Letras

Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal de Santa Maria

n. 74

Letras, v. 35, n. 74, e95196, 2026 - DOI:10.5902/2176148595196 - ISSN 2176-1485
Submissão: 20/01/2026 Aprovação: 22/09/2026 Publicação: 04/11/2026

Artigos

Perspectivas críticas para os estudos dos Quadrinhos

1984 The Graphic Novel: as mensagens da capa

1984 The Graphic Novel: the messages on the cover

Kaciana Fernandes Alonso[I*]

Resumo: Originado a partir do gênero Histórias em Quadrinhos, o romance gráfico tem conquistado espaço na preferência de leitores jovens e adultos. Este trabalho pretende analisar a capa de 1984 The Graphic Novel (Namai, 2021) e apontar como pressupostos da sociossemiótica e dos estudos sobre a multimodalidade podem ser aplicados à interpretação crítica de textos multimodais. Na análise realizada, verificou-se como a escolha e a representação dos elementos da narrativa, a posição e o valor da informação, os efeitos de sentido das cores e a ausência da moldura contribuíram para a construção de sentidos que anunciam o conteúdo da obra na capa.
Palavras-chave: Romance gráfico; Multimodalidade; 1984

Abstract: Originating from the comic book genre, the graphic novel has gained popularity among young and adult readers. This work aims to analyze the cover of 1984 The Graphic Novel (Namai, 2021) and point out how assumptions from sociosemiotics and studies on multimodality can be applied to the critical interpretation of multimodal texts. The analysis focused on the choice and representation of the elements of the narrative, the position and value of information, the effects of color on meaning, and the absence of a frame in the construction of meaning that announces the content of the work on the cover.

Keywords: Graphic novel; Multimodality; 1984

INTRODUÇÃO

A leitura do gênero História em Quadrinhos (HQs) e de seus gêneros afins, como os mangás e os romances gráficos, é atividade frequente entre leitores adolescentes. No contexto de aprendizagem de línguas, o caráter multimodal e familiar desses gêneros discursivos pode favorecer o conhecimento de obras literárias universais, nas quais o modo linguístico é predominante, o que, no caso de textos em línguas adicionais, pode ser fator desestimulante à leitura para aprendizes iniciantes.

Recentemente, *1984* (Orwell, 1961) tornou-se referência literária frequente na lista dos livros mais vendidos por tratar de questões sociais semelhantes às que vivenciamos

[I] Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG, Brasil
[*] Autor correspondente – kacianafernandes@yahoo.com.brl

Artigo publicado por Letras sob uma licença CC BY-NC 4.0.

no contexto sociopolítico mundial. Dentre elas: a propagação do discurso de ódio para manutenção do poder político e ideológico, a vigilância e o controle social, proporcionados pelo desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação, monopolizadas pelas *big techs*, a construção de identidades ("perfis") e realidades por meio de recursos de linguagem diversos, principalmente os digitais em ambientes virtuais de comunicação, favorecendo a propagação de notícias falsas, as *fake news*.

Tais aspectos apontam para a verossimilhança que há entre a arte literária e a realidade social. No caso de *1984*, é algo inesperado para uma obra que já foi considerada ficção distópica. Por essa razão, esse *corpus* foi escolhido como objeto de análise e, para fins deste trabalho, elegeu-se a análise sociossemiótica da capa do romance gráfico de Namai (2021)[1], visando demonstrar como alguns aspectos ideológicos presentes na narrativa verbal de Orwell foram transduzidos para o gênero multimodal romance gráfico.[2]

Este artigo é dividido em quatro seções a partir desta introdução. A primeira seção aborda o viés teórico-metodológico que sustenta a análise. A segunda seção traz conceitos importantes sobre a estrutura do gênero romance gráfico. Na terceira seção, desdobra-se a análise, considerando aspectos metodológicos. Em seguida, as considerações finais são apresentadas, as quais concluem a proposta do artigo, mas deixam aberta a possibilidade de outras análises e interpretações a fim de expandir o referencial crítico e metodológico para a análise do gênero.

A SEMIÓTICA SOCIAL E A ABORDAGEM MULTIMODAL NA ANÁLISE DE TEXTOS

A Semiótica Social, idealizada inicialmente por Hodge e Kress (1988) investiga como indivíduos constroem sentidos, utilizando recursos fisiológicos ou culturais disponíveis em contextos sociais específicos (Van Leeuwen, 2005). É considerado recurso semiótico qualquer elemento capaz de construir sentido nas diversas práticas sociais, nas quais a linguagem exerce função primordial, isto é, em gêneros e discursos socialmente ancorados.

A língua é compreendida como um sistema de opções capazes de significar o que o falante pretende comunicar. As seleções linguísticas do falante nesse sistema são determinadas por sua intenção de comunicação, seu contexto histórico-social e os recursos linguísticos (semióticos) nele disponíveis (Halliday, 1994). A partir do interesse e objetivos de comunicação dos atores sociais, dos recursos semióticos empregados e de suas potencialidades de sentido, gêneros, identidades e discursos são construídos e podem ser transformados devido aos impactos de sentido que esses textos imprimem socialmente (Fairclough, 2016).

[1] Adotamos a capa como *corpus* de análise em respeito aos direitos autorais do autor.
[2] O termo "transdução" é elaborado por Kress (2010) e refere-se ao processo de adaptação que um texto sofre quando é "traduzido" de um modo semiótico para outro modo. O romance *1984* no modo verbal foi "transduzido" para o gênero romance gráfico, multimodal, com predominância do modo visual.

Evidencia-se, então, na Semiótica Social, o caráter motivacional na produção de artefatos culturais (signos ou *designs*) e dos possíveis significados e interpretações a eles atribuídos.

A Análise Crítica do Discurso, fundamentada em estudos de Norman Fairclough (2012, 2016), utiliza-se do princípio motivacional do signo, para compreender os processos de produção, consumo e distribuição de textos e discursos veiculados socialmente. O campo de estudo da Semiótica Social, portanto, permite a análise crítica de textos, tanto verbais quanto multimodais.

A multimodalidade compreende que a comunicação é realizada pelos diversos modos de construção de sentido – não apenas o verbal/linguístico, mas o visual, o tátil, o sonoro e o gestual. É a composição orquestrada entre os modos previamente selecionados que cumprem o propósito da mensagem. Consideram-se, assim, os propósitos de efeito de sentido do falante/*designer,* o público-alvo ao qual o texto é direcionado, os recursos semióticos multimodais disponíveis e o contexto social ao qual os interlocutores pertencem.

A multimodalidade é, assim, histórica e culturalmente orientada, pois está condicionada às potencialidades e restrições (*affordances*) semióticas que o meio social pode oferecer aos usuários da linguagem (Kress, 2010). Nessa perspectiva, eleva-se a importância da leitura e interpretação crítica dos textos, uma vez que são carregados de ideologias e significados que podem ocultá-las ou revelá-las a partir da perspectiva da compreensão dos leitores.

A análise crítica dos textos, segundo Fairclough (2016) pode favorecer a preservação ou a ruptura de ideologias que os textos/discursos repercutem, sendo fator primordial e necessário para a consciência linguística crítica e emancipatória, pois possibilita a compreensão das relações de poder intrínsecas nos textos.

A Gramática do Design Visual

Afiliados aos princípios da Semiótica Social e da Análise Crítica do Discurso, Kress e Van Leeuwen (2021) elaboraram a Gramática do Design Visual (GDV) para a interpretação de textos visuais/multimodais. O objetivo é instrumentalizar o leitor para a leitura e análise crítica de textos visuais/multimodais, considerando aspectos sociais e ideológicos da cultura ocidental. De forma sucinta, a abordagem multimodal proposta pelos autores visa desvendar os aspectos ideológicos dos textos, expandindo a compreensão para além dos sentidos aparentes. Para tanto, a análise é baseada em categorias das três metafunções sociais da linguagem, inicialmente elaboradas por Halliday (1994), para fundamentar a Gramática Sistêmico-Funcional (GSF)[3]. Kress e Van Leeuwen (2021) adaptaram as metafunções e categorias de análise da GSF, destinadas à descrição e à compreensão da construção de sentidos em língua inglesa, para a interpretação de textos visuais, de forma crítica e culturalmente situada. A proposta de análise da GDV pode favorecer, então, segundo os

[3] Para detalhamento das metafunções e categorias da GSF, ver Halliday e Mathiessen (2014).

autores, a compreensão de uma vasta gama de textos multimodais, incluindo as histórias em quadrinhos e os romances gráficos.

Neste artigo, relacionamos no Quadro 1, as três metafunções da GDV com as respectivas categorias utilizadas na análise aqui apresentada – a capa de *1984 The Graphic Novel* (Namai, 2021). Trata-se, portanto, do recorte necessário da GDV para a compreensão deste trabalho.

Na descrição das categorias da GDV, elencadas no Quadro 1, a metafunção representacional refere-se ao conteúdo retratado nas imagens, podendo ser, em uma estrutura narrativa, os participantes (pessoas, objetos, animais), os processos (as ações que os participantes realizam ou estados em que se encontram) e as circunstâncias que podem contextualizar processos. Além das estruturas narrativas, há as estruturas conceituais e simbólicas que pertencem à metafunção representacional da GDV, mas não são objeto da análise proposta, por isso, não as mencionamos no Quadro 1.

A metafunção interacional diz respeito à forma como o conteúdo representado nas imagens se relaciona com o observador/leitor. Nessa categoria, situam-se a perspectiva do leitor em relação à distância (longa, média, próxima) pela qual ele observa o que está representado, sugerindo níveis de envolvimento com o objeto retratado.

Quadro 1 – As metafunções da GDV e algumas categorias

Metafunção	Foco principal	Algumas Categorias	Aspectos analisados
Representacional	Representação do conteúdo e do mundo experienciado	Representações narrativas	Participantes (pessoas, objetos, animais) Processos (ações, estados do ser) Circunstâncias (modo, tempo, lugar etc)
Interacional	Relação entre os participantes representados e leitor/ observador	Olhar (demanda e oferta); Distância social (close-up, plano médio e plano aberto); Ângulo (alto, médio e baixo; frontal e oblíquo)	As relações sociais com as imagens Envolvimento, proximidade ou distanciamento; efeitos de poder entre imagem e leitor
Composicional	Organização e integração dos elementos visuais	Valor da informação (dado/novo; ideal/real; centro/margem); Enquadramento ou moldura (separação, segregação e integração); Saliência (tamanho, cor, contraste, foco e posição)	Hierarquização dos significados; Definição do caminho de leitura; Organização e coerência da composição visual

Fonte: Adaptado de Kress e Van Leeuwen (2021)

O ângulo pelo qual o leitor vê a imagem é outra subcategoria, que coloca em evidência as relações de poder entre observador/leitor e o objeto. Ao observar a cena/imagem de um

ângulo alto, o leitor possui posição privilegiada, capaz de ver a representação em seu todo, sugerindo que ele está ciente de toda a cena retratada. Ao contrário, ao observar de um ângulo baixo, o destaque é para o conteúdo da imagem, que é aumentada e ressaltada ao olhar do leitor. Do ângulo frontal, de forma diferente, estabelece-se a relação de equidade entre observador/leitor e o conteúdo da imagem, colocando ambos na mesma posição de poder.

Na metafunção composicional, as categorias de análise consideram o valor da informação, o enquadramento e a saliência. O valor da informação sugere hierarquia dos significados, de acordo com o posicionamento da informação na página: a informação nova (novo) situa-se à direita e o que já é conhecido pelo leitor/observador, situa-se à esquerda (dado). Da mesma forma, o que é, supostamente, um ideal a ser alcançado ou almejado (ideal), encontra-se no alto da página, enquanto o que já está ao alcance, ou alguma informação concreta (real), situa-se embaixo.

O enquadramento pode significar o que se pretende destacar na imagem. Ou seja, o que está em evidência para o leitor e observador. O tamanho das imagens encaixa-se nessa categoria. Pode haver molduras como formas de orientação do caminho de leitura da mensagem. Imagens agrupadas dentro de uma moldura significam que pertencem a um todo, e devem ser interpretadas conjuntamente, diferente do que está fora da moldura. A moldura, portanto, pode expressar integração, separação ou segregação (Kress; Van Leeuwen, 2021).

Outra categoria composicional é a saliência. Ela é o destaque atribuído a determinados elementos em detrimento de outros e pode ser expressa por meio de contraste entre cores, o tamanho das imagens ou itens que as compõem como informações verbais, a nitidez e a posição na qual se encontram na página. Todos esses recursos semióticos, coerentemente organizados, compõem o complexo multimodal, permitindo a leitura para além da mensagem que as imagens podem carregar. As categorias da GDV, portanto, instrumentalizam o leitor para uma leitura crítica de textos multimodais que extrapola a interpretação superficial da mensagem.

O GÊNERO ROMANCE GRÁFICO

O romance gráfico (RG) é um gênero derivado das Histórias em Quadrinhos (HQs), herdando destas algumas características e inovando em outras (Tabachnick, 2017). Dentre as diferenças, ele caracteriza-se por edição única em livro e não em série como são as HQs (Baetens; Frey, 2015). Sua temática pode abranger temas diversificados e mais complexos, incluindo política, filosofia, além de adaptações de obras literárias canônicas (McCloud, 1993; Baetens; Frey, 2015), como *1984 The Graphic Novel.* Por isso, frequentemente adolescentes e adultos são seu principal público leitor.

No que tange à estrutura genérica, a composição do romance gráfico é semelhante à das HQs, constituindo-se, na maioria das vezes, de painéis (quadrinhos), margens, moldura e/ou

hipermoldura, calhas (sarjetas), balões de fala ou narrativos, onomatopeias. A ocorrência desses elementos pode variar de acordo com as decisões semióticas do autor (Baetens; Frey, 2015).

Segundo Baetens e Frey (2015), na produção do romance gráfico, o autor possui maior liberdade de expressão, sendo notório o seu traço artístico, pois o gênero lhe permite maior liberdade de criação, isentando-o de convenções que regulam e restringem a produção na indústria cultural das HQs.

Outro aspecto que pode diferenciar as HQs do RG são as cores utilizadas na narrativa – o preto, o branco e a escala de cinza podem ser a paleta escolhida, conferindo aspecto mais sofisticado em sua apresentação (Baetens; Frey, 2015) e tom mais objetivo e direto durante a leitura (McCloud, 1993).

Duncan e Smith (2017) denominam "*mise-en-scène*", a ação do autor/*designer* de "selecionar" o que é representado no painel, combinando imagens, elementos verbais, molduras, em um todo coeso na construção semiótica de cada página que compõe a narrativa. Essa seleção dos elementos retratados reforça o caráter motivacional do signo, conforme mencionamos inicialmente, ao discorrermos sobre a Semiótica Social.

Ao compor o painel, as imagens podem representar personagens (pessoas, objetos e animais), ações (os movimentos desses personagens) e o ambiente/atmosfera do contexto narrativo, como os efeitos produzidos pelas cores e suas tonalidades, claro, escuro, por exemplo.

As palavras, por sua vez, são veiculadas pelos balões de fala, dando voz aos personagens, representando o modo sonoro, assim como as onomatopeias e os balões narrativos ou legendas, que fazem o papel do narrador na trama. Além disso, as palavras podem "ancorar as imagens" (Groensteen, 2007), balizando a interpretação dos leitores, garantindo que o efeito de sentido pretendido pelo autor seja alcançado na interpretação multimodal do texto.

A moldura (requadro)[4] delimita os painéis, segundo Eisner (1989), e pode funcionar como recurso expressivo, afetando a percepção de tempo, de espaço e conferindo ou não intensidade dramática. Ainda, de acordo com Eisner (1989), a moldura pode estabelecer envolvimento do leitor com a trama. Quando há a moldura, o papel do leitor é o de espectador distante da cena, diferente de quando a moldura está ausente. Nesse caso, a inexistência da moldura sugere que as imagens retratadas ultrapassem o limite do painel ou da página, envolvendo o leitor e o integrando à cena.

Além da moldura, na *mise-en-scène*, há a perspectiva do leitor, definida pelo autor/*designer*, ao estabelecer a distância, o ângulo e o ponto de vista pelo qual a cena será observada. Há ainda, compondo a cena, a escolha do emprego das cores, que podem desempenhar papel simbólico, emocional e ideológico na produção de significados dos elementos retratados.

[4] A palavra moldura é utilizada ao invés de "requadro", por ser a mesma palavra das traduções dos textos que referenciam as edições da GDV em língua portuguesa.

Podemos relacionar os elementos da *mise-en-scène* com as categorias da estrutura narrativa, da metafunção representacional da GDV. O Quadro 2 apresenta esta relação:

Quadro 2 – Interseções entre elementos narrativos da GDV e do Romance Gráfico (*mise-en-scène*)

Estrutura Narrativa (GDV) (Metafunção Representacional)	**Participantes**	**Processos**	**Circunstâncias**
Mise-en-scène	- Personagens - Objetos	- Ações (materiais) - Balões de Fala (Verbais) - Balões Narrativos (Mentais)	- Locais e cores da cena ou fundo do painel - Moldura (recurso narrativo/estrutura) - Onomatopeias

Fonte: Adaptado de Alonso (2024)

Na próxima seção, apresentamos como alguns desses elementos se integram para compor o complexo multimodal da capa de *1984 The Graphic Novel* e os possíveis efeitos de sentido que podemos obter a partir das escolhas semióticas do autor.

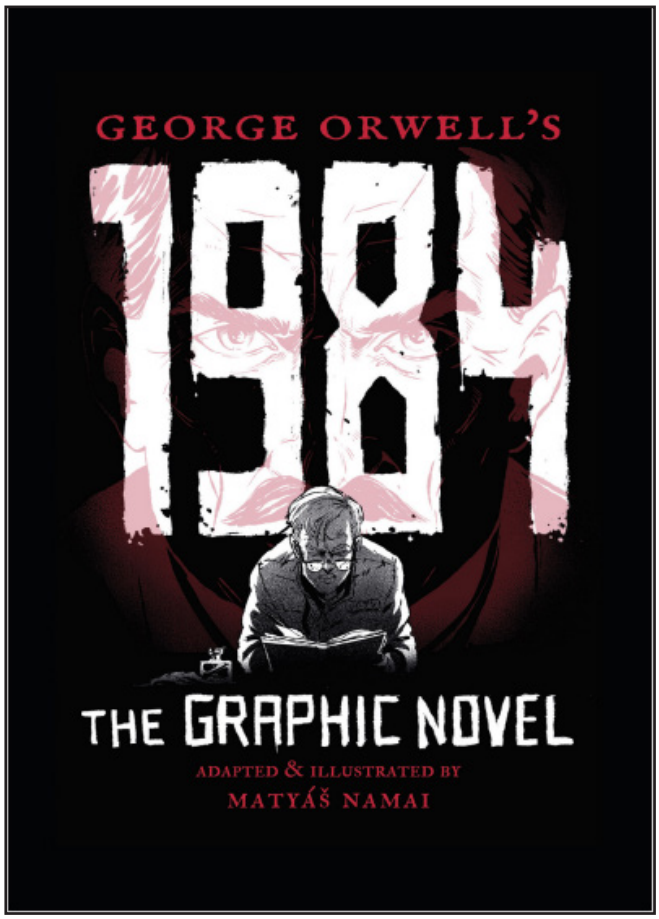
OS SIGNIFICADOS DA CAPA DE *1984 THE GRAPHIC NOVEL*

O gênero capa de livro pode ser composto por recursos semióticos essencialmente verbais, como o nome da obra, do autor e da editora, ou apresentar essas informações em composição multimodal, na qual elementos verbais e visuais se integram, a fim de instigar os leitores para o conteúdo do livro.

A composição da capa de *1984 The Graphic Novel* de Namai (2021) é um gênero multimodal que, além dos recursos visuais e verbais, apresenta trabalho sinestésico na versão impressa, devido a diferentes texturas e efeitos de alto-relevo, atribuídos às informações verbais que compõem a página. A Figura 1 traz a imagem da capa, objeto da análise.

Na Figura 1, sobre o preto sólido como cor de fundo, identificamos em primeiro plano, os elementos verbais que constituem o gênero capa de livro. De forma centralizada, no topo da página, está o nome do autor da obra-fonte em letras maiúsculas, na cor vermelha (*George Orwell's*), seguido abaixo pelo título da obra em letras grandes e brancas, *1984*. No quadrante inferior da página, abaixo de *1984* e da figura de um homem cabisbaixo, que parece ler caderno ou livro, está a informação *The graphic novel*, em letras brancas, consideravelmente menores do que os algarismos do título *1984.* Embaixo de *The graphic novel*, em letras vermelhas, menores ainda do que todas as fontes empregadas na página, encontra-se a informação: "*Adapted & Illustrated by Matyás Namai*". Sabemos, então, por essas palavras, tratar-se de uma adaptação da obra literária *1984,* de George Orwell, para romance gráfico.

Figura 1 – Capa de *1984 The Graphic Novel*



Fonte: Namai (2021)

A configuração dessas informações verbais pode ser analisada, aplicando categorias da metafunção composicional da GDV para depreender os efeitos de sentido que anunciam o conteúdo da obra adaptada. Primeiramente, tratando-se das cores, a cor preta sólida aplicada ao fundo da página pode denotar o tom sombrio e escuro imposto pelo Big Brother e o Big Regime, descritos em *1984*. A trama narrativa retrata a tentativa de resistência a um regime governamental autoritário, que impõe aos indivíduos um modo de vida ditatorial e opressor, no qual não há alegria, nem liberdade de ser, de pensar, de escrever, de viver. O preto, portanto, pode simbolizar o luto vivenciado pela renúncia aos desejos e à liberdade individuais, a atmosfera pesada, marcada pela necessidade do ódio e do estado de guerra constantes, cultuados e impostos pelo Big Brother e pelo Partido – um lugar já interpretado como distópico, por parecer tão absurdo quando idealizado por Orwell.

A cor branca atribuída ao título, *1984 The Graphic Novel*, além do notório efeito de contraste em relação ao preto sólido do fundo da página, confere saliência e destaque ao nome da obra, garantindo ser essa a mensagem principal que deve ser compreendida pelo leitor. Nos algarismos *1984* a cor branca também serve como tela na qual é retratado o rosto de um dos personagens principais da trama – o Big Brother.

A cor vermelha, por sua vez, é atribuída à identificação dos autores – George Orwell e Matyás Namai - e à informação de que o livro é uma obra adaptada ilustrada. Além disso, o vermelho claro é empregado para representar o rosto do Big Brother sobre os algarismos *1984* do título.

Na narrativa transduzida, o vermelho é utilizado para conferir destaque a alguns elementos das cenas que compõem os painéis produzidos, majoritariamente, em escala de cinza em todo o romance gráfico. O vermelho é a cor atribuída a esparsas informações verbais que nomeiam lugares da trama narrativa, como as *Victory Mansions* e a raros elementos narrativos visuais que retratam fortes emoções, como o ambiente colérico em *A hora do ódio,* o forte desejo sexual entre Winston e Julia e o pânico e o medo, causados pelas bombas, efeitos da guerra. É nesse sentido que as cores podem denotar as circunstâncias, conforme propomos no Quadro 2.

Retratar o rosto do Big Brother em vermelho na capa sugere, portanto, a associação desse personagem a lugar de destaque na narrativa, seja pelo tamanho que o desenho ocupa na página da capa, junto aos algarismos-título, *1984*, seja pelo significado simbólico da cor vermelha utilizada para representar o ódio nos na narrativa do romance gráfico. A face do Big Brother na cor vermelha da capa, então, pode remeter ao ódio incentivado e cultuado pelo Partido/Big Brother, ou ao ódio que o regime desperta nas pessoas da Oceania, dentre elas, Winston e Julia, os personagens antagonistas.

Ainda, a imagem do rosto do Big Brother, sobreposta aos algarismos *1984,* conduz o leitor aos significados do segundo plano da capa, anunciando os principais personagens/participantes, processos e circunstâncias, elementos em consonância com as categorias das estruturas narrativas, da metafunção representacional da GDV.

O primeiro participante/personagem apresentado é o Big Brother. Do ângulo frontal da capa, entre os algarismos 1984, percebemos o olhar de demanda desse personagem, que confronta o leitor, sugerindo que este lhe conceda atenção. O olhar também anuncia a advertência que permeia a trama narrativa: "*Big Brother is watching you*". Revela-se aí, além do participante Big Brother, o processo material (uma ação) desempenhado por ele: o de vigiar, observar, controlar e oprimir a vida das pessoas através desse controle. Dessa forma, o desenho da capa com o rosto do Big Brother prenuncia a vigilância e o controle sobre a vida das pessoas – temas recorrentes que serão abordados na trama e extrapolam a narrativa, ao confrontar o leitor como alvo do olhar do Big Brother na capa.

Nesse conjunto multimodal, o envolvimento com o leitor é perceptível pela ausência de moldura (Eisner, 1989), integrando-o à narrativa através do olhar de demanda do Big Brother.

Abaixo da figura do Big Brother e dos algarismos do título, *1984*, vemos um homem que lê, segurando livro ou caderno nas mãos. O homem é retratado na cor cinza do meio da cintura para cima, em distância média em relação ao leitor, sugerindo pouco envolvimento

deste com o personagem/participante apresentado. Trata-se de Winston, o oponente do Big Brother e do Big Regime, cuja missão é, além de resistir ao autoritarismo do Big Regime, a de contar a história ao leitor, assumindo o papel de narrador na narrativa gráfica de Namai. Um recurso diferente do texto de Orwell, que traz o narrador em terceira pessoa.

Na imagem da capa, Winston usa óculos e, ao seu lado direito, vemos um pequeno frasco, que irá revelar-se na narrativa como o tinteiro que ele utiliza para escrever seu diário. Winston, então, no desenho da capa, é o participante de dois outros processos materiais que já se apresentam e são proibidos no *Big Regime*: ler e escrever, ações consideradas "crime do pensar". Esses dois processos, por sua vez, ler e escrever, são uma das estratégias que Winston realiza para conseguir sobreviver ao autoritarismo do Partido – resistir. Há, então, a mensagem subliminar como ato de resistência de Winston, ao praticar a leitura e a escrita clandestinas na narrativa, mas declaradamente anunciadas na capa.

A resistência de Winston também pode ser compreendida pela posição em que sua imagem ocupa na página, logo abaixo dos algarismos 1984 e da figura do rosto do Big Brother, elementos muito maiores do que a sua imagem. Sua resistência é realizada de forma submissa e inferiorizada: sustentando o peso de *1984* sobre os ombros, cabisbaixo e curvado para o seu objetivo maior na narrativa: derrotar o Big Brother, possivelmente, através da leitura e da escrita.

Para finalizar a análise que propomos, podemos identificar a hierarquia atribuída aos componentes verbais e visuais da página, permitindo a coerência da mensagem multimodal, matéria da metafunção composicional da GDV.

Na representação dos personagens da capa, Big Brother e Winston, vemos o rosto do Big Brother em tamanho maior do que a figura de Winston que está representado da cintura para cima. Ou seja, o poder conferido ao Big Brother na trama é explicitamente maior em relação a Winston, o que se confirma com a posição de ambos na capa. Big Brother está na parte superior, confrontando o leitor de frente, cabeça erguida – o lugar da informação idealizada, o ideal que se pretende atingir, pelo menos na ficção de Orwell, contrapondo a realidade enfrentada por Winston na parte inferior: menor, impotente, curvado, cuja estratégia de resistência – ler e escrever – não pode ser equiparada aos meios de poder do Big Brother – manipulação da realidade pela linguagem (a *Newspeak),* tortura e armas de guerra.

A mesma hierarquia de valor da informação é percebida na disposição dos nomes dos autores e do título da obra na capa, isto é, na informação verbal. O nome do autor da obra-fonte, George Orwell, está localizado no topo da página, acima dos algarismos-título *1984*, na parte superior. Enquanto a informação sobre o gênero, a adaptação para romance gráfico, *The Graphic Novel Adapted and Illustrated by Matyás Namai*, encontra-se na parte inferior da página. Ou seja, é a obra que temos em mãos (o real), embora tenha o objetivo de transduzir o texto de Orwell (o ideal) para romance gráfico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo buscou demonstrar como a produção de um texto multimodal, como a capa do livro *1984 The Graphic Novel*, mobilizou recursos semióticos, de forma a conciliar forma e conteúdo na construção de seus significados. Para tanto, os critérios de escolha, além do estilo do autor, consideraram o objetivo e características da estrutura do gênero: transduzir o romance *1984* para romance gráfico, preservando o enredo e elementos narrativos, como participantes/personagens, principais eventos e circunstâncias.

Ao compor a capa com informações verbais e imagens que remetem à narrativa gráfica, o autor apresenta ao leitor personagens, ações e circunstâncias de *1984*. Já na capa, deduzimos a atmosfera sombria que permeia a realidade descrita na trama através das cores empregadas. Podemos inferir sobre os dois principais personagens, Winston e Big Brother, e as estratégias/ações que utilizam para travar a luta ideológica do romance-fonte: enquanto Big Brother vigia e censura a vida privada e coletiva, Winston lê, escreve, pensa, resiste, o que o leva ao final trágico, de quem ousa desafiar estruturas de poder, como o Big Brother.

As interpretações e implicações da análise da capa, que, em um ambiente de aprendizagem e educação linguística, principalmente o de língua inglesa, a língua de origem do romance gráfico e do romance-fonte, podem levar a reflexões e decisões importantes de compreensão textual, como a percepção da interdiscursividade inerente à obra *1984.*

É inevitável, após a leitura, nos questionarmos: em época de "inteligências artificiais" que reduzem formas humanas de escrever, de ler e de pensar, o que fazem os algoritmos das *Big Techs,* e o que podemos fazer além de ler e escrever para que nossas vidas não sejam reduzidas como as de Winston e Julia, mas que possamos exercer alguma liberdade, sem ser a vigiada?

REFERÊNCIAS

ALONSO, K. F. **Análise da composição sociossemiótica de *1984* e do romance gráfico:** potencialidades da Literatura em época de *Big Data* e *Big Techs*. 2024. 184f (Doutorado em Linguística do Texto e do Discurso). Faculdade de Letras, UFMG, Belo Horizonte, 2024.

BAETENS, J.; FREY, H. **The Graphic Novel:** an introduction. New York: Cambridge University Press, 2015.

DUNCAN, R.; SMITH, M. J. How the graphic novel works. *In*: TABACHNICK, S. E. **The Cambridge Companion to the Graphic Novel.** New York: Cambridge University Press, 2017. p. 8-25.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução: Luís Carlos Borges. 1ª ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1989.

FAIRCLOUGH, N. Análise Crítica do Discurso como método em pesquisa social científica. **Linha d'Água**, n. 25 (2), p. 307-329, 2012.

FAIRCLOUGH, N. **Discurso e Mudança Social.** 2. ed. Brasília. Editora Universidade de Brasília, 2016.

GROENSTEEN, T. **The System of Comics.** United States of America: The University Press of Mississippi, 2007.

HALLIDAY, M. A. K. **An Introduction to Functional Grammar.** 2. ed. London: Edward Arnold, 1994.

HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. M. I. M. **Halliday's Introduction to Functional Grammar**. New York: Routledge, 2014.

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

KRESS, G. R.; T. VAN LEEUWEN. **Reading Images:** The Grammar of Visual Design. 3rd. ed. New York: Routledge, 2021.

McCLOUD, S. **Understanding Comics:** the invisible art. New York: HapperCollins Publishers, Inc., 1993.

NAMAI, M. **1984:** The Graphic Novel. Mardle Books, 2021.

ORWELL, G. **1984**. New York: Signet Classics, 1961.

TABACHNICK, S. E. Introduction. *In*: TABACHNICK, S. E. T**he Cambridge Companion to the Graphic Novel**. New York: Cambridge Universtiy Press, 2017.

VAN LEEUWEN, T. **Introducing Social Semiotics**. London; New York: Routledge, 2005.

Sobre o autor:

Kaciana Fernandes Alonso

Possui Doutorado (2024) em Estudos Linguísticos (Análise do Discurso) e Mestrado (2011) em Linguística Aplicada, ambos pela UFMG. É professora de inglês no CEFET-MG e interessa-se por pesquisas voltadas para a análise crítica do discurso, estudos sobre a multimodalidade e textos literários na aprendizagem de línguas.
https://orcid.org/0000-0003-4473-1676 • kacianafernandes@yahoo.com.br

Conflito de Interesse

O autor declara não haver conflito de interesses.

Verificação de Plágio

A revista mantém a prática de submeter todos os documentos aprovados para publicação à verificação de plágio, utilizando ferramentas específicas, como Turnitin.

Editores convidados

Maria Clara da Silva Ramos Carneiro
Lielson Zeni
Valter do Carmo Moreira

Editor - chefe

Régis Augustus Bars Closel

Como citar este artigo

ALONSO, K. F. 1984 The Graphic Novel: as mensagens da capa. **Letras**, v. 35, n. 74, e95196, 2026. DOI: 10.5902/2316882X95196. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/ccomunicacao/article/view/95196. Acesso em: XX/XX/XXXX