

## MODELOS SITUACIONAIS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: CONSIDERAÇÕES SOBRE *PALESTINA*



### SITUATION MODELS IN COMICS: CONSIDERATIONS ON *PALESTINA*

Ada Lima Ferreira de Sousa

RESUMO | INDEXAÇÃO | TEXTO | REFERÊNCIAS | CITAR ESTE ARTIGO | A AUTORA  
RECEBIDO EM 12/05/2021 • APROVADO EM 14/06/2021

---

#### Abstract

---

This article aims to make considerations about the construction of situation models and the relationship of this process with frames activation during the reading of the comics *Palestina* (SACCO, 2011), considering the integration between lexical items and non-verbal text. Situated within the scope of Cognitive Linguistics, we understand that meaning construction is linked to the simulation of space, time, objectives and actions of characters from the worlds in the story, dimensions that constitute the situation models developed by the reader (ZWAAN, 1999). Grounded in frame-based analysis (DUQUE, 2015, 2017), we demonstrate the activation, through linguistic cues, of different dimensions of these cognitive structures concomitantly with the simulation of various sensorimotor and sociocultural experiences. We emphasize that, regarding to the construction of situation models during the reading of comics, there seem to be patterns related to graphic resources typical of these narratives.

---

#### Resumo

---

O objetivo deste artigo é tecer considerações sobre a construção de modelos situacionais e a relação desse processo com a ativação de *frames* durante a leitura da história em quadrinhos *Palestina* (SACCO, 2011), considerando a integração entre itens lexicais e texto não verbal. Situando-nos no âmbito da Linguística Cognitiva, compreendemos que a construção de sentidos está atrelada à simulação do espaço, do tempo, dos objetivos e das ações dos personagens dos mundos da história, dimensões que constituem os modelos

situacionais elaborados pelo leitor (ZWAAN, 1999). Por meio da análise baseada em *frames* (DUQUE, 2015, 2017), evidenciamos a ativação, por meio das pistas linguísticas, de dimensões distintas dessas estruturas cognitivas concomitantemente à simulação de diversas experiências sensório-motoras e socioculturais. Salientamos que, no tocante à construção de modelos situacionais durante a leitura de histórias em quadrinhos, parece haver padrões relacionados a recursos gráficos típicos dessas narrativas.

---

### Entradas para indexação

---

**KEYWORDS:** Cognitive linguistics. Situation models. Frames. Comics. Palestina.

**PALAVRAS-CHAVE:** Linguística cognitiva. Modelos situacionais. Frames. Histórias em Quadrinhos. Palestina.

---

### Texto integral

---

## 1. INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é descrever mecanismos cognitivos envolvidos na construção de modelos de situação (ZWAAN, 1999; ZWAAN, RADVANSKY, 1998) a partir da integração entre itens lexicais e recursos não verbais, evidenciando a relação desse processo com a ativação de *frames* (DUQUE, 2015). Para tanto, elegemos como corpus a história em quadrinhos **Palestina** (SACCO, 2011), escolhida pela grande variedade de recursos gráficos, que, aliados ao texto verbal, permitem ativar estruturas cognitivas relacionadas às diversas dimensões da experiência humana no mundo.

Localizamos esta investigação no escopo da Linguística Cognitiva, pois entendemos que a construção de sentidos resulta da ativação de estruturas cognitivas arquitetadas nas experiências organismo-organismo e organismo-ambiente (DUQUE, 2017). Partindo desse entendimento, interpretamos os dados e descrevemos os mecanismos de construção dos modelos de situação a partir da análise baseada em *frames* (DUQUE, 2015; 2017).

Antes dessa descrição e das considerações acerca dos resultados obtidos, cabe discorrer sobre alguns conceitos e categorias analíticas fundamentais ao entendimento da análise.

## 2. CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS NA LEITURA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

O processo de atribuição de sentidos a um texto envolve mais do que a decodificação dos elementos que compõem a sua superfície. De fato, compreendemos narrativas porque somos capazes de ativar estruturas cognitivas que emergem das interações com o ambiente em que vivemos e que abarcam desde a percepção sensório-motora, que nos dá base para as noções de orientação, forma, equilíbrio, entre outras, até as vivências socioculturais, que norteiam visões de mundo. Esse aparato cognitivo, (re)modelado na interação com o mundo, é

constantemente ativado pelo nosso contato com narrativas, sejam elas verbais, não verbais ou fortemente caracterizadas pela integração entre itens lexicais e recursos gráficos, sendo este o caso das histórias em quadrinhos.

No tocante à relação entre a estrutura dessas narrativas e as operações cognitivas que subjazem à construção de sentidos pelo leitor, Eisner (2001; 2008) e McCloud (2005; 2008) ressaltam que ela não se limita à decodificação dos textos postos dentro dos balões nem às impressões sobre as representações gráficas de personagens e de cenários. Elementos básicos como as sarjetas (espaços em linha que separam os quadrinhos), os requadros (linhas que demarcam os limites de um quadro), as fontes utilizadas nos textos verbais, a distância entre os quadros que compõem uma página, os formatos dos balões, entre outros, podem funcionar como pistas à construção de sentidos. O enquadramento de certos detalhes da ação, por exemplo, estabelece o posicionamento do leitor em relação à cena; a quantidade de quadros, por sua vez, constrói a noção de tempo, fazendo-o parecer mais prolongado ou mais curto em função da segmentação do evento ou da ação (EISNER, 2001). Já as sarjetas, os requadros e os formatos dos quadros podem ser explorados, por exemplo, por meio da distância entre eles, ou mesmo da sua ausência, em prol da noção de espaço (MCCLLOUD, 2005). Quanto à configuração do texto verbal, diversas fontes – em tamanhos distintos – podem ser utilizadas nos textos escritos no interior dos balões e dos quadros, dependendo da intenção do autor quanto à representação do tom e do volume de voz dos personagens, de modo que o leitor possa “ouvir com os olhos” (MCCLLOUD, 2008, p.146).

Os elementos supracitados não são os únicos a compor o mosaico de pistas que constitui as histórias em quadrinhos. De fato, há outros recursos muito eficientes no que diz respeito à ativação do aparato cognitivo do leitor. Eisner (2001; 2008) e McCloud (2005; 2008) abordam, entre outros aspectos, a importância da caracterização dos personagens, através de gestos, de posturas e de traços corporais e faciais de modo a evocar as experiências e invocar as emoções do leitor. Não se trata apenas de, com base num vasto repertório gestual constituído culturalmente, reconhecer e aceitar a intenção expressa pelo autor; trata-se, também, da identificação do leitor com certos aspectos da obra. McCloud (2005) cita, por exemplo, a empatia com o cartum – representação simplificada do rosto humano, em que comumente se desenha a face como um círculo, os olhos como pontos e a boca em formato de linha – para mostrar que somos centrados em nossa imagem a ponto de, a partir das nossas características, preenchermos formas icônicas e atribuímos identidades e emoções a objetos inanimados. Isso explicaria porque há uma maior identificação dos leitores com personagens cujos traços são mais simplificados. Por outro lado, técnicas de desenho mais realistas encaixam-se muito bem em cenários, e a utilização delas, concomitantemente aos traços cartunizados dos personagens, possibilita o efeito-máscara:

Como ninguém espera que as pessoas se identifiquem com paredes ou paisagens, os cenários tendem a ser mais realistas. Em alguns quadrinhos, essa separação é bem mais pronunciada. O

estilo Tintin<sup>1</sup> de linhas simples combina personagens muito icônicos com cenários extraordinariamente realistas. Essa combinação permite que os leitores se disfarçam num personagem e entrem num mundo sensorialmente estimulante. Um conjunto de linhas pra ver, outro conjunto pra ser (MCCLLOUD, 2005, p. 42-43).

É possível traçar paralelos entre tais considerações acerca de histórias em quadrinhos e observações feitas no campo da Linguística Cognitiva acerca dos processos de construção de sentido, incluindo-se, aí, o conceito de modelos situacionais, detalhado a seguir.

### 3. MODELOS SITUACIONAIS: O LEITOR NOS MUNDOS DA HISTÓRIA

As considerações sobre a relação entre conhecimento corporificado e processamento discursivo se apoiam em pesquisas realizadas em áreas tais como a Psicologia e as Neurociências, que evidenciam como a construção de sentidos se atrela à simulação de situações descritas no texto lido/ouvido (BARSALOU, 1999).

Segundo Zwaan (1999), ao nos colocarmos em determinada situação, desenvolvemos certo ponto de vista espacial, temporal e psicológico a partir do qual experienciamos os eventos que a compõem. Assim, do mesmo modo como, no nosso cotidiano, tomamos ciência da nossa localização espacial, do tempo em que nossas ações ocorrem, das pessoas com quem interagimos e das nossas metas, também simulamos o espaço, o tempo, os objetivos e as ações dos personagens do mundo da história, dimensões que constituem os chamados modelos situacionais, isto é, os micromundos mentais construídos à medida que lemos uma narrativa (ZWAAN, 1999; GRAESSER; WIEMER-HASTINGS, 1999). A elaboração desses mundos da história ocorre porque, à medida que os eventos são apresentados no texto, acionamos, diante dessas pistas, uma variada gama de sensações e de expectativas provenientes das nossas experiências.

A noção de modelos situacionais se ajusta à ideia de que o processamento discursivo não consiste em mera representação mental do texto em si. Segundo Zwaan e Radvansky (1998), essa abordagem desvinculada da compreensão das situações descritas no texto persistiu no campo da psicologia cognitiva até a publicação, em 1983, dos livros **Mental models: towards a cognitive science of language, inference and consciousness**, por Johnson-Laird, e **Strategies of discourse comprehension**, por van Dijk e Kintsch. Tais autores concentram-se na questão das representações mentais de situações verbalmente descritas, nomeadas nas duas obras como modelos mentais e modelos situacionais, respectivamente. Zwaan e Radvansky (1998) frisam que aqueles pesquisadores não abandonaram, de fato, a ideia de que leitores constroem representações do texto; nesse sentido, a mudança iniciada com as publicações dos trabalhos de

---

<sup>1</sup> Protagonista de *As Aventuras de Tintin*, série de histórias em quadrinhos criada em 1929 pelo belga Georges Prosper Remi, conhecido como Hergé (MCCLLOUD, 2005).

Johnson-Laird e de van Dijk e Kintsch consiste na assunção de que, durante a leitura, as representações situacionais são construídas em conjunto com as representações do texto. Conforme Zwaan e Radvansky (1998, p. 162),

Essa mudança de pensamento foi significativa no sentido de que redefiniu o papel da linguagem. Em vez de ser tratada como uma informação a se analisar sintática e semanticamente e, então, se armazenar na memória, a linguagem é vista agora como um conjunto de instruções de processamento sobre como construir uma representação mental da situação descrita.<sup>2</sup>

O entendimento de que pistas linguísticas ativam a construção cognitiva de sentidos pelo leitor corrobora a ideia, corrente nos estudos sobre simulação, de que a estrutura textual em si não é o fator primordial no processo de (re)significação. A título de ilustração, Zwaan (1999) dá o seguinte exemplo: nas sentenças (a) "Mary assou biscoitos, mas não bolo" e (b) "Mary assou biscoitos e bolo", a palavra "bolo" é mencionada nas duas, mas apenas na segunda sentença existe, de fato, um bolo; assim, pensando-se na construção de um modelo situacional, o bolo apareceria na representação mental da cena descrita em (b). A consistência dessa hipótese é demonstrada em um experimento relatado por MacDonald e Just (1989): estudantes leram pequenas narrativas contendo sentenças semelhantes a (a) e a (b) e, logo em seguida, foram apresentados a itens lexicais isolados. As palavras correspondentes a objetos citados nos textos foram reconhecidas mais rapidamente pelos informantes do que aquelas cujos referentes não foram mencionados nas situações narradas. O resultado desse experimento reforça a ideia de que o leitor de uma narrativa se sente dentro dela a ponto de ser influenciado pela natureza das situações que lhe são apresentadas.

Segundo Zwaan (1999), quando alguém lê um texto predominantemente narrativo, assume uma perspectiva particular no mundo da história apresentado; ao se deparar com a apresentação dos eventos, o leitor associa-os às situações que vivencia física, cultural e socialmente. Assim, do mesmo modo que toma ciência da sua localização espacial, do tempo em que as ações ocorrem, dos indivíduos com quem interage e das metas por eles estabelecidas, o leitor simula o espaço, o tempo, os objetivos e as ações dos personagens do mundo da história. Trata-se, portanto, da construção do "micromundo mental" chamado de modelo situacional, que inclui, segundo Graesser e Wiemer-Hastings (1999, p.77):

os personagens os quais performam ações em busca de metas, eventos que apresentam obstáculos a esses objetivos, conflitos entre personagens, meios inteligentes de resolver conflitos, e reações emocionais aos eventos e conflitos [...]. O micromundo

---

<sup>2</sup> "This shift in thinking was significant in that it redefined the role of language. Rather than treating language as information to analyze syntactically and semantically and then store in memory, language is now seen as a set of processing instructions on how to construct a mental representation of the described situation" [tradução nossa].

também pode ter conteúdo referente aos estados mentais dos personagens (isto é, no que eles creem, o que sabem, veem, querem e sentem) e os agentes pragmáticos que contam a história (i.e., o narrador imaginário e o operador de câmera).<sup>3</sup>

Zwaan (1999) ratifica a natureza multidimensional dos modelos situacionais ao afirmar que a compreensão das narrativas é constituída por cinco dimensões básicas: espaço, tempo, metas dos personagens, pessoas e objetos. Em outras palavras, o leitor de uma narrativa simula todas essas dimensões: ele monitora os ambientes descritos no mundo da história, (re)modelando sua percepção do espaço à medida que “ocupa” o lugar do personagem e se movimenta nos cenários dos eventos descritos; (re)constrói a cronologia das situações narradas assim como experimenta as continuidades e descontinuidades temporais em seu cotidiano; reconhece metas – principalmente as que se apresentam como já cumpridas – como se fossem as suas próprias e, junto a isso, infere causalidade entre eventos narrados em sequência; e acessa experiências físicas e estados emocionais como se estivesse no lugar dos personagens da história, ao ponto de a empatia com o protagonista poder ser comparada, muitas vezes, à que se sente por pessoas em situações reais.

A noção de modelos situacionais corrobora, portanto, o pressuposto, basilar na Linguística Cognitiva, de que as experiências do leitor/ouvinte são fundamentais à construção de sentidos para o discurso, e de que estes não estão nas pistas linguísticas por si, mas se localizam cognitivamente na forma de *frames*, conforme explanaremos na próxima seção.

#### **4. FRAMES: PERCEPÇÃO E CULTURA NA BASE DO ENQUADRAMENTO DO MUNDO**

A noção de *frames* aqui adotada apoia-se nos estudos desenvolvidos por Duque (2015, 2017), que, tendo levantado o emprego desse conceito por diversos autores, define *frame* como uma estrutura cognitiva que se estabelece, na forma de circuito neural, a partir de invariâncias nas experiências que vivenciamos. Conforme o autor, existem *frames* linguísticos e *frames* interacionais, conforme esclareceremos a seguir.

Os *frames* linguísticos são estruturas cognitivas ativadas e reforçadas por itens e expressões linguísticas, classificando-se conforme as seis dimensões a seguir, conceituadas e exemplificadas em conformidade com Duque (2017).

a) dimensão esquemática: constitui-se de padrões básicos de conhecimento que emergem, conforme Evans e Green (2006), de instâncias recorrentes da

---

<sup>3</sup> “[...] the characters who perform actions in pursuit of goals, events that present obstacles to goals, conflict between characters, clever methods of resolving conflicts, and emotional reactions to events and conflicts [...] The microworld might also have content that refers to the mental states of the characters (i.e., what they believe, know, see, want, and feel) and the pragmatic agents who tell the story (i.e., the imaginery narrator and the camera operator)” [tradução nossa].

experiência corporificada. Incluem-se, entre eles, alguns dos esquemas imagéticos (esquemas-I) frequentemente evocados no campo da Linguística Cognitiva, tais como CONTÊINER, PARTE-TODO, CENTRO-PERIFERIA, TRAJETÓRIA e TRAJETOR-MARCO<sup>4</sup>, que, no quadro 1, estão relacionados às experiências corpóreas a eles subjacentes.

**Quadro 1** - esquemas-I e experiências corpóreas subjacentes

| ESQUEMA IMAGÉTICO | EXPERIÊNCIA CORPÓREA   |
|-------------------|--|
| CONTÊINER         | Expericiamos nossos organismos como recipientes com <i>conteúdo</i> (órgãos) que são limitados pela pele e possuem <i>portais</i> (olhos, ouvidos, boca, nariz etc); percebemos entidades (prédios e estabelecimentos semelhantes) que ocupam espaços e possuem <i>conteúdos, limites, portais</i> . |
| PARTE-TODO        | Somos seres inteiros compostos por <i>partes</i> que podem ser identificadas uma a uma (órgãos, membros etc.) e que têm funções específicas (mas que podem se interligar). Assim também concebemos as coisas que nos cercam como <i>todos</i> compostos por <i>partes</i> .                          |
| CENTRO-PERIFERIA  | Percebemos que nossos corpos têm parte central (tronco e seus órgãos) e partes periféricas (unhas, dedos, pés, mãos etc.). Estendemos tal experiência aos espaços em que nos localizamos, percebidos como tendo/sendo <i>centro</i> e/ou <i>periferia</i> .  |
| TRAJETÓRIA        | Aprendemos, ao nos movermos e ao observarmos a movimentação de outras entidades, que movimentos ao longo de <i>trajetos</i> pressupõem a existência de <i>origem</i> (ponto de partida) e <i>meta</i> (ponto de chegada) com espaços em sequência contínua que os conectam.                          |
| TRAJETOR-MARCO    | Nossos corpos e demais entidades que se podem mover são percebidos como <i>trajetores</i> capazes de se deslocar até um <i>marco</i> .   |

**Fonte:** adaptado de Duque (2015, p. 34-35).

b) dimensão conceptual básica: relaciona-se ao fato de os componentes do *frame* se conectarem tão fortemente que, quando um item linguístico indexa mais especificamente um deles, toda a estrutura do *frame* é ativada; desse modo, cada conceito específico somente pode ser definido em relação à estrutura completa. Isso explica porque, com poucos itens lexicais, conseguimos, por meio de inferências, ativar um *frame* completo;

c) dimensão do evento: indica as relações possíveis entre os conceitos básicos ativados, abarcando desde a identificação de estados prévios a uma ação até os estados que dela resultam, incluindo, nesse processo, ajustes temporais, espaciais e discursivo-pragmáticos que permitem ativar todo um evento a partir de um breve enunciado, como ocorre quando, ao ouvirmos o enunciado "fui embora

<sup>4</sup> Adotamos a notação de DUQUE (2015), que grafa os *frames* em versalete e seus componentes em itálico.

logo após o sim", ativamos todo o *frame* CASAMENTO e, por inferência, seu cenário, seus participantes, as ações por eles realizadas e as implicações do evento;

d) dimensão do roteiro: trata-se de uma sequência cristalizada de eventos que seguem uma organização específica. Assim, considera-se que CASAMENTO é um roteiro porque compreende, necessariamente, CHEGADA DOS NOIVOS, CELEBRAÇÃO DA CERIMÔNIA, ANUÊNCIA DAS TESTEMUNHAS, ENCERRAMENTO DA CELEBRAÇÃO, entre outros que comumente compõem esse roteiro;

e) dimensão de domínio específico: trata-se dos conceitos evocados por *frames* de domínios conceptuais bem específicos e que entram em conflito com o senso comum frequentemente. Por exemplo, uma pessoa taxada, em sua comunidade, como assassina porque matou outra pode ser declarada inocente perante a lei porque a morte foi acidental; afinal, a noção de INOCÊNCIA num JULGAMENTO, evento situado no domínio específico da JUSTIÇA, é diferente da que em geral ocorre no senso comum, pois está atrelada à intencionalidade (no que reside a definição de homicídio doloso ou culposos) e não apenas ao envolvimento em uma ação considerada criminosa.

f) dimensão sociocultural: compreende os aspectos que regulam nossas expectativas e comportamentos sociais e culturais a partir de princípios morais, ou seja, valores tomados como referência com base no que se estabelece entre os indivíduos em termos de papéis que representam e das conexões que estabelecem entre si. Vale salientar que essa dimensão perpassa as outras, uma vez que as visões de mundo, normas de conduta e outros aspectos orientam, distintamente, a maneira como sujeitos de diferentes comunidades culturais ativam cada dimensão do *frame*. Exemplos disso podem ser encontrados em línguas diversas, como evidenciam Bretones et al (2001): no que se refere a eventos de saída, a expressão "salir de", da língua espanhola, focaliza os *limites* do CONTÊINER, enquanto "out of", da língua inglesa, coloca em perspectiva todo o CONTÊINER. Essa é uma evidência de como falantes de línguas distintas – localizados em culturas que se distinguem entre si – apreendem de maneira diferentes os esquemas-I. Da mesma maneira, a dimensão sociocultural está na raiz das diversas orientações acerca de comportamentos sociais, formas de organizar eventos, regras de interação, expectativas e perspectivas sobre acontecimentos.

Já os *frames* interacionais são aqueles que emergem da rotinização de algumas formas de interação social e que nos possibilitam reconhecer "as intenções do falante/escritor e as rotinas dos eventos de fala, o que contribui para a compreensão do intercâmbio conversacional" (DUQUE, 2015, p. 34). Assim, ao ouvirmos palavras como "arroz", "feijão", "carne" de um interlocutor que nos exhibe uma lista com nomes de produtos a serem comprados em uma feira livre ou em um supermercado, a ativação do *frame* LISTA DE COMPRAS permite o ajuste à interação enquanto inibe o *frame* RESTAURANTE, que, uma vez evocado, induziria a interação a outro rumo que não o esperado.

A ativação de *frames*, sejam linguísticos ou interacionais, está atrelada aos mais variados recursos linguísticos, consistindo num processo cognitivo que se realiza à medida que as pistas vão sendo apresentadas no discurso (DUQUE, 2015); assim, o leitor de uma narrativa "caminha" pela história, experienciando seus mundos cognitivamente, conforme veremos na análise a seguir.



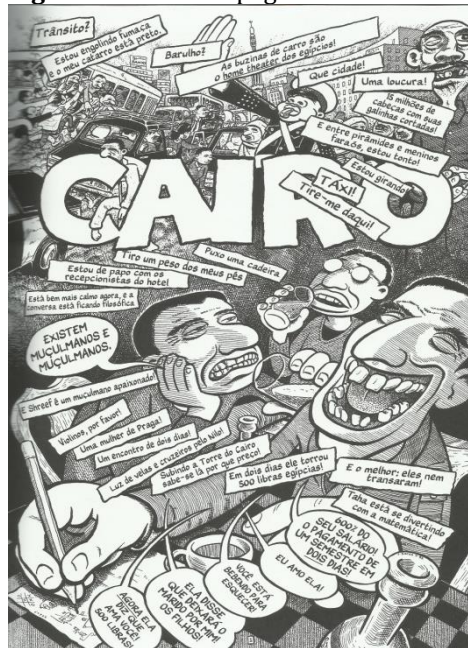
## 5. ANÁLISE: A CONSTRUÇÃO COGNITIVA DOS MUNDOS DE PALESTINA

Os três episódios de **Palestina** sob análise permitem tecer considerações sobre a ativação, a partir da amálgama entre texto verbal e recursos não verbais, das dimensões cognitivas de espaço, tempo, objetivos, ações e emoções dos personagens do mundo da história, com base tanto em padrões emergentes das percepções mais básicas quanto nos mais diretamente relacionados a questões socioculturais, compreendendo o importante papel, na ativação dos *frames*, desempenhado pelos recursos tipicamente empregados em histórias em quadrinhos. Cabe ressaltar que serão analisadas, aqui, as dimensões que se mostrem mais salientes considerando-se as pistas linguísticas. Ademais, cada dimensão será detalhada separadamente apenas para fins didáticos, uma vez que, em se tratando de processamento discursivo, toda a ativação a ele concernente ocorre de forma integrada.

**Palestina** (SACCO, 2011) é uma reportagem em quadrinhos do jornalista australiano e naturalizado americano Joe Sacco, produto da investigação feita por ele em Israel e nos Territórios Ocupados, por dois meses e meio, no inverno de 1991 e 1992. Sacco conta a história de refugiados palestinos que perderam suas propriedades e foram vítimas de ações violentas durante o processo de desocupação dos territórios israelenses.

Nessa história em quadrinhos, eventos são apresentados sempre em ordem cronológica, seja no tempo presente ou no passado, utilizando-se *flashbacks* nos quais são narrados episódios históricos ou acontecimentos lembrados por Sacco e pelos refugiados. Destaca-se o papel da integração multimodal, que parece ter relação direta com a construção peculiar dos modelos situacionais, especialmente por causa das estratégias de representação gráfica. Exemplo disso é a página de abertura, reproduzida na figura 1 (em tamanho menor do que o original, para fins de visualização dos recursos gráficos, já que trechos do texto verbal, disposto em balões, serão transcritos ao longo da análise).

Figura 1 - Primeira página de *Palestina*.



Fonte: Sacco, 2011, p.1.

Os elementos que compõem a página reproduzida na figura 1 são dispostos de modo desorganizado. Requadros e sarjetas, comumente utilizados para delimitar os quadros e, assim, conferir organização visual, são dispensados. O que se vê é um único grande quadro no qual se misturam os balões com falas e pensamentos dos personagens; o título da primeira parte do capítulo introdutório (“Cairo”); e as ilustrações, agrupadas de modo a comporem diferentes espaços: na parte superior da página, pessoas, veículos e edifícios são representados de maneira desordenada; na porção inferior, a ilustração corresponde à recepção do hotel, na qual três personagens dialogam. Esses dois momentos são delimitados pelos balões, dispostos como se seguissem uma trajetória não linear que o leitor também pode construir a partir das pistas verbais (“Que cidade! Uma loucura! 15 milhões de cabeças com as galinhas cortadas! E entre pirâmides e meninos faraós, estou tonto! Estou girando! Táxi! Tire-me daqui!”).

É importante pontuar, nessa configuração, as pistas que ativam o esquema-IPARTE-TODO. O leitor é capaz de simular a configuração dos espaços urbanos e dos corpos dos personagens como *todos* apenas a partir de algumas *partes* focalizadas durante a leitura, quais sejam: as representações parciais dos imóveis, dos veículos e dos transeuntes; as menções, no texto verbal, ao caos em que se encontra Cairo e à recepção de um hotel no qual Sacco se hospeda; o vislumbre de alguns elementos – partes de uma cadeira, de uma mesa e de outros objetos usados pelas pessoas – que compõem essa recepção; e vislumbres dos indivíduos que nela se encontram. Essas *partes* da cidade, do hotel e dos personagens são suficientes para que um leitor consciente das características de um espaço urbano, de um saguão de hotel e da anatomia humana simule-os em sua totalidade.

Os elementos da página também permitem, ao leitor, construir dois diferentes espaços da história, a saber, RUAS DO CAIRO e RECEPÇÃO DE HOTEL. Ambos são percebidos pelo leitor como dois CONTÊINERES com foco no *interior*, no *conteúdo* e no *limite* deles. Isso ocorre porque as pistas linguísticas direcionam a atenção do leitor aos elementos que são percebidos dentro de cada espaço, quais sejam: os prédios, os veículos e as pessoas que podem ser vistas nas ruas e, depois, os personagens que se acomodam e conversam na recepção do hotel; além disso, os posicionamentos do título “Cairo” e dos balões funcionam como delimitadores desses dois espaços distintos.

Entre os dois CONTÊINERES ativados pelo leitor, há o deslocamento de um *trajetor* (Joe Sacco) numa TRAJETÓRIA, ao longo das ruas de Cairo, até o *marco* (o hotel); sendo assim, pode-se considerar a ativação conjunta de TRAJETOR-MARCO e TRAJETÓRIA, sendo esta evidenciada tanto nas pistas verbais, que explicitam intenção do personagem de fazer o *percurso*, quanto na disposição dos balões, configurada tal qual um caminho, o que é reforçado pelas ações de Sacco, que chamou um táxi com o objetivo de fugir do caos, ação que culmina com o descanso na recepção de uma hospedaria.

Nesses espaços cognitivamente modelados, o leitor constrói o ponto de vista de um personagem atordoado pelo desconforto e pelo caos, a partir dos elementos não verbais dispostos de modo confuso no início da página e dos balões cujo texto verbal indica as impressões e sensações de Sacco, estruturando, na dimensão conceptual básica, BARULHO, LOUCURA, CAOS, CONFUSÃO:

“Trânsito? Estou engolindo fumaça e meu catarro está preto. Barulho? As buzinas de carro são o home theater dos egípcios! Que cidade! Uma loucura! 15 milhões de galinhas com suas cabeças cortadas! E entre pirâmides e faraós, estou tonto! Estou girando! Táxi! Tire-me daqui!” (SACCO, 2011, p. 1).

Em seguida, vemos a metade inferior do quadro, caracterizada por elementos gráficos mais escassos e acompanhados por um texto verbal que permite ao leitor simular DESCANSO e CALMARI: “Puxo uma cadeira. Tiro um peso dos meus pés. Estou de papo com os recepcionistas do hotel. Está bem mais calmo agora, e a conversa está ficando filosófica”. Trata-se, portanto, de espaços diferentes, ancorados também na dimensão sociocultural, cujo detalhamento tem relação com o nível de familiaridade do leitor com os eventos, as ações e os ambientes descritos nas pistas linguísticas. Nesse sentido, quem conhece o Cairo ou a recepção de um hotel localizado nessa cidade poderá construir espaços mais detalhados do que pessoas que não os conheçam; a tendência, no caso destas, é que acionem as informações mais próximas de que disponham acerca de espaços urbanos e de hospedarias.

O movimento entre os espaços da história atribuído ao *trajetor* não pode ser desassociado da construção do tempo, visto ser o leitor capaz de entender, com base no que vivencia em termos de sucessão de eventos, que, se há um deslocamento entre dois espaços, o tempo do primeiro é anterior ao do segundo.

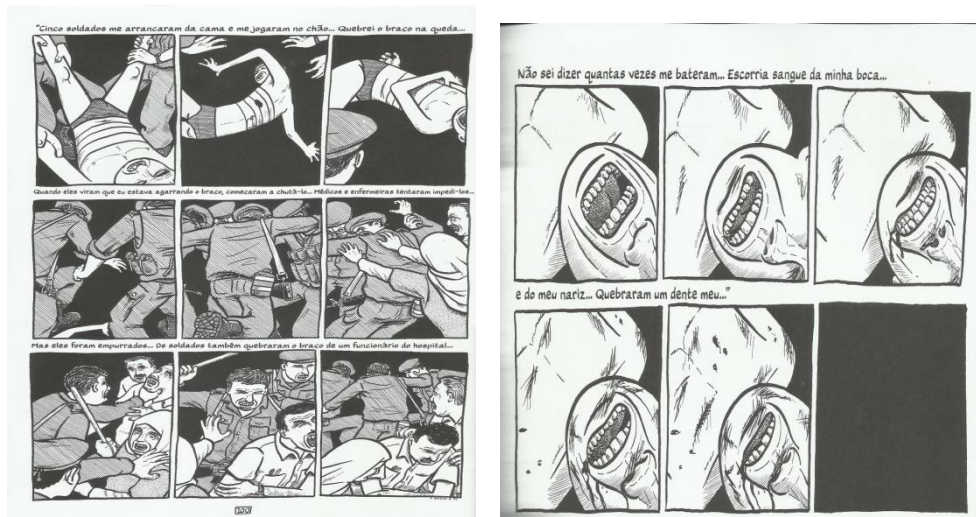
As construções do espaço e do tempo devem, portanto, ser consideradas como operações concomitantes às construções das metas e ações dos personagens.

Assim, o leitor da página inicial de **Palestina** pode ativar a dimensão do roteiro a partir de uma sucessão de eventos relacionados a tais objetivos e ações, embora vários detalhes sejam suprimidos da cena. O trecho “Táxi! Tire-me daqui! Puxo uma cadeira. Tiro um peso dos meus pés [...]” evidencia a transição entre os espaços e os tempos da história (o momento em que Sacco estava na rua e o instante em que ele se encontra no hotel). Esse “salto” espacial e temporal também pode ser percebido por causa da lacuna entre os balões nos quais se leem os textos “Táxi!” e “Tire-me daqui!” e aqueles em que está escrito “Puxo uma cadeira” e “Tiro um peso dos meus pés”. Embora não haja menção ao período de tempo em que Joe Sacco permaneceu em um táxi, o leitor pode, graças às pistas verbais (referentes às ações de chamar um táxi e de puxar uma cadeira no hotel) e não verbais (as representações gráficas de espaços distintos), bem como às informações que essas pistas permitem acionar, simular a viagem de táxi e ligá-la aos momentos anterior e posterior a ela, inserindo-a na cadeia de eventos e “completando” o roteiro iniciado nas ruas e finalizado no hotel.

Ademais, o roteiro, por se configurar em torno de um estado inicial, uma sequência de eventos e um estado final, relaciona-se com o esquema-I TRAJETÓRIA. Merece destaque, no exemplo analisado, não só a importância das pistas verbais das ações de personagem Joe Sacco bem como o acesso da dimensão sociocultural, pelo leitor, para “completar” a cadeia de eventos, da viagem de táxi até a parada na recepção, como ações interligadas em termos de causa e efeito: a princípio, o leitor assume o ponto de vista de uma pessoa atordoada pelo caos urbano e, por causa disso, decide tomar um táxi e seguir viagem até um hotel em que possa descansar e conversar calmamente com outras pessoas. Nesse sentido, não se pode desassociar, da dimensão do roteiro, os pontos de vista, as metas e as ações e emoções do personagem, uma vez que Joe Sacco é percebido como alguém que, incomodado com o caos nas ruas do Cairo, não só manifesta seu desconforto como objetiva modificar esse estado mediante a busca por outro ambiente.

Passemos, agora, à análise de mais um trecho de **Palestina**, reproduzido na figura 2, que, a exemplo da anterior, tem a função de permitir a visualização dos recursos gráficos, posto que as falas do personagem serão reproduzidas depois.

**Figura 2** - Recortes do episódio de agressão a Firas



Fonte: Sacco, 2011, p. 201-202.

Nos fragmentos reproduzidos na figura 2, um garoto chamado Firas conta a Joe Sacco que foi espancado por cinco soldados enquanto estava hospitalizado para se recuperar de ferimentos sofridos durante um confronto entre facções inimigas. O texto verbal com o relato do menino é acompanhado por uma sequência de quadrinhos muito semelhantes entre si, constituídos primeiro por representações gráficas das ações dos soldados e, depois, pelo enquadramento de uma parte do rosto e do peito do garoto; nesse ínterim, a cada novo quadro, veem-se mais escoriações e sangue, e o texto verbal revela mais detalhes da ação contra Firas na perspectiva dele: “Não sei dizer quantas vezes me bateram... Escorria sangue da minha boca e do meu nariz... Quebraram um dente meu...”. Pistas como “Bateram”, “sangue”, “quebraram um dente”, além dos desenhos, são suficientes para que se ative a dimensão conceptual básica de AGRESSÃO FÍSICA. Não se sabe a duração desse ataque ao garoto, pois o texto verbal revela que próprio personagem não consegue calcular quantas vezes foi agredido. Mas essa não é a única pista sobre a extensão do espancamento: a repetição do foco em uma série de quadrinhos quase idênticos leva à sensação de prolongamento do episódio, o que direciona, no leitor, a construção cognitiva do tempo da história.

Além disso, no exemplo em tela, o aspecto *centro* do esquema-I CENTRO/PERIFERIA é focalizado por causa do modo como as ilustrações são trabalhadas. O texto verbal direciona o leitor a assumir o ponto de vista de Firas, cujo discurso em primeira pessoa focaliza as atitudes dos soldados que espancaram, além do garoto, funcionários do hospital em que ele estava internado. Além dessa assunção da perspectiva do protagonista do mundo da história mediante as pistas verbais, há um tratamento dos recursos não verbais no sentido de levar o leitor a focalizar as ações dos soldados e as reações de Firas a esses atos, em detrimento de outros elementos que pudessem compor o ambiente. Esse efeito é obtido com o apagamento de detalhes tais como a cama e o chão mencionados no texto verbal, bem como outros objetos normalmente associados a quartos de hospital. Assim, o recurso da utilização de um fundo totalmente negro para suprimir os elementos que poderiam figurar como *periferia*, em prol do destaque das figuras posicionadas ao *centro* dos quadrinhos, parece ser um fator de grande

importância em termos de direcionamento do processo de construção de sentidos para esse trecho da narrativa.

Com relação ao esquema imagético PARTE/TODO, sua ativação ocorre de modo muito semelhante ao que já foi exposto na análise dos elementos da página reproduzida na figura 1. Não é necessário desenhar os corpos dos personagens por inteiro para que o leitor construa, mentalmente, imagens de seres humanos na íntegra. Desse modo, o foco nas *partes* não impede a *configuração* de cada personagem como um *todo*. Além disso, embora os elementos de fundo dos quadrinhos tenham sido suprimidos, não é impossível simular o ambiente do quarto em que Firas está internado, visto que são mencionados, nas pistas verbais, a cama da qual o garoto é retirado, o chão no qual ele é jogado pelos soldados e o fato de ele estar em um hospital.

Essas e outras pistas parcialmente apresentadas são suficientes para que o leitor seja capaz de ativar outras dimensões de *frames*. A série de quadrinhos correspondentes ao momento em que Firas relata o ataque dos soldados a ele e a alguns funcionários do hospital é explícita em termos de representação gráfica das agressões. Depois, há uma sequência de quadrinhos que mostram Firas machucado e que é encerrada por um quadro completamente negro; nesse ponto, o leitor não só já pode ter ativado os *frames* conceptuais básicos VIOLÊNCIA, DOR, SOFRIMENTO como também a dimensão do evento, a ponto de tecer juízos de valor sobre as motivações dos soldados e imaginar o resultado das agressões, compreendendo que Firas perdeu a consciência devido ao espancamento a que foi submetido.

Nesse processo de *configuração* de um *todo* com base em suas *partes*, e de focalização do *centro* dos quadrinhos em detrimento da sua *periferia*, o leitor é capaz de construir pelo menos dois espaços. No primeiro, ele visualiza claramente a violência infligida por soldados a outras pessoas; no segundo, ao se aproximar do sofrimento de Firas e se deparar com um quadrinho completamente negro, que indica o resultado do espancamento, pode galgar um novo degrau na construção do ponto de vista do personagem: é como se, de fato, o leitor visualizasse o mundo pelos olhos do garoto, a ponto de experimentar consequências da violência a que o jovem foi submetido.

O trecho em que é focalizado o sofrimento de Firas também mostra até que ponto o leitor é capaz de simular o ponto de vista de um personagem. Eisner (2001, p. 25) afirma que o enquadramento de certos detalhes da ação “não só define seu perímetro, como estabelece a posição do leitor em relação à cena”. Assim, a organização das pistas textuais permite a elaboração das ações, sensações e emoções do personagem como se o leitor, de fato, assumisse o lugar daquele na história. Mais uma vez, nesse caso, é evidenciada a construção concomitante das diversas dimensões do modelo situacional: quadrinhos semelhantes, especialmente aqueles que focalizam a face e o peito escoriados de Firas, bem como a fala “Não sei quantas vezes me bateram”, levam o leitor a experimentar a sensação de que não se pode medir a duração e a intensidade do sofrimento do jovem. Essa percepção pode não só estimular o envolvimento emocional do leitor com a história de Firas e uma construção mais elaborada do ponto de vista do personagem como também pode interferir na construção do tempo da história,

dado que o modo como as pistas textuais são apresentadas evoca a sensação de uma ação prolongada.

Feitas as considerações sobre o episódio da agressão a Firas, passemos a mais um fragmento de Palestina, reproduzido a seguir para melhor visualização de suas particularidades gráficas. Depois, será apresentado o texto verbal que interessa à análise.

Figura 3 - Fragmentos da história de Ghassan



Fonte: Sacco, 2011, p. 105; 111; 113.

No episódio intitulado *Pressão moderada: parte 2*, é narrada a história de Ghassan, um homem preso sob acusação de integrar uma organização ilegal. Esse trecho é iniciado com a perspectiva de Joe Sacco, que apresenta brevemente Ghassan e a situação da Palestina no momento em que o rapaz, assim como tantas outras pessoas, foi preso por, supostamente, ser entusiasta do terrorismo. Feito isso, a perspectiva de Ghassan passa a predominar até o final do capítulo, ao longo do qual o personagem narra a reclusão, as torturas e o interrogatório aos quais foi submetido durante dias, desde o seu encarceramento até a libertação por falta de provas. Ao mesmo tempo em que o relato do personagem sobre o cárcere é verbalmente exposto, as sarjetas ganham destaque: negras, simétricas e retas, elas se cruzam nas páginas de alto a baixo; à medida que a narrativa se desenrola e o sofrimento de Ghassan é evidenciado, a distância entre as sarjetas diminui paulatinamente, o que torna os quadrinhos muito estreitos e pequenos. Essa configuração é alterada na última página do relato, quando Ghassan é libertado;

nesse ínterim, a história é encerrada com três quadros que mostram um veículo levando-o e, em seguida, um quadro maior, que toma quase toda a metade inferior da página e exhibe o panorama de uma rua de Jerusalém.

Com relação aos esquemas-I CENTRO/PERIFERIA e PARTE/TODO, sua ativação ocorre de modo semelhante ao que foi relatado anteriormente. Também na história de Ghassan, os elementos mais importantes localizam-se no *centro* dos quadrinhos, com pouca ou nenhuma ênfase em elementos que poderiam ter sido acrescentados à *periferia* dos quadros. Além disso, o fato de a perspectiva de Ghassan ser predominante guia o leitor a entendê-lo como um personagem localizado no *centro* da narrativa, do mesmo modo como Sacco e Firas são percebidos, respectivamente, como protagonistas nos mundos da história construídos durante a leitura dos fragmentos outrora analisados. Quanto ao esquema PARTE/TODO, as *partes* dos personagens e dos demais elementos que compõem os quadrinhos são apresentadas e focalizadas de modo a permitir, ao leitor, a *configuração* desses elementos como *todos*.

No que diz respeito à ativação de outras dimensões de *frames*, cabe destacar a importância das experiências socioculturais do leitor já a partir do texto de Sacco, que permite criar expectativas em relação ao que será relatado:

Não se engane, em qualquer lugar onde você vá, não só em gibis da Marvel, existem universos paralelos. Aqui? Na superfície, as ruas: o trânsito, casais apaixonados, turistas em roupas de cooper lambendo selos para cartões-postais... E atrás do muro, além de portas fechadas: outras coisas – pessoas amarradas em cadeiras, impedidas de dormir, o cheiro do mijo... outras coisas acontecendo por “razões de segurança nacional”... por “razões de segurança”... para combater “atividades terroristas”... essas coisas estavam acontecendo com Ghassan há uma semana e meia, ele me mostra suas costas e sua cintura, as cicatrizes ainda estão ali... é um caso fresquinho... acabou de sair da masmorra... Agora ele está de volta a sua sala de classe média, no lado leste de Jerusalém, oferecendo chá e gostosuras a um convidado... Há quatro semanas era um suspeito, preso no mesmo pente-fino que pegou Mustafa Akkawi – lembra-se dele? – o cara que acabamos de enterrar... Ghassan conta-me sua história, enquanto seus filhos escalam seu colo. E logo a filhinha cai no sono... Provavelmente jovem demais para entender, ou vai ver já ouviu isso antes... enfim, ela dorme... E é dormindo que começa a história de Ghassan... onde histórias como essa sempre começam... quando todos estão dormindo... E então a porta é arrombada... (SACCO, 2011, p. 102).

Há de se considerar a possibilidade de um leitor que conheça a situação da Palestina e dos Territórios Ocupados agregar mais detalhes ao processo de construção de sentidos em relação a alguém que disponha de menor repertório acerca da problemática em questão, que já é devidamente introduzida pela referência a maus tratos e à porta arrombada. E mesmo quem não tem tal repertório sociocultural pode ativar o domínio conceptual básico relacionado ao



episódio protagonizado por Ghassan ao ler pistas como "pessoas amarradas em cadeiras, impedidas de dormir", "cicatrizes", "masmorra", que evocam TORTURA; "atividades terroristas", que ativam TERRORISMO. Ademais, o uso de bastante cinza e negro quando Ghassan é retratado no cárcere guia o leitor a associar o visual das páginas ao *frame* PRISÃO pela evocação de uma cela escura; do mesmo modo, a predominância do branco e a expansão do tamanho dos quadrinhos que compõem o desfecho da história favorecem a ativação, pelo leitor, de LIBERDADE, contrastando com o *frame* anteriormente ativado.

O contraste entre esses distintos *frames* é presente, também, em termos de construção do espaço da história. O leitor percorre a casa de Ghassan, na qual ele conta sua história a Sacco; os ambientes de interrogatório; o espaço urbano de Jerusalém, apresentado a partir do momento em que Ghassan é liberado após se apresentar a uma juíza. Assim, ativa várias vezes o esquema-I CONTÊINER para construir vários cenários. Isso é possível não só a partir do texto verbal, em que se encontram passagens tais como "colocaram-me no carro"; "não quero colocá-lo nesta cela"; "tive alucinações de que estava numa grande cela"; "fiquei na última cela por dois dias". Além dessas pistas que sugerem a inserção de um *conteúdo* no *interior* de um CONTÊINER, alguns recursos gráficos são organizados de modo a guiar o leitor à ativação desse esquema com foco nos seus *limites*. As sarjetas, responsáveis pela delimitação dos quadros, destacam-se entre os demais elementos das páginas por causa das características já mencionadas. Os quadrinhos delimitados por essas sarjetas podem ser percebidos, cada um, como um pequeno CONTÊINER em cujo *interior* encontram-se, a título de *conteúdo*, Ghassan e outros elementos que, porventura, venham a ser graficamente representados junto a esse personagem.

Sobre a construção do tempo, percebe-se, em comum com o episódio da agressão a Firas, a possibilidade de configuração com base no modo como os quadrinhos são segmentados. No caso de *Pressão moderada: parte 2*, especificamente nos trechos correspondentes ao encarceramento, há vários quadrinhos nos quais Ghassan é retratado preso e até tendo alucinações, e a quantidade desses quadros supera o número daqueles em que são mostrados o cumprimento do mandado de prisão, as audiências e os raros momentos em que o personagem experimentou o mínimo conforto, a exemplo do único quadrinho que mostra Ghassan tomando banho e de mais um em que ele se barbeia. Essa estratégia pode fazer com que o leitor (re)configure o tempo de tal modo que parece prolongado momentos de sofrimento e mais curto quando há alguma pausa na violência.

Quanto à construção do ponto de vista do personagem, há uma (re)configuração quando a perspectiva de Joe Sacco dá lugar à de Ghassan. Essa redefinição faz com que o leitor passe a "ver" a história pelo olhar não de Sacco, mas de Ghassan, visto que este passa a ser percebido como protagonista enquanto seu relato não é concluído. Essa reconfiguração abre caminho para que o leitor assumo o ponto de vista de Ghassan e simule especialmente as suas emoções, visto que elas parecem ser o foco desse trecho de **Palestina**. Afirmamos isso com base na informação já fornecida sobre a quantidade de quadros dedicados às torturas contra Ghassan e às alucinações experimentadas por ele em decorrência dos maus

tratos a que é submetido, como ser imobilizado por horas, não poder dormir nem se alimentar e ter a cabeça envolvida em um saco.

Vale salientar, mais uma vez, que a construção de modelos situacionais não pode ser entendida como uma série de eventos isolados, mas como um conjunto de processos simultâneos. Os recursos gráficos utilizados para reforçar a sensação de que é difícil mensurar o sofrimento de Ghassan, por exemplo, não só influenciam a simulação, pelo leitor, das emoções do personagem, como também podem interferir na construção do tempo da história, dado que a apresentação das pistas evoca uma ação prolongada. Além disso, conforme já foi explicado, as experiências do leitor o levam a perceber que mudanças de espaço estão, necessariamente, relacionadas à reconfiguração do tempo.

As três análises apresentadas apontam para um aspecto que se associa ao *frame* interacional. Narrativas em quadrinhos são compostas por um conjunto de elementos que fazem o leitor identificá-la como tal. A ativação dos esquemas-I PARTE/TODO e CENTRO/PERIFERIA parece ser uma característica básica das histórias em quadrinhos. Afinal, trata-se de narrativas em que, diante do necessários enquadramento que resulta em representações parciais de personagens, de objetos e de cenários, é possível “visualizar” esses elementos em sua totalidade por meio do acionamento de pistas linguísticas (verbais e não verbais), incluindo o conhecimento prévio acerca das configurações do que se representa. Ademais, também em função do aspecto do enquadramento, focalizam-se certos elementos em detrimento de outros que compõem periféricamente as cenas. Essa focalização se atrela à importância do(s) personagem(ns) ou do(s) objeto(s) em foco para a construção dos modelos situacionais em determinados momentos da narrativa. A percepção desses elementos é guiada também pela condução do texto a partir do foco na perspectiva de um personagem em detrimento de outros possíveis pontos de vista acerca de uma determinada situação. Desse modo, os diversos mundos da história são (re)modelados à medida que o leitor “passeia” pelo texto, ouvindo, vendo e sentindo a partir do que lê nas páginas da narrativa.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos dados corrobora a ideia de que os processos de construção de sentidos estão diretamente relacionados à simulação de experiências corpóreas e à ativação de vivências socioculturais. No caso das histórias em quadrinhos, a ativação desse aparato cognitivo durante a leitura resulta tanto dos recursos típicos dessas narrativas, que parecem estar atreladas à ativação mais frequente de alguns esquemas-I em vez de outros, quanto do conhecimento prévio acerca do contexto sociocultural relacionado à obra.

Tal contexto tem influência sobre o leitor no sentido de fazer com que, durante a leitura de **Palestina**, ele crie expectativas a partir de acontecimentos comumente associados aos conflitos em Israel e nos Territórios Ocupados no início dos anos 1990, quais sejam: disputas pelo poder, conflitos entre facções inimigas, prisões, torturas, mortes. É fato que há referências a esses acontecimentos no

texto; porém, limitar a ativação desses *frames* às informações contidas nas pistas verbais e a certos recursos não verbais é desconsiderar o papel, no processamento discursivo, dos *frames* construídos pelo leitor a partir das suas experiências no mundo. **Palestina** é uma narrativa em quadrinhos repleta de relatos sobre acontecimentos inseridos em um contexto social e historicamente relevante; diante da exibição desses eventos, um indivíduo minimamente informado sobre a questão palestina é capaz de evocar memórias sobre depoimentos, notícias e experiências ouvidas, vistas ou vividas em outras situações além da leitura de **Palestina**, e essas informações somam-se aos demais elementos envolvidos na construção dos modelos situacionais.

Acerca dos modelos situacionais, há de se destacar que os diversos mundos da história não devem ser percebidos como constructos elaborados separadamente. À medida que se simulam os diferentes pontos de vista e, conseqüentemente, as emoções, os objetivos e as ações do personagem, os espaços da história são (re)elaborados tanto em decorrência das pistas do texto verbal quanto aos recursos gráficos; estes, por sua vez, podem remeter a trajetórias ou a ambientes distintos, que se (re)modelam concomitantemente ao tempo, uma vez que o leitor pode construir a percepção de que, se houve deslocamento entre espaços, o tempo do primeiro é anterior ao do segundo, sendo este percebido como o local em que se situa o momento presente.

Todas essas considerações reforçam o que já se aventa, no campo da Linguística Cognitiva, sobre a ativação do aparato cognitivo durante a leitura de um texto. No caso de uma história em quadrinhos, há de se considerar um conjunto de elementos que fazem o leitor identificá-la como tal, do mesmo modo que, em se tratando de outros gêneros discursivos, as estruturas envolvidas no processo de construção de sentidos são ativadas, também, de modo a proporcionar sua constituição e identificação em particular.

---

## Referências

---

BARSALOU, Lawrence. Perceptual symbol systems. In: **Behavioral and brain sciences**, v. 22, p. 577-660, 1999.

BRETONES, Carmen; CRISTÓBAL, María; IBARRETXE, Iraide. The construction salir-de in Spanish: How Spanish speakers conceptualise exiting events. In: **ICSI Technical Report**, 01-007, 2001.

DUQUE, Paulo Henrique. Discurso e cognição: uma abordagem baseada em frames. In: **Revista da Anpoll**, n. 39, p. 25-48, Florianópolis, jul./ago. 2015.

DUQUE, Paulo Henrique. De perceptos a frames: cognição ecológica e linguagem. In: **Scripta**, v. 21, n. 41, p. 21-45, Belo Horizonte, 2017.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. São Paulo: Devir, 2008.

EVANS, Vyvian; GREEN, Melanie. **Cognitive linguistics**: an introduction. Edimburgo: Edimburgh University Press, 2006.

GRAESSER, Arthur; WIEMER-HASTINGS, Katja. Situation models and concepts in story comprehension. In: GOLDMAN, Susan; GRAESSER, Arthur; VAN DEN BROEK, Paul (eds.). **Narrative comprehension, causality, and coherence**: essays in honor of Tom Trabasso. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1999, p. 77-92.

MacDONALD, Maryellen; JUST, Marcel. Changes in activation level with negation. In: **Journal of Experimental Psychology**: learning, memory, and cognition, n. 15, p. 633-642, 1989.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

McCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

SACCO, Joe. **Palestina**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2011.

ZWAAN, Rolf. Situation models: the mental leap into imagined words. In: **Current directions in psychological science**. Blackwell Publishers, v. 8, n. 1, p. 15-18, 1999.

ZWAAN, Rolf.; RADVANSKY, Gabriel. Situation models in language comprehension and memory. In: **Psychological bulletin**. American Psychological Association, v. 123, n. 2, p. 167-185, 1998.

---

#### Para citar este artigo

---

SOUSA, A. F. de S. de. Modelos situacionais nas Histórias em quadrinhos: considerações sobre "Palestina". **Macabéa – Revista Eletrônica do Netlli**, Crato, v. 10, n. 5, 2021, p. 349-368.

---

#### A autora

---

Ada Lima Ferreira de Sousa é professora da Escola de Ciências e Tecnologia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, na área de Práticas de Leitura e Escrita, e membro dos grupos de pesquisa *Cognição e Práticas Discursivas (UFRN)* e *Metacognição e Práticas Discursivas (interinstitucional)*.