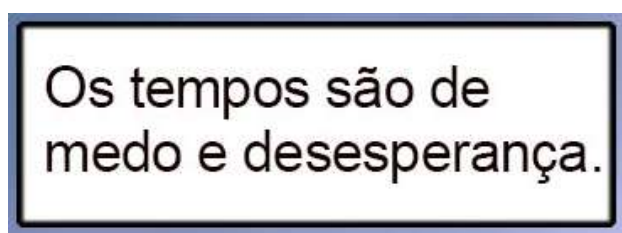


Figura 59: Quadro 1. Detalhe balão.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

A relação palavra imagem é de tipo específica da palavra (MCCLLOUD, 2008): as palavras apresentam uma mensagem que é reforçada pela imagem. No caso a personagem que, pela nossa análise, em metafunção representacional, é estruturada por um processo conceitual: analítico (KRESS; VAN LEWEEN, 2006[1996]). Portanto, apresenta um portador e seus atributos possessivos, a personagem sentada é representada como uma mulher (portador), vestida com roupas escuras, de cabelos longos e negros e com um dispositivo na mão (atributos

possessivos). A circunstância é de acompanhamento, o fundo vazio e com cores análogas dá maior saliência à personagem (contrastes de cores claras e escuras), notamos apenas a presença da cama, o que nos faz inferir que é um quarto, onde se passa a cena. Mas não apresenta maiores noção de mundo (MCCLLOUD, 2008). Vide Figura 60.

Podemos interpretar por Mccloud (2008) que a postura corpórea arqueada (Figura 60) representa o sentimento de desânimo. A expressão, outro atributo possessivo, não é muito definida, mas pelo conjunto da linguagem corporal, é possível interpretar que a personagem está desanimada, desesperançosa, ilustrando e complementando o texto verbal antes apresentado, como já adiantamos.



Figura 60: Quadro 1. Detalhe personagem. Processo conceitual analítico.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Na análise da metafunção interativa, com base em Kress e Van Leeuwen (2006[1996]) identificamos, um contato de oferta, pois a P.R. não olha diretamente para o P.I.; seu olhar está voltado para baixo, para o chão. Já a angulação horizontal é oblíqua, como efeito um deslocamento entre P.R e P.I. (*Ibid.*). Podemos dizer, é evaziva, reforçando os aspectos tratados anteriormente. A angulação vertical, está a nível dos olhos do P.I., é uma atitude de relações de poder semelhante entre P.I. e P.R. (*Ibid.*). O enquadramento e distanciamento social acontece pelo plano médio (CAGNIN, 2014), de relação pessoal distante (HARRISON, 2003) entre P.I. e P.R.. Concluimos que há pouco engajamento, apelo e intimidade entre P.I. e P.R.. Acreditamos que o primeiro quadro se trata da apresentação da situação, de uma personagem em uma realidade de medo e desesperança.



Figura 61: Quadro 2.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

No segundo quadro (Figura 61), no sentido da leitura da página, a mesma personagem (identificada pelos atributos possessivos) está com o seu dispositivo, já notado no primeiro quadro, como atributo possessivo. Com esse dispositivo na frente dos olhos, ao que parece, praticando sua leitura. Assim, a transição do primeiro quadro para o segundo é caracterizada como uma transição ação a ação (MCCLLOUD, 2008), pois a personagem antes sentada olhando para baixo, agora, pratica outra ação, a leitura.

Identificamos no quadro, o sentido de leitura da esquerda para a direita. Nos é apresentada a personagem como dada e o texto verbal contido no balão como novo, há dois balões no quadro. Pela análise da metafunção representacional, acreditamos ser um processo narrativo reacional transacional, pois como já adiantamos a personagem está lendo o seu dispositivo eletrônico. Ou seja, a personagem P.R. é reagente ao dispositivo P.R. fenômeno; temos um vetor “imaginário” formado entre o olhar da personagem em direção ao celular (Figura 62).



Figura 62: Quadro 2. Processo narrativo reacional transacional. A linha com seta em vermelha representa o vetor.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

O texto verbal “E não estamos preparados para lidar com uma pandemia.” tem o seu balão (Figura 63) delimitador com as mesmas características do primeiro quadro (Figura 58), com base em (RAMOS, 2017). As palavras atuam junto com a imagem, mesmo com informações independentes, assim, interpretamos a relação palavra imagem desse balonamento como interseccional (MCCLLOUD, 2008).



Figura 63: Quadro 2. Detalhe do primeiro balão, no sentido da leitura do Quadro 2.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

O balão (Figura 64) de características iguais aos anteriores, sem maiores funções narrativas (RAMOS, 2017), com o conteúdo “Nem o povo, nem o governo... quiçá o mundo.”, como veremos tem relação palavra imagem, também, interseccional (MCCLLOUD, 2008). A circunstância é de acompanhamento (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), que por sua cor em relação a P.R. salienta a personagem e o dispositivo em que ela está lendo.

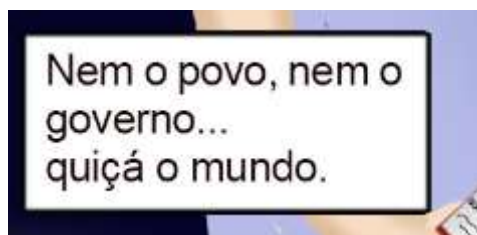


Figura 64: Quadro 2. Detalhe do primeiro balão, no sentido da leitura do Quadro 2.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Pela análise interativa, interpretamos que a imagem se estrutura de maneira muito semelhante a do primeiro quadro. Ou seja, contato por oferta e ângulos horizontais oblíquos e verticais em nível igual entre P.R e P.I. (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), de plano visual médio (CAGNIN, 2014) e distância pessoal distante entre P.R. e P.I. (HARRISON, 2003). A maior diferença está na P.R. de costas com visão por cima dos ombros, o que, segundo Kress e van Leeuwen (2006[1996]) em seus estudos sobre os quadros descontínuos, significa dar ao P.I. uma noção da visão da P.R., o que direciona o fluxo da leitura e nos faz acreditar que a leitura do dispositivo é de suma importância para a cena. Acreditamos, então, que além da apresentação da situação e personagem, como no primeiro quadro (Figura 58), este quadro convida o P.I. a ler o dispositivo.

Ao enfocar nossa leitura sobre o dispositivo (Figura 65), é possível lermos o texto verbal: “MORTE” e “GOVERNO CANCELAR QUARENTENA”. Ao considerarmos e apropriarmos dos conceitos de processos analíticos exaustivos e inclusivos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), o dispositivo, antes atributo possessivo, agora é portador. Pelos seus atributos possessivos próprios, podemos perceber suas características e inferimos que ele é um celular: retangular com uma tela de tamanho médio, que cabe na palma da mão.



Figura 65: Quadro 2. Detalhe do dispositivo celular.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Nos atentamos para o conteúdo desse celular, além do texto verbal há representação por linhas desenhadas, abstração da escrita que refere à letras pequenas, como um layout parecido com um jornal (Figura 65), o que nos faz interpretar que se trata de uma notícia de jornal ou artigo online. Nessa notícia, interpretamos que a difícil situação, a qual ninguém está preparado para lidar, é potencializada pelo governo e o cancelamento da quarentena, há morte. Pela análise composicional, com base em Kress e van Leeuwen (2006[1996]), dentro do portador celular, a palavra “MORTE” é de valor informacional maior, ideal. A frase sobre governo e o cancelamento da quarentena é real, e subservente a “MORTE”.

Em outras palavras, há maior importância na palavra morte, pela sua posição hierárquica, mas há também indícios da responsabilidade governamental sobre ela (morte). É possível interpretar a culpabilidade do governo em relação à pandemia. Essa interpretação ganha mais força ao considerarmos o portador celular em relação ao segundo balão (Figura 66) e seu texto verbal de relação interseccional (MCCLLOUD, 2008). Em suma, o texto verbal do balão e da notícia no celular se aliam, com mensagens semelhantes em alguns sentidos e em outros independentes, para expressar a culpa do governo em relação à pandemia, na qual há morte.

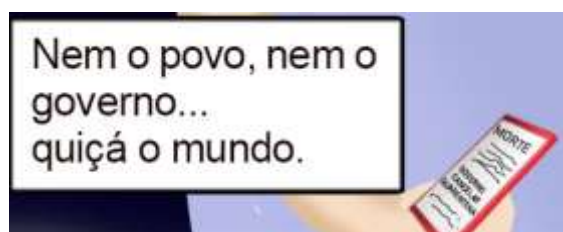


Figura 66: Detalhe Quadro 2.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

No sentido de leitura, o texto verbal desse balão, na esquerda, é dado e apresenta a incapacidade de todos, e inclusive, do governo de se lidar com a situação. Já o texto verbal da notícia no celular, na direita, novo e de maior valor informacional, não apenas reafirma a incapacidade do governo como o acusa de ser culpado de parte da difícil situação vivida.

Neste quadro, as relações entre P.I. e P.R. são semelhantes ao quadro anterior, contudo a metafunção composicional é mais complexa, o vetor reacional transacional altera em partes o fluxo de leitura. Com mais elementos, temos a situação vivida pela personagem apresentada mais a fundo e complementando o primeiro quadro, a realidade desesperançosa que vive a personagem é de extremo

perigo, ninguém consegue lidar com ela, inclusive o governo que não apenas é incapaz de lidar, mas culpado da situação.



Figura 67: Quadro 3.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

No terceiro quadro (Figura 67) há uma transição ação a ação (MCCLLOUD, 2008), ou seja, a personagem que antes, no primeiro quadro estava sentada na cama do quarto; agora em pé, olha para a janela, no mesmo quarto. Por Mccloud (2008) podemos interpretar que uma postura ereta e simétrica, significa mais confiança. Podemos perceber um pedaço da cama no canto inferior da imagem (Figura 68), nos dando noção de mundo (MCCLLOUD, 2008), reafirmando a ideia da personagem estar no mesmo quarto das cenas anteriores (Quadros 1 e 2). O requadro a exemplo dos outros dois anteriores é apenas contêiner e delimita a cena para o leitor sem maiores propriedades narrativas (EISNER, 1989).



Figura 68: Quadro 3. Detalhe cenário. As linhas em vermelho delimitam a cama. As linhas em verde delimitam a janela.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

O sentido de leitura é vertical, o texto verbal “Mas precisamos encontrar formas de seguir cada dia, nas novas circunstâncias.”, no topo da imagem se estabelece com maior valor informacional em relação a imagem. Interpretamos por esse texto verbal que existe menos passividade da personagem e que mesmo na difícil situação em que ela se encontra decide seguir, continuar vivendo, cada dia.

Pela análise da metafunção representacional, consideramos a imagem estruturada por processo conceitual analítico, percebemos a personagem, como portadora, e suas características como atributos possessivos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), à exemplo do primeiro quadro (Figura 58). Percebemos, também, outro P.R. que caracteriza o cenário: a janela, portadora, apresenta nuvens, um sol e um céu, como seus atributos possessivos (Figura 68). Aqui, interpretamos a circunstância como locativa (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]); o cenário, ao fundo, interage com a personagem do primeiro plano, o que neste caso específico estabelece uma complexidade na análise.

Essa relação do cenário com a personagem e, ainda, considerando “relação palavra-imagem” como interdependente (MCCLOUD, 2008), na qual texto visual e texto verbal se combinam para transmitir a ideia, faz com que consideremos a existência das condições simbólicas subjacentes (BIASI-RODRIGUES; NOBRE, 2010). No sentido em que precisamos entender a construção textual além dos portadores e seus atributos possessivos.

Como efeito, interpretamos que a personagem de costas para o P.I. e de frente para a janela (P.R.) está olhando para o horizonte (não percebemos claramente um vetor, por isso não é reação transicional, e sim um processo conceitual analítico). Esse olhar para fora, de dentro de uma residência onde a personagem está “presa”, nos passa a ideia por um simbolismo, de um olhar para o novo, para a liberdade. Essa interpretação é reforçada ao considerarmos o texto verbal. Assim, texto verbal e visual se complementam e, pela nossa interpretação, formam a mensagem com propriedades simbólicas: de um otimismo no horizonte.

Pela análise interativa desse terceiro quadro, pouco muda em relação aos outros dois anteriores (Quadros 1 e 2). É um contato por oferta (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), distância pessoal distante (HARRISON, 2003), em plano visual médio (CAGNIN, 2014). O ângulo vertical do olhar do P.I. está no mesmo nível do P.R., então, de igual poder (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), já o ângulo horizontal é frontal (*Ibid.*), o que causa maior envolvimento entre P.I. e P.R.. Nos possibilita interpretar que é uma apresentação, embora, com envolvimento entre P.R. e P.I..

A representação da personagem com postura ereta e pelas suas costas, estabelecendo um fluxo de olhar para a janela e seu horizonte, que pela análise exposta culmina na nossa leitura simbólica de um agenciamento mais ativo da personagem; a contraponto dos quadros anteriores (Quadros 1 e 2) onde o agenciamento era passivo. Há, então, contornos de esperança, um princípio de luta em relação a desilusão vivida.



Figura 69: Quadro 4.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

O quarto e último quadro (Figura 69), apresenta uma transição cena a cena (MCCLLOUD, 2008), não podemos reconhecer se a personagem continua no quarto, mas há a presença de um novo personagem (P.R.), inferimos então uma maior distância de tempo-espaco em relação aos quadros anteriores. O requadro delimita a cena para o leitor sem maiores funções narrativas (EISNER, 1989).

Com, agora, dois personagens, temos dois portadores com atributos possessivos próprios. A primeira personagem é a mesma dos quadros anteriores, enquanto a segunda, com atributos possessivos que nos fazem interpretá-la como: menino, menor e mais novo que a personagem protagonista dos outros quadros, então, trata-se de uma criança. Pela análise da metafunção representacional temos uma ação (Figura 70): o braço forma um vetor em direção ao ombro da criança, assim acreditamos ser um processo narrativo transacional unidirecional: a mulher (ator), o braço (vetor) e a criança (meta) (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Acreditamos ser possível interpretar outra característica de simbolismo subjacente (BIASI-RODRIGUES; NOBRE, 2010), referente ao carinho e proteção, inferimos que a personagem mulher está protegendo a criança. Assim, afirmando o agenciamento mais ativo percebido no quadro anterior (Figura 67).



Figura 70: Quadro 4. Processo narrativo acional transacional unidirecional. A linha com seta em vermelho representa o vetor.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

A direção de leitura é vertical e apresenta o texto visual no topo e o texto verbal, “E cuidar dos nossos da maneira que conseguimos até as coisas melhorarem”, na base. Esse último (texto verbal) subservente ao primeiro (visual) que é de maior valor informacional. O balonamento é de mesmas características

dos balões dos quadros anteriores (Quadros 1, 2 e 3), ou seja, não apresenta maiores funções narrativas, apenas delimitação do conteúdo textual verbal, com base nos nossos estudos em Ramos (2017). A relação “imagem palavra” é específica da dupla, pois juntas transitem ideias semelhantes (MCCLOUD, 2008). O texto verbal “[...] cuidar dos nossos [...]”, acreditamos, reforça nossa interpretação do simbólico expressada anteriormente. É muito plausível considerar que o abraço da personagem mulher é referente a carinho e proteção, afirmando o agenciamento mais ativo argumentado.

Atentamos para a expressão das duas personagens (Figura 71), como seus atributos possessivos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). E com base em Mccloud (2008), ao considerarmos as sobrancelhas arqueadas para baixo, olhos e boca fechados, entendemos que passa a sensação de aceitação da situação e preocupação, ainda certo desânimo. Contudo, a frase “[...] até as coisas melhorarem.”, é um indício de esperança que se contrapõe à sensação apresentada no primeiro quadro (Figura 58). Acima de tudo, nos parece uma mensagem de força. A circunstância é de acompanhamento, salientando os dois P.R. (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), ressaltamos que neste último quadro o fundo é de cor diferente dos outros (Quadros 1, 2 e 3) o que reafirma a interpretação de transição cena a cena.



Figura 71: Quadro 4. Detalhe expressões faciais.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Na análise da metafunção interativa o contato é de oferta (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), a distância é pessoal distante (HARRISON, 2003) em plano médio (CAGNIN, 2014). A angulação horizontal é frontal, o que nos revela

envolvimento entre P.I e P.R., o vertical é de mesmo nivelamento entre P.I. e P.R. Em resumo, é muito semelhante aos quadros anteriores (Quadros 1, 2 e 3), é mais uma vez, apresentação da situação. Contudo, com os P.R. de frente para o P.I. expondo as expressões faciais, tem como efeito maior envolvimento e mais afetividade entre os participantes.

Acreditamos que a condição ideológica está na própria materialidade expressiva subjetiva da representação e perpassa toda a produção, se sintetizando no assunto da história. O valor ideológico é notado, com apropriação dos estudos de Kress e van Leeuwen (2006[1996]), em relação ao sentido de leitura, do dado (Quadro 1) ao novo (Quadro 4), no qual se estabelece maior valor da informação. Notamos, então, uma mudança de agenciamento, do passivo ao ativo, da personagem mulher e protagonista em relação aos seus, a criança; e a contraposição de um governo que é ineficiente e culposos em relação a situação difícil da pandemia que causa mortes.

Elucidamos nosso argumento, percebemos no primeiro quadro (Figura 58), a situação de medo e de desesperança da personagem que está sentada e passiva, como concluímos pela nossa análise. Ao compararmos esse primeiro quadro com o último (Figura 69), interpretamos uma mudança de agenciamento da personagem, ela protege a criança, a reconhecendo como um dos seus, como argumentamos na análise. Portanto, a mudança de agenciamento, que na mesma situação difícil, em relação ao outro (criança), sai da postura passiva para uma ativa e protetora.

Vale, então, o questionamento do porquê da mudança de atitude da personagem, para nós a resposta está no segundo quadro (Figura 61), no qual pela nossa análise entendemos que a personagem está lendo uma notícia no seu celular, na qual, encontramos indícios de ineficiência para lidar com a situação e até de uma culpabilidade do governo por cancelamento da quarentena em relação a pandemia..

Para nós, é a situação de perigo que causa medo e desesperança, contudo, o que a agrava a situação é o governo e o cancelamento da quarenta, devido a periculosidade de morte. E como consequência, é o que provoca a mudança de atitude da personagem protagonista; que começa no terceiro quadro (Figura 67), no qual a personagem de pé e de frente para a janela, convida o leitor para junto dela olhar para fora, para o horizonte. Para, então, um possível futuro melhor, encontrando formas de viver a cada dia, independente das circunstâncias e até, do governo.

Por fim, no último quadro (Figura 69) a personagem em outro espaço-tempo, mesmo com certo desânimo, é ativa e protege um dos seus, a criança. Agora a mudança de agenciamento está completa, assim o texto advoga a necessidade de cuidarmos dos nossos, mesmo na adversa situação em que o governo além de não ajudar só faz piorar. É crível interpretarmos que ideologicamente é uma crítica as atitudes do governo. E também, um apelo para se ter força e esperança para, assim, cuidarmos dos nossos (sejam quem for).



Figura 72: Quadro 4. Detalhe de ruído.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Ainda, no quadrante superior direito do último quadro, temos um ruído, uma escrita, que acreditamos não fazer parte da diegese que analisamos. Acreditamos ser a assinatura de quem produziu a arte sequencial, é quase que um posicionamento em primeira pessoa, o que valoriza ainda mais a produção ideológica.

5.2.2 Análise 2: Metaquadrinho 1



Figura 73: História em Quadrinhos Metaquadrinho.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

A primeira coisa que se nota nesta arte sequencial é que sua estrutura se trata de um metaquadrinho, com base em Eisner (1989), isso significa que os quadros estão subordinados à página. Então é a página que dita o ritmo, tem como função narrativa maior dimensão do palco, ou seja, cenário. “Assim, como o quadrinho, a página tem de ser usada como uma unidade de contenção, embora também ela seja meramente uma parte do todo composto pela história em si” (EISNER, 1989, p. 63). Aprofundaremos nas características da página durante toda a análise.

Agora, precisamos identificar, com base na metafunção composicional de Kress e van Leeuwen (2006[1996]) o sentido de leitura, para entendermos qual fluxo se estabelece. Aqui há maior complexidade, como discutiremos durante a

análise. Inicialmente, considerando a disposição gráfica, podemos interpretar que a leitura é vertical: o(s) quadro(s) do topo, o texto mais saliente, quase (senão) um título; e por fim o quadro da base com linhas pretas horizontais. Estabelecendo significado de leitura: geral ao específico; ou ideal ao real (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]).

Identificamos esses dois enquadramentos em fluxo vertical, e para tanto, nos apoiamos em Kress e van Leeuwen (2006[1996]) e na sua noção de *framing*: relação dos elementos da composição de maneira mais fortemente ou fracamente enquadrados, com conexão mais ou menos explícita. É o enquadramento que conecta ou desconecta elementos da imagem, significando que pertencem ou não a um senso. O fundo neutro branco, e o fundo desenhado, com linhas pretas onduladas em horizontal, configuram as conexões do enquadramento superior e inferior. Acreditamos que esses dois enquadramentos são referentes à noção de quadro de Eisner (1989), pois formam uma cena, uma imagem “congelada”. Então, o que identificamos como o enquadramento 1 (superior) denominamos de (Meta)Quadro 1, assim como o enquadramento 2 (inferior) denominamos de (Meta)Quadro 2, vide a Figura 74.



Figura 74: Metaquadrinho: a linha preta delimita o (Meta)Quadro 1 e a azul o (Meta)Quadro 2. A vermelha destaca o que pode ser o título- elemento de maior saliência.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Como argumentam Kress e van Leeuwen (2006[1996]), a composição determina “para onde as coisas podem ir” e como o posicionamento em uma composição confere a esses elementos diferentes valores de informação em relação a outros elementos. Mas a composição de uma imagem ou página também envolve

diferentes graus de relevância para seus elementos, sendo a saliência a propriedade caracterizadora de certa hierarquia. Assim, o texto mais saliente - “ESTAMOS TODOS NO MESMO BARCO” - nos faz acreditar em seu foco central, sendo ele, o texto, muito valorizado (Figura 74).

É necessário, no entanto, esclarecer a complexidade composicional, pois trata-se de uma arte sequencial, e inicialmente identificamos, com base em Kress e van Leeuwen, (2006[1996]) a composição vertical, com uma saliência no centro da página. Doravante, vamos considerar Eisner (1989), pois entendemos que o leitor, mesmo olhando a página como um todo, “[...] obrigatoriamente acabará voltando ao padrão convencional” (EISNER, 1989, p. 41). Com isso, acreditamos que a saliência do texto e o enquadramento (ou *framing*) podem provocar a leitura nas características que apresentamos acima (vertical); contudo a leitura sempre ocorrerá em relação à sequência da narrativa. Assim, se estabelece uma composição horizontal com fluxo da esquerda para a direita: o dado para o novo (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), do topo para base. Este é o fluxo de leitura mais frequente na cultura ocidental, segundo Eisner (1989).

As duas composições argumentadas não são excludentes. A estrutura vertical com saliência no texto é uma composição sofisticada que trabalha a página graficamente e serve como apelo ao leitor. Tal apelo, segundo Eisner (2005), é importante para a eficácia narrativa de uma arte sequencial pois “[...] o controle sobre o leitor é seguido de dois estágios: atenção e retenção. A atenção se consegue com imagens provocantes e atraentes. A retenção é obtida através de uma organização lógica e inteligível das imagens” (EISNER, 2005, p. 55). A complexa composição se faz valer no sentido vertical para atenção e no sentido horizontal para retenção, além de estruturar os valores informacionais e hierárquicos, com proposições ideológicas, como podemos entender a partir de Kress e van Leeuwen (2006[1996]).

Assim, temos: Enquadramento 1, ou (Meta)Quadro 1, destacado na Figura 75.



Figura 75: Detalhe Metaquadrinho. (Meta)Quadro 1.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Dentro do (Meta)Quadro 1, seu requadro tem função para além de conter a cena, portanto, um requadro dinâmico com funções maiores narrativas, com base em Eisner (1989). A sua característica, a função narrativa, é muito importante, que por motivos didáticos discutiremos no final da análise deste primeiro metaquadro. O importante agora é entender o que este (meta)quadro contém, o seu limite dentro da página. Acreditamos que o pequeno traçado abaixo “ESTAMOS TODOS NO MESMO BARCO” indica o limite vertical do (Meta)Quadro1 (Figura 76), já que no sentido horizontal da página ele “não tem limite”, como Eisner (1989) argumenta.



Figura 76: Detalhe (Meta)Quadro 1. Traçado do texto como requadro. As linhas vermelhas demarcam o traçado do texto que é também requadro.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Agora identificado, analisamos seu conteúdo, da esquerda para direita. Percebemos um quadro, que será denominado como Quadro 1 (Figura 77), o primeiro no sentido de leitura da esquerda para a direita, como antes identificado com base em Eisner (1989) e Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Pela produção se tratar de um metaquadrinho, assim, o quadro 1 está em relação ao metaquadro, ou seja, é subordinado à página como um todo que neste caso tem funções narrativas

(além de suporte); caracterizamos sua transição aspecto a aspecto (MCCLLOUD, 2008)⁵⁴. Em outras palavras, podemos dizer que é um *close* (ou plano em grande detalhe) da página, como será argumentado ao longo da análise:



Figura 77: Detalhe (Meta)Quadro 1. Quadro 1.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Neste Quadro 1, há um requadro rígido (EISNER, 1989). O sentido de leitura desse Quadro 1 é complexo, como veremos. Então, primeiramente, com base em Kress e van Leeuwen (2006[1996]), o caracterizamos como um processo narrativo verbal, pois há um vetor formado pelo rabicho do balão, portanto, ação da fala. Desta maneira, é possível identificar o sentido da esquerda para a direita, já que o balão de fala se projeta para fora do limite do próprio quadro, assim esse balão que contém o conteúdo verbal é de valor informacional maior que o quadro do qual ele se projeta. Contudo, ao olharmos mais atentamente para esse quadro podemos perceber que ele tem um sentido de leitura vertical, em relação aos seus participantes representados (elementos) contidos pelo requadro fixo. Entendemos assim, que é uma construção encaixada (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), pois se caracteriza como um processo narrativo verbal graças o vetor do balão, ao mesmo tempo que o quadro do qual esse balão se projeta é um processo conceitual analítico.

⁵⁴ Mccloud (2008) não apresenta nenhuma noção de transição de metaquadro. Mesmo Eisner (1989), que argumenta sobre esta forma específica de quadrinhos, não aprofunda tanto no tema, considerando a complexidade deste tipo de produção. Contudo, consideramos ser possível fazer tal relação, tendo em vista que o importante é ter em mente que esta é uma forma de arte sequencial complexa, que os quadros estão em relação à página que também funciona como um quadro. A grosso modo, a página é um quadro grande que engloba outros quadros menores.

O que interessa agora são os caracteres formadores do processo conceitual analítico para identificar o portador e os seus atributos possessivos. Caracterizamos o quadro como portador (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), o qual acreditamos ser possível interpretar como uma interface de um aparelho eletrônico, devido à sua configuração retangular vertical, um celular. Assim, o requadro, antes caracterizado como rígido, se confunde com a borda do celular representado. Os atributos possessivos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]) baseiam nossa interpretação sobre o portador, e ainda, indicam que a interface parece tratar-se, mais especificamente, de uma rede social (Figura 78). Acreditamos, pois apresenta, pelos atributos possessivos, características que são encontradas neste tipo de plataforma: um indicador de “ao vivo” no canto superior esquerdo dentro de um retângulo; em seguida outro retângulo, ao qual circunscritos, o número “100.000” posterior a um “símbolo” de olho que interpretamos com propriedades simbólicas subjacentes (BIASI-RODRIGUES; NOBRE, 2010) indicando quantidade de visualizações, recurso típico em redes sociais. Seguido de um “x”, também simbólico subjacente a aparelhos eletrônicos: fechar, sair da interface. Mais especificamente, há fortes indícios de representar um aparelho eletrônico, celular, no qual está ocorrendo a gravação de um vídeo ao vivo, ao qual (100.000) pessoas estão assistindo.



Figura 78: Detalhe Quadro 1. As linhas em azul delimitam as propriedades de gravação do vídeo e as em vermelho as interações do vídeo, em aparelho celular.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Outro atributo possessivo, presente na parte inferior da imagem, são algumas construções textuais multimodais: círculos seguidos de textos verbais na

horizontal, mais uma vez representando uma construção textual típica de mídias de redes sociais. Assim, a modalidade imagem: círculo aparenta ser um “avatar”, perfil; a modalidade verbal mais saliente à frente provavelmente é referente ao nome do avatar; por fim, o texto verbal abaixo desse nome seria o comentário. Como efeito temos: o “Blogger00”, a “Maria_Cloroquina” e o “Coach_Fit_Quântico”, como perfis. Com os respectivos comentários em verbal: “linda”, entre três corações em imagem; e “ESSA DOENÇA É FALSA!”. Por fim, identificamos um conjunto de corações no canto inferior direito e, pela forma que está disposto, subindo, interpretamos, com propriedade simbólica subjacente (BIASI-RODRIGUES; NOBRE, 2010), que se trata de indicador de engajamento, as (100.000) pessoas estão assistindo, interagindo, comentando e estão gostando.

Analizamos e identificamos a composição desse quadro como vertical. Contudo, o componente que toma mais espaço no quadro e que tem maior hierarquia é a participante representada no centro da imagem e como maior elemento em relação aos outros, é a personagem que vamos nos referir agora. Mesmo o sentido de leitura como vertical, ela se centraliza em relação aos outros elementos, graças ao que Kress e van Leeuwen (2006[1996]) denominam de saliência.

Ao considerarmos e apropriarmos dos conceitos de processos analíticos exaustivos e inclusivos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), o que consideramos, antes como atributo possessivo, agora é portador. Em outras palavras, essa personagem que era um atributo possessivo do quadro (celular), agora é um portador de atributos possessivos próprios. Assim, uma mulher, portadora, com atributos possessivos, cabelos longos, beijos carnudos, bigode e orelha de gato. Acreditamos já ser possível interpretar que a orelha e o bigode são “filtros”, se considerarmos o simbolismo subjacente da imagem e se considerarmos toda construção já analisada até aqui, reafirmando nossa interpretação de ser um celular gravando em rede social.

Chama a atenção as expressões faciais da personagem, como atributo possessivos, e com base em Mccloud (2008), podemos interpretar que são de diversão, ou pelo menos de satisfação, graças às sobrancelhas elevadas e ao leve sorriso, configurado pelo risco que arqueia a boca para cima, vide a Figura 79.



Figura 79: Detalhe Quadro 1. Apresenta as expressões faciais da personagem.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Pela análise da metafunção interativa (KRESS; VAN LEEWEN, 2006[1996]) desse quadro, ao qual interpretamos ser a interface de um celular, seu contato é de oferta, não pede grande demanda do leitor; isso graças ao olhar da personagem, não direcionado ao P.I.. O distanciamento social é íntimo (Harrison, 2003), pelo plano visual em grande detalhe (CAGNIN, 2014); o aparelho está apresentado como se de maneira próxima ao P.I.. A angulação horizontal é frontal, portanto, tem envolvimento entre P.I. e P.R., com base em Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Por sua vez, os ângulos verticais estão em relação de igual poder, pois estão todos em uma mesma linha de direção do olhar entre P.I. e P.R. (*Ibid.*). Interpretamos que é uma condição de apresentação dos participantes representados do celular. Contudo ao considerarmos a mulher como portadora, percebemos que ela está em primeiro plano (CAGINIG, 2014), ou seja, de distância pessoal próxima (HARRISON, 2003), nas outras categorias pouco muda. A personagem mulher, assim, tem uma apresentação amistosa (nivelamento do olhar, contato por oferta e sorriso) e até íntima (pelo distanciamento pessoal próximo), convidativa.

No sentido de leitura da esquerda para a direita, temos o balão que delimita o discurso verbal, o seu rabicho indica que é a mulher quem fala. Segundo Ramos (2017), o estilo de contorno e a cor do balão, quando alterados, podem dar maior valor individual para ele, características narrativas e emotivas mais expressivas. Contudo, são poucas as convenções fixadas na linguagem e, assim, essas estilizações dependem muito da interpretação do leitor. É o que acontece aqui, mais especificamente, no rabicho do balão em ziguezague (Figura 80). Consideramos como estilo porque, em relação aos outros balões deste metaquadrinho, é o único com esta propriedade. Nossa interpretação é que representa um som eletrônico, pois segundo a análise até aqui apresentada, o quadro representa a tela de um celular.



Figura 80: Detalhe Quadro 1. As linhas em vermelho delimitam o rabicho do balão, com estilo próprio.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Dentro do balão a relação palavra imagem é interseccional (MCCLLOUD, 2008), atuam juntas em certos sentidos, mas são independentes em outras. Acreditamos assim, em vista da nossa interpretação da metafunção representacional do quadro. Como já argumentado, o quadro apresenta a interface de um celular e a apresentação amistosa convidativa da mulher, bem semelhante ao texto verbal: “Então, seguimores...” (seguidores+amores), sendo um neologismo típico de uso em redes sociais digitais e evocativo. Vale ressaltar a posição do balão saindo do quadro, dando ideia ainda maior de projeção e formando a estrutura encaixada argumentada anteriormente. Essa relação imagem palavra reforça a interpretação de ser um celular, uma *live*.



Figura 81: Detalhe (Meta)Quadro 1. Quadro 2. Reação transacional. As linhas com setas em vermelho representam o vetor. Processo narrativo reacional transacional.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Identificado e analisado o Quadro 1, agora vamos analisar o próximo quadro da esquerda para a direita: o Quadro 2. A transição dos quadros é aspecto-aspecto (MCCLLOUD, 2008). Nele não há delimitação pelo requadro. O sentido de leitura é horizontal, o maior valor de informação está no novo, na direita, nos balões e seus textos verbais.

Nossa interpretação do Quadro 1, como interface de celular, nos faz acreditar que no Quadro 2 a personagem mulher está segurando este mesmo celular, referido no Quadro 1. Considerando a personagem como portadora (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), identificamos os mesmos atributos possessivos (cabelos longos, lábios carnudos etc.). Inferimos, então, que é de fato a mesma personagem do Quadro 1, o que evidencia a transição aspecto-aspecto, considerando ainda, a transição do plano grande detalhe do celular, no qual a personagem mulher estava em primeiro plano ao plano médio dessa mesma personagem, o que confirma as nossas interpretações até aqui. E mais, nos faz acreditar que é a ação de uma influencer fazendo uma live, conversando com seus seguidores (“seguimores”).

Pela análise da metafunção representacional, categorizamos a estrutura como um processo narrativo reacional transacional (KRESS; VAN LEWEEN, 2006[1996]). Interpretamos desta forma porque entendemos que há um vetor no olhar da participante representada, reagente, que vai em direção ao celular, fenômeno, vide a Figura 81.

Agora em plano médio (CAGNIN, 2014), é possível perceber outros atributos possessivos na portadora, personagem mulher: uma camisa de manga curta, anel, pulseiras e celular (antes portador e agora atributo possessivo). O sorriso no rosto, “convidativo”, matem a expressão igual ao Quadro 1. Com base nos estudos de Mccloud (2008), acreditamos ser possível interpretar a postura corporal da personagem como alguém que está confiante e acredita estar correta sobre o que fala ou como age, isso porque, segundo Mccloud (2008), estas características se relacionam a uma postura ereta, ainda, indicando atitude e personalidade.

Chama nossa atenção o atributo possessivo camisa, no qual está expresso o texto verbal: “gud vaibes ounli” (Figura 82), é interessante pensar nas escolhas das palavras, que não são “good vibes only” e nem “apenas boas vibrações”, do inglês e do português formal. É um neologismo que aportuguesa o inglês. Não consideramos termos uma teoria, no arcabouço teórico aqui utilizado, que sustente diretamente nossa interpretação, mas ao considerarmos toda a produção textual

dessa arte sequencial em metaquadrinho, acreditamos ser possível inferir esse neologismo como um certo sarcasmo com a representante que, agora podemos afirmar, é *influencer* e, como veremos adiante, sustenta um “falso real”.



Figura 82: Quadro 2. Detalhe da escrita da camiseta.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Pela análise composicional (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), atentamos, pelo sentido de leitura horizontal da esquerda para a direita. Temos como novo, o texto verbal, delimitado pelo balão com o rabicho, portanto, um processo narrativo verbal (Figura 83). Ressaltamos que na arte sequencial, como explicado existem processos (re)acionais encaixados e assim complementares, como é o caso.

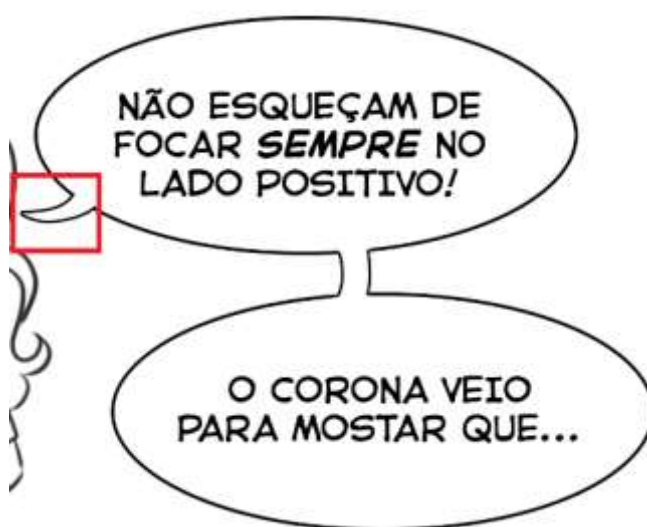


Figura 83: Quadro 2. Detalhe do balão que contém texto verbal. As linhas vermelhas demarcam o vetor.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

O texto verbal deste balão é continuação do apresentado no Quadro 1, pois no Quadro 1 o texto verbal termina com reticências. Acreditamos ser possível interpretar que a própria projeção do balão do Quadro 1, que o afasta do limite do requadro e o aproxima do Quadro 2, além de criar um fluxo de leitura para o leitor indica a sequencialidade da fala da personagem (Figura 84).



Figura 84: Quadro 2. As linhas com seta em vermelho representam o possível fluxo de leitura e sequencialidade da peça.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Temos então a frase: “Não esqueçam de focar sempre no lado positivo!”. O balão produz outro rabicho que o liga a outro balão, mais abaixo, o que é um recurso gráfico que indica a continuação da fala “o corona veio para nos mostrar que...”, e mais uma vez reticências indicando que a fala continuará em seguida. Aqui a relação palavra imagem é de interdependência, ou seja, transmite uma mensagem que se imagem e palavra fossem independentes não teria a mesma ideia que passam juntas (MCCLOUD, 2008).

Na análise da metafunção interativa entendemos ser uma estrutura por um plano mais distante do Quadro 1: médio (CAGNIN, 2014), distanciamento pessoal distante (HARRISON, 2003). O contato é de oferta, e o nivelamento de poder é de semelhança entre o P.I. e P.R., pois a angulação vertical é formada pelo nivelamento dos olhares; horizontalmente é oblíquo, portanto, com menos engajamento. Assim, a maior mudança em relação ao Quadro 1 é o distanciamento: mostrando o por “trás da câmera”, as expressões corporais (que confirmam a certeza da personagem) e tendo menos apelo direto ao leitor (é de menor engajamento). É a apresentação da personagem, complementando a apresentação do seu dispositivo, do Quadro 1.

ESTAMOS TODOS NO MESMO BARCO

Figura 85: (Meta)Quadro 1. Detalhe do texto verbal mais saliente.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Por fim, temos o texto verbal com maior saliência e hierarquicamente com maior valor (Figura 85), tendo como base Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Ele é o último elemento da leitura, é por fim, dentro deste (Meta)Quadro 1, o novo, considerando a leitura da esquerda para a direita, e o elemento mais importante na construção (saliência).

Isso porque toda a construção leva a essa definição: “ESTAMOS TODOS NO MESMO BARCO”. Construção esta que parte d’o dado”, o Quadro 1, uma estrutura de maior engajamento com o evocativo “Então seguimores...”; para “o novo”: o Quadro 2, de menor engajamento, “Não se esqueçam de focar sempre no lado positivo! O corona veio para mostrar que...”. E termina no “novo”: frase síntese (quase um título), que popularmente significa igualdade, equidade: “ESTAMOS TODOS NO MESMO BARCO”, essa última frase é, então, “o novo”. Portanto, o dado: Quadro 1, o mediador: Quadro 2 (novo e depois dado) que faz mediação para o novo-novo: texto verbal, mais saliente.

Poderíamos interpretar essa sequencialidade, então, como uma mensagem positiva, animadora. Contudo, há uma característica no (Meta)Quadro 1 que ainda não analisamos. O requadro é de suma importância porque, como identificado, é dinâmico e narrativo, apresentando uma função além de conter a cena. O requadro não apenas se apresenta por um simples traço, mas tem um rabicho que se direciona para o (Meta)Quadro 2, como ilustrado na Figura 86.



Figura 86: Detalhe requadro.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Esta propriedade nos faz pensar o (Meta)Quadro 1, também, como um balão de fala da participante representada que, pela postura corporal e cabelos longos, nos parece ser possível dizer, é a mesma personagem dos dois quadros antes analisados, dentro do (Meta)Quadro 1. Pela proximidade da fala (texto salientado) e do rabicho, acreditamos que esse texto é envolvido pelo balão que atua também como requadro do (Meta)Quadro 1. Em outras palavras, o traço e o rabicho são ao mesmo tempo balão de fala e requadro. Interpretamos assim pelas convenções da linguagem arte sequencial e, principalmente, utilizando mais uma vez o conceito teórico de *framing* de Kress e van Leeuwen (2006[1996]).

Assim, ao mesmo tempo acreditamos que este requadro funciona como um indicador para apresentar onde os Quadros 1 e 2 estão espacialmente situados no (Meta)Quadro 2. É importante atentar para a construção complexa com uso da multimodalidade que, graficamente, promove valores de informação e hierarquia (d)entre os elementos, não apenas dentro do (Meta)Quadro 1 mas na arte sequencial como um todo: no metaquadrinho.

Como efeito, temos no (Meta)Quadro 1 os dois quadros e o texto de maior valor informacional que faz uma transição harmônica, junto ao requadro tracejado, para o (Meta)Quadro 2. Podemos dizer que no (Meta)Quadro 1 temos na verdade três quadros: Quadro 1 (plano em grande detalhe), Quadro 2 (plano médio) e esse terceiro quadro transacional (balão de fala que delimita e direciona o texto verbal que é de maior saliência), vide Figura 87.



Figura 87: As linhas em azul demarcam o (Meta)Quadro 1; em vermelho a possível leitura dos três quadros, simulando seus requadros, como rígidos.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

E enquadramento 2, ou (Meta)Quadro 2, Figura 88:

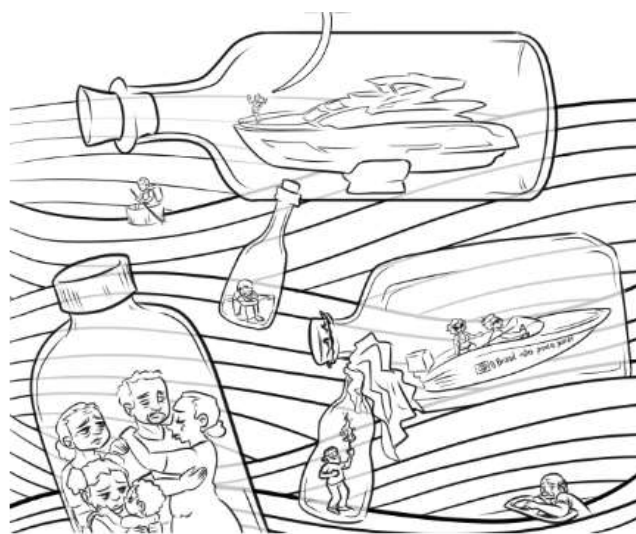


Figura 88: (Meta)Quadro 2.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

A transição pelo rabicho faz o leitor seguir para o enquadramento 2. Esse como (Meta)Quadro 2 tem seu requadro não delimitado, o que, segundo Eisner (1989), é uma função narrativa que pode, por exemplo, remeter à imensidão, tal como um grande oceano ou deserto. Há a transição aspecto-aspecto (MCCLLOUD, 2008), como apresentado no Quadro 1 do (Meta)Quadro 1: é um metaquadrinho, e nesse sentido, as transições página-quadro se misturam.

Nos parece ser plausível interpretar que o fundo do (Meta)Quadro 2 é um oceano ou mar, considerando inclusive os barcos em garrafas que estão em cima das linhas. Ou seja, as linhas onduladas como correntezas, em configuração mais abstrata, que vem e vão da imensidão de um oceano, são um fundo que constrói um cenário para entendermos ao redor das personagens (MCCLLOUD, 2008). Embora entendamos que as linhas promovem certa ação, as caracterizamos como um atributo possessivo, da categoria analítica referente à metafunção representacional (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), e não narrativa (com vetor). Pois a função da estrutura é mais relacionada à “apresentação que à ação”. Consideramos a teoria de Kress e van Leeuwen (2006[1996]) e que nem sempre os processos são claramente distinguíveis, por vezes esses processos parecem como intermediário

entre narrativo e conceitual: há certa sequencialidade da ação, contudo, não há vetor de um ator ou reagente, sequer evento⁵⁵.

Acreditamos, também, que neste (Meta)Quadro 2, a estrutura conceitual analítica tangencia outra categoria, a classificatória, também com base nos estudos de Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Ou seja, os participantes representados (garrafas), estão uns em relação aos outros. Contudo, as características indicadas pelos autores para categorizar tais processos de representação não estão presentes, nem as árvores características do processo conceitual classificatório de taxinomia explícita e nem a simetria e fundo neutro da taxonomia encoberta.

É possível argumentar que existe relação de superordenado e subordinado, específico do processo conceitual classificatório, segundo Kress e van Leeuwen (2006[1996]), já que o texto verbal mais saliente no topo poderia ser o superordenado subordinando os outros participantes. Porém, pela falta de árvores, como argumentado, isso nos faz acreditar que o texto verbal é apenas uma fala (processo narrativo verbal) da representada “*influencer*”. E mais, ao nos apropriarmos dos estudos de Kress e van Leeuwen (2006[1996]), interpretamos que as relações de classificação entre as personagens estão em rede, ou *network*: os participantes estão todos em relação uns aos outros de maneira igual, essa ligação entre os P.R. é feita majoritariamente pelas linhas que por abstração formam o oceano, ilustrado na Figura 89. Mesmo sem a presença de vetores ou setas, as linhas das ondas os interligam, além, ressaltamos que a relação em rede é processo mais analítico que classificatório de taxinomia.

⁵⁵ É possível também interpretar estas linhas como se fossem circunstancia de modo, porém como argumentamos, as interpretamos como atributos possessivos.



Figura 89: Detalhe (Meta)Quadro 2. As linhas em vermelho ressaltam as linhas que formam a relação entre os participantes.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Como efeito, pela análise da metafunção composicional interpretamos não existir um fluxo de leitura estabelecido, portanto, não há leitura linear (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]) imperando, assim, a saliência dos participantes. Consideramos o elemento mais saliente, o texto verbal no topo, de relação ideal para real com o texto visual, como veremos ao longo da análise. E mais como o rabicho do requadro do (Meta)Quadro 1 mediou e conduziu a leitura até esse topo, agora como balão do (Meta)Quadro 2, é dele que partimos. Para em seguida, o participante mais saliente que é a garrafa maior e em primeiro plano, no canto inferior da página, seguido pelas participantes à sua direita. Os valores de informação estão apresentados pela saliência: quanto maior, mais importante (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Estabelecemos, assim, o fluxo de leitura para análise de cada participante, sempre em relação comparativa uns aos outros.



Figura 90: (Meta)Quadro 2. Fluxo de leitura estabelecido para análise do (Meta)Quadro 2, do primeiro (1) ao último (7).

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Antes, porém, vamos estabelecer o portador. Considerando as relações de rede, e o enquadramento como argumentado, acreditamos que o (Meta)Quadro 2 é o portador, e os participantes representados nele, são os atributos possessivos, nos termos de Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Os atributos possessivos do portador quadro possuem eles próprios, também, seus atributos possessivos caros para análise; então, sentido semelhante ao que adotamos como estratégia à análise do Quadro 1 do (Meta)Quadro 1, considerarmos e apropriarmos dos conceitos de processos analíticos exaustivos e inclusivos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). A grosso modo, o portador macro (Meta)Quadro 2 é formado por atributos possessivos sobrepostos, as ondas e garrafas que em sentido micro são portadores de seus próprios atributos: características das garrafas e personagens (pessoas dentro das garrafas). Ao consideramos assim, outra característica do (Meta)Quadro 2 vem à tona como uma construção, também, encaixada (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]): processos conceituais analíticos e narrativos se “misturam”.

A relação palavra imagem é de característica interseccional (MCCLLOUD, 2008), pois, neste (Meta)Quadro 2, imagem e texto verbal apresentam sentidos diversos de intersecção. Essa relação palavra imagem constrói um sentido interessante em relação aos participantes representados, porque é contraditória em relação a eles. O participante representado do topo (1), cujo atributo possessivo (personagem mulher: *influencer*) analisamos como portador no (Meta)Quadro 1,

tem um barco, assim como o P.R. (5) tem uma lancha. Porém, os outros participantes representados não apresentam o barco como atributo possessivo. Assim, o “ESTAMOS TODOS NO MESMO BARCO” é contraditório à imagem, pois apenas dois dos sete participantes representados apresentam o barco como atributo possessivo que, como percebemos, não é o mesmo. Contudo, em outra perspectiva, a situação das personagens, pessoas dentro da garrafa, é semelhante, pois estão todos presos cada um em uma garrafa e sendo levados pela correnteza, o que faz o texto verbal funcionar como ditado popular em um sentido negativo (diferente do positivo, como defende a personagem *influencer*).

As garrafas também são diferentes, pois quando há o barco, elas são mais espaçadas e na horizontal. Já nos outros participantes representados, as quais não tem barco como atributo possessivo, elas são verticais e apertadas (2, 3 e 4). Há ainda personagens que não estão envoltos por nenhuma garrafa, sendo que um (6) se agarra no anel de uma tampa de latinha e o outro (7) está dentro de uma tampinha e rema usando um remo. Acreditamos que, devido a propriedade de característica simbólico subjacente da imagem (BIASI- RODRIGUES; NOBRE, 2010), o uso das garrafas como participante representado pode ser uma metáfora à prisão e ao isolamento nos tempos de pandemia.

A análise da metafunção interativa (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]) nos apresenta um contato de oferta, distanciamento público (HARRISON, 2003), quase em um plano perspectiva (CAGNIN, 2014). A atitude é de ângulo oblíquo, logo, menos engajamento entre P.I. e P.R. (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Para todos os participantes a angulação vertical é no nível dos olhos entre P.I. e P.R.: relação de poder entre esses participantes é equilibrada (*Ibid.*). Apenas com a ressalva da posição em primeiro plano no canto inferior esquerdo da imagem em relação ao P.I. (2), no qual as personagens estão em plano médio (CAGNIN, 2014), assim em distanciamento pessoal distante (HARRISON, 2003), vide a Figura 91. Como efeito, esse P.R. (2) tem relação mais íntima entre P.R. e P.I..

Analizadas as metafunções (representacional, interativa e composicional), podemos especular que todo a construção em relação aos P.R., na qual existem várias personagens e esse cenário, formado pelas linhas que interpretamos ser um oceano, tem como resultado o que Gancho (2002) denomina de ambiente, uma aproximação do tempo e do espaço acrescidos de um clima e carregado de

características socioeconômicas, morais, psicológicas, em que se situam personagens.



Figura 91: (Meta)quadro 2. "Detalhe garrafa 2": plano médio, distanciamento pessoal distante.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Nós analisaremos, mais uma vez pela apropriação do conceito de processos conceituais analítico exaustivo e inclusivo (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), as personagens dentro das garrafas (antes atributos possessivos das garrafas). Acreditamos já termos analisado a personagem da garrafa do topo, P.R. (1), quando fizemos a análise do (Meta)Quadro 1, sendo que o que nos falta acrescentar é que ela está em um iate, que é um barco de alto valor econômico (Figura 92). A relação entre o barco e os cabelos esvoaçantes da personagem formam um vetor, como uma circunstância de modo (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), como efeito é um processo narrativo acional unidirecional não transicional (*Ibid.*): o barco está se movendo para a margem esquerda da representação, porém, não há meta vigente. Na metafunção interativa, o contato continua como oferta, assim como as angulações horizontais e verticais são as mesmas do (Meta)Quadro 1: oblíquas e de mesmo nível do olhar entre P.I. e P.R. (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Mas, há maior distância entre P.I. e P.R., é um plano em panorâmica (CAGNIN, 2014) essa é a diferença do (Meta)Quadro 1 para o (Meta)Quadro2 em relação à personagem “*influencer*”. E continua sendo apenas uma apresentação.

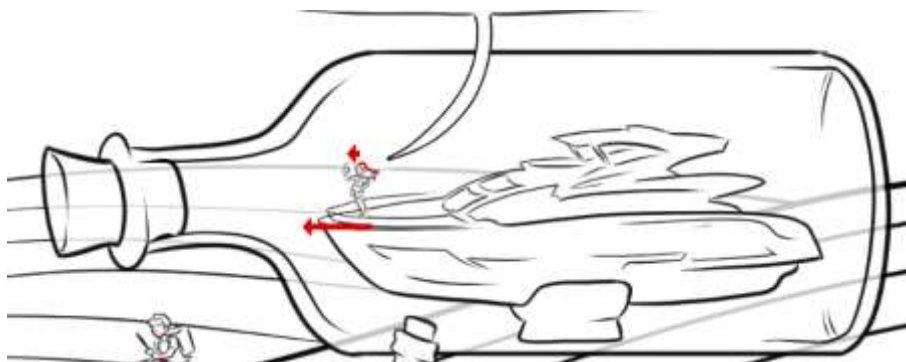


Figura 92: (Meta)Quadro 2. Detalhe da garrafa 1. As linhas com seta em vermelho representam o vetor, configurando ação unidirecional não transicional. E também, a direção do deslocamento.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

No canto inferior esquerdo, primeiro plano e mais saliente, P.R. (2), temos cinco personagens que, pelos atributos possessivos, podemos inferir é uma família: no canto esquerdo uma mulher, os três riscos na lateral do olho, e as duas listras no rosto indicam uma idade mais avançada (avó) abaixo duas crianças (irmãos) e ao lado um casal, (pai e mãe). Com base em Kress e van Leeuwen (2006[1996]), entendemos ser um processo narrativo acional bidirecional transacional: os irmãos e o casal, que formam vetores com os braços, assim como a avó interliga com a mão nas costas do pai e da irmã mais velha, todos interactores, como representado na Figura 93.



Figura 93: (Meta)Quadro 2. Detalhe da “garrafa 2”. Ação bidimensional transacional. As linhas com setas em vermelho representam os vetores do processo narrativo bidirecional transacional.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

O mais importante aqui, entretanto é a expressão que, com auxílio dos estudos de Mccloud (2008), interpretamos como tristeza, desânimo ou ainda, a recordação de um ente querido que morreu. A postura corporal arqueada curvada,

segundo Mccloud (2008), pode significar estados emocionais como submissão e desamino. É, assim, uma família unida pelo abraço, mas que sofre. Uma construção antagônica à representada analisada no (Meta)Quadro 1: de expressão divertida e com postura corporal de alguém que está confiante e acredita estar correta sobre o que fala ou como age.

Ao lado das personagens dessa garrafa, P.R. (2), temos uma personagem em posição fetal, P.R. (3), vide Figura 94. Mccloud (2008, p. 111) argumenta que “a forma como uma postura extrema de mágoa pode se parecer com uma posição fetal”. Esta construção de mágoa ou dor é hiperbolizada pelo líquido da garrafa, sendo a única garrafa que está preenchida com líquido. Há ainda uma lágrima na face do participante representado, um atributo possessivo sutil, mas muito importante para reafirmarmos nossa interpretação: a única garrafa que contém líquido tem dentro a única personagem que chora, é extrema tristeza. É um processo conceitual analítico com forte caráter simbólico, consideremos então, essa existência das condições simbólicas subjacentes (BIASI-RODRIGUES; NOBRE, 2010). Em relação à personagem *influencer* (1) é uma construção de sentido antagônico e em relação à família (2) são sentidos bastantes semelhantes.



Figura 94: (Meta)Quadro 2. Detalhe da "garrafa 3".

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Outra personagem em sua garrafa, P.R. (4), que acreditamos, também, ter forte caráter simbólico está, também, ao lado da garrafa da família, P.R. (2). Com base em Kress e van Leeuwen (2006[1996]), esta personagem está em um processo narrativo de ação unidirecional transacional, sendo o vetor formado pelo braço que

levanta a tocha com fogo, a meta o pano e o ator a personagem. Considerando seu portador, uma garrafa que tem um pano (meta) ao invés de rolhas e tampas de rosca, e uma pessoa ateando (ator) fogo, como um *coquetel molotov*⁵⁶. Arma química, que pode ser de fabricação caseira, muito usada em protestos, acreditamos que uma interpretação plausível é entender como metáfora de revolta. Ilustramos o vetor na Figura 95.



Figura 95: (Meta)Quadro 2. Detalhe da "garrafa 3". Processo narrativo de ação unidirecional transacional. A linha com seta vermelha representa o vetor, a seta vermelha a meta: ação transacional unidirecional.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Analise agora os atributos possessivos da personagem que é portador. Em geral, as roupas das personagens masculinas são semelhantes em todas as garrafas. Sendo poucos os acessórios que mudam, é uma construção de “design de personagem”, como podemos inferir de Mccloud (2008). Os diferentes atributos possessivos entre as personagens, os acessórios, dizem sobre sua personalidade ou ação (por estereotipagem). No caso da personagem no *molotov* temos, além da tocha, uma máscara. O uso de máscaras é muito comum nos tempos pandêmicos, contudo, o estilo de máscara é um lenço que encobre a face da personagem, como um fora da lei. A expressão facial com a sobrancelhas agudas, como se anguladas para baixo na linha do nariz, nos dá impressão de indignação (MCCLLOUD, 2008), e o punho fechado também nos dá ideia de um ato agressivo. Acreditamos, assim, que nossa interpretação, antes posta como metáfora de indignação, seja reafirmada.

⁵⁶ História do *coquetel molotov* segundo a BBC NEWS BRASIL. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gVbRbOgIp-U>. Acesso em: 16 de jul. 2020.

A personagem no *molotov*, P.R. (4), tem uma postura ereta e mais ativa, diferente das outras das duas garrafas representadas à esquerda (2, 3), posturas curvadas e desanimadas: tristes. Na garrafa, P.R. (5), a qual o *molotov* se sobressai, as duas personagens representadas também têm postura ereta, contudo com construção de sentido bem diferente. Os braços não levantados fazem com que nossa interpretação seja de uma postura ereta, porém, relaxada. Esta interpretação é reafirmada se considerarmos a expressão facial do casal na lancha, com um leve sorriso: satisfação ou até diversão, com base em Mccloud (2008). Assim, acreditamos ser possível inferir que a construção de sentido expressa neste casal é diferente das expressas nas personagens doutras garrafas (2, 3 e 4) e muito semelhante à da “*influencer*”.

Considerando a construção da personagem pelo design, com base em Mccloud (2008), acreditamos que os acessórios das personagens na lancha dão outros indícios que orientam para essa relação de semelhança com a “*influencer*” e de distinção doutras personagens. Tanto a *influencer*, P.R. (1), quanto o casal da lancha, P.R. (5), são as únicas personagens que usam vestimentas diferentes: biquínis e *shorts*. Apesar de a personagem da família, P.R. (2), usar vestido e não calças, os trajes de banho marcam a maior diferença. Considerando o contexto e o ambiente (GANCHO, 2002), uma correnteza que, enquanto a maioria estão desanimadas (pela expressão facial), as três personagens com posse de barcos se divertem como em um passeio. Também são apenas estas três personagens (1 e 5) que têm peças ornamentais como óculos e pulseiras, o que pode indicar riqueza.

A exemplo da *influencer* e o iate (1), o casal e a lancha (5) também estão estruturados em processo narrativo de ação unidirecional transacional: a circunstância de modo (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[19996]), interpretamos formada pelo barco faz com que ele se mova para a margem do lado direito da representação (Figura 96), assim como a personagem do *molotov* (4). Há um texto verbal no barco “O Brasil não pode parar” ao lado do que interpretamos ser a bandeira do Brasil (retângulo que circunscreve um losango e um círculo), acreditamos ser possível inferir que é uma construção verbo-visual relativa à campanha governamental do Brasil no ano de 2020 durante a pandemia, como efeito também, é possível interpretar que o casal da lancha é apoiador do governo.

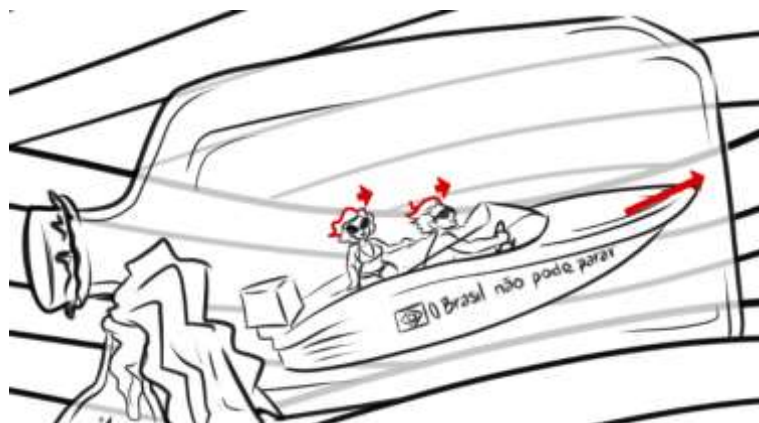


Figura 96: (Meta)Quadro 2. Detalhe da "garrafa 5". Processo narrativo de ação unidirecional não transacional. As linhas com setas vermelhas representam o vetor da circunstância de modo e também a direção do deslocamento. Ação não transacional unidirecional.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Falta agora analisar outras duas últimas personagens. Abaixo do casal da lancha temos uma personagem agarrada no que parece um anel de uma tampinha de lata (6), que interpretamos pelo seu design e atributos possessivos, bigode e linhas na testa, ser um homem de mais idade. É um processo narrativo de ação unidirecional transacional (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), o braço (vetor), da personagem (ator) está em direção a tampinha (meta), vide a Figura 97. Com base em Mccloud (2008), interpretamos sua expressão como melancolia e tristeza, pois ele está agarrado a um anel de tampa de garrafa, com postura corporal curvada, o que nos indica sensação de tristeza, cansaço, derrota (MCCLOUD, 2008).



Figura 97: (Meta)Quadro 2. Detalhe personagem "sem garrafa" (6). Processos narrativo de ação unidirecional transacional. A linha com seta em vermelho representa o vetor.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Por fim, ao fundo outra personagem sem garrafa e em uma tampinha (7), temos um processo narrativo acional não transicional unidirecional (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006). Há circunstância de modo (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), em vista que o remo provoca o vetor da ação e direciona o ator,

personagem, para o lado esquerdo da representação, mas não apresenta a meta (Figura 98), assim como a *influencer* do barco (1) e opostamente ao casal da lancha (5) e a personagem do *molotov* (4), ambos em sentido oposto.



Figura 98: (Meta)Quadro 2. Detalhe da personagem “sem garrafa” (7). Processo narrativo de ação unidirecional transacional. A linha vermelha com seta para baixo representa o vetor: ação não transacional unidirecional. A linha com seta abaixo a direção do deslocamento.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

O design dessa personagem tem como peculiaridade uma mochila, indicando que é então um mochileiro. A expressão facial não é muito precisa, sendo que apenas podemos perceber sobrancelhas arqueadas indicando tristeza, com base em (MCCLOUD, 2008). Não encontramos indícios que nos proporcionem com maiores detalhes as especificações do homem idoso (6) ou do mochileiro (7), assim, não vamos nos preocupar em especular.

Considerando que, agora, analisamos as personagens como portadoras, devemos lembrar que elas são ao mesmo tempo atributos possessivos das garrafas, outrora portadoras. Como efeito, a metafunções interativa (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]) em relação as personagens são praticamente as mesmas de quando analisamos as garrafas e (Meta)Quadro 2: contato de oferta, angulação horizontal oblíqua e vertical no nível dos olhos entre P.I. e P.R (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), distanciamento público (HARRRISON, 2003), em um plano perspectiva (CAGNIN, 2014). Apenas com a ressalva das personagens que formam a família (2), em plano médio (CAGNIN, 2014), assim em distanciamento pessoal distante (HARRISON, 2003). Podemos, nesse ponto da análise, concluir

que é a apresentação do cenário como ambiente (GANCHO, 2002), apresentado várias personagens que lidam de formas diferentes com a situação.

O (Meta)Quadro 2, então, apresenta uma mensagem que é contrária à proposta pela personagem no (Meta)Quadro 1: as personagens não estão no mesmo barco, pelo menos não no sentido positivo e otimista, como analisamos ser argumentado pela personagem *influencer* no (Meta)Quadro 1. Muito pelo contrário, a maioria das pessoas está sofrendo, desoladas, desanimadas e tristes, como discutido ao longo de toda a análise do (Meta)Quadro 2. À exceção do casal da lancha (5) e da própria *influencer* (1), todos estão tristes e desanimados, senão revoltados. Assim, se constrói uma narrativa que nos conta a história de uma *influencer* que acredita em uma argumentação favorável de um lado positivo em plena pandemia, representada no (Meta)Quadro 1. Mas que é, na verdade, contrária ao ambiente (GANCHO, 2002) no qual ela está, ao seu redor, representada no (Meta)Quadro 2.

Acreditamos que a condição ideológica está na própria materialidade expressiva subjetiva da representação e perpassa toda a produção, se sintetizando no assunto da história que, como argumentado, é a contradição da crença do positivo contra uma realidade entristecedora. Acreditamos que, ao longo da análise já apresentamos indícios sobre esta contradição, principalmente ao analisar e relacionar os participantes representados em rede no (Meta)Quadro 2.

Buscaremos esclarecer, com maiores exemplos, essas contradições evidenciadas pela produção. Partimos do princípio de que existem elementos que se destacam de acordo com os valores de informação, saliência e enquadramento, ligados à condição ideológica expressiva na produção, como argumentam Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Neste sentido, consideramos que a construção mais evidente está em relação ao texto “ESTAMOS TODOS NO MESMO BARCO”, fala da personagem protagonista (*influencer*). Primeiro porque ele é o mais saliente e, então, tem um valor informacional maior. E segundo, porque é ele quem “divide os mundos”, os (Meta)Quadros 1 e 2, ao mesmo tempo que os transita, como buscamos apresentar ao longo da nossa interpretação e análise. No (Meta)Quadro 1, o texto verbal ao qual nos referimos é novo, assim, junto ao sorriso da participante, finaliza a ação do discurso de maneira positiva pela relação palavra imagem interseccional. Já no (Meta)Quadro 2 ele é o dado, de conhecimento do leitor, e de onde parte a construção. Aqui esse texto verbal tem uma relação

“contrária” à apresentação visual em relação a mensagem construída no (Meta)Quadro 1, mesmo que ainda pela relação palavra imagem interseccional, subvertendo o discurso apresentado antes. Nos parece até um certo sarcasmo, pois estão na mesma situação, porém não positiva como acredita a *influencer*. Consideramos que a personagem *influencer* acredita, ou faz-se acreditar pela postura analisada com base em Mccloud (2008).

A contradição que acreditamos existir é reforçada ao compararmos outros dois elementos salientes: o Quadro 1 - único com requadro rígido (enquadramento) - com a expressão de diversão da *influencer*, em relação à garrafa, em primeiro plano, onde está a família entristecida. Há nesta relação de fluxo vertical uma construção de sentido muito parecida com o que Kress e van Leeuwen (2006[1996]) argumentam, a qual, em construções visuais verticais, normalmente o topo remete ao ideal e a base ao real.

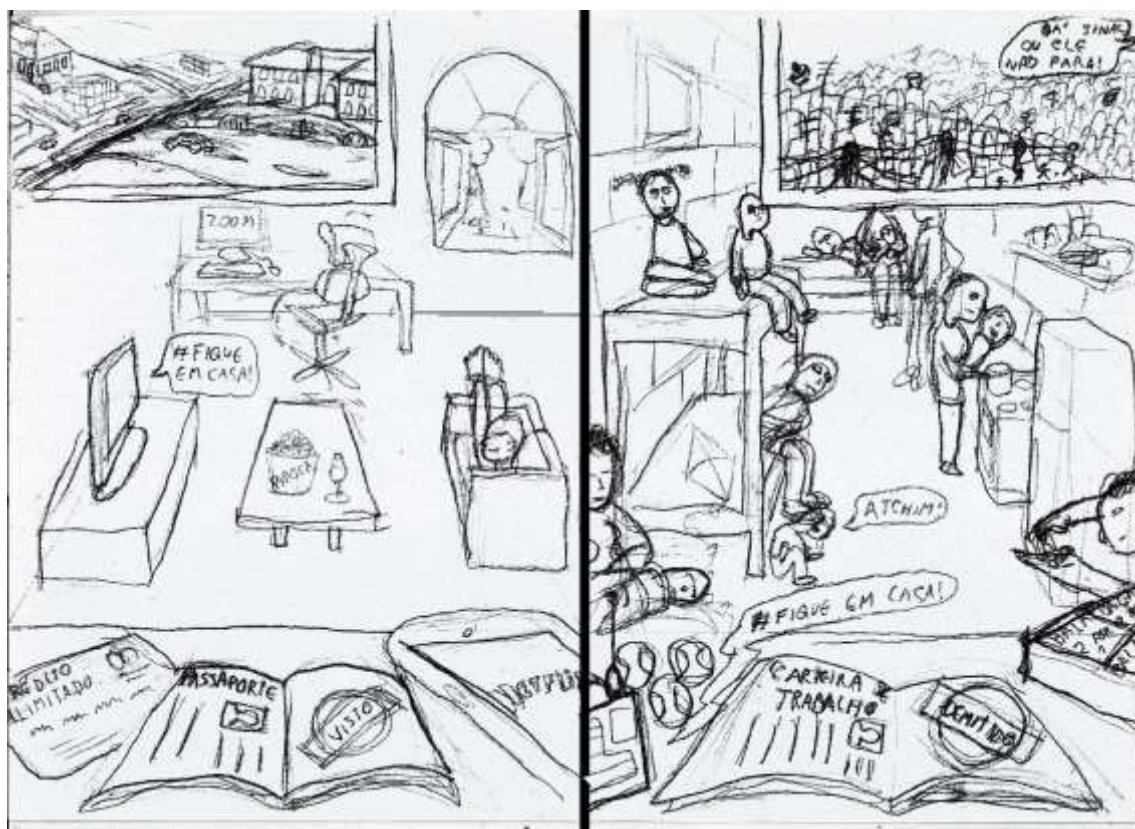
A expressão de diversão em contraposição às expressões de desânimo e tristeza, ou raiva, também embasam nosso argumento: é interessante pensar que as personagens que estão se divertindo são aquelas que no seu design, apresentam mais assessorios (traje de banho, óculos, pulseira além dos barcos). O que acreditamos, generaliza o sentimento de positividade da *influencer* para o casal da lancha, que é também apoiador do governo, como argumentamos acima. É possível inferir que as personagens de maior posse material estão satisfeitas, e que as outras personagens sofrem. A exemplo, o casal da lancha e apoiador do governo e a personagem do *molotov* revoltada, são as únicas estruturas narrativas direcionadas para o lado direito da representação, sobrepostas, conflitantes. Enquanto o casal está se divertindo e feliz, a personagem do *molotov* de “poucas posses materiais” está revoltado.

Por fim, um elemento importante e não analisado, um ruído no quadrante superior direito da representação (Figura 99), acreditamos ser a assinatura de quem produziu a arte sequencial, é quase que um posicionamento em primeira pessoa, uma assinatura de quem produziu, o que valoriza ainda mais a produção ideológica.



Figura 99: Ruído.

Acreditamos, então, que a mensagem ideológica seria criticar e desconstruir o falso argumento de pessoas com posses materiais em contraposição à realidade devastadora em plena pandemia. Daí chamarmos antes a atenção para a camisa “gud vaibes ounli”, pois entendemos que ela é quase que uma metonímia da construção: uma mensagem positiva, mas falsa, construída na aparência. Enquanto na verdade há muito sofrimento.



Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

ele serve como um dispositivo de contenção sem perímetro. Ele é melhor empregado em narrativas paralelas”. Assim, ao apropriarmos desse conceito de Eisner, temos, então, duas narrativas e já podemos adiantar divididas por um requadro simples sem maiores funções narrativa (*Ibid.*), um risco preto centralizado na página que divide as narrativas da esquerda e da direita, de modo que também é compreensível compará-las, pois são paralelas. A efeito, acreditamos que esta singularidade nos permite pensar a página construída em um todo, como um processo conceitual classificatório de taxinomia encoberta (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), pois o requadro - como container, rígido, totalmente negro e sem maiores funções narrativas - estabelece a delimitação de maneira neutra entre os dois quadros. Uma narrativa em relação a outra.

Já que o superquadrinho pretende ser uma página, as composições de cada uma das duas narrativas devem ser consideradas isoladamente, como se fossem páginas independentes da própria página suporte. Então, analisaremos as narrativas separadamente. Quadro por quadro, considerando o sentido de leitura, e por fim compararemos as duas narrativas. A leitura quadro a quadro de cada uma é horizontal: da esquerda para a direita. Assim, do dado que está na esquerda ao novo que está na direita, onde está seu maior valor de informação (*Ibid.*).

Por terem composições semelhantes, já podemos considerar que as Narrativas (1 e 2) são semelhantes em fluxo de leitura e estilos de composição metaquadrinho (EISNER, 1989). Como efeito, “[...] a página tem de ser usada como uma unidade de contenção, embora também ela seja meramente uma parte do todo composto pela história em si” (*Ibid.*, p. 63). Assim, o leitor parte da página toda ao quadro específico, estabelecendo seu fluxo e sentido de leitura, onde de fato há o começo do ato de ler. Ressaltamos, ainda, ao nos embasarmos em Eisner, que o leitor, mesmo olhando a página como um todo, “[...] obrigatoriamente acabará voltando ao padrão convencional” (*Ibid.*, p. 41). Após entendermos a composição em sua totalidade e estabelecermos o fluxo e sentido de leitura, passaremos agora à análise dos conteúdos de cada narrativa.

No sentido de leitura estabelecido da esquerda para direita, temos a Narrativa 1 (Figura 101).



Figura 101: Narrativa 1.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Como já adiantamos, o requadro que delimita a Narrativa 1 é simples, como contêiner, e sem maiores funções narrativas, contudo, ele está presente apenas no lado direito (do leitor), o que nos confirma a primeira interpretação, na qual ele divide as duas narrativas e, ainda, nos permite inferir que no lado contrário não está definida a limitação da cena, tendo assim determinada função narrativa que pode remeter a uma expansão dessa cena. Acreditamos e reafirmamos que o uso da linha preta, como requadro contêiner, é apenas para dividir as narrativas paralelas e acreditamos que a expansão é somente para inferência do leitor, para demonstrar que a cena continua.

Considerando a metafunção composicional (KRESS; VAN LEEUWEN, 2000[1996]), percebemos um quadro menor na parte superior esquerda da Narrativa 1 (Figura 102), que graças a saliência e *framing* se destaca, então, de onde parte nossa leitura. Nossa análise começa pela identificação do requadro que é rígido como contêiner (EISNER, 1989), apenas delimitando a cena, semelhante à

linha preta que se entrepõe entre as narrativas. Acreditamos não haver um sentido de leitura linear estabelecido, então, buscamos pistas visuais para nos guiar, com base em Kress e van Leeuwen (2006[1996]).

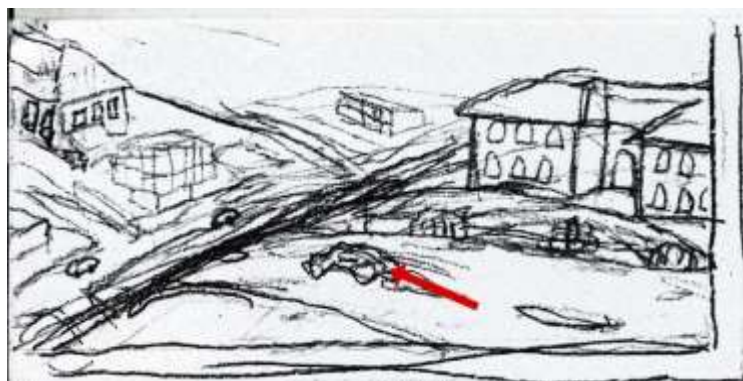


Figura 102: (Meta)Quadro 1 da Narrativa 1. A linha com seta em vermelho representa o vetor do processo narrativo unidirecional não transacional.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Ao considerar a metafunção composicional (*Ibid.*), entendemos que dentre os muitos participantes representados: casas, ruas e carros, o carro, como elemento central, chama a atenção por estar mais saliente; a rua, que com menos detalhes em relação aos outros elementos (P.R.), faz com que o carro se sobressaia ao cenário, por assim dizer. Salientado o carro, interpretamos, pela análise da metafunção representacional, o processo narrativo unidirecional não transacional (*Ibid.*) no qual o carro é ator e o horizonte que não podemos enxergar um fim, é a provável meta. Por não haver sentido linear extremamente codificado que proporcione ao leitor um sentido claro de leitura, é a rua que direciona o olhar. Por isso, acreditamos não existir a meta representada, pois não há nada no final da rua que seja definido visivelmente como meta. O vetor é produzido, por inferência, graças aos tracejados na rua que, portanto, é uma circunstância de modo (*Ibid.*). Os outros elementos ao redor compõem o cenário. Sobre as características de cada um desses P.R., pouco podemos dizer. Acreditamos que é relevante pensar as casas como processos conceituais analíticos (*Ibid.*) e entender seus atributos possessivos como suas características: muitas janelas e grandes quintais, o que nos permite inferir se tratar de uma zona nobre da cidade.

Pela metafunção interativa, percebemos contato de oferta (*Ibid.*), pois não há apelo do P.R. para o P.I.. O ângulo horizontal é de angulação oblíqua, então também não há envolvimento entre P.I. e P.R.. A angulação vertical é de ângulo alto, então, P.I. tem nível de poder maior em relação ao P.R.. O ângulo de

enquadramento é panorâmico, evidenciando a localização geográfica da cena ao englobar as personagens e o cenário (CAGNIN, 2014) que, com base e apropriação de Kress e van Leeuwen (2006[1996]), interpretamos de distância social pública. Mccloud (2008) argumenta que a tomada panorâmica propicia um senso de localidade. Enfim, olhando o quadro como um todo, podemos interpretar que é uma apresentação da cena, de um lugar, quiçá de um ambiente (GANCHO, 2002), que podemos dizer luxuoso e espaçado.

Analísado o (Meta)Quadro 1, passamos a analisar o (Meta)Quadro 2 (Figura 103), que tem então estabelecido o sentido e valor de informação dado ao novo (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). A transição entre os (meta)quadros é cena a cena (MCCLLOUD, 2008), consideramos assim, porque há mudança significativa de tempo e espaço; não obstante interpretamos que a cena delimitada no (Meta)Quadro 2 é o interior de uma casa representada no (Meta)Quadro 1 da mesma narrativa. Assumimos que o (Meta)Quadro 2 é um quadro delimitado pelo requadro divisório da narrativa, a linha preta. Assim, de um lado há apenas o requadro como contêiner (EISNER, 1989), enquanto do lado oposto a expansão.



Figura 103: (Meta)Quadro 2. Narrativa 1.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Consideramos que não há um sentido de leitura linear, extremamente codificado, mas existem pistas visuais que direcionam a leitura, tais como o *framing* e a saliência (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Temos destacados em primeiro plano três objetos e depois, no *background* atrás deles, uma cena. Nossa leitura parte desses três elementos (Figura 104) como uma unidade de informação destacada em relação aos outros elementos (P.R.) da composição textual, que são maiores e estão mais salientes.



Figura 104: Detalhe (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1. Elementos mais destacados em primeiro plano.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Tratemos esses elementos, interpretamos como processos conceituais analíticos: portadores e seus atributos possessivos (*Ibid.*). Da esquerda para a direita - leitura mais comum da nossa cultura ocidental - o primeiro retangular, com uma composição que apresenta o texto verbal “CRÉDITO ILIMITADO”, abaixo linhas que acreditamos serem abstração de textos verbais de menor escala em relação ao texto verbal superior citado e na sua direita dois círculos que se invadem e inter cruzam. Por meio dessa diagramação acreditamos possível interpretar que seja um cartão de crédito. Em sequência no sentido de leitura há outro P.R., processo conceitual analítico (*Ibid.*), portador com formato de livro aberto, sendo seus atributos possessivos: um texto verbal “PASSAPORTE” na parte superior da folha. À esquerda e abaixo desse primeiro texto outro texto visual que acreditamos ser uma foto ao lado de linhas, também, em formatos abstratos de texto verbal. E na página direita, um texto verbal “VISTO” inscrito em um retângulo e círculo, tal qual um carimbo. Acreditamos que o segundo objeto é um passaporte com visto: houve viagem. O último objeto portador tem como características ser retangular, com atributos possessivos: na lateral um retângulo, o que nos parece um botão. Inscrito neste retângulo, em um retângulo menor, o texto verbal “NETFLI[X]”. Acreditamos que se trata de um famoso serviço de *streaming*, no qual estão disponíveis séries e filmes para se assistir remotamente. Interpretamos que é um

celular. Portanto, temos três objetos: cartão de crédito ilimitado, passaporte com visto e um celular com um aplicativo de *streaming*, todos eles portadores de seus atributos possessivos próprios, os quais listamos e analisamos.

Como sentido de leitura, partimos desses três elementos mais salientes analisados, na parte inferior do quadro, para o topo da página. Percorrendo-a como um todo, acreditamos que a perspectiva subjetiva que mescla perspectiva objetiva nos proporciona este caminho de leitura, vide Figura 105. Analisaremos os P.R. isoladamente e depois construiremos o sentido da página como um todo devido à sua complexidade estrutural, onde há mescla de perspectivas e a presença de muitos elementos divididos pelo *framing*.

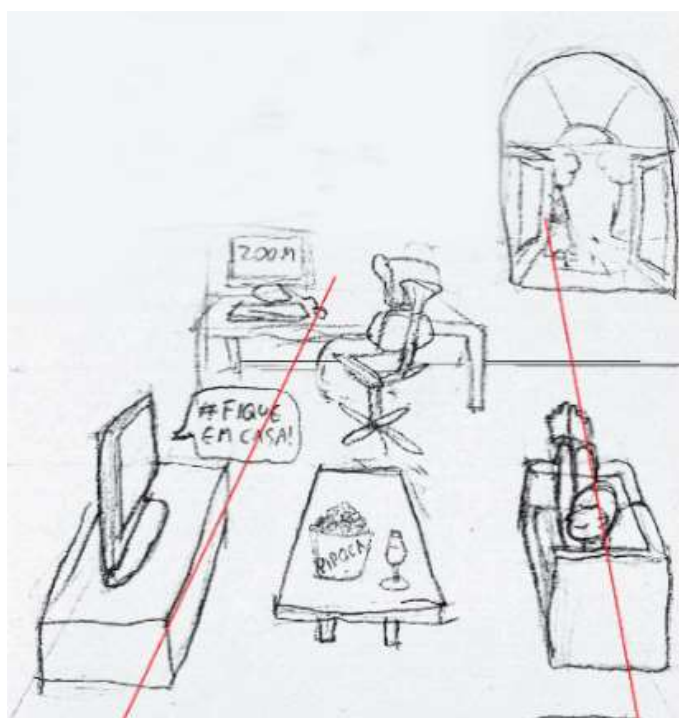


Figura 105: Detalhe (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1. As linhas em vermelho representam a perspectiva subjetiva e pistas visuais para o possível sentido de leitura

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Os primeiros P.R. apresentam atributos possessivos que nos permitem interpretá-los como uma mesa com televisão em cima. Pela metafunção representacional também podemos considerar que é um processo narrativo verbal (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), sendo que o rabicho do balão promove vetor que liga dizente, no caso a TV à fala, no caso “#FIQUE EM CASA!” (Figura 106). O balão é apenas delimitador do conteúdo verbal da fala, portanto, sem mais funções narrativas (RAMOS, 2017). A relação palavra imagem, com base em Mccloud (2008), é interseccional. Consideramos, assim, porque acreditamos que

palavra e imagem, mesmo de informações diferentes, atuam juntas no sentido de que a mensagem verbal e enfática é: “#FIQUE EM CASA!”, ao tempo em que a personagem está em casa e ao que parece deitada em um sofá, como analisaremos e complementaremos, a seguir. A presença do sinal “#” também nos chama a atenção, pois é referente à rede de comunicação digital e famosa em redes sociais. Podemos interpretar que é ou pretende ser ação coletiva a se disseminar perante a população.

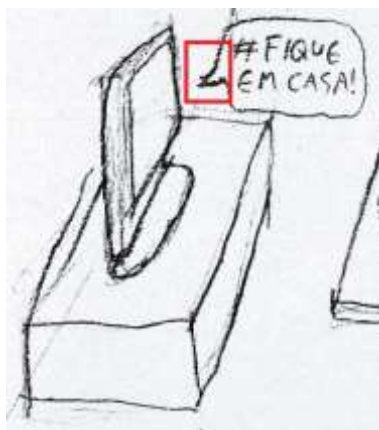


Figura 106: Detalhe (Meta)Quadro 2 da narrativa 1. A linha em vermelho demarca o vetor do processo narrativo verbal.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

A frente desses objetos, outros P.R. (Figura 107). Pela metafunção representacional entendemos ser processo conceitual analítico (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), portador com atributos possessivos que nos permitem interpretá-lo como outra mesa, com um recipiente de líquido e um balde. E ao considerarmos e nos apropriarmos dos conceitos de processos analíticos exaustivos e inclusivos (*Ibid.*), o que antes era atributo possessivo agora é portador. Assim, esse balde tem texto verbal “PIPOCA” inscrito, logo, um balde de pipoca. O recipiente de líquido por sua vez, pelo formato, nos remete a uma taça própria para tomar vinho.

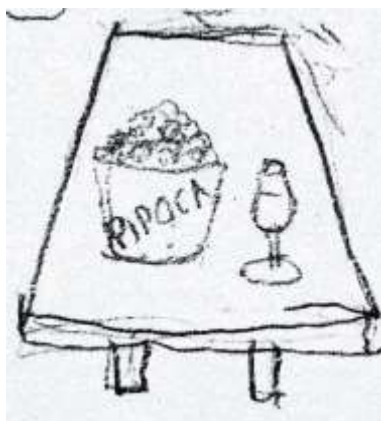


Figura 107: Detalhe do (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1. Processo conceitual analítico.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

O terceiro P.R. portador que, pelos seus atributos possessivos, podemos interpretar é uma personagem deitada em um sofá. E pela análise da metafunção representacional (*Ibid.*), consideramos um processo narrativo reacional transacional, pois essa personagem, como reagente, olha e assim cria um vetor para a TV que é então fenômeno. Vide Figura 108.

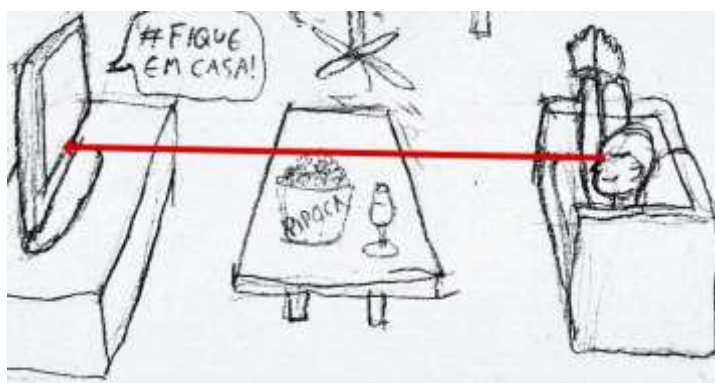


Figura 108: Detalhe (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1. A linha com seta em vermelho representa o vetor do processo narrativo de reação transacional.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Mais uma vez, nos apropriamos, Kress e Van Leeuwen (*Ibid.*), dos conceitos de processos analíticos exaustivos e inclusivos. Então, são poucos os atributos possessivos que formam o design da personagem e onde ela está situada, em um sofá. Nos atentamos para a expressão da personagem (Figura 109), e interpretamos, com base em Mccloud (2008), que um sorriso é sinal de alegria, caracterizado aqui com o risco em linha arqueado para baixo formando a boca. Agora, complementamos nossa análise ao nos atentarmos para a sobrancelha, formada por outro risco em parábola para baixo, o que reflete inquietação e medo (*Ibid.*). Segundo Mccloud (*Ibid.*), essa combinação, sorriso e sobrancelhas arqueadas para

baixo, forma o sentido de desesperança⁵⁷. Os pés apresentados e o uso de calças largas com as pernas para cima, como atributos possessivos, nos passam a ideia de relaxamento, então lazer. Vale dizer, quase uma metáfora visual da expressão verbal “de pernas para o ar”. Essa interpretação, com base nas propriedades simbólicas subjacentes da imagem (BIASI-RODRIGUES; NOBRE, 2010), reforça nossa ideia de lazer e de comodidade. Sobre o sofá pouco há para dizer, apenas que as almofadas e seu formato nos possibilitam a interpretação de ser um sofá, no qual a personagem está deitada. Trata-se de uma personagem em lazer, cômoda, ainda que preocupada com a situação (a qual sabemos é uma pandemia), no que provavelmente é a sua casa.

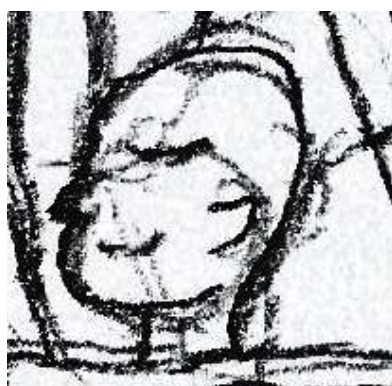


Figura 109: Detalhe (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1. Expressões faciais da personagem.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Chama atenção a angulação mais objetiva que subjetiva da imagem, o que neutraliza as distorções perspectivas, mais comuns na cena (vide os outros P.R.). As pernas estão perpendiculares e paralelas à cabeça, portanto, não seguem perspectiva, estão “chapadas” e, com isso, proporcionam uma visão privilegiada ao leitor, como interpretamos dos estudos de Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Como está em angulação perpendicular apresentam função de apresentação mais teórica, proporcionando menos envolvimento entre P.I. e P.R. (*Ibid.*).

O quarto P.R. (Figura 110), no sentido de leitura estabelecido, está acima da mesa com balde de pipoca, sendo, pela análise da metafunção representacional, um processo conceitual analítico (*Ibid.*), portanto, portador com atributos possessivos.

⁵⁷ A interpretação de crueldade também é possível, porque o risco que forma a sobrancelha não é tão bem definido, graças à técnica aplicada. Contudo, uma análise mais atenta e com enfoque na expressão nos fez acreditar que era sentido de desesperança, como argumentado.

Podemos perceber uma cadeira de escritório, uma mesa e um monitor com teclados e *mouse*.



Figura 110: Detalhe (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1. Processos conceitual analítico.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Por meio de apropriação dos conceitos de processos analíticos exaustivos e inclusivos (*Ibid.*), acreditamos que pouco podemos falar sobre a mesa como portador, pois parece uma mesa simples. No entanto, a cadeira (Figura 111), como portadora, tem características mais peculiares, sendo que como atributos possessivos podemos elencar encosto para as costas e cabeça e um pé com quatro lados. É um design de cadeira mais complexo e sofisticado, e podemos acreditar que é propriedade de alto valor monetário, por assim dizer.



Figura 111: Detalhe (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Em cima da mesa (Figura 112), antes atributo possessivo, há outro portador que possui, como já citamos, um monitor, um *mouse* e um teclado, sendo esses seus atributos possessivos. Acreditamos, então, que se trata de um computador. No retângulo menor dentro de um maior, pela lógica, há a tela do monitor, onde está

inscrito o texto verbal “ZOOM”, aplicativo de reuniões remotas, muito utilizado em tempos de pandemia⁵⁸.

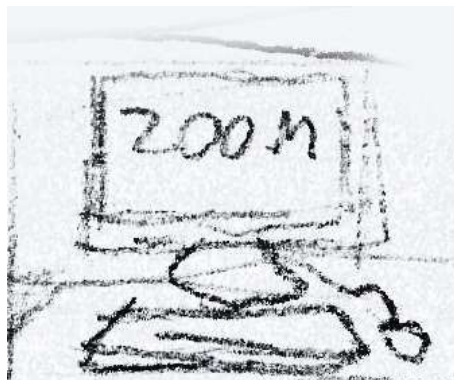


Figura 112: Detalhe do (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Por fim, o último P.R. do (Meta)Quadro 2, no sentido de leitura estabelecido, está no quadrante superior direito do leitor. Pela análise da metafunção representacional é um processo conceitual analítico, assim, portador e seus atributos possessivos. Interpretamos ser uma janela aberta e que apresenta a paisagem de fora da casa. Vide Figura 113.



Figura 113: Detalhe do (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Analizados os P.R. separadamente, agora, podemos constatar que a imagem é um texto verbo-visual de estrutura encaixada, já que percebemos processos

⁵⁸ Aumento do uso do *Zoom* graças a demanda de serviço remoto por causa da pandemia Covid-19. Como é possível compreender pela notícia do site G1: <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2020/09/01/zoom-continua-crescendo-com-aumento-de-trabalho-remoto.ghml>. Acesso em: 15 out. 2020.

conceituais analíticos dos elementos mais salientes: cartão de crédito, passaporte e celular. E também dos elementos menos salientes: mesa com balde de pipoca e taça, mesa e cadeira do computador e janela. Ainda, temos o processo narrativo verbal, em que a TV é dizente, e o processo narrativo de reação transacional, em que a personagem é reagente e a TV é fenômeno, ligados pelo vetor do olhar.

Pela análise da metafunção interativa, com base em Kress e van Leeuwen (*Ibid.*), alguns elementos estão frontais e com maior envolvimento entre P.I. e P.R., como o passaporte, o celular, o cartão de crédito, o computador e sua mesa, o balde de pipoca e a taça. Já outros estão oblíquos e de menor envolvimento, como a TV, o sofá e a mesa do balde de pipoca. A personagem está em perspectiva objetiva, como já verificamos. Verticalmente, a angulação é desnivelada a favor do P.I. que então tem maior poder em relação ao P.R.. O contato de todos P.R. é de oferta, então impessoal e de pouco apelo. O plano visual é de conjunto (CAGNIN, 2014), então consideramos, com base em Harrison (2003), uma distância social distante, pois o corpo da personagem e pouco do cenário são apresentados. Nos atentamos, ainda, para os objetos em primeiro plano e mais salientes, centrais à construção textual. Sua distância é média, eles são mostrados no todo, mas a apresentação do espaço ao seu redor é limitada (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), acreditamos assim por estarem em primeiro plano. Então, é possível de alcançá-los, mas não usá-los. Como entendemos, a partir dos nossos estudos de Kress e van Leeuwen (*Ibid.*), trata-se da apresentação dos objetos para o leitor, portanto, de uma apresentação de cena.

Constatamos, então, que o (Meta)Quadro 2 é a apresentação de uma cena, onde há uma personagem desesperançosa, que nos parece estar dentro de sua casa deitada no sofá vendo TV. Nos chama a atenção o maior detalhamento da casa, dos seus objetos, de que do design da personagem. Consequentemente, entendemos que há maior noção de construção de mundo onde está a personagem, o que interpretamos com base nos estudos de Mccloud (2008). Isto cria uma ambientação maior, um ambiente para narrativa, ou seja, uma relação de espaço tempo carregada de características sociais, econômicas e psicológicas (GANCHO, 2002).

A Narrativa 1 apresenta, no (Meta)Quadro 1, uma localidade luxuosa, espaçada com casas grandes, com terrenos largos e muitas janelas e uma rua onde há apenas um carro indo em direção ao horizonte. Ao tempo que essa tomada panorâmica, que nos apresenta a localidade, é fechada em um plano conjunto do

(Meta)Quadro 2, em um processo do dado ao novo agregando maior valor de informação no último, temos confirmada a luxuosidade com a presença de celulares, computador, TV, celular, cadeira cara, serviço *streaming* etc. Assim, mesmo com preocupação, essa luxuosidade e conforto propiciam à personagem estar aconchegada e em lazer, no que nos parece ser sua casa, reforçando a mensagem verbal “fique em casa”.

Analisada a Narrativa 1, passamos para a Narrativa 2 (Figura 114). Como já estabelecemos, por ser um superquadrinho, as histórias são paralelas e a estrutura de composição das respectivas páginas é muito semelhante. Portanto, tal como a Narrativa 1, a Narrativa 2 é de estrutura parecida a um metaquadrinho. Como efeito, mesmo que o leitor espie a página como um todo, ele encontra o padrão de leitura da página quase tacitamente, como já afirmamos por Eisner (1989).

A exemplo da Narrativa 1, percebemos dois (meta)quadros, pois as composições das páginas das narrativas são quase que espelhadas. O sentido de leitura da Narrativa 2 é horizontal: da esquerda para a direita, do dado ao novo (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Contudo, há uma diferença: o (meta)quadro menor e superior, ainda, mais saliente, está à direita superior do leitor. Ou seja, se na Narrativa 1 o sentido era do (meta)quadro menor (na esquerda) para o maior (na direita), nesta Narrativa 2, é do maior (na esquerda) para o menor (na direita).



Figura 114: Narrativa 2.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Assim, isto faz o sentido de leitura dessa Narrativa 2 ser complexo, pois, se por um lado temos estabelecidos da esquerda para a direita, considerando o superquadrinho e a Narrativa 1, por outro lado, a saliência nos possibilita pensar que devemos começar a leitura pelo (meta)quadro menor, no quadrante direito superior. Esta ambiguidade nos faz acreditar que existem essas duas possibilidades de leitura. Optamos pela primeira porque o superquadrinho, como estrutura, indica mais fortemente o sentido e fluxo de leitura. Ou seja, mesmo que o superquadrinho pretenda ser uma página independente, o que nos faz considerar a leitura do quadro menor primeiro, toda narrativa está em relação à estrutura total da página, o que nos faz acreditar que o sentido certo é o da esquerda para a direita. Como consequência, o começo da leitura tem início no (meta)quadro maior, evidenciando o paralelismo das narrativas, ao tempo que não desconsidera a configuração total da página. A Figura 115 tenta ilustrar o fluxo de leitura do superquadrinho como um todo:

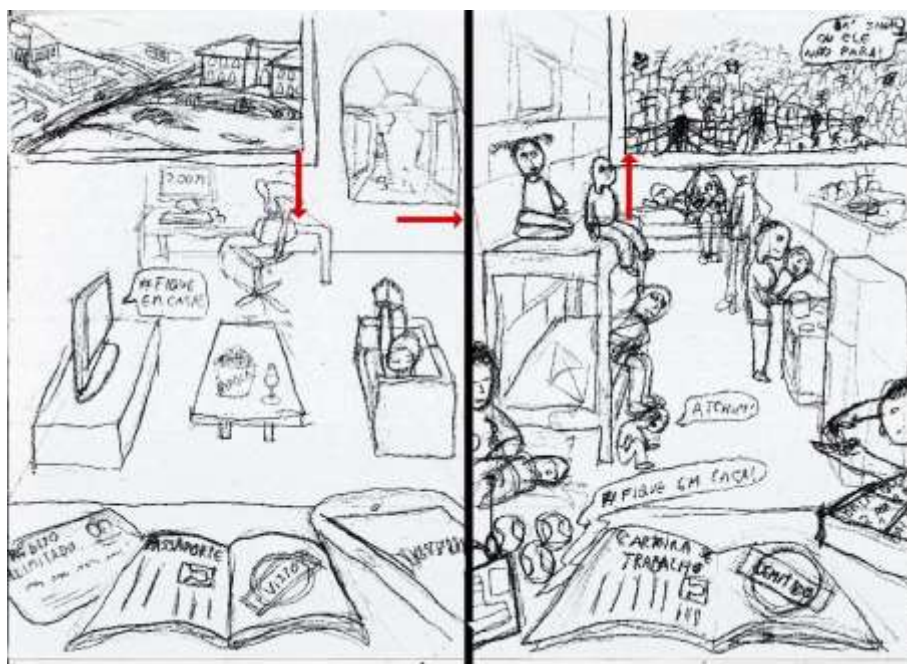


Figura 115: As setas em vermelho representam o sentido e fluxo da leitura do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 1, ao (Meta)Quadro 2 da Narrativa 2.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

A partir do fluxo de leitura estabelecido, a nossa análise parte do que vamos denominar de (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2 (Figura 116). Já podemos interpretar que a transição do (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1 ao (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2 é *non sequitur*, pois, à princípio, nos parece uma série de imagens não relacionadas e absurdas (MCCLLOUD, 2008). Ou seja, o (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2 não tem uma relação lógica de sequencialidade com o (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1. O requadro, por sua vez, é semelhante ao do (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1. Ele é delimitado pelo requadro divisório da narrativa sendo por um lado apenas o requadro como contêiner (EISNER, 1989) enquanto do lado oposto sangria.



Figura 116: (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

A exemplo do (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1 não há um sentido de leitura linear no (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. E, mais uma vez, nos embasamos nas pistas visuais que direcionam a leitura, o *framing* e a saliência (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Temos destacados em primeiro plano sete objetos, P.R., como os três objetos da Narrativa 1. Como também no primeiro quadro da Narrativa 1, atrás desses elementos há uma cena. Nossa leitura parte desses elementos (Figura 117), pois, pela noção de *framing* e saliência (*Ibid.*), os consideramos como uma unidade de informação destacada em relação aos outros elementos (P.R.) da composição textual.



Figura 117: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Tratemos esses elementos separadamente, da esquerda para a direita - leitura mais comum da nossa cultura ocidental. Pela análise da metafunção representacional, com base em Kress e van Leeuwen (*Ibid.*), o primeiro P.R. é um processo narrativo verbal, e tratando-o como portador de atributos possessivos podemos perceber uma antena e que é um objeto retangular com quadrados e retângulos dentro. Interpretamos que é um rádio, dizente do processo narrativo verbal, que tem seu vetor formato pelo rabicho do balão, com enunciado: “#FIQUE EM CASA!” (Figura 118); mesmo enunciado da dizente TV no (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1, expondo mais um paralelismo evidente. O balão que contém o enunciado nos apresenta uma singularidade no rabicho, uma estilização, que o singulariza em relação aos outros balões da narrativa. O rabicho é em zigue-zague, o que pode significar voz metalizada, vinda do rádio. Pois, segundo Ramos (2017), o estilo de contorno e a cor do balão, quando alterados, podem dar maior valor individual a ele, características narrativas e emotivas mais expressivas. A relação palavra imagem é interseccional (MCCLLOUD, 2008), como no (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1, acreditamos que palavra e imagem têm informações diferentes, mas atuam juntas no sentido de mensagem verbal que enfatiza para ficar em casa, e acreditamos que as pessoas estão em casa. Se na narrativa anterior era a TV que dava a notícia, com maior qualidade (vide o rabicho), nessa narrativa é o rádio.

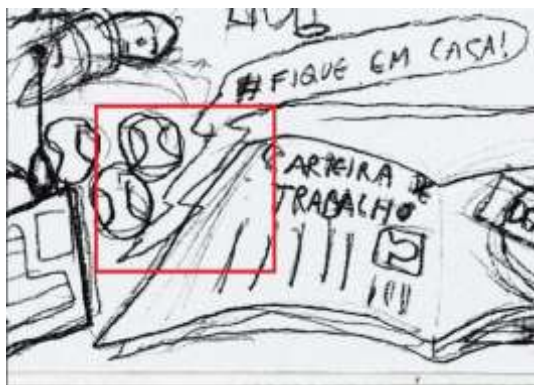


Figura 118: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. As linhas em vermelho demarcam o rabicho do balão, com estilo próprio.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Ao lado do P.R. caracterizado por nós como rádio, existem outros três objetos (Figura 117) que, ao analisarmos como processo conceitual analítico com base em Kress e van Leeuwen (2006[1996].), percebemos riscos em formato semicircular, como atributos possessivos, entre outro círculo maior, portador, que faz com os interpretemos como bolas, possivelmente de tênis ou malabares. Em sequência, no sentido de leitura, há outro P.R. (Figura 117), um processo conceitual analítico (*Ibid.*), portador com formato de livro aberto, sendo seus atributos possessivos: um texto verbal “CARTEIRA DE TRABALHO” na parte superior da folha à esquerda e abaixo desse primeiro texto outro texto visual que acreditamos ser uma foto ao lado de linhas, também, em formatos abstratos de texto verbal, e na folha a direita, um texto verbal “DEMITIDO” inscrito em um retângulo e círculo, tal como um carimbo. Constatamos que o segundo objeto deve ser uma carteira de trabalho com um carimbo: houve demissão.

O último P.R. (Figura 117) no sentido de leitura, categorizado como processo conceitual analítico com o portador em formato retangular e seus atributos possessivos: texto verbal com o enunciado “BALAS 2 POR 1 BALAS 2 POR 1”, e dois riscos que se cruzam, um partindo do topo à base verticalmente e o outro de uma lateral à outra horizontalmente, como se fosse um barbante prendendo o retângulo. Interpretamos que é uma caixa de vendedor ambulante que, podemos concluir, vende balas.

O sentido de leitura, assim como no (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1, começa dos elementos mais salientes, os objetos já analisados, e vai subindo até o topo da página. O olhar do leitor é guiado por uma perspectiva subjetiva que, podemos dizer, com um ponto de fuga. Assim, a análise vai individualmente dos P.R. mais

próximos dos objetos já analisados no primeiro plano até o último, mais distante da cena, sempre no sentido da esquerda para a direita⁵⁹. A construção da cena em *background* desse (meta)quadro se difere em relação ao seu par da Narrativa 1.

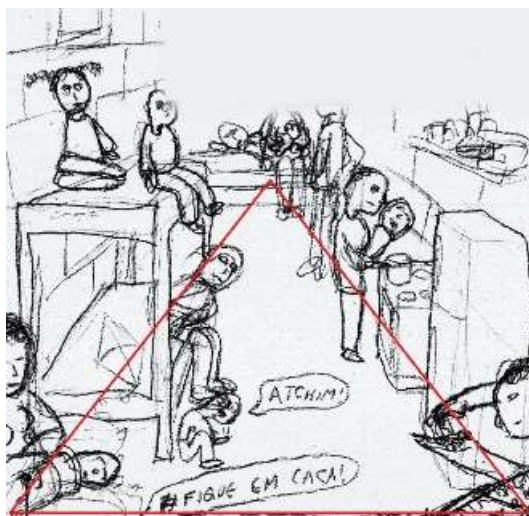


Figura 119: Detalhe (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. As linhas em vermelho formam um triângulo que representa o ponto de fuga e fluxo de leitura.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

O primeiro P.R., considerando o fluxo de leitura argumentado pela análise da metafunção representacional com base em Kress e van Leeuwen (*Ibid.*), é interpretado como um processo conceitual analítico: uma personagem mulher, portadora de atributos possessivos, cabelos longos, seios fartos e com uma criança de pequeno porte no colo, um bebê. Nos apropriando do conceito analítico exclusivo e inclusivo (*Ibid.*), focamos a análise nas expressões faciais, que tanto da personagem mulher quanto da criança não são tão claras, o que dificulta maior precisão analítica. Contudo, podemos interpretar sobrancelhas arqueadas para cima e boca fechada na expressão da criança (Figura 120). Assim, com base em Mccloud (2008), entendemos ser expressão de satisfação e, podemos acrescentar, de certa serenidade.

⁵⁹ Ressaltamos que consideramos assim porque os objetos no primeiro plano, por sua saliência, são o primeiro foco de leitura. Então, entendemos que esta pista visual fornece o sentido de leitura argumentado. Mas, como o sentido de leitura não é linear, existem outras pistas que podem determiná-lo. Por exemplo, é possível a leitura em fileira da personagem com bebê (veja a seguir) até a última personagem da cena amamentando (veja a seguir) e dessa para a personagem contando moedas (veja a seguir).

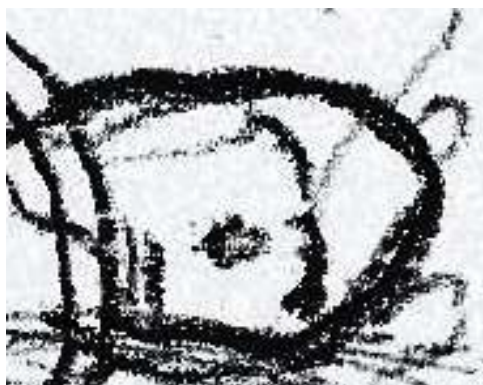


Figura 120: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. Expressão facial.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Já nas expressões da mulher, podemos perceber sobrancelhas mais retas e um risco arqueado para baixo representando a boca (Figura 121). Com base em Mccloud, interpretamos que a personagem mulher está séria ou preocupada. Ressaltamos, mais uma vez, que as expressões são inconclusivas e apenas especulamos com base no teórico. Podemos ainda dizer que a mulher está sentada na cama, mas o cenário para ela é apenas locativo (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]).



Figura 121: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. Expressão facial.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

O P.R. oposto no outro canto da página (Figura 122), pela análise da metafunção representacional, é um processo narrativo de reação transacional, no qual a personagem é o reagente, já que o seu olhar forma o vetor na direção da palma da mão, onde há moedas, o que nos direciona para entendermos o fenômeno.

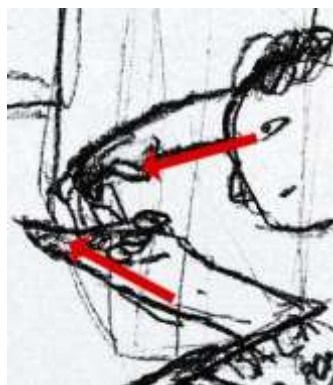


Figura 122: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. As linhas com seta em vermelho representam o vetor do processo narrativo de reação transacional.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Consideramos que são moedas na mão da personagem porque ela está muito próxima do que interpretamos ser a caixa de bala. Podemos ir além e inferir que ele não apenas olha, mas conta as moedas, pois já inferimos que essa personagem é um vendedor ambulante, dono da caixa de balas. Interpretamos o homem pelo corte de cabelo curto, como atributo possessivo. A expressão, com um risco levemente arqueado, nos parece um sorriso, tendo base em Mccloud (2008).

Acima da mulher com o bebê, já analisados, temos outros P.R. Considerando o *framing* e a saliência que destacam essa construção como unidade em relação aos outros elementos textuais, temos uma aglomeração de personagens, no que nos parece uma cama (Figura 123). Pela análise da metafunção representacional, podemos dizer que na construção dessa unidade há uma estrutura encaixada. Um processo conceitual analítico, ao considerarmos uma cama beliche, portador, com dois colchões um em cima do outro, atributos possessivos. É possível perceber, também, uma pipa, atributo possessivo, outro objeto lúdico para brincadeira a exemplo das bolas do primeiro plano. Na cama beliche há três personagens sentadas e uma encostada, agachada no chão.



Figura 123: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

No canto inferior direito do beliche, junto à personagem agachada no chão (Figura 124), pela análise da metafunção representacional, temos um processo narrativo verbal (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). O balão não tem maiores funções narrativas do que conter o enunciado (RAMOS, 2017), o texto verbal “ATCHIM!”, uma onomatopeia, um ruído, um efeito sonoro diferente da fala, que é relacionada diretamente às propriedades físicas do som (*Ibid.*). Para nós é um espirro. A relação palavra imagem, com base em Mccloud (2008), é de interdependência e combinam-se para juntas transmitirem uma ideia que sozinhas não transmitiriam. A postura arqueada e caída pode significar fraqueza, segundo nossa interpretação de Mccloud (*Ibid.*). Constatamos que a personagem está doente. Nada há para se dizer do seu design e expressões, pouco nítidas.



Figura 124: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. As linhas em vermelho demarcam o vetor formado pelo rabicho do balão.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Acima dessa personagem que compreendemos estar doente, há outra que, pela análise da metafunção representacional (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), é um processo narrativo de reação transacional, no qual a participante é reagente, e seu olhar cria um vetor em direção à personagem doente que é fenômeno (Figura 125). Pouco mais podemos falar, pois a expressão não é muito bem definida, com base em Mccloud (2008), apenas nos parece séria. A exemplo da personagem com o bebe, é perceptível também que a personagem usa bermuda, camisa regata e um chinelo de dedo, como atributos possessivos. Podemos inferir uma personagem com poucos atributos financeiros. A postura, também não muito clara, nos parece curvada, mas não podemos afirmar.

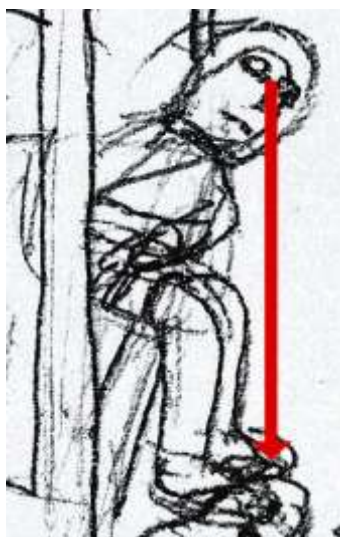


Figura 125: Detalhe (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. A linha vermelha com seta em vermelho representa o vetor, formado pelo olhar do reagente em direção ao fenômeno em um processo narrativo de reação transacional.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Acima, no colchão de cima do beliche, há mais duas personagens (Figura 126). A primeira na esquerda, pela análise da metafunção representacional, acreditamos ser um processo conceitual analítico, com base em Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Não há vetor, apenas um portador com atributos possessivos, dos quais destacamos o cabelo longo e preso, pelo que interpretamos ser uma menina. A expressão com sobrancelhas e boca, formadas por riscos arqueados para baixo e base em Mccloud (2008) nos capacita a dizer que é satisfação e sorriso, assim como a postura arqueada com as pernas encolhidas nos permite inferir uma postura mais protetora, tímida e evasiva, nos apropriando de Mccloud.

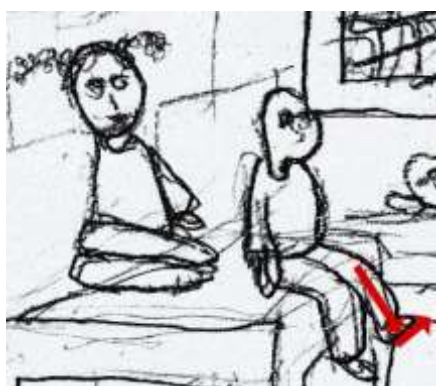


Figura 126: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. As linhas com seta em vermelho representam o vetor do processo narrativo unidirecional não transacional.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

A outra personagem ao lado (Figura 126) também tem uma construção ambígua, ao considerarmos que a perna esquerda se projeta para a frente em relação à direita, o que nos sugere uma movimentação. Argumentamos então a favor de um vetor, sendo assim um processo narrativo unidirecional não transacional (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]): a personagem como ator, a perna elevada forma um singelo vetor, mas não há meta evidente. Como atributos possessivos destacamos calça e blusa de mangas longas, a expressão pouco definida com, acreditamos, olhos abertos (círculos pretos) e um ligeiro biquinho formando a boca, então, interpretamos desdém (MCCLLOUD, 2008).

Podemos ainda considerar que a circunstância é locativa (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), as personagens estão sentadas na cama, sendo apenas acréscimo de informação. Neste sentido atentamos não apenas para a cama beliche, mas para as paredes com tijolos (caracterizados pelos riscos não uniformes que formam retângulos ao fundo) e outro P.R., a janela simples, acima da menina de

cabelo preso (Figura 126). É um cenário bem diferente do (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1. Mais modesto e aparentemente menos custoso de capital financeiro em relação ao segundo quadro da Narrativa 1.

No lado contrário, temos outros P.R. (Figura 127), e podemos perceber um objeto retangular e de escala grande. Pela análise da metafunção representacional é um processo conceitual analítico (*Ibid.*), então, portador com atributos possessivos, que parecem maçanetas e portas, e interpretamos como uma geladeira. Acima outros P.R., outros objetos, também um processo conceitual analítico, com base em Kress e van Leeuwen (*Ibid.*), portador com atributos possessivos, e nos parece uma prateleira com recipientes. Pois é um risco horizontal representado tridimensionalmente, vide as quinas, e com objetos circunferentes em cima, então, interpretamos como potes.



Figura 127: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. A linha com seta em vermelho representa o vetor do processo narrativo unidirecional transacional. Circunstância de modo.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Ao lado, uma personagem e um objeto. A primeira em pé e, pela análise da metafunção representacional, percebemos um vetor formado pelo braço da personagem estendido ao objeto em sua mão, sendo assim um processo narrativo unidirecional transacional (*Ibid.*): o braço que leva o que consideramos ser uma panela ao fogão, é vetor e meta, já a personagem é o ator. Entendemos ser um fogão por suas características, como atributos possessivos: bocas (formadas pelos círculos) e forno (retângulo menor no meio da parte frontal do cubo). Concluimos: a personagem está cozinhando na cozinha. Se a panela junto ao braço forma o vetor, logo interpretamos, com base em Kress e van Leeuwen que é uma circunstância de modo. A expressão da personagem, como atributo possessivo, não é muito definida e, como na personagem mulher que segura o bebê, interpretamos ser de seriedade,

ainda com base em Mccloud (2008). A personagem usa calça e camisas de manga curta, cabelos curtos, nos parece um homem.

No outro braço da personagem que está cozinhando há uma criança, outro bebê. De novo, nos apropriando do conceito analítico exaustivo e inclusivo, podemos considerar a criança no colo como portador e as expressões como atributos possessivos (Figura 128).



Figura 128: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. Expressão facial da personagem.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Aqui temos riscos arqueados para baixo representado as sobrancelhas e uma elipse deformada representando a boca, que interpretamos, com base em Mccloud (*Ibid.*), como um riso. No final do conteúdo do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2, temos outros P.R. (Figura 129). Acima do homem que está cozinhado temos outra personagem, em pé e de costas, analisado como um processo conceitual analítico (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), sendo portador e atributos possessivo, podemos perceber apenas calça e uma camisa de manga curta, à frente dela outras personagens, uma deitada e outra sentada.



Figura 129: Detalhe (Meta)Quadro1 da Narrativa 2.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

A personagem sentada está de frente para a personagem de pé e, pela análise da metafunção representacional, entendemos ser, também, um processo conceitual analítico, com base nos estudos de Kress e van Leeuwen (*Ibid.*). A personagem portadora apresenta atributos possessivos, dos quais pouco podemos falar. Contudo, no peito da personagem percebemos outra personagem, mais um bebê (Figura 130), que analisaremos pela apropriação do processo analítico exaustivo e inclusivo (*Ibid.*). O braço esticado do bebê nos faz interpretar como processo narrativo unidirecional transacional (*Ibid.*): braço como vetor, bebê como ator e a personagem maior como meta. O rosto virado para o dorso da personagem, a qual está dando colo para o bebê, nos faz interpretar como criança mamando, graças ao simbolismo subjacente da imagem (BIASI-RODRIGUES; NOBRE, 2010).



Figura 130: Detalhe do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2. A linha em vermelho com seta representa o vetor do processo narrativo unidirecional transacional.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Interpretamos, com base em Mccloud (2008), que a expressão, como atributo possessivo, é de felicidade, com linha arqueada para cima. Vide a Figura 131.



Figura 131: Adaptamos a imagem e contornamos de vermelho, o que acreditamos ser ao desenho da boca. Linhas arqueadas para cima que formam um sorriso e então felicidade.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

A última personagem que está deitada na cama, pela análise da metafunção representacional, é um processo conceitual analítico (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Como portador, seus atributos possessivos são sobranceiras e boca, difíceis de definir, mas, como muitas outras personagens da narrativa, acreditamos ser uma expressão séria (MCCLLOUD, 2008). Por fim, basta elucidar que a circunstância em relação a essas quatro personagens é locativa (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), pois acrescenta informação e monta a cena, na qual estão inseridas as personagens sem interferir nos seus processos narrativos ou conceituais.

Percebemos então, após análise individual da metafunção representacional de cada P.R., que é um texto multimodal de estrutura encaixada, presente com processos analíticos e narrativos verbais (rádio e criança doente), de reação (contador de moedas e personagem no beliche), unidirecional transacional (homem cozinhando) e não transacional (personagem no beliche). Pela análise da metafunção interativa (*Ibid.*), acreditamos que o contato dos P.R é de oferta, então, é uma apresentação impessoal e sem demanda entre P.R. e P.I. A angulação horizontal é oblíqua e de pouco envolvimento para a maioria das personagens, com exceção da personagem que amamenta o bebê no final da cena, da menina de cabelos presos em cima do beliche e dos objetos mais salientes em primeiro plano, pois nesses P.R. o ângulo é frontal, com mais envolvimento entre P.R. e P.I. A angulação vertical, a exemplo do (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1 é ligeiramente desnivelada a favor de P.I., como efeito, P.I. tem maior poder em relação ao P.R.. Com base em Cagnin (2014), compreendemos que o plano visual é em perspectiva, e junto a Harrison (2003), entendemos que é distância social pública, pois está apresentado o dorso de muitos personagens. Como no (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1, no (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2 os objetos em primeiro plano e mais salientes, centrais à construção textual, estão em distância média. Então, há o objeto como

um todo, mas o espaço ao seu entorno é pouco apresentado, a exemplo da narrativa anterior, sendo possível de alcançá-los, mas não usá-los, o que entendemos a partir dos nossos estudos de Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Compreendemos, então, que se trata da apresentação dos objetos para o leitor.

Assim, esse (Meta)Quadro 1 da Narrativa 2, tal como no (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1, é a apresentação de uma cena e, poderíamos dizer, de um ambiente (GANCHO, 2002). Uma casa amontoada de pessoas e com pouco espaço, onde cozinha e quarto de dormir são no mesmo cômodo, onde pessoas estão trabalhando como vendedores ambulantes, porque não tem carteira assinada (consideramos assim pois está escrito “demitido”), onde a expressão de seriedade impera, ao tempo que algumas crianças estão com sorrisos e risos e outras entediadas. Onde não há objetos caros, os objetos lúdicos são pipas e bolas e o meio de comunicação mais tecnológico é o rádio.

Analisado o primeiro (meta)quadro, seguimos no sentido de leitura estabelecido, com a análise do que denominamos de (Meta)Quadro 2 (Figura 132). A exemplo da Narrativa 1, acreditamos ser uma transição cena a cena (MCCLLOUD, 2008), mas ao contrário da primeira narrativa, nesta, o plano visual em perspectiva se abre para o plano visual panorâmico (CAGNIN, 2014). Assim, se antes tínhamos a cena de dentro da casa, agora temos a sua localização, ainda que não exata. O requadro é rígido, como contêiner (EISNER, 1989), delimitando seu conteúdo somente, sendo uma construção espelhada do (Meta)Quadro 2 da Narrativa 1, tal como vimos serem os (meta)quadros anteriores, reforçando a noção de paralelismo entre as narrativas de um superquadrinho, como argumentamos com base e apropriação em Eisner.

Acreditamos não haver um sentido de leitura linear estabelecido, então, buscamos pistas visuais para guiar nosso olhar, com base em Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Diferente do (Meta)Quadro 1 da Narrativa 1, nesse (meta)quadro são poucas as pistas visuais. Temos a saliência dos elementos em preto, no primeiro plano e o balão no lado direito do leitor. A construção textual visual é quase que abstrata.



Figura 132: (Meta)Quadro 2 da Narrativa 2.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

A leitura varia desses elementos mais salientes do quadrante inferior esquerdo ao superior direito. Devido à abstração da imagem, vamos tratar o quadro como portador com atributos possessivos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Na parte saliente do quadrante inferior podemos perceber linhas que cortam em várias direções e construções em preto que entendemos serem rede de fiação elétrica. No quadrante superior esquerdo há uma forma circular com um ponto preto deformado, o que nos parece uma antena de TV. À sua direita há um risco vertical cortado por outros riscos menores, também, antena de TV. Subpostos a elas, vários retângulos verticais que, ao considerarmos o que já foi analisado nesse (meta)quadro, são prédios ou casas (não há janelas, como na narrativa anterior). Menos salientes existem formas parabólicas, quase humanoides (como se fossem ombro e cabeça representados), consideramos então ser uma vasta população aglomerada, uma massa, que de tão intensa não há rostos e nem individualidade.

Há ainda um processo narrativo verbal (Figura 133) com o enunciado: “[D]Á O SINAL OU ELE NÃO PARA!”. O balão não tem maiores funções narrativas que não sejam de conter o elemento sonoro (RAMOS, 2017) e o rabicho, como vetor, não é direcionado a nenhuma personagem. A relação palavra imagem é de interdependência, pois juntas criam a mensagem que sozinhas não seria possível (MCCLOUD, 2008). Compreendemos dessa maneira porque a população aglomerada como massa em uma zona urbana (fios e prédios indicam isso) e o dizer “dá sinal ou ele não para” nos possibilita a interpretação que é uma pessoa solicitando o transporte público para se locomover.

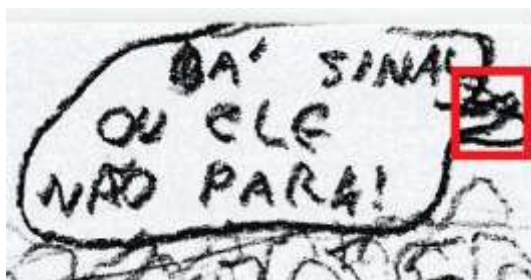


Figura 133: Detalhe do (Meta)Quadro 2 da Narrativa 2. As linhas em vermelho demarcam o vetor do balão de fala.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Pela metafunção interativa, percebemos uma construção muito parecida com o (Meta)Quadro 1 da Narrativa 1. É contato de oferta (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006 [1996].), pois não há apelo do P.R. para o P.I.. O ângulo horizontal é de angulação oblíqua, então também não há envolvimento entre P.I. e P.R., enquanto a angulação vertical é de ângulo alto e P.I. tem nível de poder maior em relação ao P.R.. O enquadramento como plano visual é uma panorâmica, evidenciando a localização geográfica da cena ao englobar as personagens e cenário (CAGNIN, 2014). Com apropriação de Kress e van Leeuwen (2006[1996]), interpretamos de distância social pública. É também, como no (Meta)Quadro 1 da Narrativa 1, a apresentação de um ambiente (GANCHO, 2002). E se na Narrativa 1 o ambiente é uma zona nobre da cidade, na Narrativa 2 temos um ambiente de aglomeração e mais popular.

A Narrativa 2, então, nos conta a história de personagens que estão ou vivem em uma casa de pouco valor capital, em aglomeração, com apenas um cômodo. As personagens trabalham informalmente para juntar dinheiro, algumas entediadas outras doentes e, se considerarmos a passagem da cena pelos (Meta)Quadros 1 e 2, temos a apresentação da localidade da casa, como dado ao novo (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). Um local caótico, de massa a tal maneira que é quase disforme, quase uma única coisa e que para se locomover precisa de um auxílio de veículo público, que só para se der sinal. Mais uma vez, como na narrativa anterior, a preocupação com a construção de mundo é priorizada em detrimento das próprias personagens, sendo o ambiente que dita o tom da narrativa, que conta a história. Também, por atos singelos, podemos interpretar dificuldades financeiras: a necessidade de se contar moeda a moeda, sugerindo falta de capital financeiro, reforçada pelas paredes sem acabamento; a necessidade do uso de transporte coletivo, rádio como tecnologia de comunicação e etc. O ambiente apresenta certa

claustrofobia, aglomeração, pouco espaço, pouco conforto, certa dificuldade e pode causar ao leitor uma ansiedade, medo e perigo, potencializados pela personagem doente.

Acreditamos que a condição ideológica está na própria materialidade expressiva subjetiva da representação e perpassa toda a produção, se sintetizando no assunto da história. O valor ideológico é notado, com apropriação dos estudos de Kress e van Leeuwen (2006[1996]), em relação ao sentido de leitura, do dado ao novo, no qual se estabelece maior valor da informação. Contudo, pelo estilo de composição que consideramos superquadrinho, os valores de dado ao novo funcionam apenas para as páginas independentes, como já procuramos apresentar. Acreditamos que a condição ideológica é potencializada pela comparação entre as narrativas paralelas, inclusive por entendermos nelas uma ordem taxionômica, como processo conceitual classificatório (*Ibid.*), o que de certa maneira já fizemos na medida em que as analisamos em separado, mas uma em relação à outra.

Elucidemos: se na Narrativa 1 é apresentado o valor informacional do coletivo (panorâmica) para o individual (plano conjunto), destacando o luxo do ambiente que conforta a personagem, mesmo que ela esteja desesperançosa, na Narrativa 2, a construção é contrária pela ordem de leitura do (meta)quadro, do maior para o menor, demonstrando do individual para o coletivo, do ambiente interno (plano perspectiva) ao externo (panorâmica), em uma progressão sufocante, do pequeno quarto à massificação total. Ambos causam ansiedade e medo, mas enquanto o primeiro alivia o que parece ser uma difícil situação no espaçoso recanto da personagem, o segundo parece ser ele mesmo a causa da situação de perigo ao aglutinar pessoas. Na Narrativa 1 isso está representado pelo espaço da sala com uma personagem deitada no seu sofá, com um computador em disposição, assistindo TV, comendo pipoca e vinho, situada em uma localidade espaçosa, com uma avenida para o carro e com grandes quintais. Já na Narrativa 2, a representação é de um comodo que é cozinha e quarto com treze personagens, com poucos aparelhos e comida preprada no fogão ao mesmo tempo em que cuida da criança, em uma localidade massificada.

Atrelado a essas condições existem outras muito importantes como, por exemplo, a apresentação dos bens de propriedade, o que nos possibilita a interpretação de que o ambiente sufocante e aglutinado que representa perigo diante da pandemia é o que afeta as personagens de menores posses materiais. Se na

Narrativa 1, onde é confortável, temos um quarto grande onde sobram os espaços, com aparelhos tecnológicos e cadeiras caras, na Narrativa 2, onde é aglutinado e sufocante, a casa é amontada de gente, com cozinha e quarto juntos, paredes não acabadas, poucos aparelhos tecnológicos (como o rádio) e objetos como pipa e bolas de tênis ou malabares ao invés do celular com *streaming*. A construção ideológica, acreditamos, perpassa principalmente esses dois pontos relacionados, a situação mais grave em relação à pandemia vivenciada pela classe de menor propriedade financeira, devido ao espaço e à situação perigosa que age sobre ela, enquanto há maior conforto para a classe de maior capital financeiro. Mesmo que nas duas narrativas as personagens obedeçam ao enfático aviso “fique em casa”, pelas dificuldades impostas pelo financeiro e desigualdade social é a classe desprivilegiada, nesse sentido, que sofre, porque não tem o que fazer.

Os objetos no primeiro plano são metonímia da produção textual e do teor ideológico do texto. Se o cartão ilimitado gera recursos ilimitados, o rádio e principalmente as bolas de tênis e malabares são recursos de diversão e possivelmente de renda mais escassos, pois interpretamos as bolas como possibilidade de auferir renda no sinal de rua. Em seguida, se o passaporte nos possibilita pensar em viagens que demandam mais finanças, é o oposto da carteira de trabalho, que evidencia a dificuldade por não ter um emprego formal, tendo como resultado o trabalho informal, representado pela caixa de bala 2 por 1, que está contrária ao serviço de *streaming* no celular, luxo para passar o tempo em reclusão social (lembremos da personagem entediada no beliche). Enquanto um relaxa na mordomia o outro é obrigado a trabalhar, mesmo que queira ficar em casa. São para esses antagonismos sociais que a análise ideológica nos indica: não é apenas o viver bem, mas até o sobreviver que está em jogo.

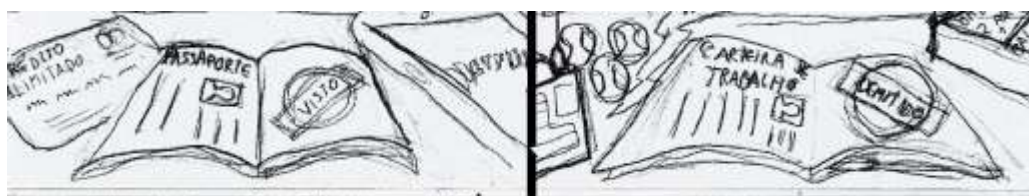


Figura 134: Detalhe do Superquadrinho1.

Fonte: Questionário online no *Google Forms*.

Se argumentamos sobre uma crítica social, um valor ideológico, que indica como a desigualdade social prejudica as classes mais desprovidas financeiramente em plena pandemia, afetando não apenas o viver bem, mas o sobreviver - a

iminência contagiosa da personagem doente no meio da aglomeração em espaço pequeno, o ambulante que teve de sair de casa... Extrapolamos a interpretação e atentamos para os (meta)quadros menores, os dois da localidade com processos narrativos. Sendo o primeiro com um carro e sua pista livre, em segurança referente à classe com maior propriedade monetária, o outro (meta)quadro em que, para a locomoção é necessário o uso do transporte público, no qual há aglomeração - e então perigo. Se parece redundante, o que reafirma nossa interpretação, há outro ponto. E se o texto verbal “dá sinal ou ele não para!” for uma metáfora à negligência do sistema público com a população mais necessitada, evidenciando uma passividade do governo (representado pelo transporte público) e fazendo apelo à população ou a qualquer um (da massa) para dar um sinal e alguma coisa ser feita para então o governo ser ativo e ajudar a quem precisa?

A narrativa desta arte sequencial construída em estilo de superquadrinho apresenta duas narrativas paralelas, como se propondo ao leitor que as leia e interprete comparando-as, como buscamos fazer nesta análise. Assim, ideologicamente ela desvela e indica ao leitor como a pandemia afeta de maneira diferente as classes sociais. Ela apresenta como que uma situação difícil, como essa da pandemia, pode ser ainda piorada se sem auxílio das instituições públicas para os que mais precisam delas. É pela construção do mundo, do ambiente, que a narrativa apresenta seu assunto, acreditamos, evidenciando e argumentando sobre as desigualdades sociais e como afetam o bem viver das pessoas.

Considerações parciais

Neste capítulo buscamos o objetivo de analisar as narrativas dos participantes. Ao considerarmos os Capítulos teóricos 2 e 3 e principalmente apropriando de Eisner (1989) dividimos as narrativas em grupos pela composição e estilo da arte sequencial, em: Página Total; Superquadrinho e Metaquadrinho. Percebemos que mesmo por essa divisão as produções eram plurais e singulares, mais uma vez reforçando nossas reflexões e proposições teóricas dos capítulos anteriores, que artes sequenciais são enunciados em gênero discursivo expressando a visão de mundo de um sujeito. E que esse sujeito então produz em relação a sua ideologia e até podemos dizer, por dialogismo, da paisagem semiótica, de outros textos e sujeitos. Afirmamos assim, ao considerar que é preciso reconhecer o gênero

arte sequencial e ter repertório multimodal verbo-visual para a produção do texto verbo-visual em arte sequencial.

Ao elegermos uma narrativa de cada um desses grupos para análise, pudemos compreender melhor seu funcionamento como texto e suas propriedades ideológicas. Acreditamos que a condição ideológica de cada narrativa está na própria materialidade expressiva subjetiva da representação e perpassa toda a produção, se sintetizando no assunto da história. Compreendemos que mesmo que algumas narrativas tivessem pontos semelhantes e até estruturas semelhantes, elas eram distintas uma das outras; mais uma vez reforçando as proposições e reflexões teóricas, inclusive podemos dizer reforçando positivamente o pressuposto da pesquisa.

Por fim, ressaltamos que a complexidade do objeto de estudo e da multimodalidade verbo-visual é tamanha que ao compararmos as Narrativas da Análise 2 e 3, neste capítulo, vamos perceber que com a proposta analítica desenvolvida para esta pesquisa e em um estilo composicional muito semelhante, o modo de leitura se alterou de uma pra outra. Elas têm possibilidades de leituras diversas e não apenas por uma estrutura mais linear ou menos linear, mas pelas possibilidades e propriedades de texto. Ao mesmo tempo, a segunda narrativa analisada, o Metaquadrinho 1, mostrou-se menos ambígua à análise do que a terceira narrativa analisada, o Superquadrinho 1, o que indica, o uso de determinada gramática para sua produção e de acordo com nosso suporte teórico. E a primeira narrativa analisada, a Página Total 1, foi a mais fácil de analisar e ler, pois era mais simplificada e com uma leitura mais linear, de elementos dispostos com menor complexidade, uma página total espelhada, o que consideramos uma das composições mais simples de histórias em quadrinhos.



Figura 135: Leitura síntese dos agrupamentos e reflexões do Capítulo 5.1.

Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 136: Leitura síntese das análises das narrativas em arte sequencial do Capítulo 5.2.

Fonte: Arquivo pessoal.

Considerações Finais

AQUI ESTARIAM DISPOSTAS MAIS DUAS PÁGINAS EM ARTE SEQUENCIAL. MAS DEVIDO AO SOPRO DA VIDA QUE SE TORNOU FRIO, SOZINHO E TRISTE; ESTARÃO DISPOSTOS APENAS ESTE PEDIDO DE DESCULPA. E O PEDIDO DE USAREM O TEMPO, QUE SERIA PARA A LEITURA DESSAS PÁGINAS, COM AQUELES QUE AMAM E CATIVAM. A ALEGRIA HÁ DE VOLTAR. SEMPRE NOS RESTA OS CAMPOS DE TRIGO. AS LEMBRANÇAS E O AMOR.

Figura 137: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 24.

Fonte: Arquivo pessoal.

Com base e apropriação no pensamento do complexo de Morin (2015), esta pesquisa propõe olhar para o design com uma perspectiva global do conhecimento

humano. Por meio de nossos estudos, baseados principalmente em Farbiarz e Novaes (2014), entendemos o design como (con)sequência de atos de interação humana, que (re)produz sentidos e ideologias. Ainda, acreditamos que o design pode ser o que Bakhtin (1997[1979]) caracteriza como gêneros discursivos. Na perspectiva desta pesquisa, o design é linguagem, gênero discursivo e arena dialógica de batalhas ideológicas.

A partir dessa perspectiva sobre o design, olhamos para o objeto de pesquisa arte sequencial. Consideramos a necessidade dos estudos multimodais para a sociedade, como entendemos pelo manifesto do *New London Group* (CAZDEN; COPE; FAIRCLOUGH; GEE *et al.* 1996), com o pressuposto de que sujeitos diferentes produzem registros distintos, graças às suas visões particulares do mundo, o que gera polifonia, nos fazendo compreender que essa condição pode ser potencializada pela arte sequencial. Então, propomos a investigação da arte sequencial como possuidora de propriedades multimodais e dialógicas que potencializam as vozes e os olhares de estudantes de Design, das suas formas de ver, estar e registrar o mundo.

Afirmamos, com base na pesquisa de revisão bibliográfica em autores especialistas no gênero, tais como Eco (2015), Mccloud (1995; 2008), Eisner (1989; 2005) e Cagnin (2014), que a narrativa de uma arte sequencial ocorre pelos seus elementos gráficos estruturais dispostos em determinada ordem. Ao entendermos que esses elementos constituintes do enredo são majoritariamente multimodais verbo-visuais, nos apoiamos nos estudos de GDV, principalmente em Kress e van Leeuwen (2006[1996]), por acreditarmos que os autores apresentam pontos crassos a pesquisa, como o entendimento da multimodalidade e de se compreender a possibilidade de existir mais de um modo de significar em um texto, como é a verbo-visualidade na arte sequencial. E mais, a noção de que essas construções textuais multimodais são ideológicas, pois, como buscamos discutir nesta pesquisa, todo signo é ideológico, dentro do domínio das realizações ideológicas e para articulação de posições ideológicas, a ponto de todas as escolhas de objetos, palavras e noções sempre implicarem em relações de controle de poder pertinentes a grupos dominantes e interagindo com e sobre os dominados. Assim, cada modo articulado, cada signo no texto da arte sequencial é pertencente ao ideológico.

Corroboramos que a imagem é construída por processos gramaticais, em um modo semiótico, graças às possibilidades de realização determinadas histórica e

socialmente, com potencialidades e limitações inerentes a um, também, determinado modo semiótico. Consideramos os estudos GDV ricos em conteúdo e pertinentes à pesquisa da multimodalidade que propomos, ao tempo que pela sua própria “natureza”, compreendemos ser ainda mais potente se apropriada, já que uma gramática é sempre localizada sócio culturalmente. Assim, articulamos esses estudos de base na GDV com os estudos teóricos da arte sequencial, nosso objeto de pesquisa. Pois, se desconsiderássemos a “gramática do enquadramento” da arte sequencial, estaríamos esgotando e excluindo o nosso próprio tema de pesquisa. A reflexão expoente sobre este aspecto, na nossa pesquisa, foi que antes dos estudos do tema GDV e de temática arte sequencial serem contraditórios ou de muitas distinções, apresentam reflexões e proposições muito semelhantes, o que nos permitiu relacioná-los fluidamente. Assim, ao relacionarmos estudos da GDV com estudos da linguagem arte sequencial, acreditamos que traçamos paralelos entre as teorias que se esclareciam e se complementavam, nos auxiliando a entender as relações multimodais do texto verbo-visual em relação a uma narrativa, como arte sequencial.

Como efeito, aprofundamos nosso estudo na gramática da GDV e entendemos que o seu funcionamento sistêmico é muito mais complexo do que pode parecer em teoria, quando essa é lida sem um aspecto crítico, criterioso e contextual. No texto que desenvolvemos, apresentamos que nem sempre é fácil de caracterizar por exclusão. Por vezes, além de processos encaixados, há uma mescla de categorias e processos, como a exemplo, o processo conceitual analítico está presente junto ao narrativo transacional unidirecional. Já que uma personagem tem seu *design* (como atributos possessivos) e promove sua ação (por circunstância de modo ou vetor, ou ainda, fala/pensamento) - vide o caso das sobrancelhas que podem ser vetor, embora não a consideramos assim -, ou ainda, processos verbais que estão juntos aos processos transacionais etc. Entendemos, ao relacionarmos as teorias com as quais trabalhamos e ao nos aprofundarmos na teoria GDV, que muito mais que um sistema de “categorização” por exclusão, a GDV é um sistema por polarização, no sentido de que o processo é entendido pelo leitor/produtor como mais conceitual do que narrativo, e não que seja narrativo por não ser conceitual, ou seja de angulação horizontal frontal mais do que oblíqua etc. Ainda, há a ambiguidade em entender o que é ou não vetor, mesmo que sua definição em teoria seja clara. Em suma, entendemos que os processos e até as categorias da GDV

podem se relacionar e confundir, porque toda linguagem é interpretada. Por mais arraigada socioculturalmente que seja como gramática, ela permite infinitas interpretações, ainda que pertencentes a um mesmo local sócio cultural histórico.

Compreendemos, com base nas teorias estudadas, que não existe hierarquia entre os modos de textos, mas sim uma hierarquia do texto multimodal. E compreendemos, também, que a gramática do enquadramento, própria da arte sequencial e da história em quadrinhos, por ser tão próxima dos ideais da GDV, nos permite inferir que a arte sequencial, mesmo tendo sua gramática única, se abastece na gramática geral da GDV, o que ressalta sua multimodalidade e gênero, já que é de uso especificado de linguagem multimodal verbo-visual. E, mais importante, é pensar que teóricos e estudos com objetos distintos chegaram a conclusões semelhantes, como pudemos perceber, o que indica que de fato existem tais processos gramaticais do verbo-visual, no sentido de regras socioculturais estabelecidas e reconhecidas que facilitam a comunicação. Ressaltamos que é necessário pensar e aplicar a teoria GDV criticamente, considerando seu contexto de uso, tal como tentamos fazer ao relacioná-la ao nosso objeto de pesquisa e ainda, ao entender que sua aplicação é no contexto brasileiro, usá-la como acrítica e mecanicamente seria insólito. Contudo, a consideramos potente e pertinente quando usada como base, princípio, e articulada crítica e criteriosamente, considerando o sujeito e meio de uso.

Ao entendermos a gramática como processos, inventários e regras firmadas sócio culturalmente, ao tempo que estão em uso por um sujeito social ativo no seu contexto e de maneiras distintas, nos propusemos a outras reflexões sobre a multimodalidade da arte sequencial. Como efeito, extrapolamos a própria noção gramatical da arte sequencial, ao a articulamos com a teoria GDV e estudos textuais de Bakhtin (1997[1979]; 2006[1929-1930]). Destarte, estabelecemos mais firmemente essas relações e pudemos então refletir e esclarecer (na medida do possível) sobre elas. Assim, compreendemos que a imagem, ou ainda, a página de uma arte sequencial tem um funcionamento semelhante ao texto, ou seja, é um conjunto coerente de signos multimodais que formam uma unidade de comunicação e sentido.

A modo que, compreendemos que as categorias propostas na GDV servem para análise dos elementos textuais que formam o texto como um todo, ou seja, a grosso modo é dizer que cada unidade formada no texto é lida separadamente e em

relação ao todo. Por exemplo, uma página de quadrinho tem seu quadro (e *framing* e *saliência*) lido separadamente, pois esse é unidade do texto; mas sua leitura é em relação à página como um todo, pois é pela leitura da página que o texto multimodal promove o seu sentido. Entendemos, assim, mas ressaltamos que a discussão sobre o texto multimodal está longe de ser esgotada e quiçá resolvida. Apresentamos apenas reflexões desenvolvidas durante a pesquisa, mas muito ainda há de se fazer e nessa própria pesquisa existem questões complexas que devem ser olhadas criticamente. Desconsideramos materialidade, cores, aspectos da teoria da percepção, estudo e análise mais aprofundada do verbal, etc. Reafirmamos que propomos apenas um ponto de vista sobre a arte sequencial e a multimodalidade verbo-visual, sendo muitos outros possíveis. Esta pesquisa se considera apenas como um fecho de luz, de um prisma infinito de cores análogas e complementares.

A complexidade do objeto de estudo e da multimodalidade verbo-visual é tamanha que, se compararmos as análises Narrativas 2 e 3, vamos perceber que com uma mesma proposta analítica, em um estilo composicional muito semelhante (de metaquadrinho e metaquadrinho em superquadrinho), o modo de leitura se alterou de uma pra outra. Elas têm possibilidades de leituras diversas e não apenas por uma estrutura mais linear ou menos linear, mas pelas possibilidades e propriedades de texto, de cultura e mais, pelas possibilidades doutros aportes teóricos para prática da leitura. Ao mesmo tempo, a segunda narrativa analisada, o Metaquadrinho 1, mostrou-se menos ambígua à análise do que a terceira narrativa analisada, o Superquadrinho 1, o que indica, mais uma vez, o uso de determinada gramática para sua produção e de acordo com nosso suporte teórico. E a primeira narrativa analisada, a Página Total 1, foi a mais fácil de analisar e ler, pois era mais simplificada e com uma leitura mais linear, de elementos dispostos com menor complexidade, uma página total espelhada, o que consideramos uma das composições mais simples de histórias em quadrinhos.

Outra noção de suma importância para esta pesquisa foi estabelecer a relação da gramática, seja ela qual for, com a vida, com o ato comunicativo interacional. Entendemos, assim, o texto multimodal da arte sequencial construído pelo processo de enunciação, entre sujeitos estabelecidos em um momento histórico e em contexto sociocultural específico, em situações *stricto sensu* e *lato sensu*. Como o enunciado está em relação ao gênero discursivo, constituído dinamicamente na sua prática social, é dizer que a gramática e a situação interativa

dos sujeitos produzem o texto e esse está em gênero discursivo: arte sequencial. Então, a arte sequencial é um gênero multimodal, utiliza da multimodalidade verbo-visual na sua tripla composição: temática narrativa, estilo e composição de conjuntos específicos. Assim, a gramática só pode ser pensada no ato da vida pois fora dela é ficção. E como ato na vida, ela está em relação aos seus sujeitos, suas consciências sociais e ideologia(s), na materialidade do signo. Assim, não podemos simplesmente entender produções multimodais, sequer ideológicas, sem considerar o seu texto, seu contexto sócio-cultural-histórico, com os seus sujeitos e o seu uso na vida real.

O nosso *corpus* de análise nos possibilitou indícios à afirmação de nossas proposições e articulações teóricas. Pois os participantes, independentemente de serem leitores frequentes ou esporádicos do gênero, de preferirem o modo verbal ou o visual, reconheceram a arte sequencial como gênero. Entendemos assim, pois citaram os seus objetos de leitura, em sua maioria, como arte sequencial ou história em quadrinhos da maneira que foram caracterizadas nessa pesquisa. De forma semelhante, aqueles que produziram sua narrativa fizeram em composições semelhantes, a ponto de podermos separá-los em grupos: Página Total, Superquadrinho e Metaquadrinho, com base e apropriação na teoria de Eisner (1989).

Ao mesmo tempo em que as produções, ainda que semelhantes, eram individuais, ou seja, cada produção era diferente uma da outra, por vezes com temas e estilos e composição semelhantes, mas sempre individuais. O que nos faz acreditar que a produção potencializa a voz de cada autor, posicionado em seu ativismo especial, com autonomia de suas e outras vozes. Nesta pesquisa, temos um encontro de verdades, de visões de mundo, de vozes independentes. Não necessariamente só pelo conjunto das artes sequenciais que formam o *corpus* desta pesquisa, mas também em cada uma das artes sequenciais, das suas modalidades construídas em relação à paisagem semiótica e aos seus sujeitos. Personagem, modalidade e sujeito demonstram a potencialidade polifônica da arte sequencial que exponenciou várias vozes em dialogismo.

Reafirmamos em forma de apelo, que as noções práticas e de estudo da multimodalidade, nesta pesquisa, não são definitivas. E que o estudo da multimodalidade verbo-visual e da arte sequencial, em geral, deve ser feito sempre de forma criteriosa, crítica e contextualizada, olhando para os sujeitos em atos

sociais, históricos e culturais. Se diferente, se tratarmos as noções gramaticais da GDV ou da arte sequencial sem essas noções, apenas como regras formais aplicadas verticalmente em determinado processo comunicacional ou de ensino, desconsiderando o outro, teremos como efeito que, ao invés de gerarmos o empoderamento e a autonomia do oprimido, institucionalizaremos (pois como pesquisadores, somos institucionais) uma “língua” e excluiremos os que não podem dela se apropriar, gerando opressão.



Figura 138: Qualquer reflexão, estudo, pesquisa ou gramática fora do ato da vida é pura ficção infecunda. Para o meu melhor e eterno amigo, companheiro e protetor.

Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 139: Leitura síntese das considerações finais gramática, texto e gênero.

Fonte: Arquivo pessoal.

A PLURALIDADE E SINGULARIDADE DAS PRODUÇÕES NOS FAZ ACREDITAR QUE A PRODUÇÃO POTENCIALIZA A VOZ DE CADA AUTOR, POSICIONADO EM SEU ATIVISMO ESPECIAL, COM AUTONOMIA DE SUAS E OUTRAS VOZES.

NESTA PESQUISA, TEMOS UM **ENCONTRO DE VERDADES, DE VISÕES DE MUNDO**, DE VOZES INDEPENDENTES EM CADA UMA DAS ARTES SEQUENCIAIS, DAS SUAS MODALIDADES CONSTRUÍDAS EM RELAÇÃO À PAISAGEM SEMIÓTICA E AOS SEUS SUJEITOS.



O ESTUDO DA MULTIMODALIDADE VERBO-VISUAL E DA ARTE SEQUENCIAL, EM GERAL, DEVE SER FEITO SEMPRE DE FORMA CRITERIOSA, CRÍTICA E CONTEXTUALIZADA, **OLHANDO PARA OS SUJEITOS EM ATOS SOCIAIS, HISTÓRICOS E CULTURAIS.**

SE DIFERENTE, AO INVÉS DE GERARMOS O EMPODERAMENTO E A AUTONOMIA DO OPRIMIDO, **INSTITUCIONALIZAREMOS** (POIS COMO PESQUISADORES, SOMOS INSTITUCIONAIS) UMA "LÍNGUA" E **EXCLUIREMOS** OS QUE NÃO PODEM DELA SE APROPRIAR, GERANDO OPRESSÃO.

**Para todo amor inesgotável,
incontestável e infinito.
Te amo tchuquinho, eterno
amigo, companheiro, protetor e
AMOR**

Figura 140: Leitura síntese vozes, olhares, sujeitos e vida.

Fonte: Arquivo pessoal.

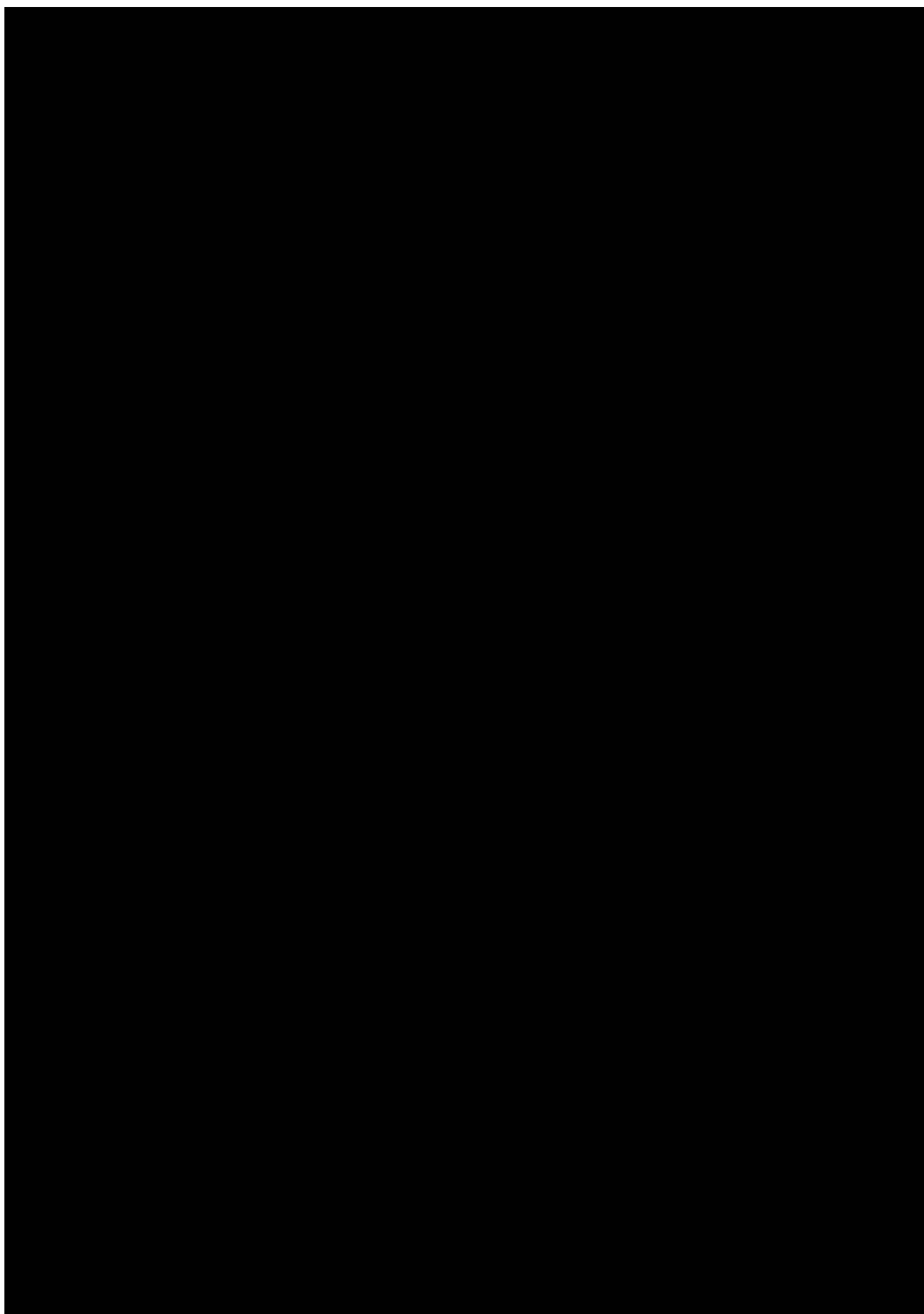


Figura 141: Arte sequencial desta dissertação: “O crime do texto”. Parte 25.

Fonte: Arquivo pessoal.

Bibliografia

ASEFF, Marlova Gonsales. ECO, Umberto. A busca da língua perfeita. **Cadernos de tradução**, Florianópolis, v. 2, n. 1, 2013. p. 155-158. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/6211>. Acesso em: 04 nov. 2020.

BAKTHIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução de Maria Ermantina Galvão G. Pereira. Revisão da tradução Marina Appenzellerl. 2 ed., São Paulo: Martins Fontes, 1997[1979].

BAKTHIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. Problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. Tradução de Michel Lahud e Yara Frateschi. 12 ed. São Paulo: Hucitec, 2006[1929-1930]. Disponível em: http://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Bakhtin-Marxismo_filosofia_linguagem.pdf. Acesso em: 04 ago. 2018.

BEZERRA, Paulo. Polifonia. In: BRAIT, Beth (Org.). **Bakhtin**: Conceitos chaves. São Paulo: Contexto, 2005, p. 191-200.

BIASI-RODRIGUES, Bernardete; NOBRE, Kennedy Cabral. Sobre a função das representações conceituais simbólicas na gramática do design visual: encaixamento ou subjacência?. **Linguagem em (Dis)curso**, Palhoça, v. 10, n. 1, 2010. p. 91-109.

BOMFIM, Gustavo A. Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. **Estudos em Design - Design Articles**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 2, 1997. p. 27-41.

CAGNIN, Luiz Antônio. **Os Quadrinhos**: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica. 1 ed. São Paulo: Criativo, 2014.

CARDOSO, Daniela. **A dialética nos escritos do círculo de Bakhtin**. 2013. Tese (tese de doutorado em Letras), Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

CAZDEN, Courtney; COPE, Bill; FAIRCLOUGH, Norman; GEE, Jim *et al.* *A Pedagogy of Multiliteracies: designing Social Futures*. **Harvard Educational Review**, Cambridge, v. 66, n. 1, 1996. p. 60-92.

COUTO, Rita Maria de Souza. **Movimento interdisciplinar de designers brasileiros em busca de educação avançada**. 1997. Tese (Doutorado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1997.

COSTA, Lucas Piter Alves. Machado em quadrinhos: aspectos discursivos em uma tradução intersemiótica. **Scientia traductions**, Florianópolis, n. 14, 2013. p. 198-220.

CRUZ, Anderson Luciano; CRUZ, Paulo Henrique Pinheiro Barbosa. Religiosidade, linguagem e significação: considerações sobre os aspectos religiosos

presentes na capa do romance gráfico Reino do Amanhã. **Teoliterário**, São Paulo, v. 9, n. 19, 2019. p. 40-64.

CUNHA, Andreia Honório da. **Tiras e gramática do design visual**: a produção de sentido nos gêneros multimodal. 2017. Dissertação. (Mestrado em Língua Portuguesa) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Tradução de Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2015.

EISNER, Will. **Quadrinho e Arte Sequencial**. Tradução de Luiz Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes. 1989.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir. 2005.

FARBIARZ, Jackeline Lima. Ilustração e autoria: o encontro com a responsabilidade social. In: FARBIARZ, Jackeline Lima; FARBIARZ, Alexandre; COELHO, Luiz Antônio Luzio. **O lugar do design na leitura**. Teresópolis: Novas Ideias, 2008. p. 41-53.

FARBIARZ, Jackeline Lima; NOVAES, Luiza. Apostando no “e” ou estabelecendo pontes entre design e estudos da linguagem. IN: COUTO, *et al.* (Orgs.). **Formas do Design**: Por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014. p. 121-146.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Ranking de universidades**. 2019. Disponível em: <https://ruf.folha.uol.com.br/2019/ranking-de-universidades/principal/>. Acesso em: 01 mai. 2020.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2002.

GARCIA, Elias. Pesquisa Bibliográfica versus revisão bibliográfica-uma discussão necessária. **Revista línguas & letras**, Cascavel, v. 17, n. 35, 2016. p. 291-294.

GOMES, Marcelo Bolshaw. **Máscaras**: estudos narrativos de arte sequencial. Leopoldina/MG: Aspas, 2019. Disponível em: https://www.academia.edu/39445125/M%C3%A1scaras_-_Estudos_de_Arte_Sequencial. Acesso em: 17 jun. 2020.

GUISARDI, Conceição Maria Alves de Araújo. **Leitura e produção de histórias em quadrinhos**: uma proposta de multiletramentos pautada na gramática do design visual em aulas do portal do professor. 2015. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2015.

HARRISON, Claire, *Visual Social Semiotics: Understanding How Still Images Make Meaning*. **Technical Communication**, Washington, v. 50, n. 1, 2003. p. 46-60.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading Images: The Grammar of Visual Design**. 2 ed., London: Routledge, 2006[1996].

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5 ed., São Paulo: Atlas, 2003.

LOVATO, Cristina dos Santos. Análise das imagens em notícias de popularização científica. **Travessias**, Cascavel, v. 4, n. 3, 2010. p. 114-133.

MACHADO, Irene A. Os gêneros e a ciência dialógica do texto. In: FARACO, Carlos A., CASTOR Gilberto e TEZZA Cristovão (Orgs.). **Diálogos com Bakhtin**. Curitiba: Editora UFPR, 1996. p. 225- 271.

MARCHEZAN, Renata Coelho. Diálogo. In: BRAITH, Beth (Org.). **Bakhtin: Outros conceitos chaves**. São Paulo: Contexto, 2006. p. 115-132.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando quadrinhos**. Tradução de Hécio de Carvalho, Marisa Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2008.

MIOTELLO, Valdemir. Ideologia. In: BRAIT, Beth (Org.). **Bakhtin: Conceitos chaves**. São Paulo: Contexto, 2005. p. 167-176.

MOITA LOPES, Luiz Paulo. Pesquisa interpretativista em linguística aplicada: a linguagem como condição e solução, **DELTA**, São Paulo, v. 10, n. 2, 1994. p. 329-383.

MOITA LOPES, Luiz Paulo. Práticas narrativas como espaço de construção das identidades sociais: uma abordagem socioconstrucionista. In: RIBEIRO, Branca Telles; LIMA, Cristina Costa; DANTAS, Maria Tereza Lopes (Orgs.). **Narrativa, Identidade e Clínica**. Rio de Janeiro: IPUB, 2001. p. 55-68.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Tradução de Eliane Lisboa. 5 ed., Porto Alegre: Sulina. 2015.

NECYK, Barbara Jane. **Uso e sentidos de tecnologias digitais de informação e comunicação em contextos de ensino-aprendizagem no Design**. 2013. Tese. (Doutorado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

PIMENTA, Sônia Maria Oliveira; SANTOS, Záira Bomfante dos. A paisagem semiótica de textos midiáticos. **Recorte-** revista eletrônica, Três Corações, v. 7, n. 2, 2010. p. 1-12.

PIRES, Helena. *A new grammar of visual design* – Entrevista com Gunther Kress. **Comunicação e Sociedade**, Braga, v. 8, 2005. p. 313-318.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

RAMOS. André de Freitas. **Digital Comics: a linguagem visual das histórias em quadrinhos e o paradigma digital**. 2017. Tese (Doutorado em Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina. M. **Dicionário de teoria narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.

RICOUER, Paul. Tempo e Narrativa- **Tomo I**. Tradução de Constança Marondes Cesar. São Paulo: Papyrus, 1994.

RODRIGUES, Jéssica Nascimento; RANGEL, Mary. Da linguagem à ideologia: contribuições bakhtinianas. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 33, n. 3, 2015. p. 1015-1142.

TABAK, Tatiana. **(não) Resolução de (não) problemas**: contribuições do Design para os anseios da Educação em um mundo complexo. 2012. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo. **Mangá-Dô**: os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas. 2006. Dissertação (Mestrado em Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. 2006.

VIANA, Nildo. Histórias em quadrinhos e métodos de análise. **Revista Temporis [ação]**, Goiás, v. 16, n. 2, 2016. p. 41-60.

FIN