

# O dialogismo em “Breaking Bad” e “Pulp Fiction”: paralelos visuais, temáticos e composicionais

Jancen Sérgio Lima de Oliveira<sup>i</sup>

Amanda Gabriella Lima Leal<sup>ii</sup>

Ana Karolina de Melo Pessoa Oliveira<sup>iii</sup>

## RESUMO

Objetivamos, neste artigo, analisar, utilizando, principalmente, categorias da Gramática do Design Visual (GDV), o fenômeno do dialogismo que ocorre entre episódios do seriado televisivo *Breaking Bad* (2008-2013) e o filme *Pulp Fiction* (1994), de modo a evidenciar as semelhanças na construção estética dos planos em ambas as produções audiovisuais. Para isso, analisamos fotogramas retiradas de cenas da série e do filme supracitados, comparando o dialogismo presente em aspectos como enquadramento, estruturação, saliência, além da composição estilística, como o ponto de vista, ângulos de câmera, entre outros. Como resultados, evidenciamos que *Breaking Bad* faz referências, em alguns episódios, às cenas do filme *Pulp Fiction*, que foi produzido antes da narrativa seriada.

**Palavras-chave:** Seriado televisivo; Filme; Dialogismo; Metafunção composicional.

## ABSTRACT

In this article, we aim to analyze, using mainly categories of the Grammar of Visual Design (GDV), the phenomenon of dialogism that occurs between episodes of the television series *Breaking Bad* (2008-2013) and the film *Pulp Fiction* (1994), in order to highlight the similarities in the aesthetic construction of the plans in both audiovisual productions. For this, we analyzed frames taken from scenes from the series and film mentioned above, comparing the dialogism present in aspects such as framing, structuring, salience, besides the stylistic composition, such as the point of view, camera angles, among others. As a result, we show that *Breaking Bad* makes references, in some episodes, to scenes from *Pulp Fiction* film, which was produced before the serial narrative.

**Keywords:** Television series; Film; Dialogism; Compositional metafunction.

---

<sup>i</sup> Mestrando em Letras, área de concentração em Linguística, pelo Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Federal do Piauí (PPGEL/UFPI). É membro do Núcleo de Pesquisa em Texto, Gênero e Discurso – Cataphora (UFPI) e Bolsista CAPES.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5303-7788> | [jancensergio@hotmail.com](mailto:jancensergio@hotmail.com)

<sup>ii</sup> Mestranda em Letras, área de concentração em Linguística, pelo Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Federal do Piauí (PPGEL/UFPI). É membro do Núcleo de Pesquisa em Texto, Gênero e Discurso – Cataphora (UFPI).

<sup>iii</sup> Mestranda em Letras, área de concentração em Linguística, pelo Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Federal do Piauí (PPGEL/UFPI). É membro do grupo de Projeções em Pesquisas e Práticas de Leitura e Escrita – PROLETRAS (UFPI) e Bolsista CAPES.

## 1. INTRODUÇÃO

O dialogismo pode ser entendido como a presença de um elemento discursivo em outro (ZENI, 2003); em outras palavras, é a presença de um texto em outro texto. Podemos reconhecer o dialogismo em um texto quando, segundo Barros e Fiorin (1999), um autor produz sua obra com referências a outras obras, seja como reverência, seja como complemento. O dialogismo surgiu inicialmente em Bakhtin e, posteriormente, em 1969, Julia Kristeva utilizou o termo intertextualidade para explicar o mesmo fenômeno, visto que Zeni (2003) afirma que são dois termos distintos para o mesmo significado.

Tal conceito proposto por Bakhtin é desenvolvido pelo autor através de um outro conceito anteriormente postulado: o de alteridade, tendo em vista que para que um “eu” se constitua como tal, necessita da colaboração de outros “eus”, ou seja, “o outro perpassa, atravessa e condiciona o discurso do eu” (BARROS e FIORIN, 1999, p. 29). Dessa forma, podemos perceber que o autor russo propõe o texto como um emaranhado de vozes que se cruzam, se completam, se respondem ou polemizam entre si (BARROS, 1997).

Os postulados de Bakhtin não rendem frutos apenas às teorias do discurso, mas também contribuem até hoje a outros tipos de estudo de língua e linguagem, como é o caso do âmbito da Linguística de Texto. Nesse campo do saber, inicialmente, a intertextualidade era um dos critérios propostos por Beaugrande e Dressler (1981) para que um texto fosse considerado como tal. Posteriormente, de acordo com Furtado e Vieira (2017), o conceito de intertextualidade foi ampliado gradualmente, sendo entendido como uma parte que integra a composição do sentido de um texto. Cabe ressaltar que o texto é um evento comunicativo e não pode ser reduzido somente ao verbal, visto que existem textos visuais, verbais, verbo-visuais e multimodais, que são textos compostos por mais de uma modalidade, como verbal e imagética. Desta forma, uma imagem, mesmo que não possua qualquer palavra escrita, é considerada um texto, bem como filmes, seriados, etc.

Diante disso, objetivamos, neste artigo<sup>1</sup>, analisar a construção do dialogismo presente no seriado televisivo *Breaking Bad* e no filme *Pulp Fiction*, de modo a evidenciar os elementos de diálogo intertextual presentes nas composições fílmicas,

como na construção das sequências, dos planos e no estilo adotado para escolha de perspectivas de ponto de vista, enquadramento e composição de personagens. Para isto, utilizaremos, principalmente, categorias de análise da Gramática do Design Visual (GDV), sobre a qual abordaremos na próxima seção.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1. Gramática do Design Visual (GDV)**

Os estudos teóricos que cercam o campo da linguagem e como esta constitui significado no meio social serviram de base essencial para entendermos os signos desde sua estrutura verbal – como letras, fonemas, palavras – a arranjos mais complexos como imagens. Nesse contexto, a Gramática do Design Visual (GDV), proposta por Kress e Van Leeuwen (2006), é formulada com a intenção de provar que a construção de significados no texto verbal não se difere tanto da construção realizada no texto imagético.

Apoiada nos estudos de Halliday, em especial ao que diz respeito à Gramática Sistemática Funcional, a GDV adequa diversos segmentos provando que é possível realizar análises com imagens, bem como já ocorre em textos verbais, expandindo seus estudos para apontar como ocorre a construção de sentidos dentro dos múltiplos modos textuais.

Santaella (2012) define as imagens como tudo que implica uma moldura e o seu campo, sendo a moldura a fronteira deste campo, ou seja, o que divide a imagem em si e o mundo. Logo, é por conta desse pressuposto teórico que a imagem pode ser considerada uma forma de representação visual, que utilizará uma linguagem própria para representar o real.

Em sua obra “Leitura de Imagens”, Santaella (2012) deixa bem claro que tais representações promovem as significações dentro do campo imagético, o que difere das imagens em movimento, como os filmes, pois a sequência imagética cria uma dinâmica também no campo das imagens, construindo uma narrativa.

Para Kress e Van Leeuwen, os vários modos de análise do discurso crítico estavam “confinados à linguagem, realizados como textos verbais, ou a partes verbais

de textos que também usam outros modos semióticos para perceber o significado” (2006, p. 14, tradução nossa). Portanto, os estudiosos elaboraram a Gramática do Design Visual - GDV – para realizar, dentro dos múltiplos modos de leitura, a análise do discurso crítico, ou seja, reflexões críticas, compreendendo, assim, os aspectos que compõem as múltiplas semioses, a construção narrativa e interpretações possíveis.

Assim, para realizar as dinâmicas possíveis no discurso a ser promovido pela sequência de imagens, faz-se necessário compreender que, do mesmo modo que Halliday (2003) propõe os eventos comunicativos organizando-os em três metafunções (função ideacional, função interpessoal e função textual), Kress e Van Leeuwen também subdividem as composições visuais em três metafunções que facilitam a compreensão de que modo o texto foi articulado e como pode ser interpretado, como: função representacional, função interativa e função composicional. Dessa forma, as interpretações narrativas possíveis dentro de uma obra audiovisual são construídas na textura do uso das imagens com elementos em áudios, movimento de câmera, etc.

A metafunção representacional destaca os aspectos acerca da estrutura narrativa observando três pontos principais: participantes, processos e circunstâncias. Como afirmam Kress e Van Leeuwen (2006), esta metafunção analisa como ocorre a construção narrativa mediante aos participantes – que podem ser interativos ou apenas representacionais aos processos –, o modo que as ações e reações dos participantes ocorrem e as circunstâncias que abrangem o meio em que a imagem foi produzida.

A metafunção interativa analisa a maneira em que são estabelecidas as relações entre os elementos da imagem e os observadores, também caracterizados como participantes. A interação ocorre na dinâmica entre o observador e os elementos semióticos, permitindo interpretações possíveis para o que está sendo apresentado. São os participantes que realizam os sentidos entre o imagético e o meio em que está inserido.

Nesta pesquisa, iremos nos ater aos estudos da metafunção composicional, pois esta irá analisar a forma que a imagem é composta. Desse modo, podemos entender que a significação é possível porque é “o conjunto complexo de relações que podem existir entre imagem e seus telespectadores” (KRESS e VAN LEEUWEN, 2006, p. 176, tradução nossa) e seus elementos de composição podem criar padrões que não se esgotam, nessa constante relação com a organização do todo e o seu significado.

Através dessa metafunção, os autores trazem a justificativa de como o imagético e o processo interpretativo estão interligados para a construção de uma narrativa crítica, observando que a organização dos elementos na imagem, bem como as dinâmicas que giram em torno dos modos semióticos, produzem sentido.

A disposição dos elementos em um texto imagético não ocorre de forma aleatória, a significação é construída a depender do local em que este arranjo está posicionado no campo, pois “a colocação dos elementos (dos participantes e dos sintagmas que os conectam uns aos outros e ao espectador) dota-os com valores de informação específicos em relação um ao outro” (KRESS e VAN LEEUWEN, 2006, p. 176, tradução nossa). Dessa forma, a metafunção composicional irá se organizar dentro de outras três categorias para conseguir abarcar todos os elementos imagéticos estabelecendo uma construção de sentido. Estas categorias foram organizadas no gráfico de Balbino e Araújo (2017).

**Figura 1:** Metafunção composicional



Fonte: Balbino e Araújo (2017, p. 7).

O gráfico, realizado a partir da leitura da Gramática do Design Visual, sistematiza as categorias presentes na metafunção composicional, observando que as três categorias podem ser definidas como:

- (1) Valor da informação. A colocação de elementos (participantes e sistemas que se relacionam uns aos outros e ao espectador) dotá-los com o informativo específico valores ligados às várias 'zonas' da imagem: esquerda e direita, superior e inferior, centro e margem.
- (2) Saliência. Os elementos (participantes, bem como representativos e interativos sintagmas) são feitos para atrair a atenção do espectador para diferentes graus, como realizado por fatores como colocação em primeiro plano ou fundo, tamanho relativo, contrastes no valor tonal (ou cor), diferenças na nitidez, etc.

(3) Enquadramento. A presença ou ausência de dispositivos de enquadramento (realizados por elementos que criam linhas divisórias ou por linhas de quadros reais) desconecta ou conecta elementos da imagem, significando que eles pertencem ou não pertencem juntos em algum sentido. (KRESS e VAN LEEUWEN, 2006, p. 177, tradução nossa)

Esses três pontos são importantes para compreender os elementos como um todo. O valor da informação está relacionado ao local em que o elemento está disposto na imagem. Logo, a margem superior da imagem está atrelada ao campo das ideias, a margem inferior está relacionada ao real, a margem direita corresponde a tudo que é novo para o leitor e a margem esquerda, a tudo que já é de conhecimento do leitor. Por fim, o centro, no qual geralmente se localizam as informações com um valor de destaque na imagem (KRESS e VAN LEEUWEN, 2006).

A saliência se refere ao nível de relevância de um elemento, que é proporcionado através “da intensidade ou da suavização das cores e do brilho, do contraste entre primeiro e segundo planos, da fonte utilizada nos textos que compõem a imagem, etc.” (DUARTE e PONTES, 2013, p. 55). Assim, ao ver todos os recursos que compõem a imagem, podemos analisar se a relevância está acontecendo de forma máxima ou mínima.

A estruturação, também caracterizada como enquadramento, explica como os elementos da imagem são estruturados. Estes podem estar conectados ou não a depender dos elementos divisórios que estão na imagem. Tais divisões podem originar em conexões que são caracterizadas por estruturação fraca, quando os elementos fazem parte de um todo, ou desconexões, chamadas também de estruturação forte, quando há divisões que separam os elementos das imagens, definindo grupos distintos para os seus elementos.

Portanto, a metafunção composicional foi selecionada por disponibilizar uma base teórica que explica como o dialogismo imagético ocorre dentro das duas produções, *Breaking Bad* e *Pulp Fiction*, compreendendo as semelhanças entre as disposições dos elementos nas imagens, bem como cores, cenários, etc., analisando como ocorrem as composições nas imagens, percebendo os sentidos possíveis para a narrativa contada, possibilitando interpretações acerca do dialogismo dentro dessa construção narrativa por elementos imagéticos.

No tópico seguinte, apresentaremos as duas obras que servirão como objeto de análise desta pesquisa: o seriado televisivo *Breaking Bad*, de Vince Gilligan, e o filme *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino.

## **2.2. *Breaking Bad* e *Pulp Fiction***

*Breaking Bad* é uma série de televisão norte-americana produzida e exibida entre 2008 e 2013, por Vince Gilligan, para a AMC. A série recebeu diversos prêmios, incluindo 16 *Emmys* e 2 Globos de Ouro. Além disso, entrou para o Livro dos Recordes como o seriado mais bem avaliado de todos os tempos pela crítica.

A série conta a história de Walter White (Bryan Cranston), um professor de Química do ensino médio que descobre que tem câncer e não possui dinheiro suficiente para pagar o tratamento ou para deixar para sua família – uma esposa grávida desempregada e um filho adolescente com paralisia cerebral. Diante de uma sentença de morte anunciada, devido ao câncer inoperável em seu pulmão, Walter abraça a oportunidade de usar os seus talentos de Química para produzir uma droga sintética – metanfetamina – em parceria com um ex-aluno Jesse Pinkman (Aaron Paul), visto que possuía conhecimentos técnicos, mas precisava de alguém para realizar as vendas.

Durante as cinco temporadas da série, vemos um “mocinho” que possui boas intenções e que desrespeita as regras somente para pagar seu tratamento, sem que sua família passasse fome, se transformando em um “anti-herói” que está disposto a fazer tudo para conquistar os seus objetivos. O produtor executivo e criador da série, Vince Gilligan, em entrevista, afirmou que queria “fazer de Walter White um cara realmente mau. Ele está passando de protagonista a antagonista. Queremos fazer as pessoas questionarem quem estão defendendo e por que razão”<sup>2</sup>.

Ao longo da narrativa, Walter White se transforma em Heisenberg (seu pseudônimo para o mundo do tráfico), um dos maiores produtores de metanfetamina da região. Além disso, Walter precisa esconder esse segredo de sua família, principalmente de seu cunhado, Hank, que é investigador da Delegacia de Narcóticos e persegue Heisenberg sem saber que confraterniza semanalmente com seu inimigo.

*Pulp Fiction*, por sua vez, é um longa-metragem produzido por Quentin Tarantino que aborda três histórias diferentes, porém entrelaçadas entre si. Os

personagens principais envolvidos em tais histórias são dois assassinos profissionais (Vincent e Jules), o gângster (Marsellus Wallace) e sua esposa (Mia Wallace), o boxeador (Butch), sua companheira (Fabiene) e um casal de assaltantes (Honey Bunny e Pumpkin).

Essa obra, produzida na década de 90, é considerada como um clássico do cinema, recebendo inúmeros prêmios entre os anos de 1994 e 1995, incluindo sete *Oscars* e um Palma de Ouro. *Pulp Fiction* aborda situações extremas da vida humana que socialmente são concebidas como degradantes ou inaceitáveis, como é o caso da violência e o uso indiscriminado de drogas, sempre mescladas com doses de humor ácido. O cenário para tais situações são os arredores de Los Angeles.

Uma característica dos filmes de Tarantino é a lógica não-linear na sequência da narrativa. Dessa forma, em *Pulp Fiction*, tal característica também não deixa de ser evidente. O enredo é estruturado, a grosso modo, em seis grandes partes: I. A tentativa de assalto a uma lanchonete, II. Acerto de contas a mando de Marsellus, III. A noite de Vincent e Mia Wallace, IV. O Relógio de ouro, V. Situação de Bonnie e VI. O assalto à lanchonete.

De acordo com Tietzman (1997), *Pulp Fiction* utiliza recursos de descontinuidade para estabelecer uma sequência não-linear em uma modalidade essencialmente linear, que é o cinema. Diante disso, a narrativa audiovisual é construída de maneira segmentada, no entanto, em dados momentos, direciona a leitura do público para perceber o entrelaçar das histórias ao longo da narrativa. Tais recursos utilizados têm como objetivo principal despertar a curiosidade e o interesse do público ao tempo em que causam, conforme Tietzman, “uma sensação estranha”, pois aparenta que o público está imerso em vários hipertextos e vai descobrindo as relações existentes entre eles que nem sempre são tão óbvias.

Na próxima seção, partiremos para as análises dos fotogramas retirados das duas produções audiovisuais, buscando evidenciar, através de aspectos estruturais e temáticos, uma relação existente entre ambas. Os fotogramas foram escolhidos devido à sua representatividade quanto ao dialogismo presente nas obras.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**



Segundo Tietzman (1997, p. 129), “criar narrativas com imagens em movimento é uma tarefa complexa”. Isso ocorre pois é necessário valer-se de uma gramática visual e seus recursos sintáticos para direcionar e potencializar a construção de sentido através da leitura das imagens. Dessa forma, nos dedicamos a analisar, nesta pesquisa, o diálogo intertextual entre os recursos estruturais e temáticos nas imagens presentes em *Breaking Bad* e *Pulp Fiction*. Além disso, avaliamos a maneira como tal relação acontece, tendo em vista que algumas são mais evidentes e outras não são tão explícitas. Assim, buscamos identificar os motivos que fazem tais relações serem mais ou menos perceptíveis.

*Breaking Bad*, de Vince Gilligan, e *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino, possuem muitas semelhanças em sua construção composicional. A série contém semelhanças visuais e temáticas construídas como referências ao filme. Podemos começar com o primeiro episódio da série logo abaixo. No decorrer das análises, perceberemos que há semelhanças de enquadramento, pontos de vista, sequências, entre outros elementos.

**Figura 2:** Cena do primeiro episódio de *Breaking Bad* e cena de *Pulp Fiction*



Nas imagens acima, estamos diante de um fotograma do primeiro episódio de *Breaking Bad* (à esquerda) e outro do filme *Pulp Fiction* (à direita). Walter White, protagonista do seriado, aponta uma arma em direção à estrada, onde esperava carros de polícia que anunciavam sua chegada através das sirenes. Na direita, vemos Butch apontando uma metralhadora em direção a um outro personagem interpretado por John Travolta. Ambos os personagens não sabiam ao certo em quem estavam mirando, uma vez que Walter esperava os supostos carros de polícia (que, na verdade, eram apenas carros do corpo de bombeiros) e Butch esperava uma pessoa desconhecida (seu malsucedido assassino) sair do banheiro.

Ambas as cenas foram construídas com os personagens posicionados ao centro da imagem, com suas respectivas armas apontadas em direção à câmera. Percebemos, então, uma mudança de perspectiva, pois a cena representa a perspectiva do próprio alvo, que observa a arma apontada em sua direção. Essa sensação é experienciada por nós, telespectadores. Outra semelhança observada pode ser caracterizada como os olhares dos personagens, uma vez que estes, segundo a GDV, são considerados de demanda, ou seja, acontecem quando o personagem olha diretamente para a câmera, causando a sensação de que o tal olhar está direcionado para o próprio público.

Sobre as duas obras, a composição das imagens é muito similar, o campo esquerdo das duas imagens apresenta focos de luz mais densos, escuros, que contrastam com as luzes apresentadas nas margens direitas. No primeiro exemplo, esse contraste é realizado pelo céu, enquanto no segundo, temos a composição feita pela iluminação local. Ao entender como a Gramática do Design Visual relata a composição imagética, é interessante ver que a margem que diz respeito ao velho, ou seja, a tudo que pode representar o passado do personagem está obscuro, contrastando com uma margem direita, com um novo, um futuro desconhecido iluminado. Essa análise pode nos levar a motivação de cada personagem para esta nessa situação, observando que escolhas em seu passado podem ter levado a esse momento em questão.

Quando observamos o posicionamento central de ambas as cenas, percebemos que a saliência, ou seja, o conjunto de contrastes dispostos dá maior relevância ao personagem centralizado. Outrossim, é entender que o elemento “arma” está em destaque nas duas imagens, embora, nos exemplos disponíveis, uma arma esteja na margem central e na outra, o mesmo elemento esteja posicionado na margem inferior, o contraste com o foco e o movimento da câmera proporcionam essa relevância significativa à arma, destacando que o principal nas duas cenas é a ação realizada com arma, voltando o olhar do leitor para tais elementos.

O dialogismo com o filme ocorre também em episódios de outras temporadas do seriado. No quinto episódio da segunda temporada de *Breaking Bad*, surge uma nova personagem, Jane Margolis, interpretada por Krysten Ritter, (à esquerda), como uma nítida referência a *Pulp Fiction*, mais especificamente à figura de Mia Wallace, interpretada por Uma Thurman, tanto fisicamente quanto psicologicamente. Além das suas personagens compartilharem semelhanças como o corte de cabelo, o vício em

cigarro, o uso de entorpecentes, assim como o comportamento sedutor e empoderado, podemos destacar também um acontecimento marcante às duas personagens: a overdose. Vejamos o fotograma abaixo:

**Figura 3:** *Breaking Bad* (à esquerda) e *Pulp Fiction* (à direita)



O enquadramento fechado das imagens apresentadas acima se assemelha bastante. Comparando as duas imagens (de *Breaking Bad* e de *Pulp Fiction*) situadas na parte superior do fotograma, observamos que as duas personagens estão situadas no centro da imagem, indicando o grau de relevância que ambas apresentam para a composição. A saliência se dá de forma máxima ao analisar o contraste das cores que também reforçam o foco direcionado para a figura das duas personagens: na imagem da esquerda, as cores neutras e iluminadas pela luz solar ao redor, na margem superior, contrastam com as cores escuras do cabelo e dos acessórios da personagem, o que desperta, ainda mais, a atenção do público para ela; na imagem da direita, por sua vez, o contraste acontece de maneira diferente: visto que as cores do ambiente são mais escuras e turvas, dessa forma, o desfoque cria a relevância máxima na margem central, enquanto a luz ambiente, levemente refletida na figura da personagem, e as cores claras de suas vestes garantem a ela o devido destaque. As semelhanças são evidentes: corte e cor do cabelo, modo de segurar o cigarro evidenciando seus hábitos ou vícios em drogas lícitas e/ou ilícitas.

Jane Margolis (*Breaking Bad*) e Mia Wallace (*Pulp Fiction*) são duas mulheres sedutoras, espertas, frias e adictas. Em *Pulp Fiction*, Mia se intoxica após o uso intenso de cocaína, bebida e cigarros, na sala de casa, fato que é apresentado ao público através de uma suposta convulsão. No entanto, após esse acontecimento, Vincent – interpretado

por John Travolta – com o auxílio de Lance – interpretado por Eric Stoltz – conseguem recuperá-la, surpreendentemente, ao injetar, de uma maneira esdrúxula e cômica, adrenalina em seu coração. Em *Breaking Bad*, Jane, após mais de um ano resistindo ao seu vício, cede à heroína ao usar uma superdose de tal droga, também representada através de uma convulsão, porém, não teve o mesmo fim de Mia e morreu engasgada com seu próprio vômito após convulsionar.

Nesse ínterim, as pessoas que assistiram ao décimo segundo episódio da segunda temporada de *Breaking Bad* e que anteriormente já tinham assistido ao filme *Pulp Fiction* automaticamente podem ser levadas a estabelecer tal relação intertextual entre as duas obras. Considerando as duas fotografias apresentadas na parte inferior do fotograma, percebemos que os planos criados em ambas não só se assemelham por conta da aparência estética entre as duas personagens, mas também são compostos de forma muito convergente. Podemos ressaltar a paleta de cores que estrutura os elementos de forma conexa: as imagens escolhidas no campo inferior apontam que não foi apenas uma crise de overdose das personagens que gera a intertextualidade, mas a maneira como essas informações são apresentadas, escolhendo dar relevância e utilizar artifícios cromáticos semelhantes ao clássico de Tarantino. Dessa forma, desde o enquadramento até o posicionamento das personagens, bem como na maneira que o movimento da câmera é realizado ao apresentar a narrativa, podemos entender as semelhanças diretas das duas obras. As relações dialógicas ocorrem também, como relatamos anteriormente, através de sequências de planos, em cenas como as que foram fotogramadas a seguir.

**Figura 4:** Sequência de *Breaking Bad* (à esquerda) e de *Pulp Fiction* (à direita)



A imagem põe lado a lado fotogramas de duas cenas, uma de *Pulp Fiction* e outra de *Breaking Bad*. Tais cenas foram construídas através de um plano sequencial, no qual aparece, primeiramente, uma colher com um líquido sendo aquecido por um maçarico. Na sequência, surge uma agulha perfurando a veia de uma pessoa e por fim uma seringa injetando um líquido em sua veia. A sequência representada no lado esquerdo está presente no décimo primeiro episódio da segunda temporada de *Breaking Bad*, na qual os personagens Jesse Pinkman e Jane Margolis fazem o consumo de heroína, enquanto no lado direito é apresentado o personagem Vincent, de *Pulp Fiction*, consumindo a mesma droga.

Podemos observar o dialogismo na construção e escolha dos planos que deram corpo à sequência de ambas as produções, deixando evidente, mais uma vez, a influência da obra de Tarantino em *Breaking Bad*. O enfoque dos planos fechados que constituem a sequência são exatamente os mesmos: os detalhes nas colheres (momento em que a droga vendida em cristais é aquecida para transformar-se em líquido e então ser injetada para consumo), seguidos por planos detalhes na agulha perfurando a veia dos personagens e, por fim, a inoculação da droga.

É evidente que a escolha do posicionamento das margens nas duas obras volta o foco da informação para o manuseio da droga. O posicionamento dos planos na margem central e o desfoque disposto ao fundo são recursos usados para adicionar ênfase à

informação. As observações acerca dos tons escuros, que contrastam com o tom da pele e o sangue na imagem, promovem uma saliência máxima nas imagens, pois cria o grau de relevância informativo, além de proporcionar certa sensação de suspense na cena.

Os ângulos nos quais as duas seringas são posicionadas se assemelham. A inclinação criada pelo objeto, em uma análise dos aspectos comuns da GDV, pode evidenciar que seu conteúdo consiste em algo que vai desestabilizar o personagem. O líquido, por sua vez, está seguindo o fluxo da direita para esquerda, ou seja, indo da margem do novo para o velho, entendendo que o personagem se encontra no campo das informações já conhecidas pelo leitor, o esquerdo, e o líquido está direcionado desse modo para indicar que sua substância pode ter efeitos novos, até então desconhecidos pelo leitor. Outrossim, refere-se a inclinação da seringa, que sai da margem do ideal (superior) indo para a margem do real (inferior), promovendo uma leitura de que tal conteúdo da seringa pode proporcionar esse efeito alucinógeno, por isso o líquido sai da margem do ideal, afetando diretamente a margem do real, em outros termos, o estado sóbrio.

Nas imagens a seguir, poderemos ver outros diálogos da série com o filme.

**Figura 5:** Sequências de *Breaking Bad* (à esquerda) e de *Pulp Fiction* (à direita)



Nos fotogramas acima, vemos, à esquerda, o personagem de *Breaking Bad*, Walter White, na reta final da última temporada, abrindo o porta-malas do carro, local onde instalou uma metralhadora automática para realizar uma vingança, e logo abaixo, um dos irmãos Salamanca, na terceira temporada, pegando um machado para agredir outro personagem. Na direita, por sua vez, vemos os personagens de *Pulp Fiction*, Vicent Vega e Jules Winnfield, recolhendo suas armas no porta-malas do carro. A sequência de imagens apresenta mais inferências que ocorrem nas duas obras. A composição das cenas apresenta uma imagem projetada de baixo para cima, também caracterizada como *contra-plogée*. Esse ângulo é comum no cinema para dar uma sensação de superioridade aos personagens ou elementos em cena. Dessa forma, a perspectiva fornecida pelo uso da câmera traz uma saliência máxima para os personagens que estão fora do carro.

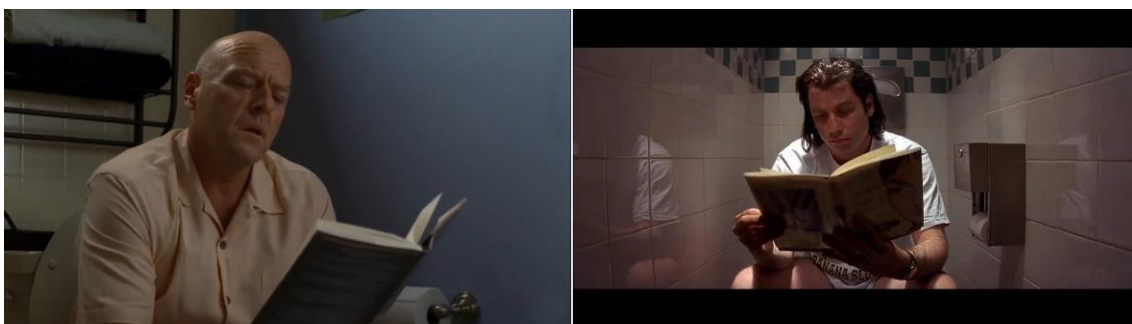
É interessante notar que a imagem é projetada de dentro do capô do carro para fora, criando uma espécie de vinheta na imagem, logo, as margens superior e inferior se ocupam em proporcionar tal vinheta, focalizando o olhar do leitor para a margem



central. Outrossim, o fundo da imagem é composto por uma tonalidade azul ciano, que se encontra na margem superior e entra em contraste com os tons escuros usados pelos personagens.

O enquadramento, por sua vez, é realizado dentro deste contraste de cores, percebendo que a vinheta estruturada pelo carro possui a paleta de cores similar com os personagens que estão interagindo fora do automóvel. Essa projeção intensifica o valor da informação, pois ao compreender toda estrutura e composição dos elementos, estes criam suspense e estranheza ao leitor, levantando as várias hipóteses do motivo da câmera estar posicionada como está e o que os personagens buscam dentro do carro.

**Figura 6:** *Breaking Bad* (esquerda) e *Pulp Fiction* (direita)



Os últimos fotogramas analisados apresentam semelhanças de composição e tema. À esquerda, temos Hank Schrader (*Breaking Bad*) – interpretado por Dean Norris –, cunhado de Walter White, utilizando o banheiro da casa de seu cunhado e lendo aquilo que vai lhe revelar a última peça do quebra-cabeças e descobrir que o traficante que estava perseguindo nos últimos dois anos era Walter. Essa informação pode ser evidenciada com o posicionamento dos elementos na imagem, enquanto o personagem da série encontra-se na margem esquerda, pois este é alguém já conhecido para os leitores, o objeto que irá fornecer informações novas está posicionado na margem direita.

Em situação semelhante, sempre que Vicent (*Pulp Fiction*) se dirigia ao banheiro, situações inconvenientes ou desesperadoras ocorriam, tais como uma overdose da mulher de seu chefe, um assalto ao local em que estava e, por último, sua morte. Todas essas “tragédias” ocorreram após o personagem ir ao banheiro. O personagem posicionado na margem central proporciona um valor informativo divergente da cena de *Breaking Bad*, pois neste exemplo a composição da imagem



fornece um valor maior para a ação em si, seu olhar despreocupado frente a tudo que lhe aguarda no futuro. Observamos que o reflexo do personagem se projeta de forma mais evidente na margem esquerda, fornecendo uma possibilidade de análise, o autoconhecimento do personagem quanto ao seu passado; entretanto, aquilo que estaria na margem direita, no novo, dispõe um reflexo turvo de si, enfatizando essa incerteza quanto ao que lhe aguarda na narrativa.

Em *Breaking Bad*, muitas tragédias ocorreram após a cena fotogramada acima. Walter já havia decidido parar com as suas atividades criminosas, viver (o câncer havia entrado em remissão) com os milhões de dólares que ganhara com o tráfico e cuidar de sua família administrando o lava-rápido que usava para lavar carros e o seu dinheiro sujo. Porém, Hank estava disposto a fazer de tudo para capturar o “monstro”, mesmo que isto destruísse suas famílias.

A paleta de cores nas duas cenas cria paralelos de semelhanças, visto que são compostas com tons azuis e branco, cores que geralmente são ligadas a um ar mais contemplativo, promovendo esse instante de relativa calma seguida por momentos de grande tensão para os personagens. As saliências e estruturação são construídas fornecendo relevância e coesão para os elementos utilizados.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, tivemos por objetivo analisar os elementos dialógicos presentes em imagens da série *Breaking Bad* e no filme *Pulp Fiction*. Dessa forma, conseguimos perceber que, além da temática da violência, do tráfico e consumo de drogas e o humor ácido ao representarem cenas que ironizam situações extremas da vida humana, gerando comicidade em momentos que deveriam ser dramáticos, distintas cenas presentes em *Breaking Bad*, de Vince Gilligan, foram inspiradas em aspectos composicionais de cenas presentes em *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino.

Nesse íterim, a metafunção composicional da Gramática do Design Visual (GDV) foi importante para apontar as semelhanças na disposição de elementos imagéticos dentro das duas obras. Embora a própria gramática assuma que, para compreender uma obra com múltiplos modos semióticos, é necessário ter um entendimento acerca de todos os aspectos que cercam a produção, reconhecemos que a

GDV volta-se sobre os aspectos visuais. Dessa maneira, ela não é suficiente para analisar o fenômeno audiovisual em toda sua complexidade, visto que não atinge os aspectos sonoros, igualmente importantes em obras fílmicas ou televisivas. Assim, mesmo com tais limitações, acreditamos termos conseguindo alcançar os nossos objetivos, compreendendo como a construção do imagético pode moldar significações possíveis e propor dialogismos.

Ao analisarmos tais aspectos nas quatro cenas selecionadas, observamos que algumas delas possuem um grau maior ou menor de semelhança, mas todas, de alguma maneira, podem ativar o conhecimento prévio do público que já assistiu às duas obras, contribuindo para que o dialogismo seja estabelecido. As semelhanças podem ser apontadas não só com personagens parecidos, mas com os elementos que compõem as imagens, desde o uso de cores, posicionamentos de câmera, até mesmo em recursos que fornecem relevância e valores informativos para cada obra.

O primeiro par de fotogramas analisado – Walt e Buch apontando uma arma em direção à câmera, que é o próprio alvo – apresenta duas cenas que além dos aspectos de relevância da informação dada aos personagens segurando uma arma, localizados ao centro da imagem, se assemelha de maneira efetiva em relação ao movimento *dolly* realizado pela câmera. Avaliamos essa intertextualidade como um menor grau de semelhança explícita, visto que os conteúdos abordados nas cenas de cada uma das narrativas não se relacionam tematicamente, o que dificulta um pouco a percepção de um diálogo estritamente composicional. Da mesma maneira acontece com a quarta sequência de fotogramas analisada, em que o motivo para os personagens abrirem o porta-malas é semelhante, os personagens de *Breaking Bad* vão atrás de armas, do mesmo modo que os personagens de *Pulp Fiction* também recolhem armas do compartimento.

No entanto, a segunda – comparação entre as personagens Jane e Mia – e a terceira sequência de fotogramas – plano sequencial que retrata a cena da preparação e inoculação de heroína nos personagens das duas obras – apresentam uma relação dialógica mais explícita e, portanto, mais fácil de ser estabelecida. Isso ocorre, pois as cenas não compartilham apenas aspectos composicionais, mas também compartilham aspectos temáticos, o que possibilita que o público que possui as duas referências em

seu conhecimento prévio (*Pulp Fiction* e *Breaking Bad*) consiga estabelecer uma relação dialógica mais facilmente.

Diante de tais considerações, é possível perceber que a composição visual auxilia na construção narrativa de ambas as obras. Desse modo, quando observamos cenas do filme e da série que são compostas de maneira semelhante, evidenciamos o dialogismo não só nos aspectos imagéticos, mas na construção de sentido de uma maneira geral. Consideramos, assim, que os produtores de *Breaking Bad* não utilizaram uma construção dos *frames* em tais cenas de maneira semelhante à de *Pulp Fiction* aleatoriamente, mas tiveram o intuito de utilizá-la com auxílio no direcionamento da narrativa. Portanto, as semelhanças composicionais traduzem também significação análoga (em termos de construção da imagem), embora haja certa adequação quanto às particularidades da própria narrativa de *Breaking Bad*.

Apesar de, neste artigo, focarmos de maneira mais enfática nos aspectos imagéticos, composicional e temáticos, reconhecemos que o dialogismo entre as obras não se encerra apenas nesses aspectos. A ponte dialógica entre as obras, conforme propõe Bakhtin, traduz o entrelaçamento das vozes manifestadas nelas. Com nossas análises, não esgotamos as possibilidades de relações dialógicas possíveis existentes entre as duas premiadas produções; assim, novas pesquisas podem ser feitas buscando analisar tais conexões entre estes textos fílmicos com o apoio de outras propostas metodológicas.

## Referências

BALBINO, Gustavo Ewerson da Rocha; ARAÚJO, Antônia Dilamar. A metafunção composicional em charges de futebol: um estudo do espaço visual à luz da Gramática do Design Visual. *Pesquisas em Discurso Pedagógico* (on-line), p. 1-15, 2017.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. Contribuições de Bakhtin às teorias do discurso. In: BRAIT, Beth (org.). *Bakhtin, dialogismo e construção de sentido*. Campinas, SP. Editora da UNICAMP, 1997.

BARROS, Diana Luz Pessoa de; FIORIN, José Luiz. (Org.). *Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade: em torno de Bakhtin*. São Paulo: Edusp, 1999.

BEAUGRANDE, Robert-Alain de e DRESSLER, Wolfgang Ulrich. *Einführung in die textlinguistik*. Tübingen, Niemeyer, 1981.

DUARTE, Eduarda Barbosa; PONTES, Antônio Luciano. A metafunção composicional nas páginas do dicionário on-line Merriam-Webster. *Revista e-escrita: Revista do Curso de Letras da UNIABEU*, v. 4, n. 2, p. 51-68, 2013.

FURTADO, Vanessa Raquel da Costa; VIEIRA, Geysa Dielle Rodrigues. Intertextualidade Imagética em *Stranger Things* e *E.T. – O Extraterrestre*. *LETRAS EM REVISTA*, [S.l.], v. 8, n. 01, fev. 2018. ISSN 2318-1788.

HALLIDAY, Karen J.; WHITELAM, Garry C. Changes in photoperiod or temperature alter the functional relationships between phytochromes and reveal roles for phyD and phyE. *Plant Physiology*, v. 131, n. 4, 2003.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London and New York: Routledge, 2006.

SANTAELLA, Lucia. *Leitura de imagens*. Editora Melhoramentos, 2012.

TIETZMAN, Roberto. *Pulp Fiction* e a não-linearidade narrativa. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n.7, novembro, 1997.

ZANI, Ricardo. Intertextualidade: considerações em torno do dialogismo. *Em Questão*, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121-132, jan./jun. 2003.

### **Referências Filmográficas**

BREAKING Bad. Criação: Vince Gilligan. EUA, 2008-2013.

PULP Fiction: Tempo de violência. Direção: Quentin Tarantino. Produção: Lawrence Bender. EUA: Miramax Films, 1994.

Recebido em: 19/01/2021

Aceito em: 08/04/2021

---

<sup>1</sup> Artigo produzido para a disciplina “O seriado televisivo”, ministrada pelo Prof. Dr. João Carlos Massarolo, no Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som (PPGIS) da Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR).

<sup>2</sup> Disponível em: <[https://usatoday30.usatoday.com/life/television/news/2011-07-12-breaking-bad-season-4\\_n.htm](https://usatoday30.usatoday.com/life/television/news/2011-07-12-breaking-bad-season-4_n.htm)> Acesso em: 05 abr. 2021.