

# O médico e o monstro em romance gráfico: uma análise metafuncional dos significados interpessoais, ideacionais e composicionais

Leonardo Antonio SOARES 

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

## RESUMO

Os quadrinhos ou arte sequencial se comunicam em uma linguagem que se apoia em experiências visuais comuns aos criados e à sua audiência. É esperado que leitores modernos tenham uma compreensão facilitada acerca da junção palavra-imagem, sendo que tal compreensão requer que o leitor faça uso de suas habilidades interpretativas, representando um ato de percepção estética e, ao mesmo tempo, uma busca intelectual. O objetivo principal deste artigo é analisar fragmentos do romance gráfico. O médico e o monstro (2021) a partir de seus elementos interpessoais, ideacionais e composicionais para identificar como tais elementos se unem na produção de significados e na transmissão de características socioculturais e ideológicas aos leitores, ligadas ao contexto de produção e distribuição. Visa-se ainda entender como tais elementos atuam juntos, levando o leitor a fazer inferências em momentos cruciais da narrativa, mantendo um nível de compreensão durante todo o processo de leitura. Para que os objetivos sejam alcançados a proposta de análise tem como base a Análise do Discurso Multimodal Sistemico-Funcional que contemplada inclui três níveis: análise dos elementos linguísticos; análise das imagens; análise em nível inferencial, ou seja, identificar como a união entre verbiagem e elementos imagéticos, a partir do uso das três metafunções, corrobora para a compreensão dos eventos narrados e para que o leitor ative seu



OPEN ACCESS

EDITADO POR

- Raquel Freitag (UFS)

AVALIADO POR

- Suzana Ferreira Paulino (UFRP)

- Marcelo Saparas (UFGD)

- Rodrigo Costa (UFF)

DATAS

- Recebido: 02/03/2024

- Aceito: 06/11/2024

- Publicado: 25/11/2024

COMO CITAR

Soares, L. A. (2024). O médico e o monstro em romance gráfico: uma análise metafuncional dos significados interpessoais, ideacionais e composicionais. *Revista da Abralín*, v. 23, n. 1, p. 1-31, 2024.

conhecimento prévio e realize inferências. Os resultados apontaram que a utilização da abordagem metafuncional para análise do romance gráfico se relevou extremamente eficiente para compreender como a relação entre verbiagem e imagem se estabelece para a compreensão da história e seu papel fundamental para geração de inferências.

### ABSTRACT

Comics or sequential art communicate in a language that relies on visual experiences common to their creator and their audience. Modern readers are expected to have an easier understanding of the word-image junction, and such understanding requires the reader to make use of their interpretative skills, representing an act of aesthetic perception and, at the same time, an intellectual search. The main objective of this article is to analyze the graphic novel *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (2021) considering its interpersonal, ideational and compositional elements to identify how such elements come together in the production of meanings and the transmission of sociocultural and ideological characteristics to readers, linked to the context of production and distribution. The aim is also to understand how such elements work together, leading the reader to make inferences at crucial moments in the narrative, maintaining a level of understanding throughout the reading process. In order to achieve the aims, the analysis proposal is based on the Systemic-Functional Multimodal Discourse Analysis, which includes three levels: analysis of linguistic elements; image analysis; analysis at an inferential level- identifying how the interaction between verbal and image elements, based on the use of the three metafunctions, contributes to the understanding of the narrated events and for the reader to activate their prior knowledge when making inferences. The results showed that the use of the metafunctional approach to analyze the graphic novels proved to be extremely efficient in understanding how the relationship between verbiage and image is established for understanding the story and its fundamental role in the process of generating inferences.

### PALAVRAS-CHAVE

Romance gráfico. Metafunções. Multimodalidade. Narrativa sequencial.

### KEYWORDS

Graphic novel. Metafunctions. Multimodality. Sequential narrative.

## Introdução

De acordo com Baetens e Frey (2015), os meios digitais expandiram o domínio do visual em vez de contraírem e, sendo assim, leitores, revisores, editores e livreiros (nas lojas físicas e online) mantiveram a atualidade dos quadrinhos.

Os autores salientam que o que às vezes permanece obscuro é o que realmente se entende pelo rótulo “romance gráfico”. Consideramos que o romance gráfico é um meio cujas características principais incluem quatro níveis: (1) forma, (2) conteúdo, (3) formato de publicação e (4) os aspectos de produção e distribuição.

A **forma** é o ponto de partida lógico quando se discute as propriedades de um meio, mas no caso da história em quadrinhos ou do romance gráfico é importante enfatizar a natureza complexa e variada da forma. Nesse nível, as diferenças entre histórias em quadrinhos e romances gráficos nem sempre são muito transparentes. Ou seja, em termos de forma, essas obras podem começar como histórias em quadrinhos e depois podem até serem republicadas como romances gráficos.

O estilo de desenho é obviamente crucial e muitos romancistas gráficos tentarão dar um toque individual ao seu trabalho, mas aqui é mais importante enfatizar duas outras dimensões mais abrangentes da forma: o layout da página e a narrativa. Para Baetens e Frey (2015), durante quase um século, as histórias em quadrinhos seguiram a mesma estrutura fundamental: suas imagens são justapostas em uma grade, que entrelaça imagens organizadas horizontal e verticalmente que devem ser lidas em ordem sequencial – ou seja, de forma sucessiva – que determinam o status narrativo supostamente “natural” do meio. Formalmente, os quadrinhos são uma forma de contar histórias que se baseia na decodificação sequencial de imagens justapostas que são reunidas página por página. Os romances gráficos podem seguir perfeitamente todas essas regras: em primeiro lugar, podem pegar emprestado o estilo de desenho dos quadrinhos “típicos” de super-heróis, por exemplo. Em segundo lugar, eles também podem respeitar as regras de layout que a indústria dos quadrinhos vem utilizando há muitas décadas; terceiro, nada os obriga a abandonar a dimensão narrativa das suas imagens justapostas. Mas, ao mesmo tempo, o romance gráfico busca, também, explorar cada uma dessas regras, tentando levar o meio para além dos limites que o restringiram durante tantos anos. Os romances gráficos tentam colocar em primeiro plano estilos mais individuais, embora a individualidade não deva ser confundida com noções como o embelezamento do estilo clichê dos quadrinhos; o que os romancistas gráficos desejam é um estilo reconhecível e isso não significa necessariamente uma versão “embelezada” do estilo tradicional dos quadrinhos.

Finalmente, os romances gráficos também podem inovar no nível da narrativa, seja recusando-a ou enfatizando uma dimensão da narrativa que dificilmente era destaque nos quadrinhos: o papel do narrador. No romance gráfico, por razões que têm também a ver com questões de conteúdo, o narrador está muito mais presente, tanto verbal como visualmente, se comparado com uma simples história em quadrinhos, fazendo com que a história pareça contar a si mesma.

Ao lado da forma, o **conteúdo** é um segundo elemento subjacente à divergência entre o romance gráfico e a história em quadrinhos. No primeiro caso, o conteúdo é “adulto”, não no sentido de

pornográfico, mas no sentido de “sério” e sofisticado demais – ou simplesmente desinteressante – para um público juvenil.

No nível do **formato de publicação**, a diferença entre romance gráfico e histórias em quadrinhos é mais direta e fácil de identificar. É fácil observar que o romance gráfico tem forte preferência pelo formato livro, ao mesmo tempo que tende também a evitar a serialização, o que Baetens e Frey (2015) chamam de fórmula “one-shot”. Ou seja, o romance gráfico tende a adotar um formato que se assemelha ao do romance tradicional (em tamanho, capa, papel, número de páginas, etc.) e que é imediatamente reconhecido como algo diferente de uma história em quadrinhos.

O quarto ponto da nossa discussão, a **produção e distribuição**, sugere que a assimetria entre romances gráficos e histórias em quadrinhos está mais uma vez muito presente. Nunca é demais enfatizar a importância da publicação independente na ascensão do romance gráfico. Em primeiro lugar, isso se deveu aos esforços de pequenas editoras independentes e; em segundo lugar, na existência de lojas especializadas. Finalmente, e mais importante, o romance gráfico é algo que muda o tempo todo e que se caracteriza, por fortes variações culturais, estando sensível ao contexto tanto espacial quanto temporal.

Nas décadas de 1950 e 1960 deu-se um período que a tradição dos quadrinhos foi acusada de favorecer temas ligados à violência e até mesmo de encorajar a criminalidade entre os jovens. Por outro lado, a censura aos quadrinhos de terror e de crime forçou os editores a abordar novos temas, notadamente a sátira adulta sobre a cultura e os valores sociais, e é aqui que se encontram os antecedentes do romance gráfico, principalmente na obra de Harvey Kurtzman<sup>1</sup>. O que é significativo é que, embora os quadrinhos tenham recebido uma nova explosão de energia criativa, partes significativas desse processo influenciaram a produção futura dos romances gráficos, abrindo os quadrinhos clássicos a reinterpretações livres, ao dualismo narrativo e à apropriação.

Dois aspectos importantes sobre a cruzada anti-quadrinhos dizem respeito aos romances gráficos. Primeiro, embora tais teorias fossem prejudiciais aos quadrinhos e à sua criação, elas imbuíram o meio de grande significado e importância pública. O desenvolvimento posterior e mais longo da história em quadrinhos ocorreu nesse contexto. A estigmatização dos quadrinhos levou os criadores a desafiar a posição marginal da qual agora partiram. Em segundo lugar, a cruzada anti-quadrinhos passou a ser um tema recorrente na produção moderna romances gráficos.

A partir da consideração dos elementos acima, o objetivo principal deste artigo é analisar fragmentos do romance gráfico *O médico e o monstro* (2021) a partir de seus elementos interpessoais, ideacionais e composicionais para identificar como tais elementos se unem na produção de significados e na transmissão de características socioculturais e ideológicas aos leitores, ligadas ao contexto de produção e distribuição. Visa-se ainda entender como tais elementos atuam juntos, levando o leitor a fazer inferências em momentos cruciais da narrativa, mantendo um nível de compreensão durante todo o processo de leitura. Portanto esta análise tem como metodologia principal a Análise

---

<sup>1</sup> cartunista e editor de revistas norte-americano. Seu trabalho é conhecido por sua sátira e paródia da cultura popular, crítica social e atenção aos detalhes. O método de trabalho de Kurtzman foi comparado ao de um autor, e ele esperava que aqueles que ilustraram suas histórias seguissem estritamente seus layouts.

do Discurso Multimodal Sistêmico-Funcional ADM-SF que desempenha um papel importante na determinação das funcionalidades e organização subjacente de recursos semióticos e para investigar as maneiras pelas quais as escolhas semióticas se combinam, interagem e se integram em textos multimodais para criar significado. Para tanto farei uso de teóricos como Baetens e Frey (2015), Eisner (1985), Cohn (2013), Painter et al. (2012) e Kress e van Leeuwen (2006; 2021).

Passo a seguir a uma análise dos micro elementos ou elementos fundamentais que compõem os diferentes tipos de histórias em quadrinhos, incluindo (a) o tempo e suas formas de representação; (b) os tipos de balões usados nas falas das personagens, (c) o emolduramento e (d) a perspectiva.

## 1 Micro aspectos nos quadrinhos: a gramática básica

Para Eisner (1985: 07), os quadrinhos ou arte sequencial se comunicam em uma linguagem que se apoia em experiências visuais comuns aos criados e à sua audiência. Para o autor, é esperado que leitores modernos tenham uma compreensão facilitada acerca da junção palavra-imagem, sendo que tal compreensão requer que o leitor faça uso de suas habilidades interpretativas, representando um ato de percepção estética e, ao mesmo tempo, uma busca intelectual.

A compreensão das imagens requer uma experiência comum e, sendo assim, precisa-se entender as experiências de vida dos leitores. Para que haja interação, o artista, ou produtor, deve ser capaz de evocar imagens armazenadas na mente de ambos. O sucesso ou fracasso desse método comunicacional depende, em parte, da capacidade do leitor em reconhecer o significado e impacto emocional da imagem. Tal método requer, segundo Eisner (1985), que o estilo e apropriação de técnicas se tornem parte da imagem e daquilo que ela tenta dizer.

Os produtores fazem uso de elementos fundamentais que atuam na ativação de uma experiência prévia comum e, dentre eles, a noção de tempo se mostra fundamental.

### 1.1 O tempo

Eisner (1985:25) define tempo na arte sequencial como o fenômeno da duração e sua experiência, sendo ele uma dimensão integral da arte sequencial. Para o autor, a consciência humana em relação ao tempo combina espaço e sons, de forma interdependente, onde concepções, ações, gestos e movimentos possuem significado e são medidos por nossas percepções acerca da forma pela qual eles se relacionam, sendo uma grande parte de nosso aprendizado relacionado ao nosso entendimento dessas dimensões. Portanto, é crucial para uma narrativa visual a habilidade de comunicar o tempo, sendo ele uma dimensão da compreensão humana que nos permite reconhecer elementos como surpresa, humor, terror, etc. Na arte sequencial, a experiência de tempo é transmitida pelo uso de imagens e símbolos, conforme exemplo:

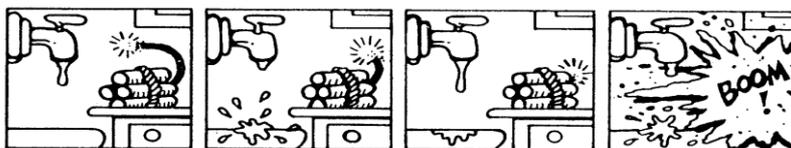


FIGURA 1 – Tempo em imagens sequenciais.  
 Fonte: Eisner (1985:30)

O exemplo de Eisner (1985) nos permite usar nosso conhecimento para inferir a duração ou período de tempo que a gota d’água leva para cair da torneira, sendo o número de painéis um indicador capaz de nos auxiliar nessa tarefa: quanto mais painéis, mais prolongada será a ação.

### 1.2 Os balões

Já os balões representam uma tentativa de capturar e tornar o som visível nos quadrinhos. A organização dos balões que cercam uma fala – sua posição em relação aos demais ou à ação, sua posição em relação ao falante – contribui, também, para a medida de tempo. Uma exigência é que eles sejam lidos na ordem de sequência prescrita para que se consiga saber quem fala primeiro. Eisner (1985) acrescenta que os balões, na cultura ocidental, podem ser lidos da esquerda para a direita ou de cima para baixo, considerando a posição do falante como ponto de partida. Se considerada a mensagem escrita dentro dos balões, ela reflete a natureza e emoção da fala.

Fala normal	Pensamento	Fala transmitida via rádio, televisão ou telefone

QUADRO 1 - Tipos de balões  
 Fonte: adaptado de Eisner (1985:27)

### 1.3 Painéis e caixas: emoldurando as imagens

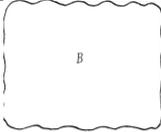
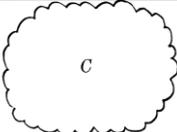
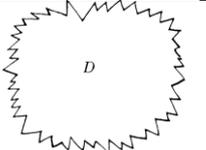
O ato de emoldurar não apenas define o perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração de um evento. Em alguns casos de aplicação de moldura, o esboço da caixa é eliminado completamente e, em outros, o ato de emoldurar separa as cenas e age como uma espécie de pontuação.

Nos quadrinhos mais modernos, o recurso mais importante para a transmissão de tempo é o painel ou moldura, também chamado por Eisner (1985), de caixa. Tais linhas desenhadas em torno de uma determinada cena agem como segmentos de ação e têm como função a tarefa de separar certas afirmações dentro de um todo. Ao unirmos os painéis aos balões, eles, juntos, se mostram como recursos indispensáveis para os autores na busca de envolver seus leitores.

O número e o tamanho dos painéis também contribuem para o ritmo e passagem do tempo. Por exemplo, quando há necessidade de se comprimir o tempo, um grande número de painéis pode ser usado. A ação torna-se mais fragmentada, ao contrário daquelas ações que acontecem em painéis mais convencionais. Por outro lado, quando os painéis são colocados mais próximos uns dos outros, nós nos deparamos com espaços de tempo mais curtos. A forma de um painel é, também, um outro fator importante: onde há necessidade de se mostrar um medidor deliberado de ação, as caixas representam quadrados perfeitos, por exemplo.

Para Eisner (1985), o posicionamento dos elementos dentro da moldura, o arranjo de imagens e sua relação e associação com outras imagens em uma sequência, representam a gramática básica sobre a qual a narrativa é construída. Um obstáculo a ser superado pelo autor é a tendência do leitor em perambular pela página, ou seja, não existe um jeito de evitar que o leitor leia a último painel antes do primeiro. Porém, na cultura ocidental, o leitor é treinado a ler cada página de forma independente, da esquerda para a direita, de cima para baixo e, estando o autor ciente disso, ele irá organizar seus painéis de acordo com tal perspectiva. Embora seja esse o fluxo de olhar do leitor, na prática, não se pode esperar uma regra ou disciplina absoluta sobre este assunto.

Somada à função primária do painel em emoldurar objetos e ações, eles podem ser usados como parte da linguagem não-verbal.

Tipo de painel	Indicação de uso
	Ações no presente
	Flashback, ações no passado
	Pensamento
	Som, emoção

QUADRO 2 - Tipos de moldura  
 Fonte: adaptado de Eisner (1985:44)

A forma de moldura (ou ausência dela) podem se tornar parte da história por si só, sendo usada para indicar a dimensão do som ou clima emocional no qual um evento ocorre, além de contribuir

para a atmosfera de uma página como um todo. Enquanto as molduras tradicionais podem manter o leitor mais distante ou ausente de um determinado evento, as molduras menos tradicionais podem permitir a sua inserção ou fazer com que a ação exploda diante dos olhos do leitor. Já a ausência de moldura indica um espaço ilimitado ou a dimensão ampliada de um objeto. Eisner (1985) acrescenta que a primeira página de uma história em quadrinhos age como sua introdução, sendo a página através da qual a narrativa irá decolar. Tal página serve para definir o clima que irá envolver a narrativa.

1.4 A perspectiva

O último dos micro elementos analisados por Eisner (1985) é a perspectiva, cuja função primária é manipular a orientação do leitor para um dado propósito.

Tipo de perspectiva	Indicação de uso
	<p>Nível dos olhos: oferece detalhes ao leitor, que vê a imagem em condições de igualdade.</p>
	<p>Vista de cima: oferece visão do entorno e do cenário em que o evento ocorre. Pode indicar um distanciamento maior.</p>
	<p>Nível de chão: envolve o leitor de forma mais abrangente em uma ação.</p>

QUADRO 3 - Tipos de perspectiva  
 Fonte: adaptado de Eisner (1985:89)

O uso da perspectiva manipula e produz vários estados emocionais no leitor, estando a resposta dos leitores para uma determinada cena, influenciada pela sua posição como espectador. Por exemplo, visualizar uma cena de cima torna o leitor um observador, mas não um participante, oferecendo uma ideia de distanciamento. A união entre a forma do painel e a perspectiva promove reações: um painel apertado e com ponto de vista em nível dos olhos dará a ideia de confinamento e dominação; já um painel largo sugere muito espaço e pouca ameaça por parte de um personagem, principalmente se ele é visto de cima pelo leitor.

## 2 Unidades básicas das narrativas visuais

Cohn (2013) aborda as narrativas visuais a partir de dois importantes questionamentos (a) como as pessoas criam significado a partir de imagens sequenciais? (b) que representações mentais um leitor constrói ao compreender narrativas visuais e com base em quais princípios?

Para o autor, superficialmente, as imagens em sequência parecem simples de se entender, pois elas, geralmente, se parecem com os objetos e as ações no mundo real, o que nos levaria a entender que compreender imagens sequenciais deveria ser como ver eventos, mas embora tal explicação pareça intuitiva, ela ignora uma grande complexidade potencial. Para responder aos seus questionamentos iniciais, Cohn (2013) conecta os micro elementos anteriormente analisados neste artigo em unidades – chamadas por ele de unidades básicas das narrativas visuais.

### 2.1 Unidades Narrativas

Os *painéis* constituem a unidade básica da narrativa visual e desempenham duas funções narrativas principais. Primeiro, eles atuam como “unidades de atenção” para exibir informações conceituais em uma imagem individual (Cohn, 2013:07). Os painéis fazem isso representando quantidades variadas de informações, desde cenas até personagens e objetos individuais, até detalhes destes personagens e objetos. O grau de conteúdo destacado pelos painéis pode ter consequências inferenciais para as sequências gráficas. Assim, o enquadramento de uma cena pode ter ramificações na compreensão. O segundo papel importante dos painéis é agir como “unidade narrativa”.

A partir das duas importantes funções dos painéis, Cohn (2013) identifica quatro categorias narrativas principais e que podem facilmente ser identificadas a partir da análise de cada painel e de seu conteúdo.

1. Estabelecedor (E) – estabelece uma interação
2. Início (I) – inicia a tensão do arco narrativo
3. Prolongamento (PL) – marca um estado medial de extensão, muitas vezes a trajetória de um caminho
3. Pico (P) – marca o auge da tensão narrativa e o ponto de estrutura máxima do evento
4. Descanso (D) – libera a tensão da interação

Juntas, essas categorias formam fases de constituinte, que são peças coerentes de uma estrutura, como na sintaxe. Assim como as frases pertencem a uma sentença na sintaxe, as **fases** pertencem a um “Arco” na narrativa. A estrutura constituinte canônica e a ordem linear para categorias dentro de uma fase são:

**Fase:** (Estabelecedor) – (Início (Prolongamento)) – Pico – (Descanso)

Esta regra afirma que uma fase contém uma determinada ordenação de categorias narrativas. Os parênteses indicam categorias opcionais e, exceto os Picos, cada uma delas pode ser deixada de fora de uma sequência sem consequências estruturais significativas. Os Picos e, em menor grau, os Inícios são os componentes mais importantes da estrutura da narrativa. Porém, antes de entendermos como essas categorias agem de forma conjunta em uma narrativa, precisamos descrever as propriedades de cada uma delas.

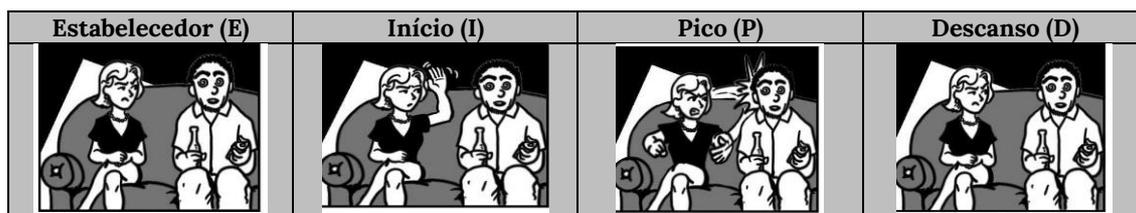


FIGURA 2 - as categorias narrativas

Fonte: Adaptado de Cohn (2013:09)

O **Pico** está onde acontecem as coisas mais importantes de uma sequência e motiva o contexto para o resto da sequência. Prototipicamente, os Picos correspondem ao culminar de um evento, ou a confluência de numerosos eventos. São a concretização da ruptura narrativa do equilíbrio e; sendo assim, os Picos podem conter uma mudança de um estado para outro, especialmente na interrupção ou encerramento de um processo. Além disso, um evento crescente pode culminar em um Pico.

Depois dos Picos, o **Início** é a segunda parte mais importante de uma fase, porque coloca a ação ou evento em movimento, sendo ele o evento preparatório capaz de mapear uma estrutura narrativa inicial: ele inicia o evento primário da sequência.

Já os **Descansos** apresentam um tipo de painel considerado como alívio para a tensão narrativa do Pico, dando um “encerramento” aos eventos, muitas vezes como um resultado ou resolução. Para Cohn (2013) esse resultado envolve a *coda* de uma ação – como a retração após desferir um soco ou apontar uma espada. Alternativamente, pode mostrar um estado passivo após um evento, como o retorno de uma pessoa a sua posição inicial ou de um objeto ao seu local de origem. Por fim, muitas tirinhas são engraçadas por causa do Descanso. Assim, Descansos fornecem um painel importante para o humor, talvez porque transmitem uma consequência, uma resposta ou um acompanhamento (relativamente) passivo ao clímax da sequência.

O **Estabelecedor** apresenta simplesmente em um estado de “ser” anterior às ações reais da sequência. Ele fornece informações referenciais (personagens, objetos) sem envolvê-los nas ações ou eventos de uma narrativa e, na maioria das vezes, isso envolve um estado ou processo constante que é alterado pelos eventos da narrativa.

Por fim, os **Prolongamentos** representam uma categoria que modificadora pode ser usada para adiar a realização de um Pico. Um Prolongamento marca um estado medial no curso de uma ação ou evento e, muitas vezes, retrata a trajetória entre uma fonte e um objetivo, esclarecendo o tipo de caminho percorrido, mas podem ser facilmente omitidos sem consequências semânticas para a

sequência. Para este propósito, os Prolongamentos podem funcionar como uma “pausa” narrativa para atrasar o Pico, adicionando uma atmosfera de tensão que antecede ao Pico. Isso permite ao autor desenhar uma cena, ou talvez encerrar uma página com um Prolongamento para deixar o leitor em suspense até sua resolução.

Categoria Narrativa	Estrutura conceitual
Estabelecedores (E)	Introduz uma relação referencial; estado passivo dos fatos
Início (I)	Ação preparatória; processo
Prolongamentos (PL)	Sustenta o processo; posição na trajetória; estado passivo.
Pico (P)	Culminância de evento; alcança o objetivo
Descanso (D)	Resultado do evento; reação ao evento; estado passivo.

QUADRO 4 - Resumo das categorias narrativas

Fonte: autor.

## 3 Análise metafuncional das narrativas visuais: unindo significados ideacionais, interpessoais e composicionais

### 3.1. Significado interpessoal

Num texto narrativo, os papéis, relações e afetos realizados através da metafunção interpessoal não são apenas aqueles estabelecidos entre leitor e escritor/criador de imagens, por um lado, e aqueles entre os próprios personagens, por outro, mas também envolvem, de forma primordial, aqueles entre o leitor e os personagens narrativos.

Esta relação leitor-personagem foi explorada de forma útil por Kress e van Leeuwen (2006; 2021), que propuseram uma série de sistemas de significado visual relevantes para a relação entre o espectador (participante interativo) e a pessoa retratada (participante representado). Estes são os sistemas de distância social, atitude (incluindo envolvimento e poder), contato e modalidade.

De acordo com Kress e van Leeuwen (2006), as escolhas em termos de distância social são realizadas pelo “tamanho do enquadramento” – ou seja, pela apresentação da personagem em “close up” em vez de “meio plano” ou “plano médio”. Sendo assim, os autores explicam que onde apenas a cabeça e os ombros do personagem são vistos, é criada uma sensação de intimidade entre o espectador e o personagem, enquanto uma apresentação mais distante do personagem em “plano geral” tem o efeito oposto. Os criadores podem variar as apresentações de um mesmo personagem de acordo com o momento narrativo, para que o espectador seja colocado em uma relação mais próxima em determinados momentos.

Por outro lado, o fato de os personagens serem mostrados bem espaçados uns dos outros na página, próximos ou se tocando, é muito relevante para a forma como lemos essas relações. Podemos, portanto,

propor um sistema de proximidade, paralelo ao da distância social, para nos referirmos à proximidade ou não dos personagens entre si na imagem em qualquer momento da narrativa.

Os sistemas de envolvimento e poder de Kress e van Leeuwen (2006; 2021) são outras formas de posicionar o espectador e, dependem do uso da perspectiva, podem criar uma posição “subjéctiva” ao exigir que o personagem seja visto de um ponto particular (ângulo). O maior envolvimento com o que é representado é conseguido através do ângulo horizontal (Kress e van Leeuwen, 2006), quando personagens (e cenários) são apresentados de frente para nós, transmitindo a sensação máxima de envolvimento na cena; ao passo que se eles são retratados em um ângulo oblíquo, estamos posicionados para sermos mais distantes daquilo que é retratado. O ângulo vertical é a realização do poder na semiótica visual: aquilo que olha de cima para o espectador tem poder ou autoridade sobre ele; enquanto aquilo que faz com que olhemos para baixo parece fraco ou vulnerável (Kress e van Leeuwen, 2006).

Sobre esse aspecto, Painter et al. (2012) propõem que poderá haver um sistema de orientação, paralelo ao de envolvimento, que leva em conta as orientações corporais dos personagens retratados entre si. Qualquer que seja a sua orientação para o espectador, dois personagens podem ficar frente a frente na representação, serem colocados lado a lado (sugerindo solidariedade se estiverem próximos) ou afastados um do outro, talvez até mesmo em uma orientação costas com costas. E assim como um ângulo de visão vertical realiza a relação de poder entre o espectador e a representação, dois personagens podem estabelecer uma relação comparável se um deles for retratado olhando para cima ou para baixo em outro personagem.

Painter et al. (2012) reinterpretem então outros dois subsistemas interpessoais propostos por Kress e van Leeuwen, contato e modalidade, e propõem sistemas adicionais que enfocam particularmente a dimensão afetiva do significado. Para eles, há também a necessidade de um foco em cinco outros subsistemas relevantes para o significado interpessoal: os de *focalização*, *afeto*, *páthos*, *ambiente* e *gradação*. Trato de cada um deles de forma mais detalhada a seguir.

### 3.1.1 Focalização

Para Painter et al. (2012) o espectador de um texto puramente visual só pode conhecer o mundo da história ao vê-lo; mas o espectador pode ser posicionado para assumir diferentes experiências de visualização – seja a de um observador externo ou de um espectador que “participa” de forma mais direta daquele mundo através de um relacionamento ou identificação como ou com um dos personagens. Torna-se então uma oposição primária dentro do sistema de focalização: *contatar* e *observar*.

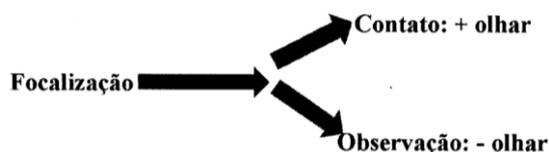


FIGURA 3 - Opções de focalização.

Fonte: Fonte: elaborado pelo autor a partir de Painter et al. (2012).

Em certas histórias o contato pode ser usado simplesmente para apresentar ao leitor os personagens na imagem de abertura, sem qualquer uso verbal de endereço de segunda pessoa ou fusão aberta do mundo da história com o mundo do espectador. Nestes casos, o efeito é simplesmente estabelecer uma conexão inicial e um interesse pelos personagens do mundo da história. Além de seu uso quando um personagem é apresentado pela primeira vez ao leitor, a escolha de focalização de contato é muitas vezes feita para aumentar a identificação ou a empatia em momentos-chave da história. A opção visual de ver através dos olhos de um personagem é denominada mediada, em oposição à opção não-mediada quando o leitor observa ou faz contato sem estar posicionado como personagem.

As opções visuais para focalização são assim resumidas:

Focalização	Contato (+olhar): direto – frontal convite – de lado
	Observação (-olhar)
	Não mediado: como leitor
	Mediado: como personagem

Quadro 5 - Sistema de focalização  
 Fonte: elaborado pelo autor a partir de Painter et al. (2012)

### 3.1.2 Páthos e afeto

Painter et al. (2012) apontam que a forma pela qual os personagens são representados nas histórias em quadrinhos pode ser categorizada em três estilos amplos, referidos como “minimalista”, “genérico” e “naturalista”, com base no grau de detalhe e realismo do desenho. Enquanto Kress e van Leeuwen (2006) consideram o realismo de uma representação como uma expressão de modalidade (relacionado ao valor de verdade da imagem), o estilo de desenho de personagem é aqui interpretado como a realização de um sistema de alinhamento do leitor (páthos) e como são proporcionadas maneiras particulares de apresentar as emoções ou afetos de um personagem. Em termos gerais, o estilo minimalista para um personagem humano é aquele que usa círculos ou formas ovais para as cabeças das pessoas, com pontos ou pequenos círculos para os olhos, tem variação restrita nos ângulos da cabeça, não precisa manter proporções faciais ou corporais precisas e – em sua forma extrema – tem profundidade mínima.

O quadro a seguir estabelece uma relação entre os estilos e o tipo de envolvimento proporcionado com o leitor, segundo Painter et al (2012):

Minimalista	Genérico	Naturalista
		
Apreciação: algum tipo de distância emocional.	Empatia e identificação: reconhecimento de algo em comum	Personalização: estabelece uma relação muito próxima com indivíduos reais.

QUADRO 6 - estilos das personagens

Fonte: elaborado pelo autor a partir de Painter et al. (2012:34)

A representação do afeto, é claro, não é realizada apenas pelos rostos dos personagens, embora estes tenham sido usados para definir os três “estilos” identificados. Os gestos representados e a postura corporal também são fundamentais na representação do afeto. Já foi sugerido que o estilo minimalista exige que sejamos observadores relativamente imparciais dos personagens, em vez de levá-los a sério. Por outro lado, o estilo genérico cria personagens do tipo “homem comum”.

As imagens genéricas convidam a uma postura mais empática, onde a humanidade comum é reconhecida e o leitor se coloca no lugar do personagem. O estilo naturalista é encontrado em muitos textos para leitores mais velhos, alguns tratando de temas bastante sérios. Neste caso, o leitor se envolve com os personagens como indivíduos e não como tipos e, através desse envolvimento solidário, o leitor é levado ao discernimento ético.

### 3.1.3 Ambiente

É estabelecido por suas escolhas em o uso da cor. A cor é um recurso visual que pode servir todas as três metafunções (Kress e van Leeuwen, 2002). No seu papel ideacional, a cor é usada para representar a aparência das coisas no mundo, com o verde para a grama, o amarelo para o ouro, o branco para a neve, o vermelho para o sangue e assim por diante. No seu papel textual, a cor pode ser usada de forma contrastante para destacar ou colocar em primeiro plano algum elemento dentro de uma composição para torná-la especialmente saliente para o espectador, ou as repetições de uma cor podem ser usadas de forma coesa como uma espécie de rima visual para ligar diferentes partes de uma narrativa.

Contudo, no seu papel interpessoal, o significado da cor reside no seu efeito emocional sobre o observador. A maioria das pessoas concordará que um livro ilustrado cheio de cores claras e brilhantes tem um efeito muito diferente em nossos sentimentos se comparado com um livro com tons escuros e sombrios ou de um impresso apenas em preto e branco. Estas diferenças não dependem do exame minucioso do conteúdo das imagens ou do conhecimento dos eventos da história que está sendo contada, mas são uma resposta mais visceral às escolhas de cores.

O sistema de vibração depende da profundidade de saturação das cores utilizadas. Saturação total ou alta – a escolha de cores vibrantes – pode criar um efeito ou sensação de excitação e vitalidade, enquanto uma escolha de uma vibração mais moderada pode criar uma sensação mais suave e contida. O sistema de calor – em que as cores mais quentes, como os tons de vermelho e amarelo – pode representar ambientes físicos quentes e frios, mas também é usado para refletir nuances emocionais.

Outra função das cores é causar familiaridade, que é realizado pela quantidade de diferenciação de cores na imagem. O princípio básico aqui é que quanto mais cores diferentes estiverem presentes na imagem, maior será o sentido do familiar, já que normalmente vivenciamos o mundo no dia a dia em toda a sua variedade de cores. Se, no entanto, uma imagem se restringe a uma ou duas cores ou a modulações de uma única cor, cria-se o significado de ser “retirado” do mundo normal e cotidiano.

### 3.1.4 Gradação

A gradação está relacionada com a quantidade, tamanho ou ocupação de espaço (extensão) de um objeto ou pessoa em um determinado painel e se baseia nos recursos linguísticos para “aumentar” ou “reduzir” os significados avaliativos propostos por Martin e White (2005) como o sistema de gradação.

Tipos de gradação	Aumento	Redução
Quantidade: número	Alto número do mesmo item	Baixo número do mesmo item
Quantidade: tamanho	Tamanho grande em relação a outros elementos	Tamanho pequeno em relação a outros elementos
Quantidade: extensão	Ocupa um espaço grande na moldura	Ocupa espaço pequeno na moldura.

QUADRO 7 - Tipos de aumento.  
Fonte: elaborado pelo autor.

Sendo assim, as escolhas de quantidade, por exemplo, podem desempenhar um papel importante na garantia de uma resposta atitudinal do leitor, muitas vezes trabalhando em conjunto com outras escolhas interpessoais. Também é possível que uma determinada quantidade ou espaço ocupado por um objeto ou pessoa provoquem uma resposta atitudinal mesmo quando o conteúdo ideacional é relativamente neutro.

### 3.2 Significado Ideacional

Para explorar a semiose da representação visual ideacional, é útil recorrer a algumas das observações de Kress e van Leeuwen (2006) sobre o significado visual “representacional”. Como base para suas discussões, Kress e van Leeuwen traçam analogias entre estruturas experienciais visuais e verbais. Eles argumentam que as imagens, assim como as orações verbais, podem ser vistas como potencialmente envolvendo três aspectos da experiência: participantes (quem ou o que é retratado), processos (ações ou relações retratadas) e circunstâncias (onde, quando, como, com o quê) – elementos

que juntos constituem o que Halliday e Matthiessen (2014:682) chamam de “figuras” ideacionais. Voltando-se para imagens visuais, Kress e van Leeuwen (2006) sugerem que as categorias de participantes, processos e circunstâncias também podem ser identificadas da mesma forma.

Quando se trata de significado ideacional, estamos preocupados com a identidade e os atributos do personagem – tanto em uma única imagem quanto em relação à sequência da história. Embora o único aspecto experiencial de um personagem que pode ser explicitamente inscrito em uma imagem seja sua aparência física, o espectador pode, como na vida, inferir a partir disso (e do contexto representado) outras categorias, como idade, classe, etnia, papel e lugar na família.

Os personagens são geralmente mostrados envolvidos em algum tipo de atividade, no que Kress e van Leeuwen (2006) chamam de processos “narrativos” ou eles também podem ser apresentados ao leitor em uma imagem mais estática do tipo que eles chamam de “conceitual”. Na falta de vetores, essas imagens convidam a um exame e interpretação mais lentos dos atributos do participante. Podem ocorrer logo no início da história, iniciando a fase de orientação, onde uma ou mais imagens podem ser utilizados para apresentar o(s) personagem(s).

Em uma história puramente visual, infere-se que um personagem tem a mesma identidade quando características salientes de sua aparência são repetidas em imagens subsequentes. Leitores mais experientes também podem reconhecer um personagem simplesmente pela representação de uma parte do corpo e/ou sombra/silhueta.

### 3.2.1 Processos

Embora Kress e van Leeuwen (2006; 2021) argumentem que a representação de ações físicas, verbais ou mentais sempre envolverá vetores (incluindo linhas de olhar “invisíveis”), é importante salientar que interpretamos o significado ideacional em uma imagem usando, também, nosso conhecimento do mundo real, bem como o contexto representado, de modo que possamos compreender que os participantes de uma história visual estão “fazendo algo”, independentemente de existirem ou não vetores proeminentes.

Tipo de ação	Exemplo
Processo de ação com apenas um participante: intransitiva ou não-transacional	
Processo de ação com mais de um participante: transitiva ou transacional	

<p>Processo verbal: vetor que leva a uma bolha de fala</p>	
<p>Processo mental: vetor que liga a uma bolha de pensamento.</p>	
<p>Processo mental : ação e reação com vetor de linha de olhar.</p>	

QUADRO 8 - Processos.  
 Fonte: adaptado de Painter et al. (2012:69)

O leitor da narrativa de um livro ilustrado deve interpretar não apenas as ações retratadas em uma única imagem, mas a maneira como um evento se relaciona com outro em imagens sucessivas. Num texto visual, que não tem o mesmo potencial para especificar explicitamente relações entre eventos, o leitor é chamado a comparar imagens adjacentes ou sucessivas e a tirar inferências a partir de semelhanças e diferenças entre elas. Como parte do processo de leitura, então, a comparação/contraste é uma estratégia semântica necessariamente utilizada pelo leitor para dar sentido às relações entre quaisquer dois eventos retratados. É claro que também é levado em conta o conhecimento sociocultural relevante para a compreensão do tipo de texto.

### 3.2.2 As circunstâncias

Qualquer imagem de livro ilustrado pode incluir um contexto de fundo ou não. Esta é uma escolha com significado interpessoal (o ambiente é proporcionado pelas escolhas de cores do fundo) e significado textual, mas mais obviamente uma representação do cenário funciona idealmente para fornecer detalhes do ambiente físico em que os personagens atuam. Na função ideacional estamos preocupados com o contexto de fundo, o que significa predominantemente o seu papel no fornecimento de uma localização visual para o processo representado.

O significado circunstancial de uma imagem preocupa-se predominantemente com a especificação dos detalhes da localização espacial, embora a representação de relógios, iluminação, lua e assim por diante também possa ser usada para mostrar a localização no tempo. Por outro lado, onde a circunstância está ausente, o foco está necessariamente no personagem e/ou no processo retratado. É necessário considerar não apenas o indivíduo na imagem e a circunstância retratada, mas que relações existentes entre imagens sucessivas.

Em certos casos, poderá haver um movimento de mais para menos elementos circunstanciais (ou vice-versa) ao longo de uma história, dependendo de determinados momentos ou passagens dessa mesma história. No caso da variação, uma mudança para descontextualizar através da remoção de qualquer cenário de fundo coloca qualquer participante retratado em foco, destacando-o e provocando maior avaliação por parte de quem lê, por exemplo.

### 3.3 A metafunção textual ou composicional

De acordo com Painter et al. (2012) um bom livro ilustrado precisa organizar os significados da página, bem como fornecer ligações entre imagens sequenciais para ajudar a construir o ritmo e a forma da história. Estas são questões relevantes para a metafunção textual, chamada por Kress e van Leeuwen (2006;2021) de composicional, que se preocupa com a integração de significados ideativos e interpessoais, empacotando-os em unidades textuais e ligando-os para criar um todo organizado e coerente.

#### 4.3.1 O layout

Ao focalizarmos na disposição da página ou página dupla identificamos que muitos componentes visuais e verbais estão ali localizados e nos deparamos com muitas formas de arranjos possíveis dentro do quadro macro constituído pelas bordas da(s) página(s), mas ao considerar o texto verbal como um fenômeno gráfico, a primeira questão a ser abordada é se ele é literalmente “parte da imagem”.

<b>Tipo de layout</b>	<b>Integrado:</b> verbiagem incorporada como parte da imagem
	<b>Complementar:</b> verbiagem e imagem em espaços distintos dentro do layout.

QUADRO 9 - Tipos de Layout.  
Fonte: elaborado pelo autor.

O layout “complementar”, onde cada semiose reside em seu próprio espaço, indica que cada uma tem um papel distinto a desempenhar na construção de significado. Ao distribuir texto e imagem na mesma quantidade de espaço visual, cada modalidade pode ser considerada como tendo igual “peso” ou importância semântica. Assim, quando uma imagem se espalha pelo layout de página dupla, ou ocupa a maior parte da página em um layout de página única, ela está sendo privilegiada em relação ao texto verbal.

Já no layout integrado, em vez de ter imagem e verbiagem em páginas separadas ou em partes demarcadas de uma única página ou painel, os dois se unem para que as palavras impressas apareçam dentro da imagem ou de seu fundo em um arranjo mais unificado.

3.3.2 Moldura

Painter et al. (2012) identificam dois tipos principais de moldura: limitado ou ilimitado.

<b>Enquadramento (moldura)</b>	<b>Limitado:</b> com margem	Contido: imagem dentro da margem Violado: imagem rompe a margem
	<b>Ilimitado:</b> sem margem	Contextualizado: cenário apresentado e definido Descontextualizado: sem apresentar cenário (background), podendo ser localizado (mínimo cenário ou atributos) ou individualizado (mostra apenas a personagem sem cenário)

QUADRO 10 - Tipos de Moldura  
Fonte: elaborado pelo autor.

A remoção da margem não apenas nos traz para dentro de uma página ou painel, mas também combina com o conteúdo experiencial para sugerir sua sensação de facilidade expansiva e falta de confinamento. Às vezes, é claro, uma história inteira pode ser retratada com imagens descontextualizadas e desvinculadas, caso em que o(s) personagem(s), em vez do mundo imaginativo da história, tornam-se foco de atenção do começo ao fim. Nestes casos, adereços contextuais podem constituir um contexto mínimo e estes elementos mínimos de cenário às vezes são fornecidos para esclarecer a ação retratada.

3.3.3 O foco

O foco envolve a ponderação e a colocação de diferentes elementos visuais dentro do espaço, de modo a gerir a atenção do espectador.

Grupo focal	Central	Simple: preenche o centro Estendido: foco central com mais de um elemento.
	Polarizado: foco duplo	Diagonal Vertical Horizontal
	Repetido	Alinhados Espalhados

QUADRO 11 - Grupos Focais  
Fonte: elaborado pelo autor.

Um foco central simples indica que um único personagem ou objeto é usado para chamar a atenção do leitor; já o foco central estendido traz elementos adicionais que “circulam” o elemento principal. Nestes casos, se o centro da imagem estiver esvaziado, caberá ao leitor preenche-lo com seu conhecimento prévio ou se inserir na história a ponto de preenche-lo. No foco polarizado, onde diferentes elementos são usados para atrair a atenção do leitor, podemos identificar várias posições ou eixos, como diagonal, vertical e horizontal. Já a repetição de elementos pode estar ligada a estratégias do criador para atribuir significados à sua história. Sendo assim, a repetição de elementos de forma alinhada ou espalhada representam polos opostos em termos de visualização, pois os elementos espalhados, por exemplo, podem transmitir a sensação de desordem ou aleatoriedade.

## 4 Metodologia e análise dos dados

### 4.1 O livro

O Médico e o Monstro é um romance escrito pelo autor escocês Robert Louis Stevenson e publicado em 1886. A história se passa em Londres, no século XIX, e conta a história do Dr. Henry Jekyll, um médico respeitado e renomado, que começa a investigar a dualidade da natureza humana. Jekyll é um homem dividido, cujo lado sombrio é personificado pelo seu alter ego, chamado de Mr. Hyde. Ele cria uma poção misteriosa que o transforma em Hyde, um ser violento, que começa a aterrorizar a cidade de Londres. Jekyll tenta controlar a sua dupla personalidade, mas seu experimento foge ao seu controle e ele se vê cada vez mais dependente da poção para sobreviver. A versão em romance gráfico analisada neste artigo foi publicada em 2021, pela editora Principis, pertencente à Ciranda Cultural. Neste artigo serão analisados *fragmentos do livro* a partir da seguinte seleção de páginas:

Livro	Páginas
O Médico e o Monstro (2021)	03
	05
	23
	42
	73

Quadro 12 - Grupos Focais  
Fonte: elaborado pelo autor

### 4.2 A metodologia

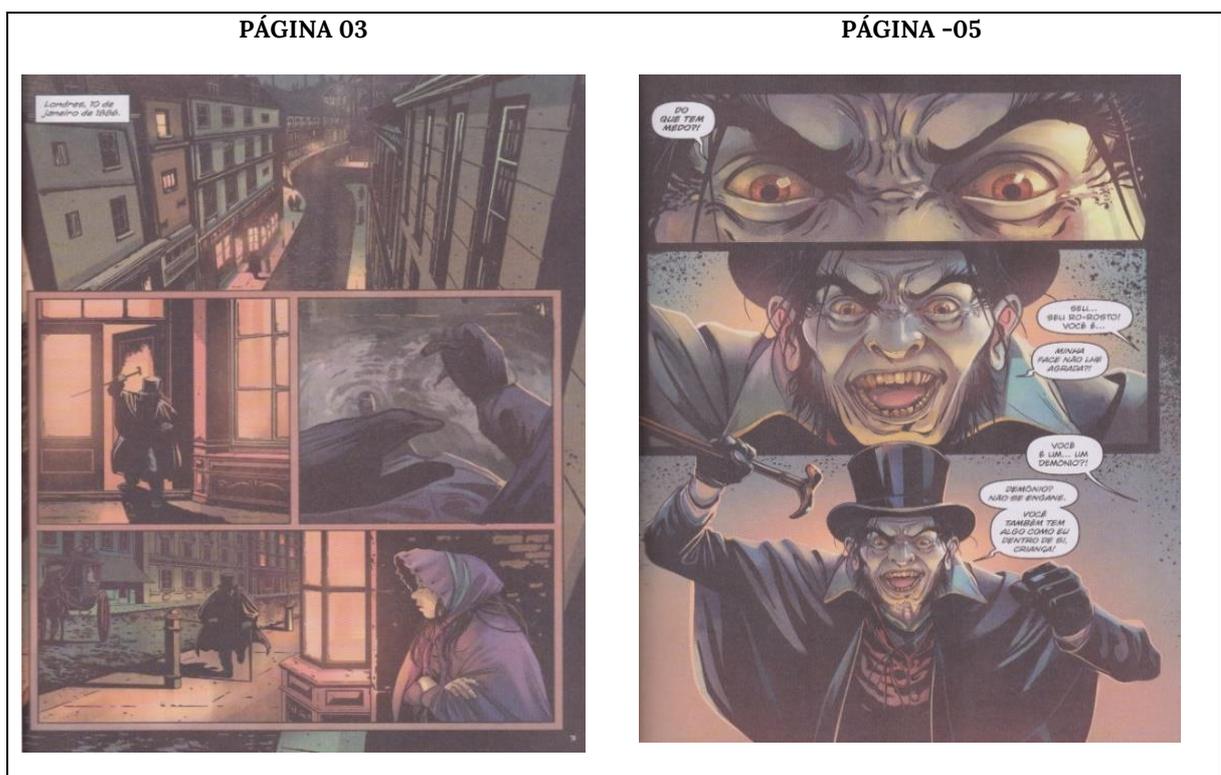
A proposta de análise aqui contemplada tem como base a ADM-SF e inclui três níveis:

1. *Análise dos elementos linguísticos: estabelecer sua relação com as imagens e suas funções nos painéis*
2. *Análise das imagens: aspectos interpessoais, ideacionais e composicionais*

3. *Análise em nível inferencial: identificar como a união entre verbiagem e elementos imagéticos, a partir do uso das três metafunções, corrobora para a compreensão dos eventos narrados e para que o leitor ative seu conhecimento prévio na realização de inferências.*

As análises serão feitas seguindo a partir dos (a) micro elementos que compõem o romance gráfico, considerando elementos como tempo, tipos de balões, emolduração e perspectiva. A partir disso, parto para uma análise que considera a junção destes elementos em unidades narrativas, conforme proposto por Cohn (2013) e, por fim, passo à análise metafuncional do romance gráfico, seguindo a perspectiva de Painter et al. (2012) e analisando a narrativa a partir de três eixos: (a) interpessoal, (b) ideacional e (c) composicional.

#### 4.3 As análises



QUADRO 13 - Páginas iniciais  
Fonte: Elaborado pelo autor.

Início as análises na página 03 do romance gráfico, sendo esta uma página introdutória da narrativa. O primeiro elemento de destaque nesta página é a contextualização tempo-espaço fornecida pelos autores (*Londres, 10 de janeiro de 1886*), que atua como uma circunstância de tempo e espaço em termos de Painter et al. (2012). Existe uma predominância de painéis simétricos, o que poderá

indicar ações realizadas no presente. No primeiro painel, a cena é mostrada a partir de uma visão de cima oferecida ao leitor, o que pode ao mesmo tempo indicar um distanciamento ou uma forma de inseri-lo no contexto descrito. Para Eisner (1985) este tipo de perspectiva serve ainda para mostrar o entorno e apresentar mais informações sobre o cenário no qual uma ação acontece. Não existem balões de fala, fazendo com que as imagens por si só conduzam a narrativa.

Em termos interpessoais, pode-se dizer que existe pouca solidariedade com o leitor a partir do momento que dois elementos importantes são identificados: (a) personagens quase sem rosto, o que leva, segundo Painter et al. (2012) à algum tipo de distância emocional entre o leitor e o personagem e; (b) falta de interação visual com o leitor por parte dos personagens. Já o uso de cores tem função de determinar o cenário ou ambiente que envolve uma narrativa e, neste caso, ele é representado a partir de cores monocromáticas e sombrias, que poderão indicar uma atmosfera de medo e mistério que perpassa a narrativa como um todo.

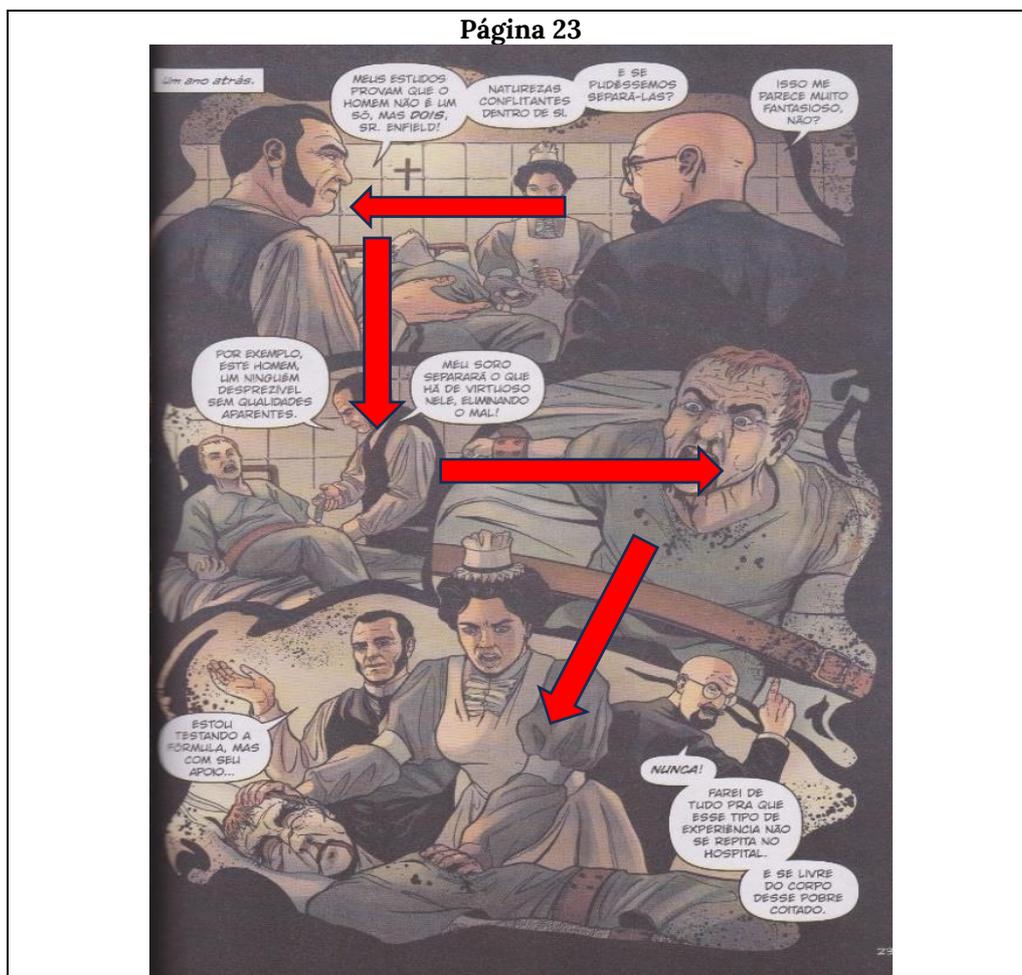
Já em termos ideacionais, a partir do painel 2, as ações se iniciam, sendo basicamente ações intransitivas e não-transacionais, ou seja, processos de ação onde apenas um personagem executa ações e não há respostas visíveis por parte dos demais personagens. Apenas no último painel introduz-se a garota, personagem que irá, no futuro, se envolver no processo de ação, fazendo com ele este passe a ser um processo transacional. A partir da análise do painel 3, vale destacar que há um processo de substituição (Cohn, 2013) da personagem por suas mãos abrindo a porta e isso acontece porque, no painel que o antecede, já ouve uma introdução rápida da personagem, levando o leitor a inferir quem executa a ação que se segue e demonstrando a importância das inferências no processo de compreensão de um romance gráfico. Por outro lado, a análise composicional dos elementos da narrativa indica um enquadramento limitado-contido, onde as imagens ou personagens se encontram contidos dentro dos limites estabelecidos pela margem de cada painel. Sendo que o painel 4 nos remete a um painel onde há um foco central-estendido, ao contrário dos demais. Neste caso, o foco central passa a ter mais de um personagem, incluindo a garota em um cenário onde havia a predominância apenas de um homem, que até então não fora devidamente apresentado ao leitor.

Se comparada com a página 3, a página 5 apresenta uma configuração diferente. De acordo com Kress e van Leeuwen (2021) os close-ups mostram a cabeça e os ombros, mas os close-ups extremos mostram apenas o rosto com detalhes, sendo este o caso detectado na página 05. Os autores salientam que tal técnica vem do período renascentista e era usada para oferecer uma aproximação maior entre Deus e os devotos. Neste caso, detectamos que o close-up extremo inicia a página, sendo mais tarde substituído por outro tipo de close-up, que passa a incluir os ombros na imagem. Tal técnica é usada pelos autores no sentido de apresentar o personagem e sua aparência ao leitor de forma gradual, indo do foco nos olhos a um foco que inclui os braços.

Ainda em termos interpessoal ou interacional, detecta-se ainda o tipo de foco ou olhar de demanda (olhar direto e frontal) usado pelos criados, fazendo com que o personagem interaja diretamente com o leitor, fazendo deste último um participante ativo da história. Tal aposta é confirmada pelos balões usados para a interação, pois no primeiro painel o personagem parece direcionar sua fala diretamente ao leitor: *Do que tem medo?!* Isso faz com que o leitor se insira na atmosfera de

medo e suspense proposta pelos autores. Observa-se ainda a inserção da fala da garota na cena, embora seu corpo não seja mostrando, fazendo com que o leitor recorra a inferências e ao estilo de escrita para identificar seu estado emocional e medo ao seu defrontar com a personagem: *Seu...ro-rosto! Você é...Você é um...demônio?!*

Com relação ao tipo de páthos e ao afeto, podemos dizer que a representação do resto do personagem Mr. Hyde é feita através de estilo genérico para que possamos identifica-lo e desenvolver sentimentos em relação à sua imagem: ódio, medo, pavor, concordância, amizade. Outro aspecto que nos chama atenção, agora em nível composicional, é o grupo focal ou a forma de centralização da personagem nos três painéis: simples e com poucos elementos em volta. Tal representação está ligada à concepção de Painter et al. (2012) que afirmam que o movimento de redução ou ampliação dos elementos circunstanciais ao longo de uma narrativa dependem de momentos específicos da narrativa, sendo a estratégia de descontextualizar através da remoção do cenário relacionada dar foco ao participante representado, provocando maior avaliação por parte do leitor.



QUADRO 14 - Páginas do meio  
 Fonte: Elaborado pelo autor

Ao nos depararmos com a página 23, pelo menos três aspectos chamam a atenção de leitor de forma imediata: (a) o tipo de moldura ou formato dos painéis, (b) a ordem de leitura e (c) as categorias narrativas.

Para Eisner (1985) a forma de moldura (ou ausência dela) pode se tornar parte da história por si só, sendo usada para indicar a dimensão do som ou clima emocional no qual um evento ocorre, além de contribuir para a atmosfera de uma página como um todo. Enquanto as molduras tradicionais podem manter o leitor mais distante ou ausente de um determinado evento, as molduras menos tradicionais podem permitir a sua inserção ou fazer com que a ação exploda diante dos olhos do leitor. Já a ausência de moldura indica um espaço ilimitado ou a dimensão ampliada de um objeto. Neste caso, as molduras arredondadas e construídas pelos próprios contornos dos personagens nos remetem a fatos passados, conforme a própria legenda inicial indica ao leitor (Um ano atrás) e indicam emoções e reações alteradas, fora da normalidade apresentada nas duas páginas previamente analisadas. O descompasso das emoções se reflete na forma de estruturação da página, nos remetendo ao segundo elemento em destaque, que é a ordem de leitura, ou seja, a sugestão de caminho de leitura proposta pelos autores, o que pode ser constatado nas setas vermelhas inseridas na imagem acima. Sendo assim, os olhos de leitor irão zigzaguear pela página na busca de acompanhar e entender o desenrolar dos fatos narrados, ou seja, os testes em humanos feitos pelo doutor Jekyll, a partir da aplicação de um soro por ele criado, na tentativa de provar que cada indivíduo é, na verdade, dois. Tal comprovação viria da separação entre o bem e o mal existente em cada um de nós.

O terceiro ponto proeminente nesta página é a identificação das categorias narrativas propostas por Cohn (2013). Sendo assim, podemos identificar os seguintes elementos:

1. Estabelecedor (E): no painel 1, onde há a conversa inicial entre os doutores Jekyll e Enfield e em que a enfermeira segura nas mãos a injeção que irá ser aplicada no paciente;
2. Início (I): no painel 2, o doutor Jekyll aplica a injeção no paciente;
3. Pico (P): no painel 3, há a reação violenta do paciente mediante o efeito da injeção em seu organismo;
4. Descanso (D): no painel 4, o teste dá errado e o paciente morre e isso serve para liberar a tensão da interação.



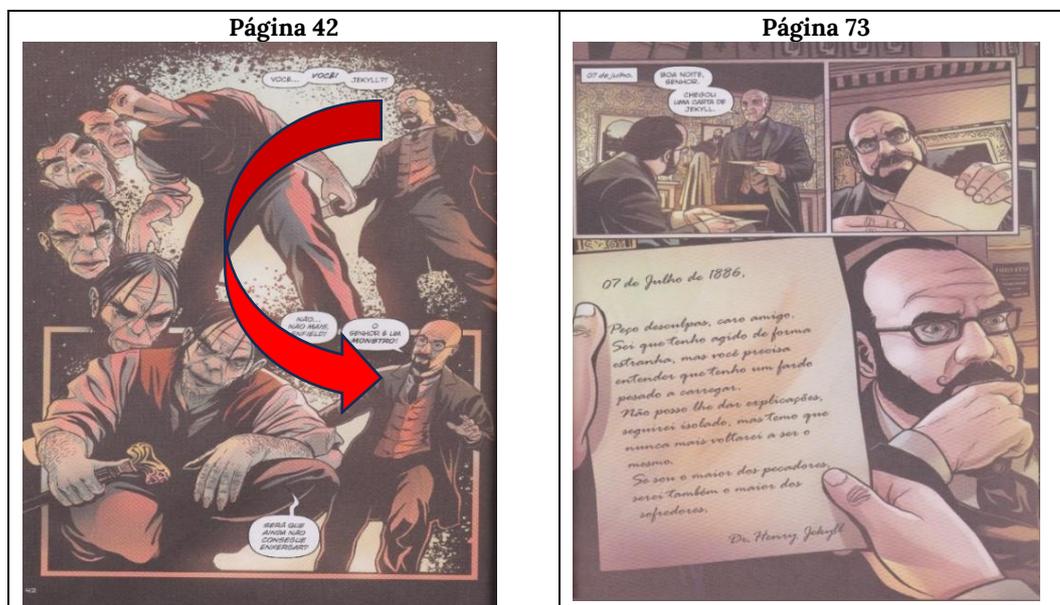
QUADRO 15 – Categorias Narrativas  
 Fonte: Elaborado pelo autor

Em termos interpessoais, o close-up é dado no momento em que o paciente apresenta os efeitos da aplicação da injeção, representando uma estratégia que visa destacar o estado alterado do

paciente e, ao mesmo, tempo despertar sensação (medo, susto, surpresa) no leitor. Já em termos ideacionais podemos dizer que os processos mostrados nesta página são, de forma geral, transacionais, onde há ação e reação, conforme pode ser comprovado pela seta no painel abaixo:



A análise feita a partir da perspectiva composicional aponta que a estratégia de focalização usada pelos autores evita contato visual direto com o leitor, mesmo no painel onde o paciente é acometido pela reação da aplicação da injeção, fazendo com que vejamos a ação como participantes externos, talvez devido ao fator *flashback* contido na página. Porém, o fator composicional que mais chama a atenção é o enquadramento ou emolduração das imagens. Podemos dizer que há aqui o que Painter et al. (2012) chamam de emolduração limitada, violada e contextualizada porque, embora a forma de moldura fuja ao tradicional, ela existe. Porém, ela se encontra violada pelos contornos dos personagens, mas isso não impede que seu entorno (circunstâncias) seja mostrado: as personagens se encontram em ambiente médico (hospital ou laboratório), sendo este entorno ou contexto fundamental para entendermos as ações que nele se passam.



QUADRO 16 - Páginas Finais

Fonte: Elaborado pelo autor

A página 42 exige uma leitura “circular” para que o leitor entenda a transformação do médico em monstro. O círculo da transformação começa no Dr. Enfield e termina também nele, sendo ele a

testemunha ocular do fato. A leitura circular rompe com a perspectiva tradicional de leitura de quadros e com os limites dos painéis, sendo que a página se torna a unidade básica de análise. O autor, na busca de mostrar ao seu leitor a transformação, vai do desenquadramento ou enquadramento e leva o leitor a inferir o tempo necessário (duração) do processo de transformação.

Em termos ideacionais, há vetores e a indicação de ação-reação, ou seja, ações matéricas transacionais. Já em relação aos aspectos interpessoais, dois pontos merecem destaque: (a) o uso da técnica de gradação e (b) o *páthos*. No primeiro caso, a técnica de gradação é usada a partir da repetição do rosto do Dr. Jekyll com pequenas mudanças, o que perpassa de um painel a outro de forma circular. Aqui, temos uma fórmula de gradação que pode ser resumida na seguinte equação: *número alto de itens + tamanho aumentado + extensão*. Podemos dizer então que através do alto número de rostos foi possível indicar um processo de transformação e que o tamanho aumentado dos elementos e a extensão por eles ocupada na página denotam a importância do evento para a narrativa como um todo e na busca de despertador sensações e atitudes nos leitores. Já o estilo de rosto usado (*páthos*) é caracterizado como genérico, ou seja, permite identificação e análise de detalhes e características inerentes ao processo de transformação pelo leitor.

O aspecto composicional que mais chama a atenção do leitor é o uso das estratégias de emolduramento. Pois ao partir do desenquadramento ao enquadramento, o autor vai do ilimitado ao limitado e, em ambos os casos, não há elementos contextuais para situar a ação, sendo isso considerado por Painter et al. (2012) como uma forma de descontextualização, embora o leitor saiba, pelo contexto anteriormente apresentado nas páginas anteriores, que o evento ocorre na casa, no escritório, do Dr. Enfield. Neste caso podemos dizer que não havendo contexto ou background, a ação se mostra extremamente importante e reveladora para o leitor, assim como para o Dr. Enfield, estando o peso da descoberta compartilhado entre personagens e leitores.

Na página 73, há três pontos, ligados aos metafunções interpessoal, ideacional e composicional que merecem ser aqui destacados e analisados: 1- a inserção do leitor como participante ativo na leitura da carta; 2- o layout integrado; e 3- os processos usados na confecção da página.

A inserção do leitor como personagem permite que tenhamos acesso à carta recebida pelo amigo de Dr. Jekyll, o advogado George Utterson, e isso denota um alto nível interpessoal nesta página. No painel 2, George busca contato visual com o leitor para fazer uma espécie de convite indireto: “deseja ler esta carta?”, sendo tal ato confirmado em seus atos (abertura da carta), gerando um foco mediado, onde o leitor passa à condição de personagem a partir desse momento e isso abre caminho para analisarmos outro ponto importante nesta página, o layout.

O layout apresentado no painel 3 é chamado por Painter et al. (2012) de integrado pelo fato de possuir a verbiagem como parte constituinte das imagens, sendo a carta neste caso uma imagem e uma verbiagem a ser lida e entendida pelos leitores. Já no âmbito ideacional, embora não existam balões de pensamento no painel 3, podemos dizer que há nele a representação indireta de um processo mental (ler). No painel 1, se comparado com o painel 3, podemos identificar um processo material que envolve uma ação transacional (entregar e receber). Já o painel 2, representa apenas uma ação não-transacional (abrir).

## Conclusão

Este artigo buscou analisar o romance gráfico *O médico e o monstro* (2021) a partir de uma perspectiva metafuncional onde seus elementos interpessoais, ideacionais e composicionais seriam levados em consideração para identificar como tais elementos se unem na produção de significados e na transmissão de características socioculturais e ideológicas aos leitores, ligadas ao contexto de produção e distribuição. Buscou-se ainda entender como tais elementos atuam juntos, levando o leitor a fazer inferências em momentos cruciais da narrativa, mantendo um nível de compreensão durante todo o processo de leitura. Podemos dizer que em nível interpessoal, de uma forma geral, ficou claro que o uso de cores escuras e opacas se destacou durante todo o romance gráfico como forma de transmitir ao seu uma atmosfera de medo e suspense. Ainda em nível interpessoal, os close-ups foram usados em momentos-chave da narrativa na busca de despertar sensações e interagir com o leitor, denotando, na maioria das vezes, escalada emocional das personagens. Por outro lado, em nível ideacional, identificou-se que a maioria das páginas combinou ações intransitivas e transitivas, sendo usados diferentes tipos de processos que vão do material ao mental. Já em termos composicionais, as estratégias de emolduração, merecem destaque, pois elas foram revezadas em momentos importantes da narrativa onde detectou-se clímax emocional. Em alguns casos, rompeu-se as limitações dos painéis, deixando a página como única forma de limitação das ações das personagens.

Por fim, é importante salientar que ficou constatado que a combinação entre verbiagem, imagens e diferentes estratégias usadas pelos autores contribuíram drasticamente para a compreensão e o processo de realizar inferências por parte dos leitores da narrativa.

## Informações complementares

Avaliação e resposta dos autores

Avaliação: <https://doi.org/10.25189/rabralin.v23i1.2263.R>

Editora

Raquel Meister Ko. Freitag

Afiliação: Universidade Federal de Sergipe

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4972-4320>

## RODADAS DE AVALIAÇÃO

Avaliadora 1: Suzana Ferreira Paulino

Afiliação: Universidade Federal Rural de Pernambuco

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9488-8455>

Avaliador 2: Marcelo Saporas

Afiliação: Universidade Federal da Grande Dourados

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9924-8369>

Avaliador 3: Rodrigo Costa dos Santos

Afiliação: Universidade Federal Fluminense

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3858-4956>

## AVALIADORA 1

O artigo em avaliação apresenta uma análise minuciosa e bem fundamentada do romance gráfico *O Médico e o Monstro*, aplicando uma metodologia baseada na análise de significados interpessoais, ideacionais e composicionais. O objetivo principal de investigar como os elementos verbais e visuais contribuem para a construção de sentidos e para o entendimento das dimensões socioculturais e ideológicas é relevante e inovador. O trabalho é bem estruturado e explora com profundidade a proposta de interpretação dos três níveis de análise - linguístico, imagético e inferencial, demonstrando rigor acadêmico na fundamentação teórica e na metodologia empregada.

De forma geral, o título do artigo reflete bem o conteúdo e a abordagem adotada. A introdução é clara quanto aos objetivos e à importância do estudo, a fundamentação teórica apresenta as três metafunções de maneira concisa e adequada, e a metodologia é descrita com precisão. Os resultados são satisfatórios (embora pouco explorados) e bem contextualizados com a literatura, enquanto as considerações finais amarram bem as contribuições do estudo.

No entanto, algumas sugestões de melhoria podem contribuir para um aprimoramento da clareza e coesão textual do artigo. Recomenda-se uma revisão linguístico-textual, visando corrigir pequenos deslizes de concordância, ortografia, uso de crase e pontuação, por exemplo. A ampliação das imagens incluídas na fundamentação e na análise também é importante para facilitar a leitura dos textos presentes nos balões e garantir uma melhor compreensão do leitor dos exemplos citados. Além disso, observa-se que a seção de análise é muito curta em relação às demais seções do artigo, desequilibrando o texto; sugere-se, portanto, que a quantidade de páginas dedicadas à análise seja revisada, a fim de equilibrar a extensão com a introdução, fundamentação teórica e considerações finais.

No resumo, explicita a relevância do tema. Quanto às figuras, insira legendas descritivas e fontes em todas elas. Discorra sobre a importância dos resultados para o conhecimento da área. Dada a

relevância da sua pesquisa, é importante você listar as possíveis limitações da sua pesquisa. Também, é de extrema relevância que você sugira um aprofundamento futura da pesquisa.

Nas considerações finais, sugiro que você retome como os elementos se unem na produção de significados e na transmissão de características socioculturais e ideológicas aos leitores, focando no contexto de produção e distribuição. Revisite as citações, pois algumas não estão referenciadas de acordo com as regras da ABNT.

Por fim, este artigo é uma contribuição valiosa para os estudos de análise metafuncional em narrativas gráficas e, com os ajustes recomendados, está apto para publicação.

Parabéns!

AVALIADOR 2

O título se relaciona precisamente com o assunto do trabalho. Ele reflete adequadamente a proposta, o desenho experimental, os resultados e a conclusão do estudo.

RESUMO

O resumo deve conter objetivo, relevância do tema, metodologia e resultados finais.

O objetivo, no resumo, combina com o objetivo da introdução.

O trabalho é importante e relevante para a área e o texto está muito bem escrito.

AVALIADOR 3

Saudações,

Primeiramente, fica o meu muito obrigado pela oportunidade de contribuir para a pesquisa aqui conduzida.

O trabalho propõe uma análise linguística da história em quadrinhos *O Médico e o Monstro* (2021), visando compreender sua produção de significados a partir de uma concepção de linguagem multimodal baseada na Gramática do Design Visual (Kress e van Leeuwen, 2006; 2021). Sua análise é bastante pertinente para o entendimento da multimodalidade no que tange às HQs e seus vários potenciais de significado, mostrando como esta mídia se relaciona com seus leitores para criar leituras e releituras de textos multimodais. Entretanto, a análise poderia se beneficiar de uma organização mais linear. Seu trabalho contribui aos estudos linguísticos das HQs, além das pesquisas linguísticas em multimodalidade, mas a organização do texto precisa de alguma revisão.

O artigo tem na forma de apresentação do conteúdo seu diferencial, mas também o ponto onde precisa ser trabalhado. Ele inicia delineando uma definição de história em quadrinhos e seus modos de estudo, que contribui brilhantemente para situar o leitor que não é familiarizado com a mídia das HQs. Entretanto, não apresenta (pelo menos não no início) um escopo do trabalho que será desenvolvido, o que pode deixar seu leitor um tanto perdido em relação ao objetivo de seu estudo. Esse problema poderia ser remediado pela apresentação do objetivo do trabalho logo de início, usando a definição de HQs como

meio de contextualizar o escopo de pesquisa apresentado. O arcabouço teórico apresentado também é pertinente ao recorte de sua análise, porém a descrição metodológica é insuficiente.

Em sua metodologia – apresentada juntamente com a análise de dados – o autor faz uma breve apresentação do livro e dos passos que serão seguidos na condução da análise. Entretanto, faltam as discussões pertinentes ao modelo de análise utilizado e as escolhas de amostragem. Em outras palavras, o trabalho não apresenta (do ponto de vista metodológico) os critérios utilizados para a escolha da abordagem utilizada, seja enquanto escolhe a análise estrutural (ao que me parece), seja na escolha das páginas que utiliza para a análise (problema advindo da falta na escolha anterior). Não é necessária revisão da literatura sobre os métodos de análise de HQ, mas situar o leitor enquanto da definição e justificativa do método de análise escolhido é essencial para compreensão e reprodutibilidade do estudo. Outra razão pela qual essas escolhas são pertinentes está na condução da análise dos dados.

A condução da análise dos dados é pertinente e traz contribuições de uma análise estrutural da HQ em questão. Entretanto, ela não o faz com certa linearidade, o que pode deixar seu leitor sem entender por que certa linha de interpretação é trazida sem resolução. Por exemplo, na página 28, quando o autor diz “Em termos ideacionais, há vetores e a indicação de ação-reação, ou seja, ações matérias transacionais.”, o que não é relacionado com os termos interpessoais, trazidos no mesmo parágrafo sem referência ao ideacionais mencionados nesta frase. A análise poderia se beneficiar de uma organização mais linear em relação aos seus níveis, focando em um nível de cada e vez e trazendo outros quando existir diálogo pertinente entre eles.

Em suma, o artigo aqui apresentado contribui para pensar como analisamos histórias em quadrinhos e, por extensão, como podemos analisar textos multimodais linguisticamente. É um trabalho que nos faz pensar sobre os diferentes modos de olhar para textos multimodais e como pesquisamos as linguagens das novas mídias. Entretanto, o artigo em questão poderia repensar a maneira que apresenta sua metodologia e seus dados, para não alienar leitores que não sejam entendidos da mídia, mas também pesquisadores de quadrinhos que queiram conduzir estudos semelhantes.

Para mais detalhes, ver o arquivo comentado em anexo.

### Conflito de Interesse

O autor não tem conflitos de interesse a declarar.

### Protocolo e Pré-Registro de Pesquisa

Avaliando os roteiros propostos pela [Equator Network](#), consideramos que nenhum deles se mostra relevante para a pesquisa em tela. Também informamos que a pesquisa desenvolvida não foi pré-registrada em repositório institucional independente.

## Declaração de Disponibilidade de Dados

O compartilhamento de dados não é aplicável a este artigo, pois nenhum dado novo foi criado ou analisado neste estudo.

## REFERÊNCIAS

- BAETENS, J; FREY, H. **The graphic novel: an introduction**. Ed. Cambridge University Press. NY. 2015.
- COHN, N. Visual narrative structure. In. **Cognitive Science** 37 (3): 413-452. DOI: 10.1111/cogs.12016. 2013.
- EISNER, W. **Comics and Sequential Art**. Ed. Poorhouse Press. Florida. 1985.
- McCLOUDS, S. **Desvendando Quadrinhos**. Ed. do Brasil. São Paulo. 1995.
- HALLIDAY, M. A. K. **An Introduction to Functional Grammar**. London: Edward Arnold, 1994.
- HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. M. I. M. **An Introduction to Functional Grammar**. 3. ed. London: Ed. Arnold, 2014.
- HALLIDAY, M. A. K; HASAN, R. **Language, context and text: aspects of language in a social-semiotic perspective**. Oxford: Oxford University Press, 1989.
- KRESS, G.; van LEEUWEN, T. **Reading images: The grammar of visual design**. London: Routledge, 1996.
- KRESS, G.; van LEEUWEN, T. Colour as a semiotic mode: notes for a grammar of colour. In. **Visual Communications**. London: Sage Publications, 2002.
- KRESS, G.; van LEEUWEN, T. **Reading images: The grammar of visual design**. 2. ed. London: Routledge, 2006.
- KRESS, G.; van LEEUWEN, T. **Reading images: The grammar of visual design**. 3. ed. London: Routledge, 2021.
- KRESS, G. and van LEEUWEN, T. Front pages: the (critical) analysis of newspaper layout, In. **Approaches to Media Discourse**. Ed. Blackwell, Oxford, pp. 186-219. 1998.
- MARTIN, J. R.; WHITE, P. **The Language of Evaluation: Appraisal in English**. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan. 2005.
- PAINTER, C; MARTINS, J.R; UNSWORTH, L. **Reading visual narratives: Image analysis in children's picture books**. Ed. Equinox. Sheffield. 2012.
- WEBSITE. **Resumo de livros**: Disponível em: <https://www.resumolivro.com.br/page/O/Resumo-do-Livro-O-Medico-e-o-Monstro> Acesso: 02 mar. 2024.