

## **Narrativas multimodais gráficas: as propriedades dialógicas e ideológicas da arte sequencial**

**Eduardo Figueira e Silva (PUC-RIO)**  
eduardofigueiraesilva@gmail.com

**Jackeline Lima Farbiarz (PUC-RIO)**  
jackeline@puc-rio.br

**Alexandre Fabiarz (UFF)**  
alexandrefarbiarz@id.uff.br

## Narrativas multimodais gráficas: as propriedades dialógicas e ideológicas da arte sequencial

**Resumo:** Neste artigo propomos apresentar a discussão do gênero multimodal verbo-visual Arte Sequencial como portadora de propriedades ideológicas. Para tanto nos embasamos em teóricos como Bakhtin (1997[1979]; 2006[1929-1930]), Eisner (1989; 2005), Eco (2015), McCloud (1995) e Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Compreendemos importante nosso estudo, ao considerarmos o aumento da multiplicidade e integração de modos de significado na produção de sentidos gerando construções textuais multimodais que afetam diretamente a vida dos sujeitos que com elas interagem (CAZDEN; COPE; FAIRCLOUGH; GEE et al, 1996). Acreditamos que nosso texto pode auxiliar a entender, mesmo que parcialmente, o processo de produção de signos visuais a partir dos estudos do gênero arte sequencial e que, ao apontarmos para as propriedades ideológicas do signo podemos proporcionar maior reflexão em processos pedagógicos e de produção que lidam com a multimodalidade verbo-visual.

**Palavras-chave:** Multimodalidade; Narrativa multimodal; Ideologia.

### *Graphic Multimodal Narratives: dialogical and ideological properties of sequential art.*

**Abstract:** *In this article, we present a discussion about Sequential Art, a verbal-visual multimodal genre, as having ideological properties. Therefore, our theoretical framework is based on Bakhtin (1997[1979]; 2006[1929-1930]), Eisner (1989; 2005), Eco (2015), McCloud (1995), and Kress and van Leeuwen (2006[1996]). We regard our study of great importance, considering the growth in multiplicity and integration of modes of meaning in the sense-making process, creating multimodal texts which directly affect the lives of the subjects who interact with them (CAZDEN; COPE; FAIRCLOUGH; GEE et al, 1996). We believe our text may help people understand, even if partially, the process of producing visual signs based on the study of the Sequential Arts; and that, by pointing out the ideological properties of the sign, it is possible to provide further reflection about the pedagogical processes and the production processes that deal with verbal-visual multimodality.*

**Keywords:** *Multimodality; Multimodal Narrative; Ideology.*

## 1. Introdução

### 1.1 A proposta deste artigo

Este artigo tem como base a Dissertação em Mestrado “Narrativa em arte sequencial como discurso e seu funcionamento no contexto social de ensino aprendizagem” (SILVA, 2020). Nele propomos apresentar a discussão do gênero multimodal verbo-visual Arte Sequencial (AS) como portadora de propriedades ideológicas. Para tanto nos embasamos na metodologia de pesquisa de revisão bibliográfica com base em Garcia (2016), e assim, temos como principais teóricos: Bakhtin (1997[1979]; 2006[1929-1930]), Eisner (1989; 2005), Eco (2015), McCloud (1995) e Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Acreditamos importante nosso estudo, ao considerarmos o manifesto do New London Group (CAZDEN; COPE; FAIRCLOUGH; GEE et al, 1996) que atenta para o aumento da multiplicidade e integração de modos de significado na produção de sentidos gerando construções textuais multimodais, como o verbo-visual; afetando diretamente a vida dos sujeitos com os quais eles interagem. Acreditamos que nosso texto pode auxiliar a entender, mesmo que parcialmente, o processo de produção de signos visuais a partir dos estudos do gênero arte sequencial e que, ao apontarmos para as propriedades ideológicas do signo podemos proporcionar maior reflexão em processos pedagógicos e de produção que lidam com a multimodalidade verbo-visual. Propomos assim a ideia de que a narrativa multimodal, arte sequencial, se comporta como texto multimodal, da estrutura narrativa à história em quadrinho, ao ser reconhecível é gênero discursivo. É enunciado de um sujeito situado em relação a outros enunciados e sujeitos, por meio do dialogismo, tendo propriedades ideológicas.

Assim, nossa discussão parte da argumentação e apresentação do que consideramos ser uma narrativa multimodal, da sua caracterização mínima a máxima, no tópico: “Da estrutura narrativa a história em quadrinhos: Arte Sequencial como gênero discursivo”, para argumentação da arte sequencial como gênero discursivo em que sua verbo-visualidade se articula como um texto. Apresentada tal noção, no tópico seguinte “A produção do signo visual: processos dialógicos e ideológicos”, argumentamos as produções multimodais como enunciados e assim dialógicas, destarte, lançamos estudo do estereótipo, para especular o processo criativo de um signo do modo visual, motivado e ideológico. Por fim, trazemos nossas conclusões, as quais acreditamos que para o entender o gênero arte sequencial e a ideologia devemos entender sua materialidade como signo, ou seja, o seu texto formador.

## 1.2 Contextualização: design como linguagem em discurso

Entendemos Design por uma perspectiva global do conhecimento humano, ou seja, a prática do design é ação, é (con)sequência de atos de interação humana. Ao nos depararmos com as palavras de Bonfim (1997, p. 36), as quais, “[...] não há sentido em objeto sem sujeito, pois o objeto, entendido como ‘coisa’, ‘fato’, ‘representação’, ‘conceito’, ‘pensamento’ etc., só existe dentro dos limites de nossas experiências, de nosso conhecimento e de nossas linguagens”, interpretamos que os sujeitos são centro dessa sua relação para com os objetos. E ao considerarmos Farbiarz e Novaes (2014), compreendemos que sujeitos são constituídos tanto nos atos de interação quanto nas suas formas de produção, recepção e circulação. Por isso, argumentamos que para nós design é processo de interação, ou algo que resulta dele:

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

Então, design tem a ver com a produção de sentido para/em interação, isto é, “[...] a noção de Design enfatiza o potencial produtivo e inovador da linguagem como um sistema de produção de sentido. Esta é uma ação, uma descrição geradora da linguagem como um meio de representação.” (CAZDEN et al, 2021, p. 43). Portanto, design é linguagem; “[...] um sistema de comunicação. Sistema este fundado na atividade de escolha ativa de sujeitos que se encontram inscritos na/refletem a heterogeneidade das sociedades” (FARBIARZ; NOVAES, 2014, p. 129). Assumimos, assim, a ambiguidade desse termo, em identificar e a se ocupar tanto da estrutura organizacional quanto o processo de criação (CAZDEN et al., 2021). Por fim, a noção de design, também, está relacionada a uma metalinguagem, ou seja, uma linguagem para falar sobre linguagem; com intuito de descrever sentidos representados no processo e reprodução de (re)design (*Ibid.*).

Em sentido semelhante, interpretamos Portugal (MIZANZUK; PORTUGAL; BECCARI, 2013) e entendemos que o design é atividade (projetual) que atua sobre a forma das coisas (aparências), a fim de promover potencialidade comunicativa de um sujeito para outros sujeitos, objetos, ou até consigo mesmo. Sendo a materialidade considerada, pois a função do objeto torna-se signo dessa função, tal como as formas de desempenhar a função tornam-se signos, refletindo ideais e valores (*Ibid.*). Levamos em consideração, também,

Latour (2014) e compreendemos que o design é feito para ser interpretado como signo, são questões em disputa, em que, além do significado e funcionalidade, há impelido neles a moralidade – para nós a condição ética do ato, sua avaliação e validação (BAKHTIN, 1993). Desta maneira, a materialidade tem em si gerado, um discurso ideológico, já que os objetos materiais (e imateriais) são ideológicos. Como efeito, ao nos apoiarmos nesses pensamentos, tomamos como perspectiva (um e não “o”) design como aquilo que Bakhtin (1997[1979]) caracteriza como gêneros discursivos nos quais se formam relações dialógicas, campo de tensão, arena de valores ideológicos. Logo, olhamos para a narrativa multimodal, a arte sequencial, como gênero discursivo e como arena dialógica de batalhas ideológicas.

## **2. Da estrutura narrativa a história em quadrinhos: Arte Sequencial como gênero discursivo**

Com base em Eisner (2005), entendemos a arte sequencial (AS) como uma série de imagens dispostas em sequência para contar uma história por meio da percepção estética e esforço intelectual. Então, para que sua mensagem seja produzida e recebida, deve-se considerar suas possibilidades, capacidades e funcionamentos estéticos (Eisner, 1989). Podemos dizer, que sua ação comunicacional dependente da relação de seus elementos constituintes e de uma cumplicidade entre o repertório do criador e do público; pois “[...] o sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem” (*Ibid.*, p. 14). Interpretamos que para McCloud (1995) tal linguagem é caracterizada por imagens pictóricas justapostas em sequência com finalidade de produzir uma resposta ao espectador. Então, considerando que uma imagem sozinha ainda é “apenas uma imagem”, faz-se necessária a sequencialidade. E essa sequencialidade tem certa singularidade, entendemos assim ao nos apropriarmos de Eco (2015, p. 147) [grifo do autor] há “[...] quebra [d]o *continuum* em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses elementos na imaginação e os vê como *continuum*”. Em suma, a sequencialidade por imagens e seus outros elementos constituintes formam a arte sequencial, mas esses só tomam dinamismo pela leitura da-quele que a prática. Assim, as ações da AS se dão pela leitura das imagens estáticas e o leitor pode ir e vir, parar e continuar quando quiser. Tomamos emprestado esta ilustração de Will Eisner (Figura 1), a qual ele utiliza para explicar o conceito de *timing*, para podermos esclarecer nosso argumento. Na Figura 1, temos quatro quadros definidos, segmento espaço-temporal de uma ação, os quais lidos em sequência nos apresentam a cena como um todo no seu espaço-tempo, enquanto separados são ações diferentes de sua

totalidade. O primeiro quadro é uma torneira pingando, com uma bomba acesa no fundo, semelhante ao segundo e terceiro que ao serem comparados relatam passagem de tempo (pelo pavio menor da bomba); já no último quadro é uma torneira com explosão no fundo, se separado dos outros, sequer podemos entender o que causa a explosão. Só pela leitura de receptor, que une mentalmente esses segmentos, formando uma continuidade que se tem a ação como toda, expressa no espaço-tempo.

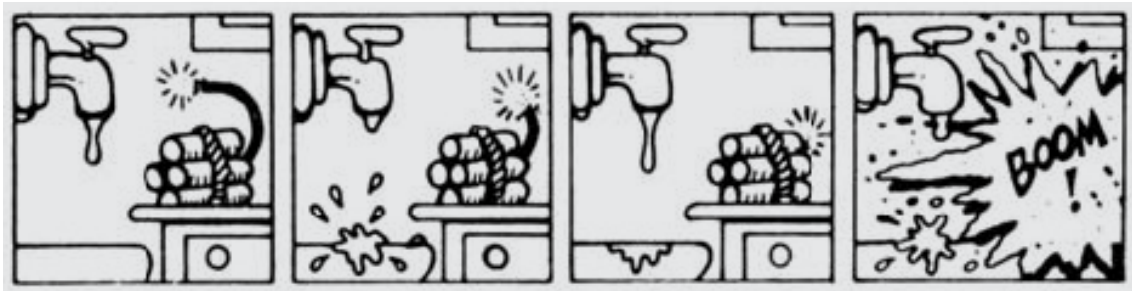


FIGURA 1. Uma história em quadrinho. Fonte: Eisner (1989, p. 30).

A arte sequencial é, então, co-construção de seu produtor e leitor, e embora possamos caracterizá-la rapidamente, como fizemos em poucas palavras no parágrafo anterior, existe inúmeras formas de produzi-las (EISNER, 1989). Pelos estudos de Cagnin (2014) sobre história em quadrinhos, entendemos possível contemplar que uma arte sequencial pode acontecer pelo uso de muitos elementos, ou apenas por uma imagem que produza por si só a sequencialidade narrativa junto ao seu leitor. Podemos considerar de maneira semelhante a Eisner (2005) que a arte sequencial caracteriza uma construção mais ampla de imagens sequenciais, enquanto história em quadrinhos é uma caracterização, em teoria, mais definida com uso de balões, requadros e quadros (ou painéis), e, até onomatopeias (vide a Figura 1). De certa maneira podemos definir, neste estudo, as narrativas multimodais gráficas, acerca da AS, da de estrutura mais complexa, a história em quadrinhos (HQ), até mais simples, a estruturas narrativas. Essas últimas, explicamos com base na teoria da Gramática do Design Visual (GDV) de Kress e van Leeuwen (2006[1996]), de modo simplificado é dizer, que uma estrutura narrativa (chamaremos de EN) é aquela na qual está ocorrendo uma ação, onde os participantes estão ligados por um vetor, fazendo algo em relação para e/ou ao outro, como ações e eventos em desenvolvimento, processos de mudança, arranjos espaciais transitórios (Kress; van Leeuwen, 2006 [1996]). Mais uma vez nos apoiamos nas ilustrações de Eisner para exemplificar nosso argumento, na Figura 2 mesmo que em um quadrinho só, é possível inferir uma ação espaço-temporal, que acontece pela leitura do perceptor,

pois a *speedline* (linha) liga o chinelo ao pé no canto direito formando assim uma ação, uma narrativa: a corrida, fuga de alguém tão apressada que deixa o seu chinelo para trás.



FIGURA 2. Estrutura Narrativa (unidirecional transacional). Fonte: Eisner (1989, p. 36).

Segundo a própria GDV o uso de balão, tanto para fala quanto para pensamento configuram uma estrutura narrativa, portanto, ação. Eisner (1989), argumenta que os balões podem ser dispositivos para delineamento de tempo e fala, portanto, ação espaço-temporal. Tal como na Figura 3, mesmo sem uma personagem representada, o rabicho do balão forma um vetor, ideia de fala de alguém, ação.

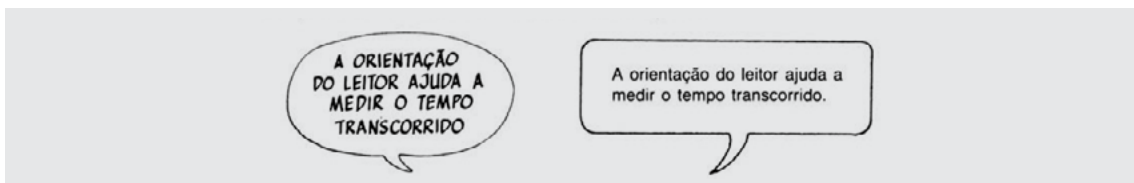


FIGURA 3. Estrutura Narrativa (Processo Verbal). Fonte: Eisner (1989, p. 27).

Até mesmo, apenas a presença de um vetor, uma linha que sugere ação, já é suficiente para caracterizar uma estrutura narrativa. Na Figura 4, a fumaça sugere uma ação espaço-temporal, a leitura indica que o corpo que está sendo alçado para o alto, partiu do canto inferior esquerdo do quadro. Há uma narrativa: alguém que se projetou de maneira muito potente, sugerida pela fumaça. Embora os motivos e a conclusão não possam ser inferidos, o que faz perder a qualidade de uma narrativa completa, ou seja, de uma estrutura narrativa com enredo mais explícito, exposição, complicação, clímax



e desfecho (GANCHO, 2002). Mas perdura a noção de ação, podendo sugerir um enredo implícito.



FIGURA 4. Estrutura Narrativa (Evento). Fonte: Eisner (1989, p. 99).

Isso implica que se caracterizamos a AS como fizemos anteriormente, agora percebemos uma pluralidade de possibilidades narrativas verbo-visuais. Como efeito, neste trabalho caracterizamos narrativas multimodais gráficas como produções verbo-visuais que contam histórias, a partir da estrutura mais simples (a presença de um vetor) até a mais complexa (a história em quadrinhos, com balões, quadros, requadros e etc.). Considerando a arte sequencial um grupo maior que comporta todos esses grupos, ou seja, neste texto ao nos referimos a narrativas multimodais gráficas referimos a arte sequencial, essas duas nomenclaturas significam a mesma coisa. O que definem sua qualidade como tal é a condição do dinamismo de elementos estáticos pela leitura do receptor, formando a ação espaço-temporal pelo uso de uma ou mais imagens, um ou mais elementos (o que a diferencia de outras narrativas multimodais como cinema, teatro, animação e etc.).

A noção de conjunto de elementos, nos faz pensar em um aspecto crucial sobre a multimodalidade verbo-visual, inclusive para além das narrativas, isto é, a ideia de que a integração desses modos semióticos pode se configurar como texto. Por Bakhtin (1997[1979]) compreendemos como texto sistemas heterógenos e plurais de conjunto coerente de signos estabelecidos tecnicamente para produzir sentido e comunicação, com seu acontecimento autêntico pela interação de dois ou mais sujeitos. Interpretamos que mesmo Will Eisner (1989) argumenta sobre um vocabulário que se estrutura como “linguagem” [para nós gênero, como veremos adiante] permitindo uma leitura mais ampla que apenas a verbal. Podemos esclarecer melhor nossa reflexão a partir de Eisner, quando ele propõe a leitura e análise da obra *Gerhard Shnobble, de Espírito*:



A descrição da ação nesse quadro pode ser esquematizada como uma sentença. Os predicados do disparo e da briga pertencem a orações diferentes. O sujeito do 'disparo' é o vilão, e Gerhard Shnobble é o objeto direto. Os vários modificadores incluem o advérbio 'Bang, Bang' e os adjetivos da linguagem visual, tais como a postura, o gesto e a careta (Eisner, 1989, p. 10).



FIGURA 5. Gerhard Shnobble, de Espírito. Fonte: Eisner (1989, p. 9).

Existe um esforço do teórico em entender as construções visuais com funcionamento e em relação semelhantes às das verbais, formando uma unidade integrada que possibilita comunicação, portanto, semelhante ao que defendemos ser um texto multimodal. De maneira semelhante os autores da GDV (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]) descrevem que cada elemento representado numa peça visual, considerando sua disposição e ordenação, se relaciona para construção de sentido dentro de um padrão culturalmente reconhecível, tal como as gramáticas dos modos verbais descrevem como palavras se combinam em frases e textos (*Ibid.*). Peças multimodais, como as narrativas verbo-visuais, são construções textuais multimodais. Tendo isso em mente, junto aos nossos estudos sobre a GDV, acreditamos que as produções verbo-visuais são interpretações particulares em interação social,

expressas linguisticamente; e portanto, seus significados pertencem a cultura e não a modos semióticos específicos. Como efeito, afirmamos que um texto desse tipo não contém hierarquia entre os modos, pois eles trabalham em conjunto construindo o sentido como um todo, o que manda é a hierarquia do próprio texto. Em síntese é dizer, a hierarquia é construída a depender de quais elementos, onde e como eles estão dispostos. Mesmo a arte sequencial que como vimos tem como principal característica a imagem (em sequencialidade), não prioriza o visual em detrimento do verbal. Na Figura 6, por exemplo, mesmo se tratando de uma arte sequencial (história em quadrinhos), são os elementos verbais que apresentam maior hierarquia: “The Spirit” e “Duas Vidas”, o primeiro tem destaque por estar na região de topo da página, por ter maior saliência graças a sua estilização tipográfica. Já o segundo, toma hierarquia em relação ao visual por ter uma unidade diferente, um enquadramento distinto, ou seja, ele se segrega em relação ao visual pelo contraste (preto no branco) em relação as manchas gráficas.



FIGURA 6. Página de “The Spirit”, de Will Eisner. Fonte: Eisner (1989, p. 81).

Considerar que a AS é reconhecida socioculturalmente por suas características comunicacionais singulares e que se estrutura como texto, faz com que a entendemos como aquilo que Bakhtin (1997[1979]) caracteriza como gênero discursivo. Em outras palavras, acreditamos que a AS tem

sua produção enunciativa estável, de um ponto de vista temático, estilístico e composicional, o que a permite ser socioculturalmente reconhecida. Seu texto multimodal está em relação ao seu gênero; e por isso mesmo podemos reconhecer as narrativas multimodais gráficas a partir dela – como sugerimos neste texto: da EN a HQ. É dizer que, ao ser gênero discursivo, tem suas próprias condições de funcionamento como esfera de atividade comunicativa. Mas ao mesmo tempo, sua produção se estrutura graças as escolhas de um sujeito situado em relação as padronizações sócio-cultural-histórica de recursos comunicativos linguísticos, um repertório já estabelecido, que entendemos ser caracterizado como gramática tendo base em Kress e van Leeuwen (2006[1996]). Daí Eisner (1989) dizer sobre a “linguagem” e Eco (2015) sobre uma “gramática do enquadramento”, embora interpretamos eles estejam se referindo a qualidade do reconhecível que usa uma determinada gramática e linguagem. Consequentemente, para nós essa característica tem mais a ver com gênero discursivo em si do que com gramática ou linguagem, sendo esse aspecto que a diferencia, mesmo que aconteça pelos mesmos processos de escolhas em condições específicas de produção e construção de sentido de outros textos multimodais verbo-visuais. Em linhas gerais, todo texto procede uma gramática, mas em uso pelos sujeitos situados, considerando as esferas de comunicação e seus gêneros discursivos.

A efeito, interpretamos que a AS é uma enunciação discursiva definida em dois fatores: seu projeto (a intenção) e a execução desse projeto. Sendo a inter-relação dinâmica, a disputa entre esses dois fatores, que dá o caráter no texto (BAKHTIN, 1997[1979]). Percebê-la assim é entender que a enunciação de um sujeito situado (produtor) visa a resposta de outro sujeito (receptor) e que para que isso aconteça esse produtor precisa articular seu enunciado em relação ao gênero e ao outro sujeito (seu leitor), para então ser reconhecido e lido. Eisner (1989) diz de um contrato tácito entre produtor e leitor. Portanto, entendemos a existência de elementos técnicos, mas a produção textual é referente a pelo menos dois sujeitos, o produtor e o receptor que reconhecem um mesmo gênero discursivo. Em suma, todo texto multimodal é enunciado de um sujeito que ocorre por escolhas sistêmica de um repertório cultural firmado (mesmo que nem sempre estável), ao tempo em que recorre à composição e estilos únicos do gênero discursivo (mesmo que heterogêneo), como a arte sequencial, reconhecendo-a e pretendendo-a como tal. A produção do gênero ocorre na tensão entre subjetivo e objetivo, da relação de elementos morfológicos e semânticos, no que é reconhecível e irreproduzível e etc. Pois a produção expressiva do sujeito é individual, mas em relação ao gênero e assim social. A produção da AS como texto e gênero é individual e única, do seu autor, mas dependente do

uso dessa gramática como enunciado de seu gênero, porque precisa do conhecimento do seu leitor para gerar nele uma resposta ativa. Assim, um sujeito situado toma emprestada determinada gramática verbo-visual a transformando em texto e gênero AS.

### **3. A produção do signo visual: processos dialógicos e ideológicos.**

A partir do nosso estudo, ao considerarmos o aspecto enunciativo, a produção textual por escolhas sistêmicas de um repertório sociocultural, entendido como gramática; e ainda a importância da imagem na narrativa multimodal AS, podemos tecer algumas reflexões pertinentes a criação do signo visual – em um sentido mais geral, para além das narrativas multimodais gráficas. Para tanto, é necessário considerar a totalidade acabada de um enunciado, determinada pelo tratamento exaustivo, pelo querer dizer e pelas formas de estruturação do gênero em acabamento (BAKHTIN, 1997[1979]). Para esclarecimento e exemplificação, pensemos nas personagens de uma HQ, que como podemos interpretar por Eisner (2005), dependem de uma construção estereotipada, de ser estereótipo, para facilitar a comunicação e informação diante do receptor/leitor. Em sentido parecido Eco argumenta que a personagem de uma história em quadrinhos é tão estilizada que se vale por sua utilização como um quadro de “[...] referência para uma série de identificações e projeções livremente realizadas pelo leitor” (ECO, 2015, p. 154). Dessarte o estereótipos são condições importantes, a nível de construção visual da AS, pois facilitam a comunicação já que podemos dizer configuram um inventário de elementos em determinadas disposições e regras firmadas sócio-cultural-historicamente, embora é bem verdade, esses mesmos estereótipos possam ser revertidos e convertidos ao longo do tempo e de uma narrativa. Em síntese, consideramos que o estereótipo serve para a possibilidade de comunicação mais eficaz de um sujeito com o outro, visando uma resposta determinada, uma atitude responsiva ativa. Nos apropriamos de Bakhtin, para quem

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

Desta maneira, especulamos que o traço do estereótipo já é enunciado, como nos termos antes expostos.

Agora, consideremos Eisner (2005) que argumenta existir uma relação com os antepassados para concepção comunicativa de uma AS. Segundo o

teórico, é possível inferir que os seres humanos, no passado, tenham aprendido as posturas e configurações faciais perigosas na vida animal, porque era necessário o reconhecimento do que era ou não ameaçador à sua existência. E até hoje AS utilizam imagens embasadas em animais, assim como faziam os antepassados, pois “[...] o uso desses estereótipos baseados neles acelera o entendimento da trama por parte do leitor e consegue para o narrador que as ações de seus personagens sejam aceitas” (*Ibid.*, p. 24).



FIGURA 7. Painel de estereótipos de Will Eisner. Fonte: Eisner (2005, p. 24).

Por meio dessa explicação, Eisner nos ajuda a identificar o uso do estereótipo como enunciado, e mais nos ajudar a perceber como que um enunciado está em diálogo com tantos outros. É pelo entendimento (do que é ameaçador) dos antepassados que o teórico argumenta ter produzido tais estereótipos, seu enunciado, para fim comunicativo específico. Um signo, objeto de sentido (o estereótipo), produzido por um sujeito situado (o teórico Eisner) para expressar potencialmente determinado sentido (o processo de produção) para outro alguém (leitor), por um querer-dizer, condicionado sempre por um determinado contexto em sua forma estrutural típica de um gênero (relativo à AS). Por isso, consideramos o traço da imagem e o estereótipo como enunciado.

Pelos nossos estudos com base na GDV (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]), entendemos que a produção do signo é motivada e não arbitrária. Já que o signo é processo de interação com o objetivo de representar algo físico ou semiótico. Sendo o interesse por esse “algo” e sua representação complexos,

decorrente da história sociocultural e psicológica de seu produtor e focada no contexto específico em que ele é produzido. Assim, o interesse de uma produção é o que determina o que é visto como aspectos criteriosos desse “algo”, aquilo que o produtor considera como adequado para representar esse “algo” em seu contexto. Portanto, o signo do modo visual é constituído pelas escolhas de aspectos criteriosos desse seu produtor, um sujeito situado. Especificamente, é um sinal motivado em que cada conjunção de significado/significante é adequada para melhor representar o que se quer que seja entendido (*Ibid.*). McCloud (1995) ajuda a explicar a noção de que a produção da imagem se faz por aspectos criteriosos. Tomemos como exemplo o enunciado do desenho de um rosto (Figura 8).



FIGURA 8. Ilustração de um rosto. Fonte: McCloud (1995, p. 31).

O texto visual é produzido por duas linhas, uma reta e outra em circunferência e mais dois pontos. O uso desses dois pontos mais a linha reta formam uma boca e dois olhos, circunscritos na outra linha que dá ideia de um rosto. São, os olhos e a boca os aspectos criteriosos para formar o reconhecimento do rosto humano, o próprio teórico e quadrinista McCloud argumenta em sentido semelhante. Considerando a linha de raciocínio anteposta, com base na GDV, podemos interpretar que esse texto é formado pela representação de aspectos criteriosos, construção análoga ao rosto humano, possível graças um processo de metáforas. Esclarecendo: a circunferência, a reta e os dois pontos são respectivamente as metáforas da cabeça, da boca e dos olhos e a união desses elementos é metáfora do rosto, sua analogia.

Acreditamos possível perceber e argumentar o mesmo processo no texto de Eisner, pois compreendemos que ele elegeu características de um animal



como aspecto criterioso para expressar determinado sentido em uma personagem de seu texto.



FIGURA 9. Detalhe do Painel de estereótipos de Will Eisner. Fonte: Eisner (2005, p. 24).

Além das linhas que formam o homem (metáfora que forma analogia de um homem), destacamos a silhueta semelhante à da raposa (metáfora da raposa e de astúcia e de ameaça). O aspecto criterioso é referente não apenas a construção da analogia homem, como é também em relação a raposa, análogo a um sentido que não é a raposa em si, mas a ameaça que ela representa. Porque a analogia é um processo de classificação feito de maneira criteriosa (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]). A estrutura textual como um todo apresenta certa semelhança que reforça seu sentido, postura longilínea, olhar que demanda para o leitor que ele olhe de volta etc., inclusive as duas personagens em posição parecida reforçam comparação firmando o seu sentido.

Os signos são escolhas de aspectos criteriosos que passam por metáforas, as quais carregam significados atribuídos pelo seu produtor, formando analogias que produzem seu sentido. E quando passam por sistemas semióticos são convencionados e naturalizados; e assim se elevam como classificações, como potência de mediação, neutra, governados por relações de poder social, como entendemos pelos estudos da GDV (*Ibid.*). Podemos dizer que quando uma produção semiótica é materializada, convencionada e naturalizada ela se torna uma possibilidade de uso para outros sujeitos situados, quanto mais isso acontece, mais ela se transforma em repertório mais fixado para uso de sujeitos sociais. Acreditamos que quando Eisner recorre a postura ameaçadora da raposa, o faz por perceber sentido fixado, convencionado na sociedade: postura angular e projetiva de um animal feroz, logo, ameaça; graças, como o próprio autor argumenta, a experiência humana ancestral.



Graças a este repertório, pelo qual podemos entender o sentido (ameaça) e não objeto (raposa).

Existe um processo de diálogo entre enunciados passados, presentes e futuros. Um enunciado é parte de uma cadeia de enunciados, que o formam, assim como ele a forma, por um processo transdialético. Os sujeitos situados tomam o seu redor para produção, formam sua biblioteca para só então produzir seu enunciado. Entendemos que Kress e van Leeuwen (2006[1996]) denominam esse entorno da produção do enunciado, onde estão outros enunciados, outros modos semióticos e outros sujeitos, de “paisagem semiótica”. A produção de um enunciado depende de outros, sua materialização semiótica depende de outras semióticas já materializadas, por outros sujeitos, em seu entorno; ou seja, as produções do signo dependem do contato com as semioses e seus significados, pelo denominador, classificação e localização no tempo e no espaço da amplitude embutida nessa paisagem semiótica. A produção de um signo, de um enunciado, depende de outros signos e de outros enunciados.

Compreendemos que a produção do signo visual é a partir das possibilidades determinadas socio-cultural-historicamente e que suas potencialidades e limitações são inerentes ao modo semiótico. E é nessa sua condição semiótica e na sua possibilidade de circulação em meio social, nas esferas ideológicas, que aflora sua potencialidade ideológica. Rodrigues e Rangel (2015) argumentam que os signos levam em consideração dois pressupostos: o universo de signos, isto é, o conjunto de signos de um grupo ou classe social; e os signos, como discurso, pelos quais os sujeitos representam o mundo. De tal maneira que ao circularem como discurso em meio as esferas comunicativas da sociedade eles têm dupla materialidade, a física e a sócio-histórica. Assim, a materialidade serve a essa duplicidade, mas para além dela, pois como entendemos de Miotello (2005), todo signo recebe um ponto de vista ao representar a realidade de um lugar valorativo. Então, a produção de um sujeito situado é motivada e ideológica, já que ele de seu lugar valorativo representa seu ponto de vista pelo signo que produziu (considerando seus aspectos criteriosos, metáforas, analogias e convenções).

Segundo Rodrigues e Rangel (2015), o signo como produto ideológico tem como propriedade a reflexão e a refração, podendo ser fiel, como sombra da realidade, e distorce-la, remetendo a algo que lhe é exterior, enquanto, também, é parte dessa mesma realidade. Portanto, ideologia é o conjunto dos reflexos e interpretações da realidade social e natural que se expressa por signos de sujeitos situados (MIOTELLO, 2005). Ao interpretar Bakhtin (2006[1929-1930]), consideramos que o conteúdo a ser expresso e sua externalização são criados a partir de uma materialidade semiótica, em vista

que não existe atividade mental sem expressão semiótica, ou seja, é a semiótica que internaliza e externaliza a atividade mental do sujeito.

Como efeito, entendemos que toda ideologia necessita de um material semiótico, tal como, todo material semiótico é ideológico. Pois, como afirma Bakhtin: “[...] a realidade dos fenômenos ideológicos é a realidade objetiva dos signos sociais” (BAKHTIN, 2006 [1929-1930], p. 34). Para exemplificarmos, pensemos naquele texto multimodal de Eisner, ele escolheu os aspectos criteriosos em detrimento de outros possíveis, em um modo e material semiótico dentre outros possíveis, e o fez também ideologicamente: um homem com gel no cabelo, bigode fino e penteado, com terno de risca de giz. Esse personagem é análogo a astúcia e a ameaça, como já discutimos. Tampouco, é uma mulher de cabelos volumosos, brincos e olhos claros. Portanto, o “mau” (ameaçador e astuto) é um homem de terno de giz, de cabelo ao gel e de finos bigodes. Aqui sua condição ideológica, seu estereótipo; motivação e ideologia, tal como nos referimos.

A alta circulação de signos visuais e as diferentes maneiras de utilização, inclusive por multimodalidades, possibilitam mais comunidades de recebê-los e de produzi-los, fazendo com que sua propriedade ideológica ganhe força e que ocorra batalhas para fixar seu sentido. Pois o signo é plurivalente, móvel e vivo ainda que uma classe dominante tenha como objetivo propô-lo como monovalente, como entendemos de Bakhtin (2006[1929-1930]). Em sentido semelhante Miotello (2005) argumenta que o signo não tem sentido único e possui assentos ideológicos que seguem tendências diferentes. Por mais que se tente é impossível eliminar totalmente outras correntes ideológicas dentro dele e sua partilha, dentro de uma sociedade que tem mesma comunidade semiótica, é o que possibilita confronto ideológico. Já que “[...] em todo signo ideológico confrontam-se índices de valor contraditórios. O signo se torna a arena onde se desenvolve a luta de classes. Esta plurivalência social do signo ideológico é um traço da maior importância.” (BAKHTIN, 2006 [1929-1930] p. 45) [grifo do autor]. Todo signo é neutro, no sentido de mediar determinada ideologia em prol de outra, condicionando sua batalha interna; e acreditamos que quanto maior sua difusão e possibilidade de uso mais potencializadas são essas condições.

Em suma, o compartilhamento numa mesma comunidade semiótica, pela capacidade de refração e reflexão do signo é o que possibilita sua disputa ideológica. Mas, outros aspectos também condicionam sua ideologia, tais como as esferas ideológicas que produzem ou/e circulam o signo. Algumas dessas esferas, instituições ideológicas (como Instituições educacionais, Grande Mídia e etc.), tem maior potencialidade de firmar sua ideologia. Essas esferas (dominantes) ao tentar propô-lo como monovalente, fundando

sua Ideologia Oficial (IO) entram em embate com outras esferas e sujeitos que buscam, por sua vez, fazer o mesmo, transformando sua Ideologia do Cotidiano (IC) em IO.

Logo que aparecem, as novas forças sociais encontram sua primeira expressão e sua elaboração ideológica nesses níveis superiores da ideologia do cotidiano, antes que consigam invadir a arena da ideologia oficial constituída. É claro, no decorrer da luta, no curso do processo de infiltração progressiva nas instituições ideológicas (a imprensa, a literatura, a ciência), essas novas correntes da ideologia do cotidiano, por mais revolucionárias que sejam, submetem-se à influência dos sistemas ideológicos estabelecidos, e assimilam parcialmente as formas, práticas e abordagens ideológicas neles acumulados. (BAKHTIN, 2006[1929-1930], p. 123),

As ideologias Oficiais e de Cotidiano se condicionam, promovendo então sua própria formação pelo embate uma da outra, indissociavelmente pelo uso do signo e em esferas da atividade comunicacional. E por isso mesmo, o confronto de interesses sociais acontece nos limites de uma mesma comunidade semiótica (*Ibid.*), porque é possibilitada apenas por um semiótico compartilhado, quando possível de utilizá-lo e de apropriá-lo para propagação da ideologia.

A partir do nosso estudo da teoria do Círculo de Bakhtin podemos entender que Instituições ideológicas firmam IO, e de maneira semelhante podemos inferir de Kress e van Leeuwen (2006[1996]) que instituições e *mass media* firmam de maneira mais dominante certas gramáticas – repertório sociocultural já estabelecido – tomando a rédea do poder social. Articulando esse pensamento com os estudo de Eco (2015), os quais reconhecem que as histórias em quadrinhos (que como vimos é gênero AS) disseminam e fixam como *mass media*; e dos ensinamentos de Eisner (1989) que caracteriza como uma linguagem ímpar e de fácil aprendizagem, a efeito, podemos dizer que esse gênero é *mass media*. Consequentemente tem certa institucionalização, possibilitando seu reconhecimento social e potencialização de propagação ideológica. Acreditamos poder dizer, inclusive, que é por essa condição que podemos fazer e apresentar este estudo, no qual partimos do gênero AS, enquanto esclarecemos condições acerca de texto em multimodalidade verbo-visual de maneira mais generalizada, para além dele (como o processo de produção do signo visual e suas propriedades ideológicas). Pois nas vastas formas de sua produção existem narrativas multimodais gráficas variadas, combinando estruturas narrativas e não narrativas – possível apenas quando mais de uma imagem é combinada. E mais que AS, como gênero que define IO, possibilita o confronto ideológico pelo seu uso, de tal

maneira que os estereótipos podem ser alterados ao longo do tempo e narrativas, quando IC se torna IO. McCloud (2008) mesmo considera e afirma tal possibilidade. Para exemplificarmos, fabulemos, mais uma vez tomando o texto verbo-visual de Eisner emprestado: ao longo do tempo uma raposa pode ser a analogia de um ato responsável e cativante; não mais fornecedora (por metáfora e analogia) de uma postura ameaçadora e astuta. A figura de um homem esguio, de terno de giz, gel nos cabelos e fino bigode, não mais como um homem ameaçador e astuto. Assim, para muitas construções textuais, ideológicas promovendo IC a IO e atuando nas comunidades semióticas e socioculturais.

#### **4. Conclusão**

Propomos o estudo de narrativas multimodais gráficas, ao entender o gênero arte sequencial (AS), argumentamos de sua unidade mínima, a estrutura narrativa (EN), a sua construção mais complexa, a história em quadrinho (HQ); tendo como qualidade ser reconhecível sócio culturalmente: uma imagem que conta uma história pela leitura do receptor, promovendo dinamicidade ao estático ao fundir segmentos em continuidade. Assim, ao longo do estudo entendemos que esse gênero articula uma gramática em unidades maiores, em textos multimodais verbo-visuais, ou seja, unidades heterógenas e plurais que formam um sentido na sua autenticidade pelo encontro de dois ou mais sujeitos. Podemos então estudar a multimodalidade para além da estrutura narrativa, argumentando dos processos de produção do signo visual e esse como enunciado de um sujeito situado e, portanto, ideológico. Como efeito, sugerimos que a AS pode ser considerada como um texto verbo-visual, sem que haja hierarquia entre os modos, pois a hierarquia é definida pelo próprio texto. Como efeito, para entendermos a ideologia devemos entender sua materialidade como signo semiótico, ou seja, o texto como unidade. Cada elemento do texto é signo e então, ideológico tendo seu sentido no todo textual, e assim, deve ser considerado como tal. Acreditamos que este nosso estudo, que percebe (um) design como mediador de interação entre sujeitos, que argumenta das narrativas multimodais gráficas como gêneros e que apresenta uma possibilidade de enxergar a criação de signos como ideológicos, além da noção da multimodalidade verbo-visual como texto, pode ser importante para entendimento, ensino e ações críticas e reflexivas perante a multimodalidade verbo-visual, tão presente no cotidiano do mundo, e ainda mais para designers. Esclarecemos que esta é uma perspectiva, dentre muitas outras possíveis, ela não esgota o seu material de estudo ou teóricos de base, é apenas um posicionamento perante muitas possibilidades, para somar.

## Referências

- BAKTHIN, M. **Para uma filosofia do ato**. Tradução da ed. Americana Toward a Philosophy of the Act. Austin: University of Texas Press, por Carlos Alberto Faraco e Cristovão Tezza, 1993.
- BAKTHIN, M. **Estética da criação verbal**. Tradução de Maria Ermantina Galvão G. Pereira. Revisão da tradução Marina Appenzellerl. 2 ed., São Paulo: Martins Fontes, 1997[1979].
- BAKTHIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. Problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. Tradução de Michel Lahud e Yara Frateschi. 12 ed. São Paulo: Hucitec, 2006[1929-1930]. Disponível em: [http://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Bakhtin-Marxismo\\_filosofia\\_linguagem.pdf](http://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Bakhtin-Marxismo_filosofia_linguagem.pdf). Acesso em: 04 ago. 2018.
- BOMFIM, Gustavo A. Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. **Estudos em Design** - Design Articles, v. 5, n. 2, p. 27-41, dez. 1997.
- CAGNIN, Luiz A. **Os Quadrinhos**: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica. 1 ed. São Paulo: Criativo, 2014.
- CAZDEN, C.; COPE, B.; FAIRCLOUGH, N.; GEE, J. et al. A Pedagogy of Multiliteracies: designing Social Futures. **Harvard Educational Review**, v. 66, n. 1, p. 60-92, Spring, 1996.
- CAZDEN C. et al. Uma pedagogia dos multiletramentos. **Desenhando futuros sociais**. (Orgs. Ana Elisa Ribeiro e Hércules Tolêdo Corrêa; Tradução de Adriana Alves Pinto et al.). Belo Horizonte: LED, 2021.
- ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. Tradução de Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- EISNER, W. **Quadrinho e Arte Sequencial**. Tradução de Luiz Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes. 1989.
- EISNER, W. **Narrativas gráficas**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir. 2005.
- FARBIARZ, Jackeline L.; NOVAES, L. Apostando no “e” ou estabelecendo pontes entre design e estudos da linguagem. IN: COUTO, et al. (Orgs.). **Formas do Design**: Por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014. p. 121-146.

GANCHO, Cândida V. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2002.

GARCIA, E. Pesquisa Bibliográfica versus revisão bibliográfica-uma discussão necessária. **Revista línguas & letras**, v. 17, n. 35, p. 291-294, mai. 2016.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading Images: The Grammar of Visual Design**. 2 ed., London: Routledge, 2006[1996].

LATOURE, B. Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). **Agitprop: revista brasileira de design**, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.

MCCLLOUD, S. **Desvendando quadrinhos**. Tradução de Hécio de Carvalho, Marisa Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCCLLOUD, S. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2008.

MIOTELLO, V. Ideologia. In: BRAIT, Beth (Org.). **Bakhtin: Conceitos chave**. São Paulo: Contexto, 2005. p. 167-176.

MIZANZUK, I.; PORTUGAL, Daniel B.; BECCARI, M. **Existe design?: indagações filosóficas em três vozes**. Teresópolis, RJ: 2AB, 2013.

RODRIGUES, Jéssica N.; RANGEL, M. Da linguagem à ideologia: contribuições bakhtinianas. **Perspectiva**, v. 33, n. 3, p. 1015-1142, set./dez. 2015.

SILVA, Eduardo F. **Narrativa em arte sequencial como discurso e seu funcionamento no contexto social de ensino aprendizagem**. 2020. Dissertação (Mestrado em Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020.

#### **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos à PUC-Rio e sua Vice-Reitoria Acadêmica que proporcionaram a realização deste artigo, com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior Brasil (CAPES) -Código de Financiamento 001. Sem esse apoio esta pesquisa não seria possível.

---

### Como referenciar

SILVA, Eduardo Figueira e; FARBIARZ, Jackeline Lima; FARBIARZ, Alexandre. Narrativas multimodais gráficas: as propriedades dialógicas e ideológicas da arte sequencial. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 1, pp. 258-279, jan./2023. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

---

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2023.71085>

---



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 8/10/2022 | Aceito em 8/11/2022