

# O uso da cor na HQ *O despertar de Cthulhu*: uma análise multimodal

Estela Carielli de Castro\*

<https://orcid.org/0000-0001-5064-1795>

**Resumo:** Este artigo visa analisar como a cor é utilizada para a construção dos sentidos na HQ *O despertar de Cthulhu*. Para embasar a discussão, partimos da multimodalidade (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006; KRESS, 2010). O *corpus* se constitui de três histórias da HQ. Para a análise, foram escolhidas as categorias de modalidade, da *metafunção interativa*, e saliência, da *metafunção composicional*. Com base nessas categorias, observamos que a cor verde, nas três histórias, constrói uma representação do sobrenatural/maligno, o que constrói um senso de unidade, além das cores assumirem a função de interagir com o leitor e conduzirem a narrativa. **Palavras-chave:** multimodalidade. quadrinhos. cores. Gramática do Design Visual.

## The use of colour in the comic *O despertar de Cthulhu*: a multimodal analysis

**Abstract:** This article aims to analyse how the color is used to construct meanings in the comic *O despertar de Cthulhu*. To support the discussion, we start from multimodality (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006; KRESS, 2010). The *corpus* consists of three stories of the comic. For the analysis, the categories of modality, from the interactive metafunction, and salience, from the compositional metafunction, were chosen. Based on these categories, we observe that the green, in the three stories, builds a representation of the supernatural/evil, which builds a sense of unity, in addition to the colors taking on the function of interacting with the reader and conducting the narrative.

**Keywords:** multimodality. comics. colors. Grammar of Visual Design.

## El uso del color en el cómic *O despertar de Cthulhu*: un análisis multimodal

**Resumen:** Este artículo tiene como objetivo analizar cómo se utiliza el color para construir significados en el cómic *O despertar de Cthulhu*. Para sustentar la discusión, partimos de la multimodalidad (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006; KRESS, 2010). El *corpus* consta de tres historias del cómic. Para el análisis se eligieron las categorías de modalidad, de la metafunción interactiva, y saliencia, de la metafunción compositiva. A partir de estas categorías, observamos que el color verde, en las tres historias, construye una representación de lo sobrenatural/mal, lo que

---

\* Universidade Federal de Pernambuco. Doutoranda em Letras - Linguística pela Universidade Federal de Pernambuco. Bolsista CAPES. E-mail: [estela.castro@ufpe.br](mailto:estela.castro@ufpe.br)



construye un sentido de unidad, además de que los colores asumen la función de guiar la narración, interactuar con el lector y impulsar la narrativa.

**Palabras clave:** multimodalid. historietas. colores. Gramática del Design Visual.

## Introdução

Com os avanços tecnológicos, o uso das cores nos quadrinhos também foram se aprimorando. De acordo com Chiarello (2004), inicialmente a coloração dos quadrinhos não era considerada parte fundamental do processo criativo, sendo delegada a um colorista, que escolhia as cores disponíveis para criar um guia, e esse guia depois era repassado para outro grupo que realizava o processo de coloração dos quadrinhos à mão. Apenas na década de 1980, as histórias em quadrinhos (HQs) passam a ser coloridas nos computadores, o que facilita o processo, além de trazer uma paleta de cores maior e com mais variedade (anteriormente, os coloristas tinham apenas até 124 cores disponíveis para escolher). Dessa maneira, como afirma Ramos (2007), hoje em dia, utilizar apenas o preto e branco em muitos casos é ou uma forma de baixar os custos ou uma opção estilística, mas não mais uma impossibilidade por causa de um trabalhoso processo de produção. Com uma maior atenção para o uso de cores, isso acaba trazendo novas possibilidades de construção dos sentidos do texto.

A multimodalidade entende que a linguagem abarca não só aspectos verbais como não verbais para a construção dos sentidos, e isso inclui também as cores. Kress e van Leeuwen (2006) ressaltam que a linguagem tem pelo menos dois modos. Para exemplificar, podemos pensar na escrita: junto a ela, podem estar diversos outros modos, como a cor ou a imagem. Em maior ou menor grau, um texto é sempre multimodal. Importante destacar que um modo é resultado de uma formação social e histórica que impacta na maneira de produzir ou de se comunicar através dos textos. A escrita, por exemplo, é um modo que, a depender da cultura, é utilizado de maneira diferente: no ocidente, escreve-se da esquerda para a direita, já no oriente, da direita para esquerda, e isso já traz impactos na construção dos sentidos.

Kress e van Leeuwen (2006) afirmam que a cor pode ser entendida como um modo, pois abarca as três *metafunções* hallidayanas: pode ser utilizada para representar (*metafunção ideacional*), para interagir (*metafunção interpessoal*) e para organizar (*metafunção textual*). Para os autores, os modos são sistemas de signos, “[...] são resultados de uma formação social e histórica de materiais escolhidos por uma sociedade para representação” (KRESS, 2010, p. 11, tradução nossa<sup>1</sup>); isto é, os modos são partilhados por uma determinada cultura e utilizados para se comunicar. Ramos (2007) ressalta aspectos da cor nos quadrinhos que se alinham com essa perspectiva ao trazer que a cor nos quadrinhos pode caracterizar um personagem (*metafunção ideacional*), para trazer uma aura sombria para um determinado personagem com o intuito de causar medo (*metafunção interpessoal*) ou ser fio condutor de uma narrativa (*metafunção textual*).

No entanto, Ramos (2007) destaca que o uso da cor nos quadrinhos ainda é pouco estudado. Diante desse contexto, o objetivo deste artigo é analisar o uso da cor para a construção dos sentidos na obra *O despertar de Cthulhu*, organizada por Raphael Fernandes. Para embasar teoricamente este trabalho, utilizamos a multimodalidade advinda da Semiótica Social (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006; KRESS, 2010), tendo como conceito central a noção de *signo*. Dessa concepção, desdobram-se os conceitos de *recursos semióticos*, *modos* e das *metafunções*; estas últimas foram desenvolvidas com base nas *metafunções* hallidayanas, portanto, a *metafunção ideacional*, que diz respeito à interpretação e representação da experiência no mundo, torna-se a *metafunção representacional*, relativa à representação dos objetos e suas relações com o mundo; a *metafunção interpessoal*, referente à interação entre falantes e ouvintes, torna-se a *metafunção interativa*, que tem como foco a relação produtor-texto-leitor; e, por fim, a *metafunção textual*, correspondente à composição e às relações de coesão e coerência de um texto, torna-se a *metafunção composicional*, que também tem um enfoque na organização e composição de um texto. As *metafunções*, além de aporte teórico para o desenvolvimento deste artigo, constituem-se também como categorias de análise.

O *corpus* se constitui de 3 capítulos da HQ: “O salmo do sangue antigo”, de Dudu Torres, “Sob a insana luz”, de Caiuã Araújo e Márcio de Castro, e, por fim, “O que dorme”,

---

<sup>1</sup> Trecho original: “Modes are the result of a social and historical shaping of materials chosen by a society for representation” (KRESS, 2010, p. 11).

de Bárbara Garcia e Elias Aquino, que são, respectivamente, o capítulo inicial, do meio e o final. A obra analisada engloba histórias que não são inter-relacionadas, isto é, não há uma linearidade narrativa, mas sim histórias independentes que são inspiradas no mesmo universo das histórias do escritor norte-americano H. P. Lovecraft. Mas há outras características em comum: o uso das cores preto, branco e verde em todo o livro, portanto, escolhemos essas histórias também com o intuito de ter uma visão geral da obra.

Após a seleção dos capítulos e da realização de uma análise prévia, escolhemos como categorias de análise a *modalidade*, da *metafunção interativa*, e a *saliência*, da *metafunção composicional*. A categoria da *modalidade* tem o intuito de observar o valor de “real” de uma imagem, isto é, o quão mais verídica ela pode parecer ou não. Para observar isso, são analisados aspectos como saturação, brilho, modulação, entre outros, que estão relacionados diretamente com o uso das cores, portanto, esta é uma categoria que nos permitiu observar como as cores foram utilizadas para a construção dos sentidos no texto. No caso da *saliência*, é importante ressaltar que há diferentes formas de se destacar um (ou mais) elemento(s): o contraste de algo mais detalhado e outro com menos detalhes, a posição de um personagem/objeto na cena, o uso de planos, o uso de perspectivas, entre outros aspectos, sendo um deles, a cor, pois uma maior saturação de certos elementos em contraste com a ausência de saturação em outros, por exemplo, é uma maneira de utilizar a cor para destacar algo. Isso também evidencia a relação que pode existir entre a categoria de *modalidade* e da *saliência*, tornando-as categorias pertinentes para a análise deste trabalho.

### **Signo, modos e recursos semióticos: conceitos-base da multimodalidade**

A semiótica Social proposta por Kress e van Leeuwen (2006) tem como base a perspectiva da Linguística Sistêmico-Funcional, cujo principal teórico é o linguista britânico Michael K. Halliday. De acordo com os criadores da Gramática do Design Visual (GDV), assim como a língua falada e escrita, outras linguagens, como a imagem,

o som, a expressão corporal, possuem regularidades que tornam possível uma análise. Assim, os autores, com base nas *metafunções ideacional, interpessoal e textual* hallidayanas, desenvolvem as *metafunções representacional, interativa e composicional*, que auxiliam na análise de imagens. Os autores são influenciados também pela perspectiva hallidayana de linguagem, compreendendo-a como semiótica e social, possuindo funções em um determinado contexto e sendo moldada por aspectos sociais, culturais e históricos. Para o linguista britânico, é importante estudar a língua(gem) em *uso*.

Kress e van Leeuwen (2006) entendem o signo (significado + significante) como *motivado*, buscando revisitar o que é proposto por Saussure (2006), que defende o signo como *imotivado*. Para os teóricos da multimodalidade, há uma relativa independência entre significado e significante, isto é, há influência do contexto para a união de um significado a um significante, o que permite que novos signos sejam construídos. Além disso, o signo, para Kress e van Leeuwen (2006), é importante pelo seu papel de *representação*, e é a partir da concepção de signo dos autores que eles desdobram as noções de *modo e recurso semiótico*.

O modo, como dito anteriormente, é um sistema de signos, resultado de uma formação histórica e social onde são disponibilizados materiais para serem utilizados pelos produtores. Esses materiais são os *recursos semióticos*, “[...] as ações, materiais e artefatos que nós usamos para propósitos comunicativos” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 285 apud JEWITT, 2009, p. 22). Os recursos semióticos, então, são variados: caneta, tinta, dedos, cordas vocais, traço *etc.* são alguns exemplos. Esses recursos semióticos são disponibilizados em um modo e o produtor, dentro de um contexto, faz escolhas de acordo com seus interesses, sendo importante destacar que esses interesses são regulados também por convenções e relações de poder, para significar. Sendo assim, esses recursos podem assumir inúmeros sentidos.

Na seção a seguir, trataremos a defesa de Kress e van Leeuwen (2006) da cor como um modo com base nas *metafunções* hallidayanas. Essa discussão nos auxilia a entender também aspectos históricos e mudanças no uso das cores.

## A cor como modo

De acordo com Kress e van Leeuwen (2006, p. 226, tradução nossa), “[...] o modo é um meio de fazer representações, através de elementos (sons, sílabas, morfemas, palavras, orações) e suas possibilidades de arranjos como textos/mensagens”<sup>2</sup>. Para realizar a defesa da cor como um modo, isto é, um sistema de signos capaz de representar, os autores fazem um breve panorama da história das cores.

Os teóricos apontam que, na idade média, os pigmentos por si só eram valorosos, pois eram retirados da natureza e difíceis de serem misturados com outras cores, sendo usados puros, por não haver uma tecnologia capaz de conservar elementos mixados. Por esse motivo, certas cores eram caras, como a cor azul. Portanto, utilizar o azul carregava esse sentido de ter poder/dinheiro, como exemplo, temos o manto azul da Virgem Maria.

Por volta de 1600, surge uma tecnologia capaz de misturar cores à base de óleo, sendo possível conservá-las, o que impacta no custo e, conseqüentemente, o uso de certas cores não mais traz essa ideia de nobreza. Nesse período, cinco eram as cores básicas, o preto, o branco, o amarelo, o vermelho e o azul, e delas surgiam inúmeras possibilidades. Kress e van Leeuwen (2006) destacam que muitos debateram sobre o significado das cores, como o vermelho remetendo a ideia de vida por ser a cor do sangue, ou o verde, a cor da união; no entanto, essas visões sempre partiam de uma perspectiva universalizante do significado. Mas como os autores afirmam: “O ponto é que cor não era mais uma coleção de substâncias materiais, pigmentos, tendo se tornado a cor”<sup>3</sup> (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 227, tradução nossa). Isto é, a cor não tinha mais valor em si mesma, mas sim nas possibilidades de construção de sentidos permitidas por essas inúmeras combinações a partir de cores básicas.

A cor, então, vai ser defendida como um modo. Kress e van Leeuwen (2006) partem das *metafunções ideacional, interpessoal e textual* hallidayanas para realizar essa

---

<sup>2</sup> Trecho original: A mode is a means for making representations, through elements (sounds, syllables, morphemes, words, clauses) and the possibilities of their arrangement as texts/messages (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, P. 226).

<sup>3</sup> Trecho original: “The point is, ‘colour’ was no longer a collection of material substances, pigments; it became ‘colour’” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, P. 227).

defesa. De acordo com os autores, quando trazemos a *metafunção ideacional*, estes afirmam: “[...] a cor claramente pode ser utilizada para representar pessoas, lugares e coisas, assim como classes de pessoas, de lugares e de coisas”<sup>4</sup> (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 229, *tradução nossa*). Nos quadrinhos, para exemplificar, podemos trazer personagens que de imediato são identificados pela cor:

Figura 1: Turma da Mônica



Fonte: Blog Algo disponível (2010).

A Figura 1 traz uma versão minimalista dos personagens da Turma da Mônica, que é uma série de histórias em quadrinhos criada por Mauricio de Sousa. As cores são papel fundamental para auxiliar na identificação/representação dos personagens: Cascão é representado pelas cores vermelho e amarelo junto ao macacão usado por ele; Magali, pela cor amarela junto à melancia; Cebolinha, pela cor verde e seu cabelo; e Mônica, pela cor vermelha e seu dente. Dessa maneira, a cor pode assumir esse papel de representar/identificar objetos, pessoas e lugares.

A cor também assume a função *interpessoal*, pois, de acordo com Kress e van Leeuwen (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 229, *tradução nossa*):

[...] nos permite realizar ‘atos de cor’ (assim como a linguagem permite ‘atos de fala’). Pode ser usada, e é usada, para fazer coisas: impressionar ou intimidar através de roupas poderosas, avisar sobre obstruções e outros perigos, pintando de laranja, ou para subjugar pessoas<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> Trecho original: “[...] colour clearly can be used to denote people, places and things as well as classes of people, places and things, and more general ideas” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, P. 229).

<sup>5</sup> Trecho original: “it allows us to realize ‘colour acts’ (as language permits ‘speech acts’). It can be and is used to do things to or for each other: to impress or intimidate through ‘power-dressing’, to warn against obstructions and other hazards by painting them orange, or to subdue people” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 229).

Ou seja, a cor assume a função de interagir com o leitor na relação entre autor-texto-leitor. É relevante trazer que há discussões sobre a melhor cor para decorar um quarto de uma casa ou um escritório para trazer calma ou concentração, por exemplo, e, para os autores, essa *ação* da cor é mais do que a cor *significar* calma ou concentração, e sim a ideia de que as pessoas podem usar uma determinada cor ou outra com a intenção de *agir/interagir* (por exemplo, a ideia de que alguém pode escolher cores de roupa mais sóbrias para uma entrevista com o intuito de passar seriedade). Observemos o exemplo a seguir:

Figura 2: O uso da cor no personagem Batman



Fonte: site Terra (2023).

Na Figura 2, o preto, característico das vestes do Batman, ajuda a construir uma figura ameaçadora, misteriosa, que provoca medo no leitor, evidenciando uma imponência do personagem. Isso ocorre pelo rosto do Batman estar tomado da cor preta, quase que de maneira similar aos prédios do fundo, como se ele fosse parte da cidade, junto também a outros recursos semióticos, como o olhar do próprio personagem e um ângulo baixo<sup>6</sup>, que trazem esse ar de superioridade para o personagem.

<sup>6</sup> Ângulo baixo é um enquadramento, muito utilizado em fotografias ou em peças cinematográficas, que consiste em uma imagem na qual o objeto ou personagem é focado de baixo para cima, o que costuma resultar em uma sensação de superioridade do objeto/personagem mostrado em relação ao

Por fim, Kress e van Leeuwen (2006) apontam que a cor também pode assumir a função *textual*, isto é, ela pode ser utilizada para organizar um texto, construir coesão e a coerência. Por exemplo, na Figura 2, os tons das cores são mais frios, o que é coerente com a proposta da imagem, além disso, há pontos de iluminação na roupa do Batman, que funcionam como elementos coesivos, já que é noite de lua cheia. Dessa maneira, a cor não está atrelada a uma *metafunção* só, como mostrado, mas sim às três *metafunções*, podendo assumir as três funções de representar, interagir e organizar simultaneamente, sendo um importante modo, que se combina com muitos outros, para a construção dos sentidos de um texto.

Na seção a seguir, iremos apresentar as *metafunções* da GDV, aprofundando as categorias de modalidade, da *metafunção interativa*, e saliência, da *metafunção composicional*, já que foram as categorias escolhidas para análise.

### **As *metafunções* da Gramática do Design Visual (GDV)**

Presentes na Gramática do Design Visual proposta por Kress e van Leeuwen (2006), as *metafunções* têm como base as *metafunções* hallidayanas, que apresentam as regularidades encontradas em imagens, e constituem-se como um método de análise. No Quadro 1 a seguir, serão apresentadas as características gerais da GDV:

---

espectador/leitor. É o que ocorre no exemplo do Batman, que olha para o leitor de cima, sendo esse um dos recursos utilizados para construir a superioridade do personagem.

Quadro 1: Metafunções da GDV

<b>Metafunção representacional</b>	<b>Metafunção interativa</b>	<b>Metafunção composicional</b>
Surge da <i>metafunção ideacional</i> (interpretação e representação da experiência no mundo) e diz respeito à representação dos objetos e suas relações com o mundo. A <i>metafunção representacional</i> observa como o produtor posiciona os participantes em relação uns aos outros.	Surge da <i>metafunção interpessoal</i> (interação entre falantes e ouvintes) e aborda a relação entre produtor-texto-leitor, observando se o produtor deseja aproximá-lo do objeto representado ou distanciá-lo.	Surge da <i>metafunção textual</i> (organização) e diz respeito a como os objetos são posicionados, organizados na imagem.

Fonte: A autora (2024), com base em Kress e van Leeuwen (2006).

A *metafunção representacional* observa os participantes, que podem ser interativos, os que realizam uma ação, ou representados, os que são o assunto, sobre o quem se fala, sendo importante destacar que mesmo os participantes interativos também são uma representação. Esses participantes, que podem ser pessoas, lugares ou objetos, podem ser classificados como estruturas narrativas, quando há ação, ou conceituais, quando não há. As subcategorias da *metafunção representacional* são: processos de ação, reação, verbal, mental, conversão, simbólico geométrico e circunstâncias (estruturas narrativas); e classificacionais, analíticas e simbólicas (estruturas conceituais).

Já a *metafunção interativa* diz respeito a elementos utilizados para aproximar ou distanciar o leitor da imagem. As subcategorias dessa *metafunção* são: o contato, que busca analisar o olhar dos participantes representados; a distância social, que engloba os planos abertos, médios e fechados: quanto mais fechado o plano, mais o leitor é aproximado do participante representado ou de uma parte da imagem, e quanto mais aberto o plano, mais o leitor é afastado de uma (parte da) imagem; a perspectiva, que diz respeito à angulação e indica os pontos de vista pelos quais os participantes são mostrados; e, por fim, a *modalidade*, que aponta o valor de “real” apresentado

na imagem, que pode ser mais próxima de algo realístico ou abstrato, esta última será melhor detalhada na próxima subseção, por ser uma das categorias escolhidas para a análise.

Por último, a *metafunção composicional* traz a composição e organização dos elementos na imagem. Divide-se em três subcategorias: o valor de informação, que diz respeito à posição dos participantes e seus significados; a saliência, que busca observar os elementos que se destacam e que também será mais bem detalhada na subseção a seguir; e, por fim, a estruturação, que busca entender as linhas imaginárias que (des)conectam os elementos presentes.

### **A modalidade, da *metafunção interativa*, e a saliência, da *metafunção composicional***

A modalidade, pertencente à *metafunção interativa*, como dito anteriormente, diz respeito ao valor de “verdade” de uma imagem, mais natural, isto é, como as cores e outros recursos são utilizados para construir uma imagem que passe uma maior credibilidade ou não para os leitores. Alguns marcadores são utilizados por Kress e van Leeuwen (2006) para realizar uma análise da modalidade, são eles: (1) saturação; (2) diferenciação; (3) modulação; (4) contextualização; (5) representação; (6) profundidade; e (7) iluminação. Kress e van Leeuwen (2006) trabalham essas categorias em escalas, isto é, elas podem ir de um uso com maior intensidade à menor intensidade de cada categoria, como será mais bem exemplificado a seguir.

(1) saturação – na escala proposta pelos autores, a saturação pode ir de uma imagem muito saturada, pouco saturada até uma em que haja a total ausência de saturação, ou seja, uma imagem em preto e branco. Em uma imagem com uma maior modalidade, haveria um equilíbrio na saturação, estando no meio da escala. Observe as capas de revista a seguir:

Figura 3: Capas das revistas Superinteressante, Caras e Vogue, respectivamente



Fonte: site Ver capas (2024).

Na capa da *Superinteressante*, as cores aparecem mais saturadas, o que traz uma baixa modalidade, assim como a capa da *Vogue*, em que a imagem está em preto e branco. A capa da *Caras*, por sua vez, apresenta um equilíbrio na saturação das cores, o que acaba por aproximar essa imagem de um valor de “real”, isto é, essa imagem tem o propósito de parecer mais próxima da “realidade” que conhecemos, ao contrário das outras capas. Uma hipótese seria a de que a *Caras* é uma revista que costuma trazer notícias e fofocas sobre celebridades, portanto, há o interesse de trazer veracidade para as informações apresentadas sobre a apresentadora Eliana. Já a *Superinteressante*, embora busque trazer notícias sobre o mundo da ciência, especificamente nessa capa, o tema é a *magnetorrecepção*, denominada pela própria revista como o *sexto sentido*, dessa maneira, uma maior saturação pode ter sido utilizada para auxiliar a construir esse efeito de misticidade. Por fim, a ausência de saturação na capa da *Vogue* pode ter sido utilizada para remeter ao clássico, com uma proposta de mostrar elegância mais do que um valor de “real”.

(2) diferenciação – uma imagem pode ter uma maior diversificação de cores ou ser mais monocromática. Para os autores, uma maior modalidade envolve um equilíbrio entre a diversificação e o monocromático. Para exemplificar, podemos tomar como exemplo ainda a Figura 3. Na capa da *Super*, há uma diversificação de cores maior ao trazer esse reflexo de cores para o tom de pele da moça representada na capa, que, como

apontado anteriormente, traz tons mais saturados, demonstrando uma baixa modalidade. Já a capa da *Vogue* é monocromática, apresentando poucos tons, o que também indica uma baixa modalidade. Sendo assim, é na capa da *Caras* que podemos observar um equilíbrio na diversificação de cores, trazendo tons que não fogem das expectativas que o leitor teria do que é “real”, como, por exemplo, o tom de pele, do cabelo e das roupas de Eliana.

(3) modulação – na escala, a modulação pode ir do muito modulado, isto é, o uso de muitos tons de uma mesma cor, ao pouco modulado ou a nenhuma modulação, ou seja, a cor lisa, sem nenhum tipo de sombra. Uma maior modalidade existe no equilíbrio entre esses usos. Observemos a imagem a seguir.

Figura 4: Cena de Black hole



Fonte: Burns (2017, p. 32).

Na imagem retirada da HQ *Black Hole*, é possível observar que não há nenhuma modulação na cor preta utilizada, isto é, não há diferentes tons de preto, é uma cor lisa, em contraste com o branco utilizado, que também não é modulado. É possível comparar esse uso de preto e branco com o uso na capa da *Vogue*, também em preto e branco, mas na qual há uma maior modulação, ainda que pouca, pois há mais tons de preto e de

branco. Novamente, a capa da *Caras* traz uma modalidade maior, já que há um equilíbrio na modulação das cores presentes nela.

(4) contextualização – na escala proposta pelos autores, a imagem pode ir de muito contextualizada, isto é, com muitos detalhes no plano de fundo, no cenário, a pouca ou sem nenhuma contextualização. Uma maior modalidade também envolve um equilíbrio na contextualização, inclusive, no equilíbrio entre um personagem ou objeto e o plano de fundo. Para exemplificar, podemos tomar como exemplo a Figura 4, em que não há nenhuma contextualização, o que a enquadra em uma baixa modalidade. Já um exemplo de maior contextualização é a figura a seguir.

Figura 5: Desenho de um rapaz perante a cidade



Fonte: *Freepik* (2024).

Nela, há uma maior contextualização, inclusive, tendo o cenário mais detalhes do que o próprio personagem em destaque, mas isso não traz um valor de “real”, portanto, essa é uma imagem com baixa modalidade. Uma imagem de maior modalidade novamente seria a capa da *Caras*, em que há uma contextualização no fundo da imagem, e que, embora não seja uma contextualização com muitos detalhes, é importante para situar a personagem em um lugar e trazer a ideia de que é “real” esse lugar em que ela está, sem que esse pano de fundo se destaque mais do que a própria personagem.

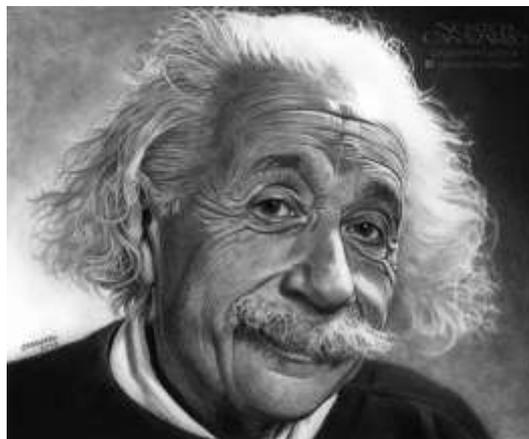
(5) representação – na escala, a representação pode ir de uma representação máxima à abstração máxima. Uma imagem muito detalhada (representação máxima) pode invocar uma “hiper-realidade”, por outro lado, uma imagem muito abstrata (abstração máxima) também pode caminhar em direção ao surreal, por exemplo. Uma maior modalidade também envolve o equilíbrio entre abstração e representação. Para exemplificar, vamos observar as figuras a seguir.

Figura 6: Quadrinho de Matheus Gomes



Fonte: *Depósito de tirinhas* (2024).

Figura 7: Desenho de Néstor Canavarro



Fonte: *Domestika* (2021).

Na Figura 6, a representação do personagem e dos objetos em volta é abstrata, não há nenhum detalhe que caracterize o personagem e não há muitos detalhes nos objetos à sua volta. A abstração geralmente é utilizada com o intuito de generalizar; no caso do quadrinho, há a presença do texto-verbal “meu canto, minha vida”, e apesar dos pronomes possessivos trazerem uma ideia de particularidade, de especificidade, a abstração pode ter sido utilizada com o intuito de fazer com que mais pessoas se identificassem com o quadrinho. Já a Figura 7 é uma obra hiper-realista, em que é possível enxergar, de maneira muito detalhada, rugas, expressões, fios de cabelo de Einstein. Ambas as figuras possuem baixa modalidade. Uma maior modalidade costuma equilibrar a representação e a abstração, como é possível observar nas capas da *Caras* e da *Vogue*, por exemplo.

(6) Profundidade – a profundidade também pode ir de uma maior profundidade, pouca ou até a ausência de profundidade. A profundidade tem relação com a perspectiva (angulação). A ausência de profundidade constitui uma imagem objetiva, sem perspectiva e, conseqüentemente, com uma baixa modalidade. A depender do ângulo, a imagem pode trazer mais de um ponto de fuga, denominada de perspectiva oblíqua (com pouca profundidade), o que afasta o leitor, tendo uma maior modalidade que a ausência de perspectiva, ou uma perspectiva central (com maior profundidade), que traz uma maior subjetividade, tendo uma maior modalidade.

A Figura 4, por exemplo, é uma imagem objetiva, sem nenhum tipo de angulação. Já a Figura 8 a seguir, que apresenta duas notícias postadas no *Instagram* do jornal *BBC*, constitui, respectivamente, uma perspectiva central e uma perspectiva oblíqua. Na frontal, o personagem representado está na linha dos olhos do leitor, o que o aproxima da imagem. Já na oblíqua, há dois pontos de fuga, a mulher e as crianças, o que desvia a atenção do leitor. Portanto, a perspectiva frontal é que tem uma maior modalidade.

Figura 8: Notícias do BBC news



Fonte: *BBC News Brasil* (2023).

(8) iluminação – a iluminação também pode ir do muito iluminado ao pouco iluminado. Os extremos têm baixa modalidade, enquanto um equilíbrio na iluminação traz uma modalidade mais alta. A capa da *Vogue*, por exemplo, traz mais pontos de brilho, já a Figura 4 não traz muitos pontos de iluminação, estando mais próximas de uma modalidade baixa. Por outro lado, as notícias da Figura 8 usam o brilho de maneira mais equilibrada, configurando uma maior modalidade.

De maneira geral, podemos afirmar que, quanto menos as imagens utilizam-se de extremos, mais perto elas se aproximam de uma representação da realidade. No entanto, é importante destacar que um trabalho artístico, como é o caso de uma história em quadrinhos, pode não necessariamente ter a intenção de ser real. Nesse sentido, esses marcadores podem ser empregados também como uma maneira de observar como a cor é utilizada, sem necessariamente se ater ao valor de verdade proposto pela categoria da modalidade, e, sim, considerando questões como iluminação, abstração, modulação *etc.* para a construção dos sentidos, sendo isso pertinente para o desenvolvimento deste trabalho.

Já a saliência, da *metafunção composicional*, possui uma relação com o uso das cores (mas não só). Essa subcategoria diz respeito ao destaque que é dado a certos

elementos em uma imagem, e isso pode ocorrer de diversas formas: é possível utilizar um plano fechado para focar certo objeto/pessoa/paisagem, utilizar alguma cor em um fundo preto, utilizar uma tipografia diferente da utilizada, criar um fundo realista e compor com personagens abstratos, saturar uma imagem combinando-a com imagens menos saturadas *etc.* São diversas as maneiras de focar certos elementos, colocando-os em posição de destaque, utilizando planos, perspectiva, cores (sendo este aspecto que justifica a nossa escolha para trazer essa subcategoria para a análise), entre outros, sendo essa subcategoria um dos motivos pelo qual Kress e van Leeuwen (2006) afirmam que a *metafunção composicional* retoma as outras *metafunções*.

Na seção a seguir, trataremos uma breve contextualização da obra analisada para, logo após, apresentarmos a análise propriamente dita.

### **As cores em *O despertar de Cthulhu***

*O Despertar de Cthulhu*, organizado por Raphael Fernandes, faz parte da trilogia das cores, que inclui *O rei amarelo*, inspirado na obra de Robert W. Chambers, tendo como base a cor amarela, e *Demônios da Goetia*, que faz referência ao universo criado por MacGregor Mathers e Aleister Crowley, tendo como base a cor vermelha. As três obras trazem contos de terror, e, no caso da obra aqui analisada, há uma referência direta às criações de H.P. Lovecraft, escritor estadunidense que se dedicou à criação de um universo mítico em torno do que ele denomina de *horror cósmico*, que, em linhas gerais, seria a insignificância do ser humano perante a imensidão das galáxias.

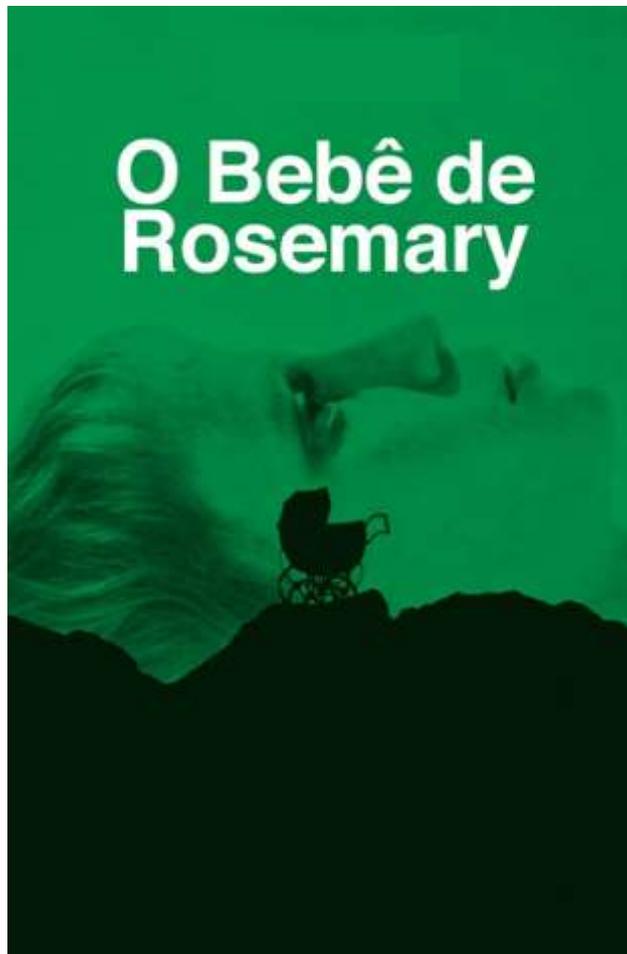
Escolhemos uma das obras pertencentes a essa trilogia, pois há uma intenção explícita de trabalhar o uso de cada cor com uma determinada temática, sendo assim, a base das três HQs é o preto e branco mais uma terceira cor escolhida. No caso da obra inspirada em Lovecraft, temos a cor verde. De acordo com Cirlot (1992), a cor verde simbolicamente representa a ponte entre a vida e a morte, a decomposição, sendo comumente utilizada nos filmes, séries, livros *etc.* de terror/horror, por simbolizar algo maligno, horrendo, nojento, como é possível observar a seguir:

Figura 9: Cena do filme O exorcista, de William Friedkin



Fonte: *site da Capricho* (2023).

Figura 10: Cartaz de O bebê de Rosemary, de Roman Polanski



Fonte: *Estação net* (2023).

Na Figura 9, há uma cena do clássico do terror *O exorcista* (1973), dirigido por William Friedskin, em que vemos a personagem Regan possuída pelo demônio. Há uma série de elementos que constroem a possessão e que fazem com que o espectador entenda isso, e o uso da cor verde é parte essencial, pois junto aos cortes no rosto, o cabelo desgrenhado, ele aparece tanto nas vestes da garota, representando o vômito, como também nos olhos, construindo, para o espectador, essa aura aterrorizante em torno da menina. Já na Figura 10, o cartaz do filme *O bebê de Rosemary* (1968), de Roman Polanski, o verde também se faz presente. Nele, vemos em um tom de preto bem forte, um carrinho de bebê em cima de um objeto preto não identificado, e, em cima, o rosto de Rosemary, construído em cima de tons de verde, que auxiliam na construção dessa aura sobrenatural em torno da personagem principal do filme.

Isso vai ao encontro da proposta de *O Despertar de Cthulhu*, já que o tema do livro é o horror/terror. Mas, a partir da perspectiva aqui adotada, compreendemos a cor como um significante, sendo assim, o que pretendemos analisar é se há novas representações e funções a partir do uso dos produtores do objeto de estudo para construir novos sentidos.

### ***O salmo do sangue antigo***

A história da abertura começa em um bar, onde somos apresentados ao personagem principal Randolpho que compartilha com um amigo um sonho estranho que teve com outro amigo seu, Henrique, que havia se suicidado. Por causa do sonho, Randolpho resolve visitar a mãe de Henrique, mas logo nota que há algo de estranho no modo de agir da senhora. No entanto, antes que possa tomar qualquer atitude, ele tem uma convulsão e desmaia. Quando acorda, percebe-se aprisionado no que aparenta ser o subsolo da casa de Henrique. Lá, ele descobre que Henrique o atraiu através do sonho para que ele fizesse parte de um ritual de oferecimento aos deuses.

A análise da modalidade predominante nessa narrativa nos permitiu observar o seguinte:

## Análise da modalidade do capítulo “O salmo do sangue antigo”

Quadro 2: Análise da modalidade do capítulo “O salmo do sangue antigo”

<b>Saturação</b>	As páginas dessa história são predominantemente em preto e branco, portanto, há uma ausência de saturação. No entanto, o verde, quando aparece, é bem saturado.
<b>Diferenciação</b>	Mais próximo do monocromático.
<b>Modulação</b>	Pouco modulado. Majoritariamente usa-se um único tom de preto e de verde.
<b>Contextualização</b>	É uma história bem contextualizada, na qual é possível vermos detalhes do cenário, principalmente nas páginas iniciais, de maneira equilibrada.
<b>Representação</b>	O que podemos observar é que, na história, os personagens e os cenários aparecem mais detalhados, mas sem um hiper-realismo, sendo isso mais próximo de uma representação do que de uma abstração.
<b>Profundidade</b>	No geral, observamos mais profundidade nos quadros desse capítulo.
<b>Iluminação</b>	É uma história, no geral, com pouca iluminação.

Fonte: A autora (2024).

Como dito anteriormente, a modalidade diz respeito ao valor de verdade, assim, a partir do observado no Quadro 2, quanto à saturação, diferenciação e modulação, é possível observar que há uma baixa modalidade, principalmente pela escolha do preto e branco e de um verde, quando este aparece, bem saturado, e de uma pouca modulação. Por outro lado, quanto aos outros marcadores, é possível observar uma maior modalidade, pois há um equilíbrio na contextualização das cenas em relação às personagens, tanto os personagens como os cenários aparecem bem detalhados, mas sem se aproximarem de um hiper-realismo, há majoritariamente profundidade nas perspectivas desses quadros e, por fim, há um equilíbrio na iluminação da história.

Dessa maneira, levando em consideração que se trata de uma escolha estilística o uso das cores preta, branca e verde em toda a obra, defendemos que, nesse capítulo de abertura, a narrativa busca trazer uma representação mais “real”. O interessante é que a cor verde, que é bastante saturada e pouco modulada acaba trazendo esse aspecto de sobrenatural, já que, em uma história predominantemente em preto e branco e tão bem contextualizada, temos a cor como um dos recursos que faz uma quebra dessa construção que busca o realístico. Além disso, de imediato, é possível observar que a cor verde funciona por si só como um elemento de destaque. Desse modo, vamos analisar algumas cenas.

Figura 11: Cena de “O salmo do sangue antigo”



Fonte: Torres (2016, p. 6).

Na Figura 11, temos o primeiro momento em que o verde aparece. Randolpho está sonhando e se depara com uma imagem monstruosa. Isso cria uma expectativa no leitor

de que algo ruim está para acontecer, e o verde representa o sobrenatural, o que é endossado também pelo rosto na nuca de uma mulher junto ao texto verbal “Lá embaixo, as vozes ecoam como nunca” (TORRES, 2016, p. 6).

Logo após esse sonho, Randolpho decide visitar a mãe de Henrique. Enquanto os dois tomam café, o personagem principal busca ter uma conversa casual com a velha senhora, que permanece calada e age de maneira estranha, deixando-o bem desconfortável, até que a senhora o interrompe bruscamente, afirmando: “Toma seu café!” (TORRES, 2016, p. 10). Essa afirmação direciona o leitor para o café e, na página seguinte, temos esta cena:

Figura 12: Cena de “O salmo do sangue antigo”



Fonte: Torres (2016, p. 11).

No primeiro quadro, é possível observar que a mãe de Henrique está despejando o conteúdo do bule em uma tigela, que, não por acaso, é verde. O leitor ainda não sabe exatamente o que é esse líquido, mas como o verde havia aparecido anteriormente, isso cria a expectativa no leitor de que está ligado a algo ruim. Dessa forma, a cor verde interage com o leitor ao chamar a atenção dele para certos pontos da história, além de permanecer criando essa expectativa de que algo ruim está prestes a acontecer, principalmente após a mãe de Henrique mergulhar a cabeça no prato, criando essa aura assustadora para a história. Logo após esse encontro, temos:

Figura 13: Cena do “Salmo do sangue antigo”

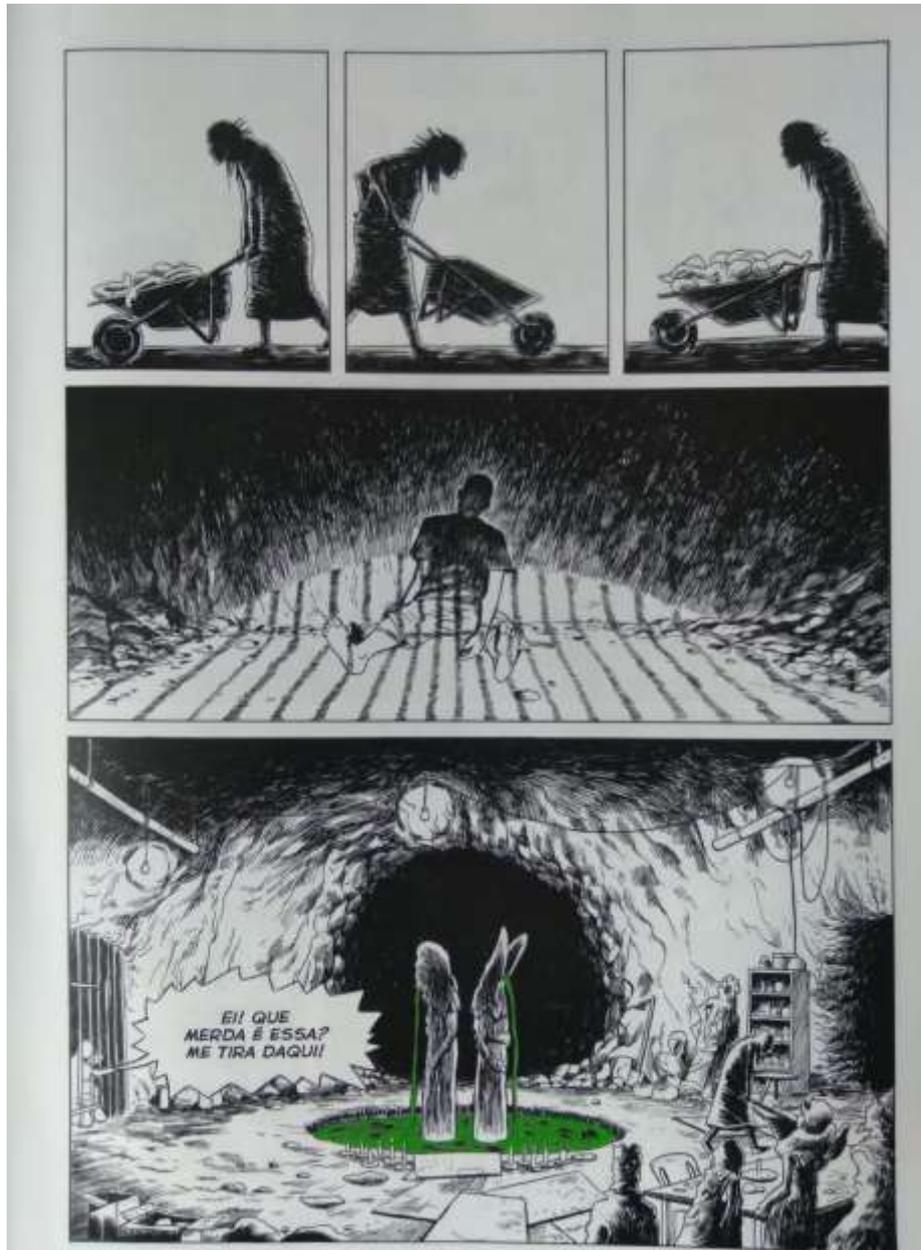


Fonte: Torres (2016, p. 12).

Logo após ver um monstro, Randolpho começa a convulsionar. Em um primeiro momento, o leitor pode achar que é pelo pavor apenas de estar naquela situação, mas quando se olha atentamente para os olhos convulsionados do personagem principal, vemos que os nervos em sua córnea estão esverdeados e sabe-se também que ele tomou o café suspeito. A cor verde, como é utilizada poucas vezes nesse capítulo, funciona como um importante recurso para conduzir a narrativa, relacionando elementos cruciais da história: o café contaminado, Randolpho bebendo esse café, o monstro e a convulsão do personagem principal. Isso funciona à medida que o autor da narrativa utilizou o verde como uma forma de dar destaque a esses elementos, observado a partir da categoria de

saliência, criando um contraste entre um ambiente mais próximo do real, como observado a partir das categorias da modalidade, e a presença de algo estranho ao ambiente, que pode ser associado ao sobrenatural, no caso, a cor verde.

Figura 14: Cena de “O sangue do salmo antigo”



Fonte: Torres (2016, p. 13).

Já na Figura 14, as expectativas do leitor se confirmam: Ranfolfo está preso em uma jaula. Além disso, é possível observar que as estátuas estão jorrando o líquido verde.

Apenas algumas páginas depois, vamos ter a confirmação de que se trata de sangue: “As estátuas verteram o sangue para abrir o caminho” (TORRES, 2016, p. 16), sendo importante destacar que é verde também o líquido estranho cedido pela velha senhora e que aprisiona Randolpho. Dessa maneira, é possível fazer a associação de que o que Randolpho bebe é um sangue contaminado, portanto, a cor verde representa também a ideia de *contaminação*.

### ***Sob a insana luz***

Nessa história, dois detetives chegam em uma cidade distante para investigar um caso e se hospedam no hotel Arkham<sup>7</sup>. Os oficiais foram enviados para investigar o sumiço de um grupo de cientistas que estavam pesquisando a água do rio Miskatonic<sup>8</sup>. Eles falam com a polícia da cidade para pegar informações e vão, junto com os policiais, até a casa dos cientistas e perguntam a alguns deles sobre os pesquisadores sumidos, mas, nesse momento, percebem um pedaço da perna de um homem na casa. Ao questionarem sobre o que está acontecendo, um dos policiais afirma: “Não é nossa culpa, detetives. Alguns não conseguem aceitar” (ARAÚJO; CASTRO, 2016, p. 76). Um dos detetives é morto e o outro consegue fugir. Ele corre em direção a uma igreja e, ao entrar nela, um ritual macabro acontece.

A análise da modalidade predominante nessa narrativa indica:

---

<sup>7</sup> Arkham é uma cidade fictícia criada por H. P. Lovecraft, onde se passam muitas das histórias do autor.

<sup>8</sup> Essa é outra referência direta à obra de Lovecraft. Em seu universo ficcional, há a Universidade de Miskatonic.

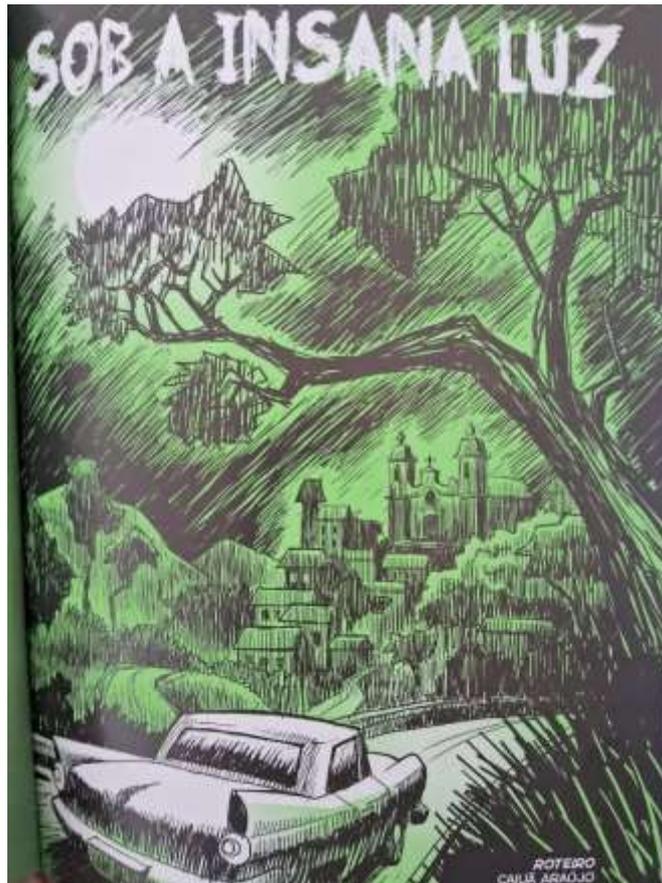
Quadro 3: Análise da modalidade do capítulo “Sob a insana luz”

<b>Saturação</b>	Ao contrário da história anterior, o verde é bem presente e novamente aparece bem saturado.
<b>Diferenciação</b>	Permanece mais próxima do monocromático.
<b>Modulação</b>	No geral, imagens pouco moduladas.
<b>Contextualização</b>	Mais contextualizada.
<b>Representação</b>	Maior representação dos personagens e dos cenários, que aparecem de maneira mais detalhada.
<b>Profundidade</b>	Perspectivas com profundidade.
<b>Iluminação</b>	Nas páginas iniciais, o verde, junto ao branco, é utilizado como uma maneira de sombrear; do meio para o fim, o verde é combinado mais com a cor preta, deixando as imagens mais escuras, sendo o branco um ponto de iluminação mais forte.

Fonte: A autora (2024).

Se na primeira história do livro analisado havia uma predominância do preto e branco, em “Sob insana luz”, o verde, já nas primeiras páginas aparece de maneira predominante:

Figura 15: Cena de “Sob a insana luz”



Fonte: Araújo e Castro (2016, p. 65).

Na Figura 15, vemos o carro dos detetives chegando à cidade na qual eles vão realizar a investigação dos cientistas desaparecidos. O carro combina as cores branca ao preto, com alguns tons de verde que funcionam como sombras que ressoam no automóvel. A cor funciona como um recurso semiótico utilizado para construir o contraste entre a chegada do carro, ainda na cor branca, e a cidade, já predominada pela cor verde, o que põe em saliência o carro. O título “Sob a insana luz” cria essa ideia de que essa luz é representada pela cor verde, que, novamente, cria essa expectativa, no leitor, de que algo de estranho, sobrenatural está acontecendo nessa cidade.

Figura 16: Cena de “Sob a insana luz”



Fonte: Araújo e Castro (2016, p. 68).

Na Figura 16, os detetives estão se hospedando no hotel Arkham. Um dos detetives afirma: “Nos mandaram para investigar o sumiço de um grupo de cientistas que estava por aqui analisando a água do rio Miskatonic, eles pararam de dar notícia faz um mês. Outro pesquisador veio semana passada procurá-los e também não voltou” (ARAÚJO; CASTRO, 2016, p. 68). Nessa imagem, é possível ver que o preto é utilizado para construir os detalhes, sendo, nesse momento, o branco e o verde combinados, o que traz o uso da cor verde como se fosse um ponto de iluminação, representando a ideia de que ela está sempre presente no ambiente.

O outro investigador olha para a parede e vê um quadro com um recorte de jornal: “Misterioso meteorito causa alarde entre pesquisadores” (ARAÚJO; CASTRO, 2016, p.

68). Enquanto a notícia é construída com as cores preta e branca, a moldura dela é verde, o que atrai o leitor para a manchete, construindo a ideia de que é possível que essa manchete traga a causa dos acontecimentos estranhos que ocorreram. Dessa maneira, o uso da cor verde, na Figura 16, pode ser entendida como uma maneira de representar que algo sobrenatural está sempre rondando esses personagens, funcionando como um aviso para o leitor de que há uma ameaça constante, sendo essa representação construída também a partir de uma maior saturação dessa cor.

Figura 17: Cena de “Sob a insana luz”



Fonte: Araújo e Castro (2016, p. 83).

A Figura 17 traz o momento em que um dos investigadores vai parar na igreja e se envolve em uma espécie de ritual maligno. Na página da esquerda, há, primeiramente, um quadro no canto superior esquerdo com o personagem completamente amedrontado, no meio, um quadro que enfoca o olhar e, no canto inferior, um quadro que há um enfoque na íris do personagem e este caindo. É interessante notar que, nesses quadros, ainda estão sendo utilizadas as cores preta e branca, assim como nos tentáculos. No fundo, a combinação de cores predominante é o preto e o verde, e é possível ver um forte ponto de luz que parece uma explosão que engole tudo ao redor. Esse é um momento que vemos através dos olhos do personagem: a sua própria queda;

é como se ele estivesse sendo hipnotizado. Além disso, a partir da saliência, é possível observar que essa combinação de cores contrastadas põe em destaque os três quadros que narram o processo de transe do personagem.

Na segunda página, a íris do personagem agora está verde, o que chama a atenção do leitor para esse elemento; na íris, vemos que o investigador enxerga o fundo cheio de planetas sendo sugados pela forte luz, a cor, então, funciona como um recurso para mostrar esse momento de transição, o estado anterior em que ele estava aterrorizado até o momento em que ele também é tomado por essa força, entrando em uma espécie de transe. No último quadro, todos estão tomados pelo verde, que acaba por representar esse sobrenatural, essa luz contaminadora, menos o monstro, sendo o uso das cores utilizado como uma forma de contrastar a força maligna, representada pelo monstro, e tudo o que em volta foi tomado, representado por tudo que agora é tocado com a cor verde.

### ***O que dorme***

Na última história de *O despertar de Cthulhu*, acompanhamos a história de Greta, que mora em uma cidade pequena que fica entre montanhas e trabalha em uma cooperativa de café. Greta é a personagem-narradora, que apresenta a cidade para o leitor. Por ela, ficamos sabendo de alguns acontecimentos estranhos: um calor intenso, um fedor insuportável e uma insônia coletiva que começa a se instaurar. A narradora conta que, por mais que os moradores tentassem buscar a fonte do fedor e formas de dormir, o mau cheiro só aumentava e, aos poucos, todos os cidadãos ficaram insones. Sem conseguirem dormir, as mortes começaram e a loucura tomou o lugar: as pessoas faziam festa e não enterravam mais os mortos. Ao final, Greta percebe algo novo: um caminho para uma espécie de castelo. É assim que ficamos sabendo que Shubniggurath<sup>9</sup>, o bode negro da floresta, e seus mil filhotes haviam despertado. A história

---

<sup>9</sup> Essa é também uma das divindades monstruosas criadas por Lovecraft que compõe o universo lovecraftiano.

se encerra com a seguinte afirmação: “Os únicos que se salvaram foram aqueles que tiveram a sorte de já estarem mortos” (GARCIA; AQUINO, 2016, p. 164).

Quanto à modalidade dessa narrativa, observamos:

Quadro 4: Análise da modalidade do capítulo “O que dorme”

<b>Saturação</b>	O verde ainda aparece bem saturado, em contraste não só com o preto e branco, mas com tons de cinza mais proeminentes.
<b>Diferenciação</b>	Monocromático.
<b>Modulação</b>	Imagens mais moduladas, pois as cores preta, branca e verde possuem mais tons de uma mesma cor.
<b>Contextualização</b>	Maior contextualização.
<b>Representação</b>	Há uma maior representação dos personagens, que aparecem majoritariamente com mais detalhes, em alguns momentos sendo representados quase de maneira hiper-realista (figura 20). Porém, há também momentos pontuais em que aparecem mais próximos de uma abstração (também na figura 20).
<b>Profundidade</b>	Perspectivas com profundidade.
<b>Iluminação</b>	No geral, o branco é utilizado para iluminar certos pontos, mas a história tem mais tons de cinza, o que traz um ar mais sombrio.

Fonte: A autora (2024).

Com base nas categorias, é possível observar quanto à saturação e à diferenciação, uma menor modalidade, principalmente pela escolha do preto e branco e do verde saturado. Ao contrário de “O sangue do salmo antigo”, essa narrativa tem uma modulação com baixa modalidade não por serem cores lisas, mas por existirem vários tons de preto, branco e verde sendo utilizados, o que constrói uma imagem mais onírica.

Em relação às categorias de contextualização, representação, profundidade e iluminação, é possível observar, majoritariamente, uma maior modalidade, já que,

apesar de existirem momentos em que há uma menor contextualização, uma abstração maior dos cenários e dos personagens, pontos com uma iluminação mais forte, essas categorias são utilizadas de maneira mais equilibrada.

É importante destacar que, nessa história, os tons de cinza aparecem de maneira mais recorrente, e o verde, ainda muito saturado, se contrasta com os tons de preto e branco, atraindo a atenção do leitor para certos pontos.

Figura 18: Cena de “O que dorme”



Fonte: Garcia e Aquino (2016, p. 146).

Na Figura 18, Greta apresenta ao leitor a cidade, mostrando algumas imagens como o campo, as montanhas, a natureza. Nelas, é possível observar a presença do verde de maneira integrada à paisagem. Esse contraste já traz, para o leitor, a sensação de que

algo estranho ocorre, e aqui é importante destacar que esse é o capítulo final da HQ, o verde já apareceu muitas outras vezes trazendo essa representação da cor verde como ameaça, algo sobrenatural, maligno. Isso também interage com o leitor, construindo expectativas, medo.

Figura 19: Cena de “O que dorme”



Fonte: Garcia e Aquino (2016, p. 148).

Na Figura 19, o verde aparece no canto da tela, construindo esse tom de que há sempre algo estranho presente. A cidade em si, e a própria personagem, é retratada de maneira sombria, não só com o uso de tons de branco, preto e cinza, mas isso também é transmitido ao leitor pelo olhar de Greta, recurso semiótico utilizado para imprimir



como fantasmas que caminham nesse chão verde, o único momento que essa cor é utilizada nessa página, sendo uma forma de salientar esse momento, além de reforçar o verde como a representação de algo macabro que acompanha esses personagens.

Figura 21 – Cena de “O que dorme”



Fonte: Garcia e Aquino (2016, p. 162).

Já na Figura 21, temos o momento em que Greta vê algo completamente novo, como se fosse outra cidade, e não mais a sua. O leitor enxerga a partir da perspectiva de Greta, e a modalidade nos permite observar que só ela está em preto e branco, todo o restante está tomado por tons de verde. Há um tom de verde que está bem claro, que funciona como uma maneira de iluminar esse novo mundo e parece com fogo; então, não é mais só um verde saturado, mas cheio de brilho, o que constrói esse sentido de algo ligado ao fantástico, algo que destoa do restante da cidade.

Figura 22: Cena de “O que dorme”



Fonte: Garcia e Aquino (2016, p. 164).

Por fim, há a cena com o bode negro da floresta, na Figura 22, e, em torno dele, há uma aura verde. Nesse sentido, o verde utilizado em torno dele e que pairava constantemente os habitantes dessa cidade funciona como uma representação da destruição que assolava a cidade aos poucos através do calor intenso, do fedor, da insônia, e que agora gira em torno do demônio que, de acordo com a narradora, é pior que a morte. A cor verde funciona como um recurso de transição que organiza a narrativa: no início, temos uma presença menor até ir aumentando pouco a pouco, assim como as mazelas que atingem os cidadãos, até chegar ao ápice, culminando no despertar do monstro.

## Considerações finais

Partindo dos estudos multimodais, discutimos termos centrais da teoria como signo, modo e recurso semiótico. Após isso, a partir de Kress e van Leeuwen (2006) trouxemos a discussão sobre a cor como um modo, capaz de representar, interagir e organizar, sendo fundamental na construção de sentidos de um texto.

Tendo em vista os poucos estudos sobre cor nos quadrinhos (RAMOS, 2007) é que tivemos como objetivo analisar como a cor era utilizada para a construção dos sentidos na obra *O despertar de Cthulhu*, organizada por Rafael Fernandes. A obra foi selecionada por fazer parte da trilogia das cores. Para a análise, selecionamos a modalidade, da *metafunção interativa*, e a *saliência*, da *metafunção composicional* para analisar 3 histórias da HQ: “O salme do sangue antigo”, “Sob a insana luz” e “O que dorme”.

Com base na análise, reforçamos que o significante pode adquirir novos significados. Na HQ, o verde, o preto e o branco são cores comuns a todos os capítulos. A modalidade das três narrativas trouxe um traço mais realista, que contrastou com o uso de um verde mais saturado, mas, em “O salmo do sangue antigo”, o verde aparece de maneira mais pontual, e analisar a saliência nos permite observar que esse uso dá uma destaque para esses momento, interagindo com o leitor ao chamar sua atenção para determinados pontos e criar expectativas. O verde, nessa primeira história, representa o sangue, mas também a presença de algo maligno, estranho, sobrenatural, além de representar a ideia de um sangue contaminado.

Em “Sob a insana luz”, a modalidade nos permite observar um contraste entre o uso do branco com o preto *versus* o verde com o preto. O verde, ao contrário da primeira história, aparece de maneira constante e muito mais presente, o que interage com o leitor ao criar expectativas de uma ameaça que ronda os personagens principais, sendo utilizado também, em alguns momentos, como no quadro da matéria de jornal, como um elemento de destaque para atrair a atenção do leitor. Nessa narrativa, o verde também representa uma ameaça, o sobrenatural, o maligno, mas também a possibilidade de representar a própria luz apontada no título.

Já em “O que dorme”, a modalidade nos permite observar uma presença maior do preto e do branco e agora também a mescla do cinza. O tom realista permanece, sendo contrastado ainda por um verde bem saturado. A cor verde funciona, nessa última história, principalmente como um elemento de transição, funcionando como um fio condutor da narrativa. E o verde representa não só uma ameaça, mas também o fedor, o calor e a insônia que assolam os personagens da história.

Essa representação de que algo ruim está para acontecer é algo que permeia não só a primeira, como as outras narrativas analisadas, o que constrói um senso de unidade na obra, mesmo estas sendo histórias independentes. O uso da cor verde como parte de obras do horror/terror, que remetem ao sobrenatural, ao espiritual, como aponta Cirlot (1992), faz parte do imaginário social e é trazido na HQ para remeter a essa ideia mais geral e unir os capítulos em um mesmo universo. Mas a cor também assume funções específicas dentro da obra, representa (*metafunção ideacional/representacional*), interage com o leitor (*metafunção interpessoal/interativa*), criando expectativas, antecipando elementos, além de recursos como iluminação, saturação, sombras, combinação do verde com o branco ou com o preto/cinza, contraste *etc.*, serem utilizados como uma forma de organizar o texto (*metafunção textual/composicional*), atraindo o leitor para certos aspectos da obra.

## Referências

ARAÚJO, C.; CASTRO, M. de. Sob a insana luz: *In*: FERNANDES, R. (org.). **O despertar de Cthulhu**. São Paulo: Draco, 2016. p. 65-84.

BURNS, C. **Black hole**. Tradução: Daniel Pellizzari. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2017.

BBC News Brasil, 2023. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/bbcbrasil/?hl=pt-br>. Acesso em: 14 abr. 2024.

CHIARELLO, M. **The DC Comics guide to coloring and lettering comics**. Nova Iorque: Watson-Guptill publications, 2004.

CIRLOT, J. E. **Diccionario de símbolos**. Editorial Labor: Barcelona, 1992.

DEPÓSITO de tirinhas, 2024. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/depositodetirinhas/>. Acesso em: 14 abr. 2024.

FREEP!K, [2024]. Disponível em: <https://br.freepik.com/>. Acesso em: 14 abr. 2024.

FORESTI, G. **Blog Algo Disponível**, 25 mar. 2010. Disponível em: <https://algodisponivel.wordpress.com/tag/turma-da-monica/>. Acesso em: 26 abr. 2024.

GARCIA, B.; AQUINO, E. O que dorme. *In*: FERNANDES, R (org.). **O despertar de Cthulhu**. São Paulo: Draco, 2016. p. 145-164.

JEWITT, C. Different approaches to multimodality. *In*: JEWITT, C. **The routledge handbook of multimodal analysis**. London; New York: Routledge, 2009. p. 28-39.

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

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images**: the grammar of visual design. 2. ed. London; New York: Routledge, 2006.

O BEBÊ de Rosemary. **Grupo estação**, [s.l.], [2017]. Disponível em: [http://www.grupoestacao.com.br/site/index.php?option=com\\_k2&view=item&id=2545&lang=pt](http://www.grupoestacao.com.br/site/index.php?option=com_k2&view=item&id=2545&lang=pt). Acesso em: 20 ago. 2023.

OITO artistas hiper-realistas que você deveria conhecer. **Domestika**, 2021. Disponível em: <https://www.domestika.org/pt/blog/4012-8-artistas-hiper-realistas-que-voce-deveria-conhecer>. Acesso em: 14 abr. 2024.

RAMOS, P. E. **Tiras cômicas e piadas**: duas leituras, um efeito de humor. 2007. Tese (Doutorado em Filologia e Língua Portuguesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-04092007-141941/pt-br.php>. Acesso em: 18 maio. 2023.

SAUSSURE, F. **Curso de Linguística Geral**. Organizado por Charles Bally e Albert Sechehaye. São Paulo: Editora Cultrix, 2006.

TORRES, D. O salmo do sangue antigo. *In*: FERNANDES, R (org.). **O despertar de Cthulhu**. São Paulo: Draco, 2016. p. 5-24.

VER capas, [2024]. Disponível em: <https://www.vercapas.com.br/>. Acesso em: 14 abr. 2024.

YUGE, C. Batman finalmente explica por que rejeita ter superpoderes em nova HQ. **Terra**, 17 abr. 2023. Disponível em: <https://www.terra.com.br/byte/batman-finalmente-explica-por-que-rejeita-ter-superpoderes-em-nova-hq,4fd16187ea48a5d802d1c8c32a4b397pyfo85g3.html>. Acesso em: 20 ago. 2023.

ZOCCHI, G. As maldições dos sets de gravação dos filmes de terror. **Capricho**, São Paulo, 31 out. 2018. Disponível em: <https://capricho.abril.com.br/entretenimento/as-maldicoes-dos-sets-de-filmagem-de-filmes-de-terror>. Acesso em: 15 jul. 2023.

Recebido em 19/09/2023.

Aprovado em 24/04/2024.