

CAPÍTULO 06

**PESQUISA EM MULTIMODALIDADE:
POR UMA ABORDAGEM SOCIOSEMIÓTICA**

Francisco O. Dourado Veloso

INTRODUÇÃO

Ao assistir ao filme *Gravidade*, de Alfonso Cuarón (2013), o telespectador é levado ao espaço e experimenta, de maneira única, a sensação de falta de gravidade e silêncio, devido à ausência de atmosfera. As sensações experimentadas pelo espectador são geradas a partir de diversos recursos técnicos utilizados pelo diretor e sua equipe, cuja elaboração e complexidade renderam-lhes sete prêmios na edição do Oscar 2014. Ancorado basicamente em apenas uma personagem, Dra. Ryan Stone, vivida pela atriz Sandra Bullock, o filme utiliza recursos cinematográficos diversos, desde rápidos movimentos de câmera até o desenvolvimento de novos recursos tecnológicos (BORDWELL, 2013), para provocar, no telespectador, a sensação de falta de gravidade, que serve como metáfora para a falta de chão vivida pela personagem principal após viver um drama familiar.

O som – ou sua ausência – ocupa um importante papel no filme e no processo de produção de sentidos e significados. Como a história se passa no espaço, onde não há propagação do som, o diretor encomendou uma trilha sonora que pudesse marcar o passo da narrativa, mas solicitou que a percussão, muito utilizada em filmes de ação, fosse eliminada, para que o telespectador não encontrasse referências a outros filmes de ação (BORDWELL, 2013). A música do filme passa, então, não apenas a preencher o vazio sonoro do espaço, mas a adquirir outras funções, tornando-se importante para o desenvolvimento da narrativa.

A trilha sonora indica ao telespectador o perigo que se aproxima, e prossegue, em ritmo crescente. Quando determinada cena atinge seu

clímax e parte para uma solução, a música, acompanhando o ritmo da narrativa, começa a arrefecer, em volume, em ritmo. Ali, a música sinaliza ao telespectador um momento de pausa, de descanso, para novos eventos que estão por vir. O filme, enquanto película, enquanto materialidade, é o meio pelo qual o diretor e sua equipe de profissionais contam uma história. Para isso, selecionam recursos diversos, desde a gravação de imagens, edição, fotografia, uso de cores e efeitos sonoros. Estes recursos ganham uma função específica na composição da narrativa, e são responsáveis por produzir os efeitos almejados pelo diretor, tais como sensações e significados a serem interpretados pelo telespectador. São estes recursos, que assumem funções específicas no processo de construção de significados de um texto – o filme *Gravidade* – que chamamos de recursos semióticos ou, conforme a taxonomia utilizada nas áreas de Linguística Sistêmico-Funcional (ou LSF) e Semiótica Social, recursos multimodais. A cada um desses recursos – ângulo, edição, efeitos sonoros, música – chamamos de modos, do qual deriva o termo “multimodalidade”, que tem sido amplamente utilizado para denominar uma área de estudos localizada predominantemente na Linguística Aplicada, o que fortalece uma abordagem multidisciplinar para compreender fenômenos discursivos que ultrapassam os limites da língua.

O objetivo deste capítulo é estabelecer princípios básicos para a pesquisa em Semiótica Social, e o papel ocupado pela multimodalidade nesta abordagem teórica. O percurso a ser seguido será aquele proposto por van Leeuwen (2005) no que se refere ao papel do semioticista social.

Primeiramente, apresentaremos uma revisão histórica do desenvolvimento da Semiótica Social para demonstrar que “estudos em multimodalidade” são parte de uma área de estudos mais ampla, que busca compreender a produção de significados em textos que utilizam, além da língua (seja ela escrita ou falada), outros sistemas de significação para a produção textual. Em seguida, definiremos *modo*, para enfim discutir aspectos metodológicos da pesquisa em Semiótica Social, no que se refere à análise de dados. Na terceira seção deste capítulo, apresentaremos um estudo de caso, um projeto de pesquisa com histórias em quadrinhos (HQs), para discutir o processo metodológico adotado na investigação de artefatos multimodais.

SOBRE AS ORIGENS DA SEMIÓTICA SOCIAL

O surgimento do que hoje chamamos de “estudos em multimodalidade” tem sua origem na década de 1970, com base em trabalhos que, propondo discutir o papel do discurso na sociedade, apontavam para a limitação de discutir a relação entre linguagem, controle e ideologia, por exemplo, ocupando-se apenas da língua (FOWLER et al., 1979; HODGE; KRESS, 1988; KRESS; HODGE, 1979). Um dos fatores motivadores desta preocupação foi uma reação, dentro da Linguística (não iremos nos deter, aqui, em diferenças teóricas entre *Linguística* e *Linguística Aplicada*) ao, digamos, divórcio teórico entre esta e a Semiótica (ou Semiologia – sobre a diferença entre os dois termos, ver JOLY, 2002; SOARES, 2006). Havia a necessidade de considerar outros recursos semióticos utilizados na composição do discurso, o que provocou uma revisão de teorias semióticas (HODGE; KRESS, 1979, 1982, 1986), que não se faria isoladamente, mas influenciada pelo que hoje chamamos de Linguística Sistêmico-Funcional, e o conceito de linguagem como semiótica social (HALLIDAY, 1978; HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2014).

A introdução de uma perspectiva de estudo da linguagem e processos comunicativos que contemplam outros sistemas semióticos adiciona dois importantes aspectos da LSF para a Semiótica Social e o estudo da multimodalidade como fenômeno discursivo. O primeiro deles é o conceito de função, em que recursos semióticos, ou modos, tais como cores ou música, podem exercer a função ideacional – construção da experiência ou da realidade e por meio de recursos semióticos; interpessoal – estabelecer a relação entre participantes no processo comunicativo; e textual – organizar a informação (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2014). O próprio conceito de função já sugere a necessidade de considerar o contexto de produção e o consumo de um determinado processo comunicativo. O segundo aspecto é a noção de sistema, influenciada por Saussure, de que determinado sistema semiótico possui um repertório em potencial (o eixo paradigmático) que é realizado no eixo sintagmático. Podemos dizer que a área de semiótica social surge a partir da necessidade de considerar aspectos sociais no estudo da linguagem. Nasce, assim, a Semiótica Social.

O conceito de Semiótica Social surgiu como consequência do trabalho de Michael Halliday sobre a descrição da língua inglesa (HODGE;

KRESS, 1988; KRESS; VAN LEEUWEN, 2006), ao postular que a língua é um “recurso para a produção de significados” (HALLIDAY, 1978, p. 192). Hodge e Kress (1993) propõem uma análise linguística que vai além da gramática gerativa proposta por Noam Chomsky, de cunho cognitivo, e que estuda a língua em contextos reais de uso, ou seja, textos orais e escritos produzidos e consumidos em situações reais de comunicação (HODGE; KRESS, 1993, p. 2). Este trabalho pode ser considerado uma das pedras fundamentais do que tem sido atualmente chamado de “estudo em multimodalidade”. Hodge e Kress, ao discutirem o uso da língua em contextos reais de uso, defendiam que a língua deve ser tratada como elemento de análise da consciência em um amplo contexto social. Os antagonismos e conflitos sociais podem ser compreendidos a partir da análise linguística e, inversamente, as formas e funções da língua não podem ser compreendidas em sua totalidade, se não levarmos o contexto em consideração. Tal proposta, produzida durante a década de 1970, vai ao encontro de ideias postuladas, por exemplo, por Stuart Hall (2006).

Ao propor um modelo de comunicação mais complexo do que o “*bullseye*” – linear, estabelece um emissor, mensagem e receptor como elementos do processo de comunicação –, Hall sugere que se considere o contexto de produção e o consumo da mensagem, no qual a forma discursiva ocupa uma posição privilegiada, ao transformar eventos ocorridos em tempo e espaço específicos em eventos comunicativos (para discussão detalhada ver VELOSO, 2013). No modelo proposto por Hall, chamado de codificação/decodificação, o autor sugere que o processo de comunicação é influenciado, nas duas pontas, pela infraestrutura técnica – recursos físicos e tecnológicos utilizados no processo comunicativo; as relações de produção – que se referem às relações entre os participantes envolvidos no processo e, finalmente, as estruturas de conhecimento – que incluem aspectos ideológicos, crenças e valores, por exemplo, que informam tanto o processo de codificação quanto de decodificação da mensagem. Este modelo possui similaridades com a proposta elaborada por Hodge e Kress (1988, p. 4), para quem o discurso e suas estratégias são reguladas por sistemas logonômicos.

Sistemas logonômicos podem ser definidos como um conjunto de regras que prescrevem a produção e consumo de significados no processo comunicativo, determinando quem pode iniciar ou receber uma mensagem e seus significados, quais os tópicos passíveis de discussão, e sua forma, incluindo aspectos espaço-temporais e objetivos do processo comunicativo.

Hodge e Kress (1988) localizam os sistemas logonômicos como parte de um complexo sistema ideológico hierarquicamente superior. Segundo os autores, em contextos sociais em que os sistemas logonômicos não são questionados, eles servem à classe dominante para validar o processo de dominação através do discurso. Tal abordagem é, essencialmente, de característica marxista e reforça a proposição de que, em determinada época, as ideias que circulam na sociedade pertencem à classe dominante, porque estes controlam os meios de produção, inclusive comunicativo (MARX; ENGELS, 2006). Tais categorias encontram semelhança no modelo comunicativo proposto por Hall (2006) e revelam uma reação, em diferentes áreas acadêmicas, a uma abordagem puramente cognitivista, de forte influência sobre os estudos da linguagem, a partir de década de 1960.

Porém, o que nos é mais importante, nesta discussão, é compreender que a área de estudos em multimodalidade deve ser caracterizada como um fenômeno discursivo, objeto de estudo da área de Semiótica Social (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001; KRESS, 2010). Ao semioticista social cabe, portanto, interpretar processos comunicativos diversos, tais como filmes, histórias em quadrinhos, comerciais de TV e impressos, considerando o contexto de produção e consumo de tais artefatos. Sugerimos que estudos que examinam aspectos do processo comunicativo multimodal devem considerar o contexto de produção e as forças sociais, políticas e/ou econômicas que agem sobre a produção e consumo de determinado texto, na análise e discussão dos dados. Estudos em Semiótica Social devem considerar, portanto, aquilo que se pode fazer com a linguagem, mas também aquilo que a linguagem pode fazer conosco, enquanto sociedade, ao considerarmos que textos nos oferecem versões da realidade. Ou seja, pesquisas em Semiótica Social devem atentar-se tanto para aspectos do processo comunicativo no nível do plano de conteúdo, onde significados serão analisados e discutidos, quanto no plano de expressão, focando em aspectos estruturais do discurso multimodal.

Assim, uma matéria de jornal impresso pode ser analisada a partir de duas perspectivas. Ao se questionar quais os significados produzidos pela matéria, podem-se analisar e descrever aspectos formais. A língua escrita, fotografias, o uso de cores, o *layout* de página, por exemplo, contribuem para a composição de texto, e a produção de significados. Porém, devem-se considerar aspectos inerentes à produção para podermos compreender e discutir, com propriedade, significados realizados no texto.

Ao pesquisador em Semiótica Social cabe, portanto, investigar e compreender os mecanismos de significação utilizados em documentos multimodais, e entender exatamente o que é isso que sabemos que permite a interpretação de significados em textos diversos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006). Identificar os modos utilizados na produção de significados e os princípios de organização sistemática (BAULDRY; THIBAUT, 2006) desses modos em diferentes textos, mas também, ao produzir um inventário de modos, compreender mudanças no uso e o potencial do sistema semiótico, conforme será exemplificado na próxima seção. Optaremos, aqui, pelo uso do termo “texto”, ao invés de gênero textual, pelo fato de que muitos dos artefatos multimodais estudados na área de Semiótica Social ainda não possuem uma análise empírica sólida a partir de uma perspectiva de gênero. Um exemplo disso são as HQs. Em português, utilizamos os termos “gibi” e *graphic novel* para se referir a tipos de publicação que podem se tratar de um mesmo gênero. Para não adentrar essa discussão, adotaremos, portanto, o termo “texto” para nos referirmos a artefatos multimodais.

Utilizamos, aqui, a definição clássica postulada por Halliday e Hasan (2001, p.1), que compreendem como texto qualquer trecho comunicativo, seja ele falado ou escrito, mas uniforme em sua totalidade, completo no seu intento de comunicar algo a alguém. Como demonstrado anteriormente, é esta abordagem funcional que conduziu ao reconhecimento de que, em determinado processo de comunicação, a língua não é o único recurso semiótico utilizado na produção de um texto (HODGE; KRESS, 1988; BATEMAN, 2008). Peças publicitárias, sejam elas televisivas ou impressas, utilizam, além da língua, fotografias, fontes, organização de página (*layout*) – quando impressas, ou imagens em movimento e sons – quando realizadas em formato de vídeo. Da mesma forma, explorar filme enquanto texto multimodal requer a sistematização da anotação dos dados, para a identificação e análise dos modos utilizados na criação de determinado texto, e como estes modos se combinam no processo semiótico.

O QUE É "MODO" NA ÁREA DE SEMIÓTICA SOCIAL?

Ao pensarmos em pesquisa sociosemiótica, e investigar aspectos de multimodalidade de determinado texto, precisamos definir o que são recursos multimodais, ou “modos”. Modos são os recursos utili-

zados na construção de significados em determinado texto, conforme ilustrado com o filme *Gravidade* (CUARÓN, 2013), embora não sejam representativos de práticas sociais quotidianas de milhões de pessoas. Pensando no contexto brasileiro, nem todo brasileiro tem fácil – ou algum – acesso ao cinema, ou lê jornais impressos com frequência, mas nem por isso vive à margem da “virada pictória” (MITCHELL, 1995, p.11), amplamente impulsionada pelo avanço tecnológico. Entretanto, talvez seja possível argumentar que nunca tenha existido um texto puramente “monomodal” por definição. A invenção da escrita e seu desenvolvimento parecem ocorrer em paralelo com aspectos tipográficos, com valorização de aspectos estéticos, como se pode perceber na escrita de línguas tais como o persa, árabe, chinês e japonês, que possuem um valor estético e artístico estabelecido em cada cultura (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001; KRESS, 2010).

Antes de prosseguirmos com a discussão sobre multimodalidade na Semiótica Social, devemos salientar que o uso do termo não é exclusivo nem se origina nesta área de pesquisa. Rápida pesquisa na internet revela que o termo tem sido utilizado amplamente na área de medicina, entre outras, e carrega consigo o mesmo conceito básico empregado na Semiótica Social. No tratamento de câncer, o termo “multimodal” refere-se à terapia que emprega diferentes recursos disponíveis para o tratamento de pacientes na forma de cirurgia, imunoterapia e radioterapia, por exemplo. De maneira similar, pacientes com dor crônica podem receber tratamento com abordagem multimodal, caracterizada pelo uso de diversas técnicas.

É necessário, também, estabelecer a diferença entre signo, em tradições semióticas clássicas. O uso do termo *modo* serve para fazer distinção entre tradições estruturais, formalistas em relação a uma abordagem funcional, defendida no âmbito da Linguística Sistemico-Funcional e da Semiótica Social. Modo, ou recurso semiótico, são preferidos no lugar de *signo* porque, na perspectiva teórica da LSF, contempla-se a relação entre um significado e um significante, mas considera-se ainda que tal *modo* ou *recurso semiótico* possui um papel funcional no contexto de situação e, de forma mais ampla, no contexto de cultura. Os modos são, logo, de natureza polissêmica, ao serem aplicados em diferentes contextos, e poderão exercer uma função ideacional, interpessoal e ou textual, mas não de maneira fixa. Sua função pode, em um contexto, ser ideacional e, ao mesmo tempo, interpessoal, por exemplo. O uso de cores ilustra bem a maleabilidade de certos modos no que se refere

à função que exercem em um texto. No trânsito, a cor vermelha exerce função puramente ideacional, ao significar “pare”. Na tradição chinesa, entretanto, o vermelho tem importante função interpessoal, e significa prazer e alegria e, por isso, a noiva, no dia do casamento, usará uma peça dessa cor e, por uma semana após o casamento, o casal usará roupas íntimas de cor vermelha. Neste último exemplo, as peças e a cor vermelha também exercem função ideacional, ao indicar que se trata de um casal recém-casado. O termo *modo* sugere ainda um não isolamento de um recurso semiótico, que funciona em complementaridade em relação a outros recursos semióticos em um mesmo texto, que será discutida na próxima seção.

O conceito de multimodalidade e a utilização de modos – recursos semióticos para a criação de significados no cotidiano – são, portanto, amplos, e aplicados a diversas atividades do cotidiano. Para nossa discussão, podemos pensar, na organização do trânsito. Ao andarmos na rua, obedecemos aos sinais que servem para organizar o fluxo de carros e pedestres, ordenando por onde o carro deve seguir, quando parar, quando seguir em frente, e, ao mesmo tempo, determinar quando o pedestre deve seguir ou parar, esperando sua vez para atravessar a rua. Esse processo de organização do tráfego parece simples, mas trata-se de complexo sistema multimodal, onde diversos modos operam simultaneamente. A faixa de pedestre indica onde o transeunte deve posicionar-se para atravessar a rua, aguardando que o semáforo para pedestre, que normalmente apresenta uma figura humana em posição de caminhada, mude de vermelho para verde. A pintura da faixa de pedestre, a representação de duas silhuetas humanas que alternam entre as cores verde (culturalmente convencionado no trânsito como um símbolo para “siga”) e vermelho (convencionado como um símbolo para “pare”) funcionam como recursos semióticos, ou modos, para orientar o pedestre e evitar acidentes. Em algumas cidades, existe, ainda, a possibilidade do uso de sons para orientar pedestres com dificuldades visuais, mas que também servem para orientar, através da audição, transeuntes mais atentos. Em Hong Kong, em muitos semáforos, quando o sinal está vermelho, ouve-se um som agudo, com um intervalo de tempo de aproximadamente dois ou três segundos entre um som e outro. Quando o semáforo altera para a cor verde, indicando que o pedestre pode atravessar a rua, a troca de cor é acompanhada por um som mais alto e que passa a soar de forma intermitente. Ao posicionar-se em uma faixa de pedestre, o transeunte pode, ainda, orientar-se sobre

o momento de atravessar a faixa a partir da velocidade dos carros, uma vez que o semáforo para veículos muda para o vermelho e, só então, o semáforo para o pedestre vai mudar para verde. A redução da velocidade dos veículos próximos à faixa transforma-se, em um modo de significação, a partir do momento que o pedestre passa a interpretá-la e atribuir um significado que é estabelecido no plano de expressão. Desta maneira, há um sistema multisemiótico, onde diferentes modos operam em um mesmo contexto (MATHIESSEN, 2009, p. 12).

Este intrincado sistema semiótico é operacionalizado pela atribuição de um plano de conteúdo a um plano de expressão, para utilizar a definição de signo proposta por Hjelmslev (MATTHIESSEN, 2009; NÖTH, 1995). Podemos estender a definição formalista de signo proposta por Hjelmslev para a descrição da língua como sistema semiótico, e argumentar que modos tais como as cores utilizadas no semáforo e os sons que acompanham a troca dessas cores pertencem ao plano de expressão, ao representarem a materialidade do sistema semiótico. Esses elementos semióticos diversos são integralizados a partir do contexto, passando a serem interpretados de maneira específica no plano de conteúdo, onde os sistemas são integralizados. O verde, que no trânsito significa ‘siga’ para veículos e pedestres, é utilizado, no contexto de desfile de escolas de samba, no carnaval da cidade do Rio de Janeiro, como uma das cores – junto com o rosa, como modos – que representam a escola de samba da Mangueira, no que se refere ao plano de conteúdo. Ainda, podemos pensar na cor verde, enquanto modo, significando as florestas, quando aplicada à bandeira brasileira.

A relação entre o plano de expressão, enquanto materialidade, e o plano de conteúdo, se dá a partir de contextos de cultura e de situação, que estão em esfera hierarquicamente superior em relação aos planos de significação. Desta maneira, parte do trabalho em pesquisa em multimodalidade se dá, em primeira instância, para identificar a diversidade de modos que podem ser empregados na construção de significados no plano de expressão, que são coordenados e passam a interagir de forma coesa no plano de conteúdo, em determinado contexto (MATHIESSEN, 2009).

O processo de integração de um sistema semiótico pode ocorrer dentro de um contínuo de integração semiótica em que, de um lado deste polo, pode existir máxima integração e, no outro extremo. Tal integração pode se dar de forma mínima (MATTHIESSEN, 2009). Um

exemplo de máxima integração no plano de conteúdo é o filme *Gravidade* (CUARÓN, 2013), citado anteriormente, e como a música é utilizada para complementar a ação e criar suspense. Segundo Bordwell (2013), a importância da música no filme é ampliada ao ser utilizada para substituir barulhos que não são ouvidos porque a ação se passa no espaço, e produzir tensão no espectador em determinados momentos do filme. Modos que se realizam em substratos visuais e auditivos diferentes agem em complementaridade para produzir significados de forma sinérgica. A faixa de pedestre, no entanto, encontra-se no lado oposto deste contínuo de integração, apresentando integração mínima, pois embora se caracterize como um mesmo sistema em um contexto específico, os modos não se complementam para produzir um único significado, mas agem de forma independente. Ainda devemos considerar que a redução da velocidade dos carros, ao se aproximarem da faixa de pedestre, pode ser considerada um recurso semiótico incidental, pois é possível que não tenha sido originalmente planejado pelo departamento de trânsito, por exemplo, mas se desenvolve por meio do seu uso social.

O comportamento social diante da necessidade de atravessarmos a rua, fazendo a leitura deste sistema semiótico enquanto checamos mensagens em um celular, ou conversamos com um amigo, revela o processo de naturalidade com que lemos o mundo a nossa volta, e de que maneira modos de significação socialmente convencionados e culturalmente estabelecidos passam a integrar a rotina diária. Tais modos, socialmente convencionados, depois de assimilados, parecem ser naturais (MITCHELL, 1986, p. 8). Talvez seja esta familiaridade que nos leve a interpretar certos sistemas semióticos e modos como transparentes, ou seja, motivados, parecendo existir de fato uma relação entre o plano de conteúdo – o significado que atribuímos a um modo – e o plano de expressão – a materialidade utilizada para produzir significados no sistema multissemiótico. Conforme dizemos, o papel do pesquisador é identificar estes modos de significação, e de que forma eles, em combinação dentro de um sistema, se complementam para produzir significados (BATEMAN, 2008).

Bateman (2011) argumenta que pesquisadores parecem assumir que certos modos não apresentam nenhuma problematização e são “autoevidentes” (BATEMAN, 2011, p.17), ou seja, o próprio pesquisador parece tratar recursos semióticos como transparentes, ou motivados, e não problematizá-los. Ao fazermos pesquisa em Semiótica Social,

devemos identificar quais são os modos utilizados na construção de significados. Van Leeuwen (2005, p. 3) sugere que o trabalho do pesquisador em semiótica social envolve coletar, identificar e catalogar os modos utilizados na produção de significados em diferentes documentos; investigar as condições históricas específicas de produção e interpretação de significados de determinados artefatos multimodais; e, finalmente, identificar novos recursos semióticos, além de novos usos para recursos já existentes. Investigar, portanto, artefatos multimodais, em nível formal e semântico, é tarefa do pesquisador em Semiótica Social, ao debruçar-se sobre textos multimodais.

O desenvolvimento da investigação de aspectos de multimodalidade como um fenômeno contemporâneo difere-se de estudos em semiótica, pela construção de aporte teórico com base na LSF. Ao desenvolver-se a partir de uma tradição teórica em franco desenvolvimento, tem gerado uma série de pesquisas de cunho teórico (BATEMAN; SCHMIDT, 2012; BATEMAN; VELOSO, 2013; BOERIIS; HOLSANOVA, 2012; FENG; ESPINDOLA, 2013), mas também a aplicação desse aporte teórico para compreender aspectos do discurso multimodal no cotidiano (VELOSO; BATEMAN, 2013; FENG; O'HALLORAN, 2013; RAVELLI; STENGLIN, 2008). Ao contrário de tradições anteriores, que parecem ter se solidificado em torno de seus principais expoentes, resultando em descrições metodológicas definidas como semiótica greimasiana, ou com base em Pierce, ou Barthes, os estudos em multimodalidade, ou, de forma mais abrangente, Semiótica Social, têm se estabelecido como um campo teórico passível de ampla discussão.

A investigação de artefatos multimodais no plano de expressão tem avançado significativamente. A elaboração e sistematização de uma gramática visual que permita a descrição de aspectos formais de artefatos multimodais foi realizada pelo trabalho pioneiro de Kress e van Leeuwen (2006), com base nas metafunções propostas pela gramática sistêmico-funcional para a descrição da língua inglesa (HALLIDAY, 1994), permite para a descrição de estruturas multimodais que compõem determinado texto, pode ser considerado marco inicial para a construção de categorias de análise de sistemas semióticos outros que não a linguagem. O'Toole (1994), cuja gramática visual foi aplicada à descrição de artes visuais, tais como pintura, arquitetura e escultura, também utiliza a LSF. Entretanto, foi a publicação do livro *Multimodal Discourse: The modes and media of contemporary communication* [*Discurso multimodal: os modos e mí-*

dias da comunicação contemporânea], de Kress e van Leeuwen (2001), que estabeleceu, além da importância de estudar sistemas semióticos, o nome da área, em oposição a “semiótica social”. Kress (2010) argumenta que a multimodalidade é um fenômeno do discurso contemporâneo, e que a teoria para estudá-la seria a Semiótica Social. Porém, a área, o campo de estudo acabou por se firmar, ou se popularizar, como “estudos em multimodalidade”, em inúmeras publicações que utilizam o termo, e conferências que passaram a utilizar o termo “multimodalidade”. Já em 2008, durante a 4ª Conferência Internacional em Multimodalidade (ICOM), em Cingapura, a Prof. Kay O’Halloran, em seu discurso de abertura, argumentou que multimodalidade já não era apenas uma moda passageira (HEBERLE; VELOSO, 2013).

Tal afirmação é confirmada pelos avanços obtidos na área nos últimos anos, em que pesquisas de cunho teórico e aplicadas à descrição de vários artefatos multimodais têm contribuído para o entendimento da multimodalidade como fenômeno da comunicação. Bauldry e Thibault (2006) propõem um sistema de anotação de artefatos multimodais para análise sistemática, com base nas metafunções da linguística sistêmico-funcional, e adotando uma metodologia que permite a organização e análise de dados. Bateman (2008) avança no campo teórico propondo que a análise de artefatos e documentos multimodais necessita de base empírica sólida, a partir da qual se poderão fazer generalizações pertinentes, evitando análises impressionistas, uma abordagem que retomarei na próxima sessão. A análise de artefatos multimodais em diversas áreas tem promovido discussão que inclui aspectos teóricos e metodológicos sobre o futuro do fazer pesquisa em multimodalidade (BATEMAN, 2008, 2012; BATEMAN; VELOSO, 2013; MATTHIESSEN, 2009b; O’HALLORAN, 2008, 2011).

ESTUDO DE CASO

A combinação de texto e imagens em artefatos a que chamamos de multimodais tem estimulado pesquisas tanto na área das ciências humanas quanto de humanidades digitais (GUÉRIN et al. 2013; HICK, 2012; MARTINEC; MITCHELL, 1986; RUST, 2008; SALWAY, 2005; UNSWORTH, 2007; WALSH, 2012; WARTENGER, 2012) com o objetivo de elucidar a relação entre elementos pictóricos e verbais na produção de significados. Martinec e Salway (2005) propõem um sistema

semiótico que tem como objetivo descrever relações intersemióticas em documentos novos e antigos que fazem uso de imagens (o termo é usado aqui de forma abrangente para se referir a desenhos e fotografias, por exemplo). Semelhantemente, Unsworth (2006, 2007) investiga a relação entre texto e imagens em livros escolares. Evans (2009) e Painter, Martin e Unsworth (2013) revelam a mesma preocupação em relação a livros ilustrados para crianças, em que gravuras e linguagem verbal operam em um trabalho intersemiótico na construção da narrativa. Tais trabalhos foram conduzidos com base na compilação de um *corpus* que permite generalizações com base em avanços no estudo de artefatos multimodais.

Tais pesquisas atendem à necessidade postulada por Bateman (2008) de que a investigação de documentos multimodais precisa de rigorosa base empírica, conforme discutido anteriormente. Discutiremos, nesta seção, sobre a construção de metodologia que permita a anotação sistemática de histórias em quadrinhos (doravante HQs) enquanto artefatos multimodais complexos (VELOSO; BATEMAN, 2013; WALSH, 2012). Somente a construção de uma base empírica permitirá que se elaborem generalizações sólidas, e que permita compreender questões relacionadas ao letramento de artefatos multimodais, bem como a relação intersemiótica entre diversos modos na página de uma HQ.

Pesquisas em HQs têm ganhado força nos últimos anos, o que se pode verificar pelo número de publicações que tratam deste objeto de estudo. Klock (2002) argumenta que as pesquisas em HQs, principalmente de super-heróis (uma tradição notadamente estadunidense), têm sido realizadas a partir de três abordagens: mitologia estrutural, história cultural e estudos culturais. Em seu estudo, Klock oferece uma quarta via, digamos, que é a discussão e a análise de HQs a partir do ponto de vista do criticismo literário, baseando-se fortemente no trabalho de Harold Bloom. Mais recentemente, Bramlett (2012) apresenta um conjunto de capítulos que estudam HQs a partir do ponto de vista linguístico. Porém, o que estas abordagens possuem em comum é que, em geral, selecionam excertos para análise, sem demonstrar claramente critérios de seleção, sem abordagem sistemática clara que possa revelar padrões e mudanças no processo de significação. Meester (2012) propõe-se, por exemplo, fazer uma análise diacrônica de variação linguística em HQs escritas em flamengo. O autor descreve, em sua metodologia, que focou em anos específicos para descrever a evolução da língua, e não utilizou os dados disponíveis por completo (MEESTERS, 2012, p. 169). O problema desta

abordagem metodológica, embora o objetivo específico seja descrever aspectos puramente linguísticos, revela a ausência de uma abordagem metodológica sistemática para a descrição de HQs enquanto artefatos multimodais.

Essa abordagem se reflete, de forma teórica, na ideia de que HQs não possuem um “sistema” em sua representação imagética, conforme postulado por Posterman (2013, p. XVII). Desta maneira, a pesquisa em HQs parece se concentrar mais no plano de conteúdo – conforme aponta Klock – do que no plano de expressão, talvez devido à dificuldade em identificar um ponto de entrada para a análise, embora existam trabalhos que investigam o plano de expressão (COHN, 2013; GROESTEEN, 2007; MCCLOUD, 1994), mas que não são realizados com base em análise sistemática de dados.

O estudo para compreender o processo de construção de significados de HQs como artefatos multimodais requer base empírica sólida a partir da construção de *corpus* que, anotado de forma sistemática, vai permitir a identificação e decomposição dos modos semióticos utilizados no plano de expressão. O detalhamento desta abordagem pode ser verificado em Bateman (2008, 2011). A construção de uma base anotada de dados contribuirá para a discussão sistematizada também do plano de conteúdo, pois permitirá a identificação de padrões discursivos, ao invés de análise quase aleatória de aspectos do texto.

Com o objetivo de ilustrar, de que maneira o “semioticista social” pode, a partir de estudos em multimodalidade, contribuir para a compreensão do processo de produção de significados em artefatos multimodais, utilizo resultados de três projetos de pesquisa que investigam HQs como artefatos multimodais complexos, dando ênfase aos resultados do projeto “*A multimodal discourse analysis of Marvel’s Civil War*”¹. Este projeto analisa o arco narrativo da série limitada *Civil War* (MILLAR; MCNIVEN, 2010), publicada pela Editora Marvel (no Brasil, a série foi intitulada *Guerra Civil*) em sete edições mensais, e como a estória utiliza recursos multimodais para construir aspectos da realidade no que se refere ao terrorismo e espionagem governamental. A tarefa de discutir significados em HQs desperta problemas metodológicos, como demonstrado. O passo inicial se dá, portanto, com o desenvolvimento de um sistema

1 Projeto *A Multimodal Discourse Analysis of Marvel’s Civil War* [Uma análise discursiva multimodal da série *Guerra Civil*, publicada pela Marvel Comics] (PolyU, código 1-ZV8J), coordenado por este autor.

de anotação que permita identificar padrões de organização textual em HQs como sistemas semióticos complexos. O problema metodológico esbarra em questão quase filosófica, mas cuja solução reside em fatores tecnológicos: se é necessário desenvolver um esquema de anotação de HQs, qual seria o recurso semiótico de entrada, os elementos pictóricos ou a linguagem? HQs são artefatos multimodais complexos, cujas páginas em branco servem como tela para a disposição de elementos que darão forma à narrativa, e parece ser natural que deveríamos começar o processo de anotação a partir dos desenhos, que geralmente estão contidos nos requadros que organizam a página em formato de tabela.

A decisão de anotar HQs foi influenciada pela área de humanidades digitais (WALSH, 2012), ao sugerir que anotar é também entender, mas também na abordagem de linguística de *corpora*. Ao sermos capazes de criar um banco de dados de HQs, e anotá-lo, é possível investigar diversos aspectos de HQs e identificar aspectos textuais de forma empírica. Porém, não existe um programa de computador que permita a anotação de uma HQ em sua totalidade, página por página, em sequência. A solução metodológica foi construir o banco de dados, iniciado com o arco narrativo *Civil War*, a partir da linguagem. Identificou-se que a linguagem naquela HQ é inserida em três elementos básicos de uma HQ: os balões, que contém os diálogos; os recordatórios, que podem conter a voz de um narrador, diálogos; e o próprio requadro – os quadros, ou painéis, que são dispostos de forma sequencial na página em branco – onde geralmente são inseridas onomatopeias, ou sons e barulhos, conforme ilustrado na Figura 1. O requadro é, geralmente, o repositório de balões e recordatórios, que são organizados em relação aos desenhos.

A Figura 1 é composta por três requadros extraídos de uma página, a tela sobre a qual os elementos (e os modos) são dispostos, que continha, originalmente, seis requadros. Três deles foram selecionados para ilustrar nossa discussão sobre o uso de recursos semióticos no processo de significação em HQs. O primeiro requadro da Figura 1 é constituído de representação pictórica e linguagem – a última inserida em recordatório, contendo a voz de um narrador em terceira pessoa, no alto do requadro, e balões, contendo diálogos de participantes, na primeira pessoa. Na sequência narrativa, estes elementos se repetem no segundo requadro. O terceiro requadro é marcado pela ausência de diálogos e recordatórios, mas apresenta um novo modo: o uso de onomatopeia, ao que chamamos aqui de “barulho”. Neste terceiro requadro da Figura 1, há a onomatopeia

“crash”, utilizada em inglês para representar o som de um objeto que se quebra. Notemos que esta onomatopeia é apresentada em fonte diferente, em tamanho muito maior do que as palavras contidas nos recordatórios e balões. Ainda, para intensificar o som do grande diamante que se quebra, ao cair, a palavra é preenchida com a cor vermelha, e apresentada com bordas irregulares. Estes elementos apresentam um potencial semiótico que pode ser desenvolvido, ou transformado ao longo do tempo, como será discutido em seguida.

Figura 1: Principais elementos utilizados na criação de significados em uma HQ (Batman, edição 131, abril de 1960, p. 2).



O processo de transcrição do conteúdo contido em cada um desses elementos foi realizado pela construção de um esquema de anotação que contém informações sobre cada página, desde número desta, até o conteúdo contido nos recordatórios, balões e barulhos. Para cada coluna, foi adicionada uma segunda, contendo uma descrição das “propriedades”, ou recursos semióticos, identificados em cada um dos elementos. A ano-

tação se dá através da transcrição da linguagem como ponto de entrada para a anotação de cada página porque existem limitações tecnológicas na pesquisa em HQs, conforme sugerido anteriormente. Há, atualmente, alguns programas que permitem a anotação de uma página de uma propaganda impressa, que geralmente ocupa uma ou duas páginas em uma revista, por exemplo. Mas não existem programas, ainda que permitam a anotação de uma sequência de páginas que fazem parte de uma narrativa mais complexa. Isso é um fator de limitação e um desafio para a pesquisa em Semiótica Social. Ao fazer a análise textual de artefato multimodal, é preciso considerar a maneira mais apropriada de fazer a análise de dados que permita, ao final, a análise e discussão a partir de uma base concreta de resultados. Este é o desafio, hoje, para compreender HQs como documentos multimodais: o processo de manipulação dos dados.

No esquema de anotação elaborado para a estória, cujo excerto encontra-se na Figura 1, descreveram-se, detalhadamente, os modos que são utilizados para construir a onomatopeia “crash”, e como ela é diferenciada de outros modos verbais contidos na página, conforme explicado anteriormente. Podem-se identificar quais os modos, ou recursos semióticos, são aplicados pelo autor para criar significados, tais como o uso de itálico, negrito, tamanho de fonte, cores, aos quais pode ser atribuída uma função no processo de semiosis: ao usar negrito, o artista sugere ênfase, tal qual fazemos na linguagem falada; ao uso de tamanho de fonte pode-se atribuir o volume de voz pretendido na narrativa, informando se o personagem está sussurando ou, ao contrário, gritando. Após a anotação de cada página, foi acrescentada uma versão digital da mesma à última coluna, para facilitar a identificação, posteriormente, bem como análise de propriedades pictóricas. Deter-nos-emos, em seguida, para ilustrar a pesquisa de HQs como complexos documentos multimodais, em resultados obtidos através deste esquema de anotação dos elementos verbais contidos nas HQs que compõem o corpus da pesquisa.

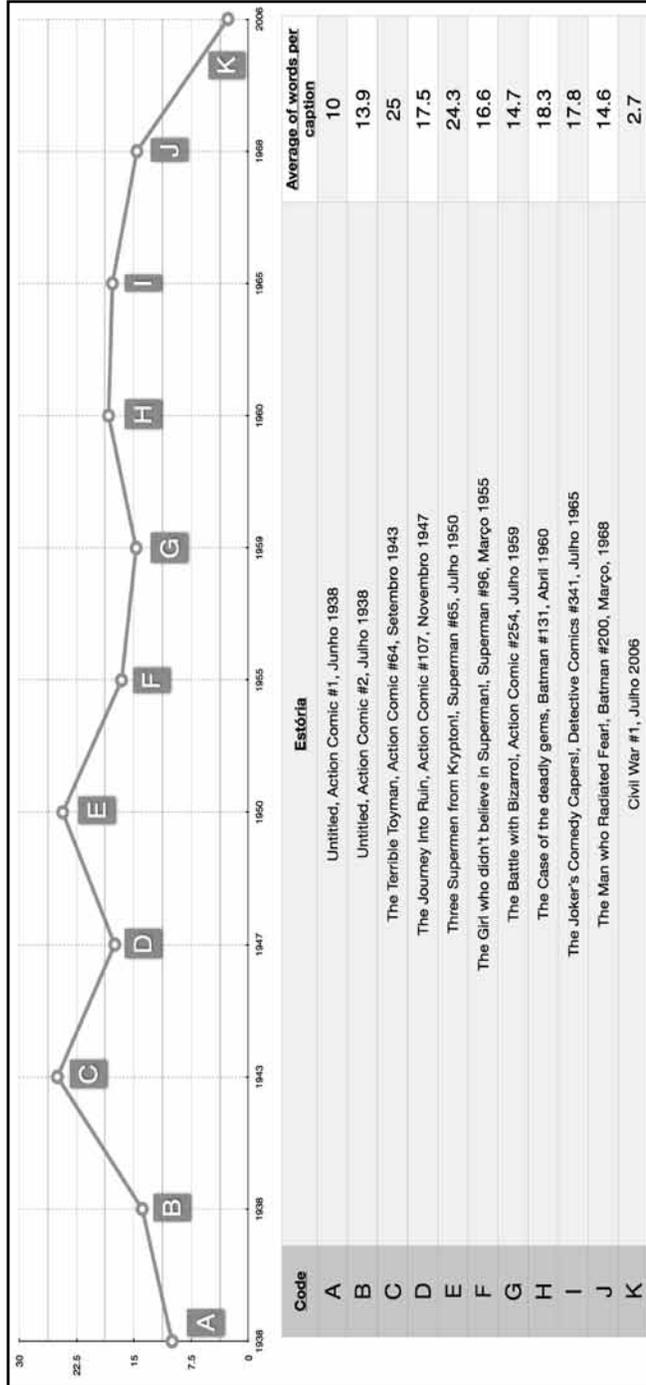
Após a transcrição e anotação de propriedades, e refinamento do esquema de anotação, esta metodologia foi aplicada para a anotação de HQs que compõem os dados de um segundo projeto em andamento², cujos objetivos de pesquisa focam aspectos estruturais. Este projeto foi criado para desenvolver o esquema de anotação desenvolvido inicialmente para

2 Projeto *Comic Books as Meaning-making Systems: The Construction of the Enemy/Other* (PolyU, A-PM15), [Histórias em Quadrinhos como sistemas de significação: a construção do inimigo/outro]. Coordenado pelo autor, em parceria com Prof. John Bateman (Universidade de Bremen, Alemanha).

a análise da HQ *Civil War*; e expandir sua aplicação para um conjunto de dados maior, que inclui HQs produzidas desde o final da década de 1930, até a década de 1960.

O processo de transcrição e análise dos dados permite não apenas uma sistematização na análise de uma HQ, como também produz a possibilidade de estudo diacrônico, pois gera-se a possibilidade de pela comparação de diversos elementos, tais como o uso da linguagem em recordatórios ou balões. Este procedimento metodológico reflete o que mencionamos anteriormente no que se refere ao papel do semiótico social, que é coletar e identificar os modos utilizados na criação de significados em documentos multimodais. A Figura 2 a seguir revela a variação no uso da linguagem como modo em HQs publicadas entre as décadas de 1930 e 1960, e a comparação com uma edição de uma HQ publicada na década de 2000. Permite analisar com mais precisão e objetividade como o uso da linguagem em recordatórios tem mudado ao longo das décadas em HQs de super-heróis, no conjunto de dados pesquisados até o momento.

Figura 2: Média de palavras utilizadas em recortatórios a partir de uma análise diacrônica de HQs como artefatos multimodais complexos



A Figura 2 contém a média de palavras nos primeiros oito recordatórios em 11 histórias de HQs de super-heróis. A média foi identificada com a anotação do conteúdo de cada um dos oito primeiros recordatórios de cada história, e revela que existe um aumento gradual no número de palavras utilizadas por história, que se estabiliza em média semelhante entre as décadas de 1940 a 1960. Comparar estes resultados com a média de palavras utilizadas em *Civil War*, publicada originalmente em 2006, demonstra que há, nesta HQ, uma média muito inferior no número de palavras. Como pesquisador, é necessário ponderar sobre fatores que podem influenciar nesta média mais baixa em *Civil War*, talvez comparando com outras HQs publicadas na última década. Porém, esta base de dados revela aspectos além da simples quantidade de palavras utilizadas, mas na relação entre representações pictóricas e linguísticas que pode contribuir para compreender mudanças no processo de significação em HQs, conforme ilustraremos a seguir.

As Figuras 3a e 3b contêm excertos de duas HQs publicadas na década de 2000. Estes dois excertos, extraídos de duas publicações diferentes, ilustram alguns dos resultados obtidos na anotação de HQs. Na Figura 3a, há a presença de onomatopeia, de maneira semelhante à Figura 1. Porém, o recordatório no segundo requadro da Figura 3a não contém a voz de narrador na terceira pessoa, mas os pensamentos de um dos personagens, em primeira pessoa. Semelhantemente, a Figura 3b ilustra o uso de balões, mas de nova maneira. O balão traz a voz do personagem – Capitão América, mas como ele não é representado no requadro, o balão não possui calda, indicando o emissor da mensagem ali contida. Sabemos que a voz pertence ao Capitão América pela sequência narrativa anterior. O processo de anotação de HQs como documentos multimodais permite, portanto, a identificação de modos – recursos semióticos – e propriedades inerentes à sua utilização. A construção de uma base de dados anotados pode revelar, em análise diacrônica, quais os modos utilizados, mas também o seu processo de transformação, quando artistas passam a atribuir novas funções a certos elementos e introduzem novos recursos para criar significados, como ilustrado aqui.

Figura 3: Requadros de HQs contemporâneas
(*Captain America*, edição 24, 2006, p. 8; *Iron Man*, edição 13, 2006, p. 2).



Entre várias possibilidades, podemos indagar o que pode ter acontecido com os significados, antes comunicados nos recordatórios. Teriam HQs de super-herói suprimido ideias, ou aquelas ideias agora são instanciadas, ao invés de linguisticamente, em modo pictórico? A transcrição e anotação dos dados permite, ainda, indagar qual seria a função textual dos recordatórios, em uma análise diacrônica dos dados. A análise do conteúdo destes recordatórios demonstra que, entre as décadas de 1930 e 1960, no *corpus* analisado, recordatórios são utilizados para apresentar um narrador em terceira pessoa. Em *Civil War*, já é possível identificar que os recordatórios trazem informações de caráter espaço-temporais, e são utilizados de forma econômica. Tempo e espaço são informações importantes e presentes nestas narrativas, mas, ao leitor, isso pode ser dito pela arte contida nos recordatórios, o que revela uma transformação no uso de modos em HQs, ao transferir significados antes construídos em um modo – a escrita – para outro – o desenho. Esta é outra tarefa do

semioticista social, identificar transformações em modos, ou a alteração em seu uso em diferentes e novos contextos sociais.

Nosso objetivo não é dar uma resposta completa às perguntas levantadas acima, mesmo porque, para isso, é necessária uma base empírica ainda em construção, pois é preciso analisar uma quantidade maior de dados, e os resultados devem ser discutidos em artigo específico. Aqui, utilizamos estes resultados para ilustrar como artefatos multimodais requerem, na verdade, uma análise detalhada que permita a identificação de padrões, como argumentado anteriormente. A construção de uma base de dados permite verificar, empiricamente, significados e atribuir, a certos padrões, conteúdos de fundo ideológico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo de caso proposto necessita de ganhar nova dimensão em termos de análise, que é verificar o discurso semântico destas HQs enquanto textos que foram e são produzidos e consumidos em momentos históricos específicos, e que podem colaborar para a criação e manutenção de relações de dominação e poder. Eles carregam consigo marcas da história, das ideias que circularam em determinados momentos, tanto no plano de conteúdo, quanto no de expressão. Porém, uma discussão no plano de conteúdo irá se beneficiar de uma base empírica que possa mostrar, com base em evidência de dados, que tem a página e seus recursos semióticos como objeto de interpretação. Entretanto, discussões do plano de conteúdo devem considerar, ainda, aspectos socioeconômicos, históricos e culturais – daí sua natureza multidisciplinar – para manter um olhar crítico sobre seu objeto de estudo.

O olhar crítico precisa ser compreendido de forma mais abrangente e, diríamos, até sofisticado, ao buscar em disciplinas como História, Estudos Culturais e Sociologia, por exemplo, o embasamento teórico para discutir representações contidas em HQs. Talvez seja este caráter disciplinar que torne a pesquisa em Semiótica Social um desafio maior, pois devemos considerar cuidadosamente os aspectos metodológicos, mas examinar os dados considerando que estes textos são produzidos em contextos sociais específicos, e contribuem para a tessitura social, no que se refere aos significados que circulam na sociedade sobre diferentes tópicos.

Análises estruturais apenas de artefatos multimodais não permitirão compreender e explicar o mundo em que vivemos, em toda a sua complexidade, que é construída também através do discurso multimodal, que é produzido e circula com maior facilidade devido a avanços tecnológicos.

Agradecimento:

O trabalho descrito neste capítulo recebeu o suporte, em parte, do fundo de pesquisa *Germany/Hong Kong Joint Research Scheme*, financiado pelo *Research Grant Council (RGC) Hong Kong* e o *German Academic Exchange Service* (Referência No. G_HK020/12).

REFERÊNCIAS

- BALDRY, A.; THIBAUT, P. *Multimodal transcription and text analysis*. London and Oakville, CT: Equinox, 2006.
- BATEMAN, J. The decomposability of semiotic modes. In: O'HALLORAN, K.L.; SMITH, B.A. (Eds.). *Multimodal studies: exploring issues and domains*. Nova Iorque e Londres: Palgrave Macmillan, 2011. p. 17-38.
- _____. *Multimodality and genre: A foundation for the systematic analysis of multimodal documents*. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2008.
- _____.; VELOSO, F. O. D. The semiotic resources of comics in movie adaptation: Ang Lee's *Hulk* (2013) as a case study. *Studies in Comics*, v.4(1), p. 135-157, 2013.
- _____.; SCHMIDT, K.-H. *Multimodal film analysis: how films mean*. Nova Iorque: Routledge, 2012.
- BOERIIS, M.; HOLSANOVA, J. Tracking visual segmentation: connecting semiotic and cognitive perspectives. *Visual Communication*, v. 11(3), p. 259-281, 2012.
- BORDWELL, D. G. Part 1: two characters adrift in an experimental film. David Bordwell's website on cinema, Blog. 2013. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2013/11/07/gravity-part-1-two-characters-adrift-in-an-experimental-film/>. Acesso em: 20 jul. 2014.
- BRAMLETT, F. *Linguistics and the study of comics*. New York: Palgrave Macmillan, 2012.
- COHN, N. *The visual language of comics: introduction to the structure and cognition of sequential images*. Londres & Nova Iorque: Bloomsbury Academic, 2013.
- CUARÓN, A. *Gravity*. Roteiro: Alfonso Cuarón & Jonás Cuarón. USA: Warners Bros., Esperanto Filmoj, Heyday Films, 2013.

- EVANS, J. *Talking beyond the page: reading and responding to picturebooks*. Routledge: London, 2009.
- FENG, D.; ESPINDOLA, E. Integrating Functional and Cognitive Approaches to Multimodal Discourse Analysis. *Ilha do Desterro*, v. 64, p. 85-110, 2013.
- _____; O'HALLORAN, K. Representing Emotion in Film: integrating Semiotic and Cognitive Approaches. *Semiotica*, v. 197, p. 79-100, 2013.
- FOWLER, R. et al. *Language and control*. Londres: Routledge e Kegan Paul, 1979.
- GROENSTEEN, T. *The system of comics*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
- GUÉRIN, C. et al. *eBDtheque: a representative database of comics*. Disponível em: <http://ebdtheque.univ-lr.fr/download/articles/2013_Guerin_eBDtheque_a_representative_database_of_comics.pdf>. Acesso em: 25 out. 2013.
- HICK, D. H. The language of comics. In: MESKIN, A.; COOK, R. T. (Eds.). *The art of comics: a philosophical approach*. West Sussex, UK: Blackwell Publishing Ltd, 2012. p. 125-144.
- KLOCK, G. *How to read superhero comics and why*. Nova Iorque: Continuum, 2002.
- KRESS, G. *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. Nova Iorque: Routledge, 2010.
- _____; van LEEUWEN, T. *Reading images: the grammar of visual design*. Nova Iorque: Routledge, 2006.
- _____; _____. *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Londres: Edward Arnold, 2001.
- _____; HODGE, R. *Language as ideology*. Londres: Routledge e Kegan Paul, 1979.
- HALL, S. Encoding/decoding. In: DURHAM, M. G.; KELLNER, D. (Ed.). *Media and cultural studies: keyworks*. Malden, USA: Blackwell Publishing, 2006.
- HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. M. I. M. *Halliday's introduction to functional grammar*. 4. ed. London: Routledge, 2013.
- _____; HASAN, R. *Cohesion in English*. Beijing: foreign language teaching and research press, 2001.
- HEBERLE, V.; VELOSO, F. Studies in multimodality. *Ilha do Desterro*, Florianópolis, SC: Editora da UFSC. v. 64, n. 1, 2013.
- HODGE, R.; KRESS, G. *Social semiotics*. Oxford: Polity Press, 1988.
- JOLY, M. *Introdução à análise da imagem*. Campinas, SP: Papirus, 2002.
- MATTHIESSEN, C. M. I. M. Multisemiosis and context-based register typology: registerial variation in the complementarity of semiotic systems. In: VENTOLA, E.; GUIJARRO, A. J. M. (Ed.). *The world told and the world shown*. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2009a. p. 11-38.
- _____. Ideas and new directions. In: HALLIDAY, M. A. K.; WEBSTER, J. (Orgs.). *Continuum companion to systemic-functional linguistics*. Londres: Continuum, 2009b. p. 12-58.

- MARX, K.; ENGELS, F. The ruling class and the ruling ideas. In: DURHAM, M. G.; KELLNER D. (Eds.). *Media and cultural studies: keyworks*. Malden, USA: Blackwell Publishing, 2006.
- MARTINEC, R.; SALWAY, A. A system for image-text relations in new (and old) media. *Visual Communication*, v. 4(3), p. 337-371, 2005.
- MEESTERS, G. To and Fro Dutch Dutch: Diachronic language variation in Flemish comics. In: BRAMLETT, F. (Ed.). *Linguistics and the study of comics*. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2012. p. 163-182.
- MCCLOUD, S. *Understanding comics*. Nova Iorque: Harper Collins, 1994.
- MITCHELL, W. J. T. *Iconology: image, text, ideology*. Chicago: The University of Chicago Press, 1986.
- _____. *Picture theory*. Chicago; Londres: The University of Chicago Press, 1995.
- MILLAR, M.; MCNIVEN, S. *Civil war (TPB)*. New York: Marvel Worldwide, 2010.
- NÖTH, W. *Handbook of semiotics*. Bloomington e Indianápolis: Indiana University Press, 1995.
- O'HALLORAN, K. Multimodal discourse analysis. In: HYLAND, K.; PALTRIDGE, B. (Eds.). *Companion to discourse*. Londres; Nova Iorque: Continuum, 2011.
- _____. Systemic-functional multimodal analysis (SF-MDA): constructing ideational meaning using language and visual imagery. *Visual Communication*, v. 7, p. 443, 2008.
- PAINTER, C.; MARTIN, J. R.; UNSWORTH, L. *Reading visual narratives: Image analysis of children's picture books*. Sheffield & Bristol, CT: Equinox, 2013.
- POSTERMAN, B. *Narrative structure in comics: making sense of fragments*. Rochester, NY: RIT Press, 2013.
- RAVELLI, L.; STENGLIN, M. Feeling space: interpersonal communication and spatial semiotics. In: VENTOLA, E.; ANTOS, G. (Eds.). *Handbook of Applied Linguistics*, v. 2, Interpersonal Communication, p. 355-393, 2008.
- RUST, M. It's magical world: the page in comics and medieval manuscripts. *English Language Notes*, v. 46:2, p. 23-38, 2008.
- SOUZA, L. S. *Introdução às teorias semióticas*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.
- UNSWORTH, L. Image/text relations and intersemiosis: towards multimodal text description for multiliteracies education. In: BARBARA, L.; SARDINHA, T. B. (Eds.). *Proceedings of the 33rd International Systemic Functional Congress (33rd ISFC)*. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP), São Paulo, Brasil, p. 1165-1205, 2007. Disponível em: <http://www.pucsp.br/isfc>.
- _____. Towards a metalanguage for multiliteracies education: Describing the meaning-making resources of language-image interaction. *English teaching: Practice and Critique*, v. 5(1), p. 55-76, 2006.
- van LEEUWEN, Theo. *Introducing social semiotics*. Londres & Nova Iorque: Routledge, 2005.

- VELOSO, F. O. D. A (re)construção da realidade: a clonagem da informação. In: NAKAYAMA, Marina K. et al. (Eds.). *Ciência, tecnologia e inovação: pontes para a segurança pública*. Florianópolis, SC: FUNJAB, 2013. p. 73-90.
- _____; BATEMAN, J. The multimodal construction of acceptability: Marvel's Civil War comic books and the PATRIOT Act. *Critical Discourse Studies*. v. 10, Issue 4. p. 427-443, 2013.
- WALSH, J. A. Comic book mark up language. *Digital Humanities Quarterly*, v. 6(1), p. 1-51, 2012.
- WARTENBERG, T. E. Wordy pictures: theorizing the relationship between image and text in comics. In: MESKIN, A.; COOK, R. T. (Eds.). *The art of comics: a philosophical approach*. West Sussex, UK: Blackwell Publishing Ltd., 2012. p. 87-104.