
A CONSTRUÇÃO DO TEMPO NOS QUADRINHOS: UMA ANÁLISE MULTIMODAL DA HQ *VIDAS SECAS*

Estela Carielli de Castro¹

Resumo: Este trabalho visa analisar como os recursos semióticos constroem a passagem do tempo na HQ *Vidas secas*, de Arnaldo Branco e Eloar Guazzelli. Para fundamentá-lo, utilizamos a multimodalidade (Kress, 2010; Kress; van Leeuwen, 2006), para o entendimento dos conceitos de *modo*, *recurso semiótico* e *metafunção*, aliada aos estudos sobre quadrinhos (Ramos, 2007; McCloud, 1995). O *corpus* constitui-se de seis capítulos e, para a análise, foram consideradas as metafunções *representacional* e *interativa*. Constatamos que o quadro, através de transições momento-a-momento junto a planos fechados (metafunção interativa), e processos de ação sem meta, de reação e circunstâncias de acompanhamento (metafunção representacional), é um recurso semiótico utilizado para construir um ritmo lento para a narrativa.

Palavras-chave: Multimodalidade. Quadrinhos. Gramática do Design Visual.

THE CONSTRUCTION OF TIME IN COMICS: A MULTIMODAL ANALYSIS OF THE COMIC *VIDAS SECAS*

Abstract: This article aims to analyse how the semiotic resources construct the passage of time in the comic *Vidas secas*, by Arnaldo Branco and Eloar Guazzelli. To support it, we use multimodality (KRESS, 2010; KRESS; VAN LEEUWEN, 2006) to understand the concepts of *mode*, *semiotic resources* and *metafunctions*, combined with studies about comics (RAMOS, 2007; McCloud, 1995). The *corpus* has six chapters, and for the analysis, the *representantional* and *interactive* metafunctions were considered. We found that the frame, through moment-to-moment transitions along the internal planes (*interactive metafunction*), and goalless action processes, occurrence and follow-up guidance (*representational metafunction*), is a semiotic resource used to build a slow rhythm for the narrative.

Keywords: Multimodality. Comics. Grammar of Visual Design.

Introdução

A multimodalidade enfatiza a importância de se olhar para os textos, observando apenas não os aspectos verbais como também os não verbais. Vivemos em uma sociedade cada vez mais visual, nos comunicamos por mensagens, encaminhamos vídeos, imagens,

¹ Doutoranda em Linguística pela Universidade Federal de Pernambuco. Mestre em Linguística pela UFPE. Graduada em Letras Bacharelado também pela UFPE. Atuou como revisora na Editora Massangana e na revista Ao Pé da Letra (UFPE). Desenvolveu pesquisas sobre Educação a Distância, Literatura Comparada e Multimodalidade nos quadrinhos. Áreas de interesse: Multimodalidade, Semiótica Social, Quadrinhos, Gêneros Textuais-Discursivos e Análise Crítica do Discurso. E-mail: estelacarielli@gmail.com

mandamos *gifs*, e todas essas maneiras de se comunicar, que englobam também aspectos não verbais, constroem sentidos.

Para analisar a linguagem em seu todo constitutivo, Kress e van Leeuwen (2006), inspirados na Linguística Sistêmico-Funcional, e partindo do entendimento da linguagem como social e semiótica, propõem a Gramática do Design Visual (GDV), que traz um método para a análise de imagens a partir das *metafunções representacional, interativa e composicional*. Essa gramática, então, é um pertinente objeto para compreensão de como os recursos semióticos constroem os sentidos. Kress e van Leeuwen (2006) também discorrem sobre importantes conceitos para o desenvolvimento deste trabalho: modo, que são os sistemas de signo resultantes de formações históricas e sociais, e o recurso semiótico, que são disponibilizados nos modos, sendo os materiais e artefatos utilizados para significar em um determinado contexto.

Diante desse contexto, as histórias em quadrinhos são um objeto de estudo complexo e muito proveitoso, pois são um produto cultural e artístico, dialogando com os meios jornalístico, educacional, cinematográfico, literário, fotográfico, entre outros. Elas abarcam, em sua constituição, pelo menos dois modos: a escrita e a imagem. Fruto de uma pesquisa de maior extensão, que teve por objetivo analisar como os recursos semióticos eram utilizados para a construção dos sentidos na HQ de *Vidas secas*, de Arnaldo Branco e Eloar Guazzelli, este artigo é um recorte que enfoca na construção do tempo da HQ analisada, sendo esse um dos aspectos observados durante a realização da pesquisa. Por isso, o objetivo deste trabalho é analisar como os recursos semióticos foram utilizados para a construção dos sentidos na HQ de *Vidas secas*.

Para realização da análise, primeiramente foi realizada uma análise-piloto com o intuito de decidir quais *metafunções* da GDV seriam trabalhadas. A partir dessa prévia, optamos por trabalhar com as categorias de distância social e perspectiva, da *metafunção interativa*, e todas as categorias da *metafunção representacional*. O *corpus* se constituiu de 6 capítulos da HQ, sendo eles: “Mudança”, “Cadeia”, “Inverno”, “Baleia”, “O mundo coberto de plumas” e “Fuga”. Estes são capítulos do início, do meio e do fim, que nos dão uma visão do todo da narrativa. A unidade de análise escolhida é o quadro, sendo importante destacar que sempre consideramos o quadro não de maneira isolada, mas em relação com os outros quadros presentes, já que as histórias em quadrinhos são um objeto de estudo dinâmico.

1. Multimodalidade: recurso semiótico, modo e as *metafunções* da Gramática do Design Visual (GDV)

Os conceitos de *modo* e *recurso semiótico* são essenciais na teoria proposta por Kress e van Leeuwen (2006). Para os autores, os modos são sistemas de signos², e Kress (2010, p. 11, *tradução nossa*) classifica-os como “o resultado de uma formação social e histórica de materiais escolhidos por uma sociedade para representação”. Os modos são, então, como linguagens partilhadas por diferentes sociedades para significar.

Já os recursos semióticos são os materiais e artefatos utilizados, em uma determinada cultura, para produzir sentido. Esses materiais, disponibilizados nos modos, podem ser caneta, tinta, músculos da face, dedos, inúmeros possibilidades. É importante destacar que as escolhas do produtor para produzir significado é sempre regulada por um contexto, por isso que, para os autores, um mesmo recurso pode adquirir diferentes sentidos a depender da maneira como ele é utilizado. Para exemplificar, podemos pensar na cor branca, que, no Brasil, é um muito utilizada no Ano Novo, com o intuito de simbolizar a paz e prosperidade, mas em países como Índia, China e Japão, é utilizada em velórios para representar o luto.

Por esse motivo que é importante descrever e interpretar os recursos semióticos, objetivo deste trabalho, como afirma Jewitt (2009, p. 23, *tradução nossa*): “Esse é um caminho poderoso que torna possível que as pessoas vejam como a ‘realidade’ chega a ser representada e oferece o potencial para imaginá-la de maneira diferente e redesenhá-la”. Esse processo auxilia para que produtores ressignifiquem, modifiquem e criem novos recursos semióticos.

As *metafunções representacional, interativa e composicional* também são conceitos-chave da multimodalidade. Kress e van Leeuwen (2006), ao desenvolverem a Gramática do Design Visual (GDV), propõem uma maneira de analisar as imagens, defendendo-as como passíveis de análise, assim como a língua. A inspiração para o desenvolvimento da GDV surge da Linguística Sistêmico-Funcional, com base nas *metafunções* hallidayanas:

² Importante destacar que os autores entendem o signo como motivado.

Metafunções hallidayanas		Metafunções da GDV
Ideacional representações dos objetos e suas relações com o mundo.	➡	Representacional representações dos objetos, atores e suas relações com o mundo.
Interpessoal Interação entre falantes e ouvintes.	➡	Interativa Relação produtor-texto-leitor.
Textual Organização do texto.	➡	Composicional Organização e disposição dos elementos.

Fonte: a autora.

Essas metafunções subdividem-se em inúmeras categorias, que foram observadas a partir de padrões observados por Kress e van Leeuwen (2006) em imagens estáticas, sendo desenvolvido um método de análise de imagens. Neste artigo, utilizaremos a *metafunção representacional* e as categorias de distância social e perspectiva da metafunção *interativa* para realizar a análise. Na subseção a seguir, iremos aprofundar essas metafunções.

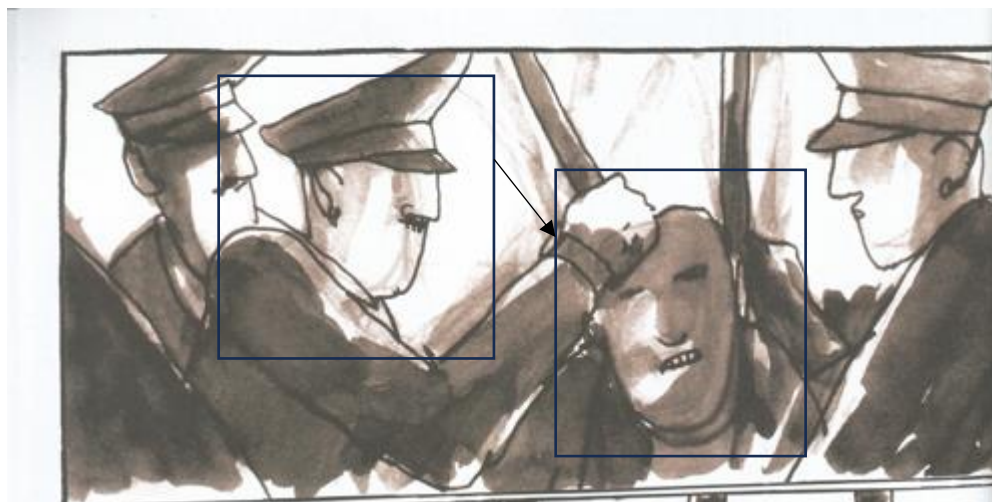
1.1 As metafunções representacional e interativa

1.1.1 A metafunção representacional

A *metafunção representacional* tem como foco os participantes, que podem ser interativos, ou seja, participantes que realizam alguma ação, ou representados, que não realizam ação, mas, sim, são o assunto. Os participantes interativos podem ser classificados como estruturas narrativas, que se subdividem em: (1) processo de ação; (2) processo de reação; (3) processos mental e verbal; (4) processo de conversão; (5) processo simbólico geométrico; e (6) circunstâncias. Já os participantes representados são classificados como estruturas conceituais, pois não há a presença de vetor, e se subdividem em: classificacionais (1), analíticas (2) e simbólicas (3).

A relação entre participantes e vetor pode ser observada na figura a seguir:

Figura 1 – Cena de “Cadeia”



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

Na figura 1, o vetor é representado pela seta, e os quadrados representam os participantes. O vetor sai, então, do policial em direção a Fabiano e representa a ação de bater (o policial bate em Fabiano).

(1) processo de ação: a figura 1 é um processo de ação com meta, pois o vetor sai de um participante, denominado de *ator*, e é direcionado a outro, classificando-se como uma *estrutura narrativa transacional*. Caso não houvesse meta, apenas um participante e o vetor, este seria classificado como *estrutura narrativa não transacional*. Há a possibilidade de existir uma reciprocidade na ação, sendo uma *estrutura bidirecional*, como também há a possibilidade de apenas existir a meta, não sendo possível identificar o ator, sendo um *evento*.

(2) processo de reação: ocorre quando há um participante, denominado de *reator*, que olha em direção a outro participante, sendo, nesse caso, uma *estrutura narrativa transacional*. Quando o participante olha para algo que não é possível de ser identificado, temos uma *estrutura narrativa não transacional*.

(3) processo verbal e mental: ocorre com a presença dos balões, sendo um processo comum em quadrinhos. O vetor sai do participante em direção ao balão. Quando temos a representação de uma fala, temos um processo verbal; já a representação de um pensamento, processo mental.

(4) processo de conversão: ocorre quando há um encadeamento de participantes, resultando em um terceiro participante que se torna a meta de um participante e o ator do outro. Esse terceiro participante é chamado de *retransmissor*.

(5) processo simbólico geométrico: nesse tipo de processo, há uma ação infinita, apenas com a presença do vetor, sem nenhum participante.

(6) circunstâncias: ocorre quando há também participantes secundários que se relacionam com o participante principal. Quando há alguma circunstância relativa e um participante específico, por exemplo, um participante que está arrodado sentado com muitas pessoas em volta, temos uma *circunstância de configuração*. Quando não há um vetor, mas uma ferramenta que funciona como um vetor, como, por exemplo, um homem segurando uma espingarda, mas sem configurar uma ação, temos uma *circunstância de meio*. Já quando há participantes sem a presença de vetores entre eles, temos uma *circunstância de acompanhamento*.

Como dito anteriormente, nas estruturas conceituais não há a presença de vetores e, conseqüentemente, não há ação. As estruturas conceituais classificacionais coloca os participantes em uma relação taxônomica: um grupo de participantes subordinado a outro. Por exemplo:

Figura 2 – Exemplo de *estrutura conceitual classificacional*

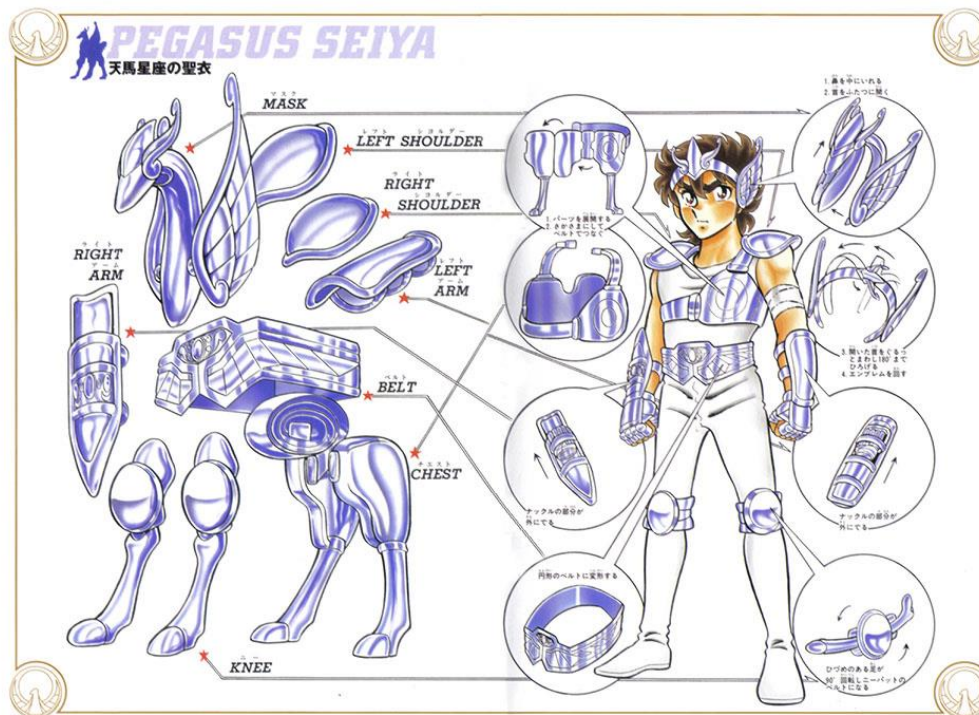


Fonte: Breen e Jordahl (2019, p. 20)

Na figura 2, temos a figura de Sojourner Truth, importante ativista negra norte-americana, que faz parte do capítulo “A luta das mulheres contra a escravidão. Desse modo, a abolicionista faz parte de um grupo maior: o de mulheres que lutaram contra a escravidão, estando em uma relação taxonômica.

Já nas estruturas conceituais analíticas, há uma relação entre partes e um todo, caracterizadas pelo portador (todo) e pelos atributivos possessivos (partes). Observe a figura a seguir:

Figura 3 – Exemplo de *estrutura conceitual analítica*



Fonte: <https://www.cavzodiaco.com.br/mangas/informacoes/esquemas-das-armaduras>

Na figura 3, temos o desenho da armadura de Seiya, personagem do anime *Cavaleiros do Zodíaco*. Essa figura é para mostrar os componentes da armadura, que são os atributivos possessivos, sendo a própria armadura o portador.

Por fim, temos as estruturas simbólicas, que podem ser atributivas ou sugestivas. Na *estrutura conceitual simbólica atributiva*, temos um participante e algo que é destacado para caracterizá-lo, constituindo uma forma de identidade (figura 4). Já na *estrutura conceitual simbólica sugestiva*, o participante aparece de maneira mais metafórica, geralmente aparecendo apenas a sua silhueta (figura 5).

Figura 4 – Exemplo de *estrutura conceitual simbólica atributiva*



Fonte: <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Magali>

Figura 5 – Exemplo de *estrutura conceitual simbólica sugestiva*



Fonte: <https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/brasil/2023/03/brasil-tem-822-mil-estupros-por-ano-ou-dois-por-minuto-estima-ipea.html>

Na figura 4, temos a personagem Magali, da Turma da Mônica, que traz consigo a melancia. Esse elemento funciona como uma forma de identificar a personagem, caracterizando-a, já que uma de suas características é amar melancia. Já na figura 5, temos a silhueta de uma mulher, sentada no chão. Essa imagem faz parte de uma matéria do *Diário de*

Pernambuco, cuja manchete é: “Brasil tem 822 mil estupros por ano ou dois por minuto, estima Ipea”. A imagem traz um simbolismo ao não trazer uma mulher específica, sendo possível que seja qualquer mulher, o que traz uma maior identificação do leitor com a matéria.

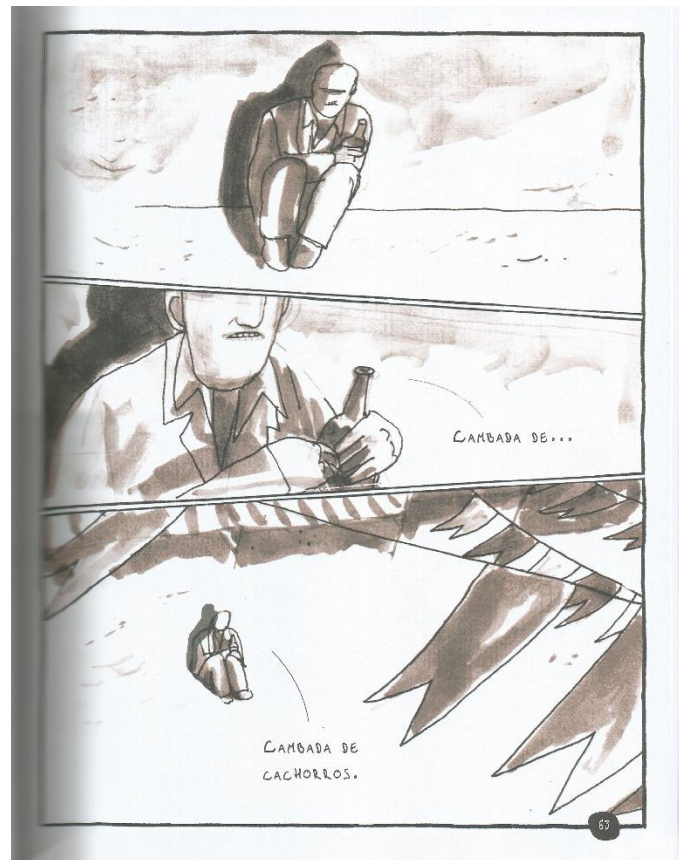
1.1.2 A metafunção interativa

A metafunção interativa diz respeito à relação entre produtor e leitor da imagem, buscando observar se há elementos que aproximam ou distanciam o leitor. As subcategorias dessa metafunção são: demanda, distância social, perspectiva e modalidade. Mas aqui apenas discorreremos sobre a distância social e a perspectiva, pois elas que foram escolhidas para serem categorias de análise.

A distância social engloba os planos, que podem ser abertos, médios ou fechados. Quanto mais fechado um plano em um objeto ou personagem, mais o leitor é aproximado desse elemento; por outro lado, quanto mais aberto, mais afastado da imagem é o leitor.

Já a perspectiva diz respeito à angulação, existindo quatro possibilidades: ângulo frontal, ângulo oblíquo, de baixo para cima (vertical) e de cima para baixo (vertical). O ângulo frontal aproxima o leitor, pois faz com que este enfoque em um ponto específico. O ângulo oblíquo distancia o leitor, pois tem no mínimo dois pontos de fuga, o que dispersa o leitor. O ângulo vertical pode ser de cima para baixo, colocando o participante em uma posição inferior (o leitor enxerga o participante de cima), ou de baixo para cima, colocando o participante em uma posição de superioridade (o leitor enxerga o participante de baixo).

Figura 6 – Cena de “Festa”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p. 63)

Na figura 6, Fabiano vai para uma festa com a família e se separa de Sinha Vitória e dos filhos. Essa cena é logo após o episódio em que Fabiano é preso injustamente, e ele ainda está irritado com a situação, querendo encontrar o soldado para brigar. Há, então, uma sequência de três quadros: um com o plano médio, que nos mostra Fabiano sentado em um canto, um plano mais fechado, que enfoca na garrafa que ele traz na mão, o que dá a pista para o leitor de que é provável que o personagem esteja alcoolizado e, por fim, um plano muito aberto, que distancia o leitor de Fabiano, mostrando a pequenez dele. Em relação à perspectiva, temos uma perspectiva frontal, que aproxima o leitor para esse momento de desconsolo do personagem, seguido de um quadro com uma perspectiva oblíqua que faz com que o leitor olhe tanto para Fabiano como para a garrafa em sua mão; e, por último, um ângulo vertical de cima para baixo, que, junto com o plano aberto, constrói esse sentido de inferioridade para a personagem.

2. Características dos quadrinhos: o quadro como fragmento do tempo e do espaço

As histórias em quadrinhos são um gênero que dialoga diretamente com outros gêneros³ do mesmo universo, são eles: a charge, o cartum, a caricatura e as tirinhas; mas também com gêneros de outros domínios discursivos, como: o jornalístico, o educacional, cinematográfico, entre outros. Elas podem ser publicadas em diferentes suportes, como livros, revistas, embalagens, *sites*, além de terem funções diversas, pois podem tecer comentários críticos, provocar humor, servirem como fonte de informação, apresentarem uma autobiografia, serem um objeto artístico, entre outras. São também um gênero que atinge diferentes públicos-alvo, desde o infantil ao adulto, além de possuírem predominantemente o tipo narrativo em sua constituição (GARCÍA, 2012).

Por serem um gênero, há características formais reconhecíveis e partilhadas (BAZERMAN, 2005; MILLER, 2009), porém, é importante destacar que os gêneros mudam, pois são maleáveis, plásticos e dinâmicos (MARCUSCHI, 2010); desse modo, algumas das características formais dos quadrinhos, como o balão, por exemplo, que é um dos primeiros recursos semióticos que alguém pensa quando surge o termo quadrinho, não é definidor do gênero, pois ele pode não existir ou não em uma história em quadrinho. Por isso que Marcuschi (2010) também destaca o caráter funcional dos gêneros, o que se alinha com a perspectiva de Bazerman (2005) e Miller (2009), que enfatizam a importância de olhar para aspectos históricos, além dos padrões, para melhor compreender os gêneros.

Nesse sentido, é que é importante apontar que a origem das histórias em quadrinhos, conhecidas nos Estados Unidos como *comics*, surgem a partir das tiras. De acordo com García (2012), a origem dos quadrinhos se dá a partir das tirinhas, publicadas nos jornais. Essas tiras, inicialmente, não possuíam uma continuidade, mas isso muda à medida que os donos dos jornais queriam vendê-los, sendo tirinhas como a do *Yellow kid*⁴ grandes sucessos, dessa forma, se a tirinha tivesse uma história que continuasse no dia seguinte, isso fazia com que o leitor quisesse adquirir também o jornal no dia seguinte. Com o passar do tempo, surge a necessidade de que as tirinhas tivessem uma história maior, além do foco não ser mais

³ Adotamos aqui a perspectiva dos estudos de gênero da Sociorretórica (BAZERMAN; 2005; MILLER, 2009). Isso significa dizer que entendemos o gênero como *ações tipificadas*, isto é, o entendimento de que os gêneros emergem no uso, de acordo com os padrões reconhecíveis e partilhados em sociedade, sendo os responsáveis por organizar os textos e, consequentemente, as atividades comunicativas (realizadas a partir dos textos).

⁴ *The yellow kid* é considerada a origem norte-americana dos quadrinhos, tendo sido publicada inicialmente no *New York World*.

necessariamente o humor e sim, inicialmente, a aventura⁵. Nesse contexto, é que surge as histórias em quadrinhos publicadas em revistas, os chamados *comic books*.

É importante destacar que consideramos as tirinhas como um gênero distinto das histórias em quadrinhos. Embora as tiras tivessem uma continuidade, elas podiam ser lidas de maneira independente, o que permitia que novos compradores surgissem sem serem prejudicados por isso. Já as histórias em quadrinhos publicadas em livros, por exemplo, precisam ser lidas por inteiro para serem compreendidas, não é possível abrir qualquer página do livro para entender seu todo significativo.

Dito isso, podemos afirmar que há alguns elementos formais comuns a charge, ao cartum, as histórias em quadrinhos e as tirinhas, como quadro, balão, linhas cinéticas, personagens, cores, entre outros elementos, sempre sendo fundamental destacar que: “A linguagem dos quadrinhos está longe de ser uma ‘camisa de força’. Os recursos estão em constante processo de mudança (RAMOS, 2007, p. 212). Outro ponto é que, em alinhamento com a proposta multimodal aqui presente, esses elementos são recursos semióticos utilizados para a construção dos sentidos. Aqui iremos aprofundar apenas o quadro, recurso semiótico utilizado para fragmentação do tempo e do espaço, sendo importante compreendê-lo para a análise.

2.1 O quadro

Esse é o principal recurso semiótico presente nas histórias em quadrinhos, pois é o responsável pela construção do tempo e do espaço (RAMOS, 2007). O quadro congela um instante, e o encadeamento dos quadros é um dos elementos que constroem a ação, o movimento e dão o ritmo à narrativa (CIRNE, 1977). O contorno do quadro é o que se entende *por linha demarcatória*, e esta pode assumir diferentes formas, inclusive, uma possibilidade é que ela não exista. McCloud (1995, p. 67) também ressalta a importância do quadro ao afirmar que:

⁵ Pouco tempo depois, iriam surgir histórias em quadrinhos de detetive, super-heróis, policiais, românticos e muitos outros temas.

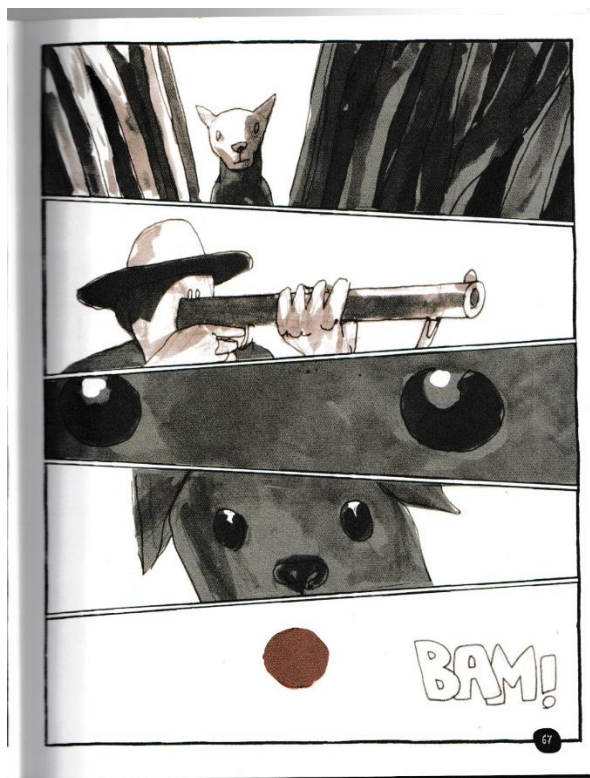
Figura 7 – Quadro como a fragmentação do tempo e do espaço



Fonte: McCloud (1995, p. 67)

Desse modo, cada quadro da figura 7 traz uma ação realizada pelo personagem (caminhar, parar e olhar para baixo, levantar os braços, se abaixar para amarrar o sapato e ficar parado) e há um encadeamento entre eles que faz com que o leitor conclua que há uma relação entre essas ações: “O tempo passado, portanto, é reconstruído em cada quadro, torna-se presente à medida que é lido” (Cagnin, 1975, p. 57). O leitor, dessa maneira, vai lendo e tecendo conclusões, preenchendo os espaços em branco entre quadros, denominados de *sarjeta*, que, de acordo com McCloud (1995), conectam os quadros e, conseqüentemente, a história, sendo ela também um elemento importante para a construção do tempo e do espaço. Observemos outro exemplo da relação entre quadros a seguir:

Figura 8 – Cena do capítulo “Baleia”



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

Na figura 8, temos o momento que Fabiano mata Baleia. É interessante observar que o quadro faz uma alternância entre Baleia e Fabiano. No primeiro quadro, baleia olha diretamente para o leitor, no segundo quadro, temos um plano fechado em Fabiano com a arma apontada, essa relação entre quadros é que nos mostra que Baleia está vendo Fabiano, e vice-versa. Logo após, no terceiro quadro, o leitor vê um plano que se fecha no olhar da personagem e, no quarto, esse plano fica um pouco menos fechado. No último quadro, temos a onomatopeia “Bam!”, e um plano do sol. A ação de Fabiano matar Baleia é construída nessa transição entre quadros, que enfoca nesse instante específico: o momento em que Fabiano finalmente encontra Baleia e há 4 quadros deles se encontrando, e o último quadro no qual Fabiano atira nela. A sarjeta é que conecta esses quadros, e é interessante também observar que o último quadro exige uma maior *conclusibilidade* (McCloud, 1995), isto é, a transição entre quadros não mostra de maneira explícita Baleia sendo assassinada, mas sim dá pistas ao leitor para que este conclua que isso aconteceu: Fabiano com a arma apontada, Baleia com

cara de assustada, o uso da onomatopeia “Bam!” que representa o tiro, todos esses são recursos utilizados para construir a cena.

McCloud (1995) apresenta 6 tipos de transição mais comuns:

Figura 9 – Tipos de transição



Fonte: McCloud (1995, p. 74)

No caso da figura 9, a transição momento-a-momento (1) exige uma menor *conclusibilidade*, pois, como o próprio nome diz, ela mostra cada instante, deixando muito claro para o leitor o que está ocorrendo; no caso da ação-pra-ação (2), temos uma sequência de quadros com que traz evidência uma ação; no tema-pra-tema (3), que é caso da figura 7, há elementos que dão pistas para o leitor, mas não de forma imediata, no exemplo dado, temos um rapaz chegando a linha de chegada e, no quadro seguinte, um relógio sendo parado, juntos constroem a ideia de que o corredor venceu a corrida em um bom tempo; já na cena-pra-cena (4), há uma passagem maior do tempo (no segundo quadro, há o texto verbal: dez anos depois...); o aspecto-pra-aspecto (5) exige uma maior conclusibilidade do leitor, já que na transição de um quadro para outros enfoca em aspectos de um lugar, ideias ou atmosfera. No exemplo dado, o leitor vê primeiro latas amassadas e cigarros e, logo depois, um casal, no qual a mulher parece estar muito chateada, esses elementos é que fazem com que o leitor assuma que houve uma briga entre o casal; e, por fim, há o *non-sequitur* (6), em que não é possível observar uma lógica entre os quadros. A maneira como ocorre a transição é importante à medida que uma maior conclusibilidade exigida requer um maior envolvimento do leitor.

3. *Vidas secas*: a construção do tempo

Vidas secas, de Eloar Guazzelli e Arnaldo Branco, é uma adaptação da obra de Graciliano Ramos de mesmo nome. Assim como o texto-fonte, a HQ retrata a história de Fabiano e sua família tentando viver em meio à seca. O quadrinho foi publicado em 2015, em um momento no qual houve um *boom* de adaptações literárias no Brasil, por causa da incorporação desse gênero nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), sendo também o interesse de compra do Programa Nacional Biblioteca Escola (PNBE), contexto muito diferente da obra de Graciliano. Devido a isso, há um novo propósito comunicativo com a publicação dessa história, assim como novas possibilidades de construção de sentidos (possibilitadas também pela mudança de gênero).

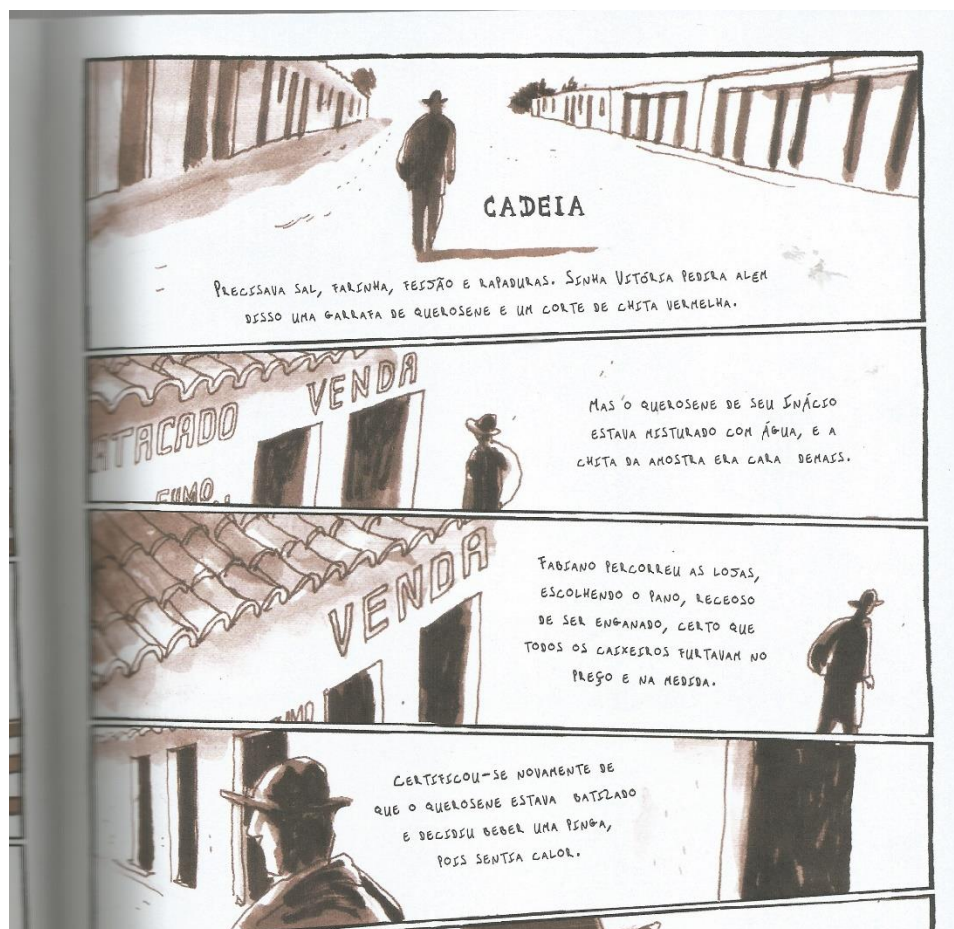
Como dito anteriormente, realizamos, primeiramente, uma análise prévia para decidir as *metafunções* a serem trabalhadas e para selecionar os capítulos, sendo este artigo um recorte que enfoca na construção do tempo, algo observado nas análises. Assim, as categorias trabalhadas neste trabalho foram todas da metafunção representacional e a perspectiva, distância social da metafunção interativa. Já os capítulos constituintes do *corpus* são: “Mudança”, “Cadeia”, “Inverno”, “Baleia”, “O mundo coberto de plumas” e “Fuga”. Além disso, tomamos como unidade de análise o quadro, mas sempre considerando que um quadro está em relação com os outros, não sendo possível analisá-lo de maneira isolada.

A metafunção representacional nos permitiu observar a recorrência de: processos de ação sem meta, de reação e circunstâncias de acompanhamento. Já a metafunção interativa, com a distância social, foi possível observar o uso de planos fechados com frequência, além disso, quando há planos abertos, geralmente são seguidos de um plano médio e um plano fechado (plano aberto > plano médio > plano fechado) para aproximar o leitor; com a perspectiva, observamos que há uma presença constante de perspectivas frontais que aproximam o leitor.

Em relação às possibilidades de transição propostas por McCloud (1995), observamos uma recorrência de transições momento-a-momento. Como dito anteriormente, o quadro é um dos principais recursos semióticos para a construção do tempo em um quadrinho, portanto, essa recorrência junto a processos de ação sem meta construíram um ritmo lento para a narrativa. E que efeitos isso tem no leitor?

Observe a figura a seguir:

Figura 10 – Cena de “Cadeia”



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

No início do capítulo “Cadeia”, Fabiano vai à cidade: “Precisava sal, farinha, feijão e rapaduras. Sinhá Vitória pedia além disso uma garrafa de querosene e um corte de chita vermelha”. A *metafunção representacional* nos mostra que, no primeiro quadro, há um processo de ação sem meta (a ação de caminhar), que, no segundo quadro, se transforma em um processo de ação com meta (a meta é a venda). No terceiro quadro, Fabiano sai da venda e agora temos novamente um processo de ação sem meta que continua no quadro seguinte. O texto verbal nos informa que Fabiana *percorre as lojas* em busca dos itens. Esse processo de ação majoritariamente sem meta, junto à posição de Fabiano, que começa em frente e depois muda para o canto direito e para o canto esquerdo, constrói esse sentido de vai-e-vem. De acordo com Mc-Cloud (1995), podemos classificar esse tipo de transição como momento-a-momento, o que também auxilia na construção dessa ideia de um andar vagaroso do

personagem.

Em relação à *metafunção interativa*, temos no primeiro quadro uma perspectiva frontal junto a um plano aberto, o que dá ao leitor a visão da cidade. Mas, nos quadros subsequentes, vamos ter planos mais fechados, que aproximam o leitor da jornada de Fabiano. Desse modo, esse ritmo lento é construído tanto pelos processos de ação sem meta como pela sequência de transições-a-momento junto a planos fechados que aproximam o leitor desse vagaroso percurso.

Figura 11 – Cena de “Baleia”

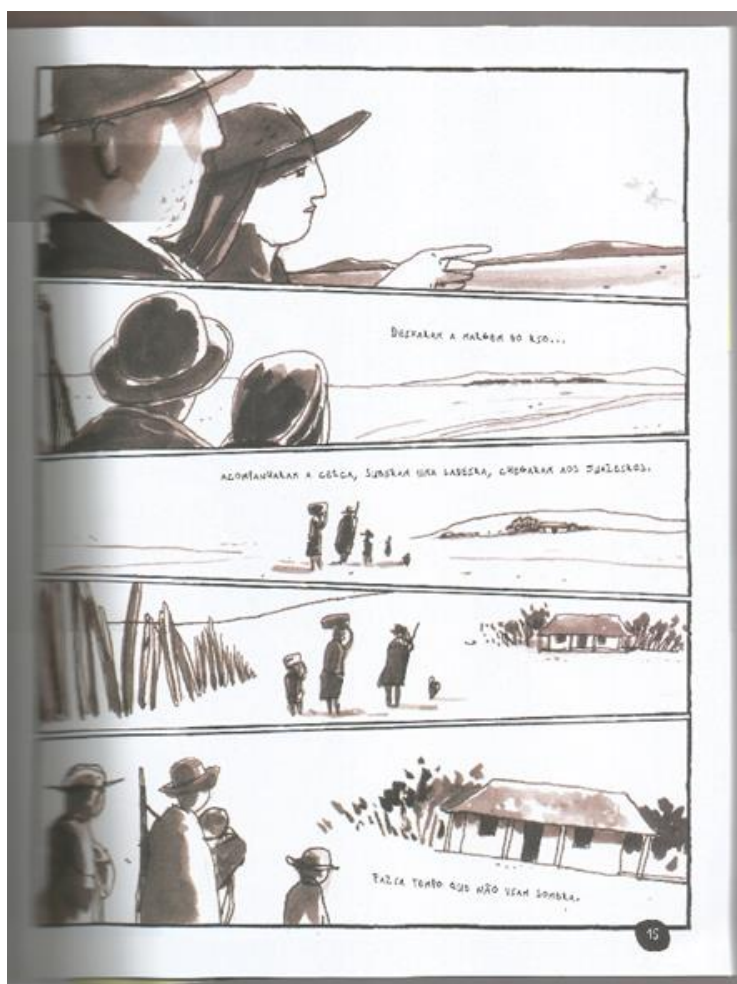


Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p. 66)

Na figura 11, no capítulo “Baleia”, temos o momento que Fabiano decide ir atrás de Baleia para matá-la. A partir da *metafunção representacional*, observamos que, no primeiro quadro, temos um processo de reação sem meta (o foco é no olhar de Sinhá Vitória, mas não sabemos para onde ela olha) para, no segundo quadro, esse processo de reação passar a ter

uma meta, já que sabemos que Sinhá Vitória e os filhos olham, então, para Fabiano. A *metafunção interativa* nos faz observar planos fechados, com uma perspectiva oblíqua que faz com que o leitor olhe tanto para Sinhá Vitória como para os filhos (no primeiro quadro), como para Sinhá Vitória e Fabiano (no segundo). Logo após, temos uma sequência de três quadros encadeados, que mostram o momento no qual Fabiano se aproxima de Baleia, por meio de transições *momento-a-momento*: baleia está deitada, depois levanta e, por último, se vira para fugir. A construção temporal novamente é vagarosa; Fabiano não corre, mas sim caminha em direção à cachorra. A alternância de planos do médio > mais fechado > médio ajuda a construir essa dinâmica entre os personagens e aproxima o leitor desse momento, construindo a tensão e causando aflição.

Figura 12 – Cena de “Mudança”



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

Na figura 12, no capítulo “Mudança”, a *metafunção representacional* nos permite observar que, no primeiro quadro, temos um processo de reação sem meta, pois Fabiano e Sinha Vitória olham para algo, mas não sabemos o que é, só iremos saber que é uma casa no terceiro quadro, que é quando há um processo de ação com meta. Temos, nos quadros dessa página, uma sequência de transições *momento-a-momento*, que constroem esse ritmo lento à narrativa, com os personagens caminhando em direção a uma casa. Os planos, nos dois primeiros quadros, são fechados nos personagens, colocando-os em destaque; quando começam a caminhar, passam a ser abertos, o que também constrói a noção espacial de que a casa está longe de onde os personagens estão. Por último, temos um plano mais fechado que nos mostra que finalmente Fabiano e família chegaram na casa.

Figura 13 – Cena de “Mudança”



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

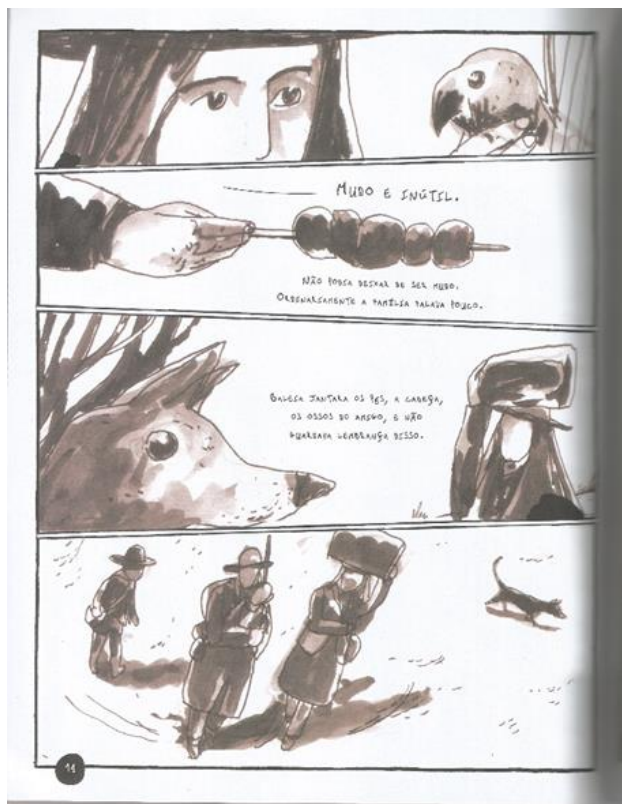
Figura 14 – Cena de “Mudança”



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

Logo após, temos algumas imagens do interior da casa (figuras 13 e 14). Esses quadros trazem uma perspectiva oblíqua, com dois pontos de fuga (olhamos para o corredor e para os personagens; para Fabiano saindo pela direita e Sinhá Vitória e os meninos pela esquerda; para os meninos e Baleia e para o fundo; para Baleia e para a casa), além disso, são ângulos altos (de cima para baixo) que colocam os personagens em uma posição de inferioridade. Além disso, há a presença, nos primeiros quadros das figuras 13 e 14, de circunstâncias de acompanhamento. As personagens não fazem nenhuma ação, apenas ficam paradas, sentadas. Não há nenhuma emoção expressa no rosto desses personagens que mostram que eles estão felizes ou não por encontrarem essa casa, tudo isso constrói essa ideia de que é só algo cotidiano.

Figura 15 – Cena de “Mudança”



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

No primeiro quadro, temos um processo de reação com meta: Sinhá Vitória olha de maneira fixa para o papagaio, sendo possível também enxergar a mão dela no pescoço do papagaio, o que constrói o sentido de ameaça, preparando o leitor para o que está por vir,

sendo importante destacar que há um plano fechado que aproxima o leitor. No segundo quadro, já temos a imagem de um espetinho segurado pela mão de Sinhá Vitória e o texto verbal proferido por Sinhá Vitória “Mudo e inútil”; novamente, há um plano fechado que aproxima o leitor. Essa é uma transição de tema-para-tema, pois na primeira cena há o momento de Sinhá Vitória com o papagaio para, logo após, aparecer um espetinho. Isso exige um maior envolvimento do leitor, pois as pistas são dadas, como a mão de Sinhá Vitória que funciona como um recurso semiótico que faz a transição entre o papagaio vivo e a morte dele, e o próprio texto-verbal que se refere ao papagaio, para que o leitor compreenda a ação que se concretiza: o papagaio virou alimento.

Logo após, temos um quadro com baleia e Sinhá Vitória, e o seguinte texto verbal: “Baleia jantara os pés, a cabeça, os ossos do amigo, e não guardava lembrança disso”. A partir da *metafunção representacional*, observamos que há novamente um processo de reação com meta: baleia olha para Sinhá Vitória, que parece estar pronta para partir outra vez. No último quadro, um processo de ação sem meta novamente: a ação de caminhar, mas não sabemos para onde a família se destina.

A construção da mudança, título do primeiro capítulo, adquire o sentido não só de deslocamento, já que os personagens estão, em muitos momentos, caminhando, mas carrega também ironia, já que o ritmo vagaroso construído pelas transições momento-a-momento, a falta de processos de ação (que quando aparecem, geralmente estão ligados ao ato de caminhar, faz com que esses acontecimentos, como a morte de Baleia, encontrar uma casa ou comer o papagaio por causa da fome sejam triviais, naturais nesse contexto. Isso é, em muito, concebido pelo ritmo lento dado à narrativa, pois tudo é feito com calma, o que mostra como a construção temporal impacta na narrativa.

Considerações finais

Partindo dos conceitos de *modo*, *recurso semiótico* e das *metafunção da GDV*, é que buscamos analisar como os recursos semióticos são utilizados para a construção do tempo na HQ *Vidas secas*. Para isso, também foi importante caracterizar o gênero história em quadrinhos, especialmente com a explanação do que é o quadro, principal recurso semiótico de uma HQ, com base em Ramos (2007) e McCloud (1995), discorrendo também sobre os tipos de transição de quadros que podem ocorrer em um quadrinho.

Também foi importante apresentar as *metafunções representacional, interativa e composicional*, buscando o aprofundamento da *representacional* e das categorias de distância social e perspectiva da *metafunção interativa*, já que estas foram selecionadas, após uma análise prévia, para realizar a análise de 6 capítulos de *Vidas secas*: “Mudança”, “Cadeia”, “Inverno”, “Baleia”, “O mundo coberto de plumas” e “Fuga”.

A partir da *metafunção representacional*, observamos a recorrência de processos de ação sem meta, de reação e de circunstâncias de acompanhamento, junto ao que foi observado a partir das categorias de distância social e perspectiva da *metafunção interativa*, que nos mostrou com frequência o uso de planos fechados, alternância de planos combinados com perspectivas frontais que aproximam o leitor. A transição de quadros predominantemente foi de *momento-a-momento*, que junto ao analisado pelas *metafunções*, evidenciou o ritmo lento da história, transformando todos os acontecimentos, mesmo os mais chocantes, como a morte de baleia, ou teoricamente bons, como encontrar uma casa, em acontecimentos banais, triviais.

Referências

- BAZERMAN, C. Atos de fala, gêneros textuais e sistema de atividades: como os textos organizam atividades e pessoas. In: DIONISIO, A. P.; HOFFNAGEL, J. C. (org.). **Gêneros textuais, tipificação e interação**. Cortez: São Paulo, 2005, p.19-48.
- BREEN, M.; JORDAHL, J. **Mulheres na luta**: 150 anos em busca de liberdade, igualdade e sororidade. 1. ed. São Paulo: Seguinte, 2019.
- CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CAMPOS, A. C. Brasil tem 822 mil estupros por ano ou dois por minuto, estima Ipea. **Diário de Pernambuco**, 2 mar. 2023. Disponível em: <https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/brasil/2023/03/brasil-tem-822-mil-estupros-por-ano-ou-dois-por-minuto-estima-ipea.html>. Acesso em: 10 ago. 2023.
- CIRNE, M. **A explosão criativa dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Editora Vozes, 1977.
- GARCÍA, S. **A novela gráfica**. São Paulo: Selo Martins, 2012.
- GUAZZELLI, E.; BRANCO, A. **Vidas secas**. 4ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2017.
- JEWITT, C. Different approaches to multimodality. In: JEWITT, C. **The routledge handbook of multimodal analysis**. London; New York: Routledge, 2009, p.28-39.

KRESS, G. **Multimodality**: a social semiotic approach to contemporary communication. Canada; New York: Routledge, 2010.

MAGALI. In: **Monica fandom**, [2020]. Disponível em: <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Magali>. Acesso em: 15 ago. 2023.

MARCUSCHI, A. L. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONISIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (org.). **Gêneros textuais & ensino**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

MCCLLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995. KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images**: the grammar of visual design. 2ed. London; New York: Routledge, 2006.

MILLER, C. R. Gêneros e internet. In: DIONISIO, A. P.; HOFFNAGEL, J. C. (org.). **Estudos sobre**: gênero textual, agência e tecnologia. Recife: Editora Universitária, 2009p.59-121. ESQUEMA das armaduras. In: **Cavzodiaco**, 15 set. 2023. Disponível em: <https://www.cavzodiaco.com.br/mangas/informacoes/esquemas-das-armaduras>. Acesso em: 10 ago. 2023.

RAMOS, P. E. **Tiras cômicas e piadas**: duas leituras, um efeito de humor. 2007. Tese (Doutorado em Filologia e Língua Portuguesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-04092007-141941/pt-br.php>>. Acesso em: 18 maio .2020.