



**HELOYDECARLO BATISTA MARQUES DA COSTA**

**A METAFUNÇÃO INTERACIONAL: UM OLHAR PARA AS  
RELAÇÕES DIALÓGICAS ENTRE INTERLOCUTORES**

**LAVRAS – MG  
2023**

**HELOYDECARLO BATISTA MARQUES DA COSTA**

**A METAFUNÇÃO INTERACIONAL: UM OLHAR PARA AS RELAÇÕES  
DIALÓGICAS ENTRE INTERLOCUTORES**

Dissertação apresentada à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Programa de Pós-graduação em Letras (PPGL/UFLA), área de concentração em Linguagem, Cultura e Sociedade, subárea Estudos analítico-descritivos de língua/linguagem e suas tecnologias, para obtenção do título de Mestre em Letras.

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Helena Maria Ferreira  
Orientadora

**LAVRAS – MG  
2023**

**Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Geração de Ficha Catalográfica da Biblioteca  
Universitária da UFLA, com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).**

Costa, Heloydecarlo Batista Marques da.

A metafunção interacional: um olhar para as relações dialógicas  
entre interlocutores / Heloydecarlo Batista Marques da Costa. -  
2023.

127 p. : il.

Orientador(a): Helena Maria Ferreira.

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de  
Lavras, 2023.

Bibliografia.

1. GDV. 2. Metafunção Interacional. 3. Videoanimação. I.  
Ferreira, Helena Maria. II. Título.

**HELOYDECARLO BATISTA MARQUES DA COSTA**

**A METAFUNÇÃO INTERACIONAL: UM OLHAR PARA AS RELAÇÕES  
DIALÓGICAS ENTRE INTERLOCUTORES**

**THE INTERACTIONAL METAFUNCTION: A LOOK AT THE DIALOGICAL  
RELATIONS BETWEEN INTERLOCUTORS**

Dissertação apresentada à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Programa de Pós-graduação em Letras (PPGL/UFLA), área de concentração em Linguagem, Cultura e Sociedade, subárea Estudos analítico-descritivos de língua/linguagem e suas tecnologias para obtenção do título de Mestre em Letras.

APROVADA em 18 de abril de 2023.

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Helena Maria Ferreira

UFLA

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Marcia Fonseca de Amorim

UFLA

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Marina Morena dos Santos e Silva

IFMG

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Gisely Gonçalves de Castro

IFPA

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Helena Maria Ferreira  
Orientadora

**LAVRAS – MG  
2023**

*Para Deus e meus pais – Libério Geraldo da  
Costa e Maria Aparecida da Silva Costa...  
Outra vez. Mais do que nunca.*

## AGRADECIMENTOS

A presente dissertação de mestrado não poderia chegar a bom porto sem o precioso apoio de várias pessoas.

Em primeiro lugar, não posso deixar de agradecer a Deus, pela saúde, pela sabedoria e por todas as oportunidades que me proporcionou até hoje.

À minha orientadora, professora Doutora Helena Maria Ferreira, por toda a paciência, empenho e sentido prático com que sempre me orientou neste trabalho e em todos aqueles que realizei durante o mestrado. Muito obrigado por me ter corrigido quando necessário, sem nunca me desmotivar. Obrigado por confiar em mim.

Desejo igualmente agradecer a todos os meus amigos do Programa de Pós-Graduação em Letras (2021/1), especialmente, ao Vinícius Luís Marcelino Rabello, pelo apoio e pela amizade, por estar presente em todos os momentos, e também ao Willian Francisco de Moura, que, mesmo sem me conhecer pessoalmente, teve sua parcela de colaboração para que vencêssemos juntos este percurso formativo.

Agradeço aos meus alunos, que indiretamente participaram desta etapa da minha vida, comungando comigo as minhas alegrias e frustrações durante minha caminhada acadêmica, sempre me apoiando e insistindo para que continuasse a fim de que eu alcançasse sucesso.

Agradeço aos servidores técnicos administrativos da Faculdade de Filosofia, Ciências Humanas, Educação, Letras – FAELCH, bem como aos da Universidade Federal de Lavras – UFLA, pela presteza. Por extensão, agradeço, de modo especial, às professoras participantes da banca, que dedicaram seu precioso tempo para a leitura desta dissertação, de modo a contribuir para a qualificação da pesquisa e para ampliar as minhas possibilidades de amadurecimento intelectual.

Por último, e não menos importante, quero agradecer à minha mãe Maria Aparecida da Silva Costa, ao meu pai Libério Geraldo da Costa e, claro, aos meus amigos e aos meus companheiros de trabalho, pelo apoio incondicional durante meu percurso.

Por fim, quero ressaltar que valeu a pena, SIM, acreditar na ciência, na educação, nos professores, na universidade pública para todos. A educação é um ato revolucionário, sublime e uma experiência que todos deveriam experimentar na vida. Em meio a tantas adversidades, concluo o Curso de Mestrado, continuo firme, convicto de que ensinar está na minha essência. Espero sempre estar a serviço da educação e jamais desanimar.

*A experiência, a possibilidade de que algo nos passe ou nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar os outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço (LARROSA, 2004, p.160)<sup>1</sup>.*

*“[...] o importante não é o que nós saibamos do texto, o que nós pensemos sobre o texto, mas o que – com o texto ou contra o texto ou a partir do texto – nós sejamos capazes de pensar”. (LARROSA, 2001, p.139)<sup>2</sup>.*

---

<sup>1</sup> LARROSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. In.: Revista Brasileira da Educação. N. 19, Jan/Fev/Mar/Abr, Rio de Janeiro: ANPED, 2002. Disponível em: [http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/RBDE19/RBDE19\\_04\\_LARROSA\\_BONDIA.PDF](http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/RBDE19/RBDE19_04_LARROSA_BONDIA.PDF). Acesso: 18 mar. 2023.

<sup>2</sup> LAROSSA Jorge. Sobre a lição. In: LAROSSA J. Pedagogia profana: danças, piruetas e mascaradas. 4. ed. Belo Horizonte: Autêntica; 2001. p. 139-40.

## RESUMO

Devido aos avanços tecnológicos, a transformação dos processos de produção, circulação e recepção de textos midiáticos tem sido um movimento recorrente nas interações efetivadas em uma sociedade globalizada. De maneira intensa, a disseminação dos recursos tecnológicos proporciona um maior contato com os diversos tipos de textos. Nesse sentido, novos textos surgem e se transmutam, provocando posicionamentos diversos, ao passo que integram as práticas de usos da linguagem nos diferentes contextos sociais. Partindo do exposto e pautando-nos nos pressupostos teóricos da Gramática do Design Visual (GDV), idealizada e sistematizada por Gunther Kress e Theo Van Leeuwen (2006), a presente pesquisa tem por objetivo analisar como a metafunção interacional se configura dialogicamente na relação entre interlocutores no processo de leitura de textos multissemióticos em movimento, de modo restrito, no gênero videoanimação. Destacamos que a abordagem proposta se reveste de suma importância por poder contribuir significativamente para o desenvolvimento de práticas de ensino e aprendizagem que possam ir além da cultura do impresso, ou seja, somar a essas práticas, a cultura digital, os multiletramentos e os novos letramentos que permitem uma abordagem, contemporânea, que contemple as novas práticas sociais da linguagem. Assim, podem ser consideradas novas habilidades para se ler e interpretar textos em movimentos que contemplem múltiplas semioses e que contribuem para o processo de indiciamento e produção de sentidos em textos multissemióticos. A pesquisa adota, como fundamentação o viés teórico da GDV, os pressupostos teóricos da Pedagogia dos Multiletramentos e a caracterização do gênero videoanimação. A partir do estudo realizado, notamos que as discussões sobre os textos multissemióticos ainda são incipientes, se considerarmos a tradição de pesquisas acerca de fenômenos relacionados à modalidade verbal, de modo especial, da escrita. Por meio dele, constatamos que: a) GDV contribui significativamente para a análise de textos estáticos e em movimento; b) as videoanimações contribuem para o processo de leitura crítico-reflexiva, de modo a contemplar diferentes recursos e semioses presentes nas diferentes manifestações da linguagem; c) recursos semióticos, tais como iluminação, enquadramento, cores, saliências podem contribuir como modalizadores discursivos não verbais na construção de indiciamento de sentido; d) a metafunção interacional está intrinsecamente ligada dialogicamente à atuação nas relações sociais, pois há a interação entre sujeito-produtor, o produto e o sujeito-leitor. Outrossim, salientamos que, o trabalho com textos em movimento pode contribuir significativamente para o desenvolvimento de práticas de ensino que possam ir além da cultura do impresso (ou da palavra escrita), ou seja, somar a essas práticas a cultura digital, os multiletramentos e os novos letramentos que permitem uma abordagem que contemple as novas práticas sociais e de linguagem.

**Palavras-chave:** GDV. Metafunção Interacional. Multiletramentos. Videoanimações.

## ABSTRACT

Due to technological advances, the transformation of the processes of production, circulation and reception of media texts has been a recurrent movement in the interactions carried out in a globalized society. Intensely, the dissemination of technological resources provides greater contact with different types of texts. In this sense, new texts emerge and transmute, provoking different positions, while integrating the practices of language use in different social contexts. Based on the above and basing ourselves on the theoretical assumptions of Visual Design Grammar (GDV), idealized and systematized by Gunther Kress and Theo Van Leeuwen (2006), this research aims to analyze how the interactional metafunction is configured dialogically in the relationship between interlocutors in the process of reading multi-semiotic texts in movement, in a restricted way, in the video animation genre. We emphasize that the proposed approach is of paramount importance because it can contribute significantly to the development of teaching and learning practices that can go beyond the print culture, that is, add to these practices, digital culture, multiliteracies and new literacies that allow a contemporary approach that contemplates the new social practices of language. Thus, new skills can be considered to read and interpret texts in movements that contemplate multiple semiosis and that contribute to the process of indictment and production of meanings in multi-semiotic texts. The research adopts, as a foundation, the theoretical bias of the GDV, the theoretical assumptions of the Pedagogy of Multiliteracies and the characterization of the video animation genre. Based on the study carried out, we note that discussions about multi-semiotic texts are still incipient, if we consider the tradition of research on phenomena related to verbal modality, especially writing. Through it, we found that: a) GDV contributes significantly to the analysis of static and moving texts; b) the video animations contribute to the process of critical-reflexive reading, in order to contemplate different resources and semiosis present in the different manifestations of language; c) semiotic resources, such as lighting, framing, colors, saliencies can contribute as non-verbal discursive modals in the construction of meaning indictment; d) the interactional metafunction is intrinsically dialogically linked to acting in social relations, as there is na interaction between subject-producer, product and subject-reader. Furthermore, we point out that working with moving texts can contribute significantly to the development of teaching practices that can go beyond the culture of print (or the written word), that is, adding to these practices the digital culture, multiliteracies and the new literacies that allow an approach that contemplates the new social and language practices.

**Keywords:** GDV. Interactional Metafunction. Multiliteracies. Video animations.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Ação não transacional .....	33
Figura 2 – Ação transacional .....	34
Figura 3 – Ação bidirecional .....	35
Figura 4 – Processo de reação transacional .....	36
Figura 5 – Processo de reação não transacional .....	37
Figura 6 – Processo Verbal e Processo Mental .....	38
Figura 7 – Processo de conversão .....	39
Figura 8 – Processo de Simbolismo Geométrico .....	40
Figura 9 – Processo classificacional .....	42
Figura 10 – Processo classificacional .....	43
Figura 11 – Processo Analítico .....	44
Figura 12 – Processo de representação simbólica .....	45
Figura 13 – Processo de representação atributiva .....	46
Figura 14 – Dimensões do espaço visual .....	48
Figura 15 – Valor da informação – participante representado no centro .....	49
Figura 16 – Valor da informação – Enunciados verbais .....	50
Figura 17 – Saliência por cores e nitidez .....	51
Figura 18 – Enquadramento .....	52
Figura 19 – Exemplo de Enquadramento .....	53
Figura 20 – Metafunção interacional – protótipo .....	58
Figura 21 – Olhar e gesto por oferta .....	59
Figura 22 – Olhar e gesto por demanda .....	60
Figura 23 – Distância pessoal .....	62
Figura 24 – Distância social .....	63
Figura 25 – Distância impessoal .....	63
Figura 26 – Ângulo frontal e vertical – atitude de maior envolvimento .....	64
Figura 27 – Ângulo oblíquo – atitude de imparcialidade .....	65
Figura 28 – Atitude do nível do olhar frontal no mesmo nível (demanda) .....	66
Figura 29 – Ângulo superior (oferta) .....	67
Figura 30 – Angulo inferior (oferta) .....	67
Figura 31 – Modulação .....	71

Figura 32 – Pintura encontrada nas cavernas de Altamira, no norte da Espanha .....	74
Figura 33 – Toy Story 4 - Animação 3D .....	84
Figura 34 – Animação tradicional .....	85
Figura 35 – Animação por retoscopia (GIF) .....	85
Figura 36 – Animação de recorte .....	86
Figura 37 – Animação claymotion .....	87
Figura 38 – Animação por marionetes .....	87
Figura 39 – Animação por figuras de ação .....	88
Figura 40 – Animação por silhueta .....	88
Figura 41 – Animação por Pixelation .....	89
Figura 42 – Animação por Motion Graphics .....	90
Figura 43 – Direcionamento do olhar dos participantes .....	99
Figura 44 – Modo de olhar (por oferta) do participante Músico .....	100
Figura 45 – Modo de olhar (por oferta) do participante Rubato .....	101
Figura 46 – Alvo de seu olhar o cão .....	102
Figura 47 – Características de um cão amigável .....	102
Figura 48 – Olhar e expressão de raiva .....	103
Figura 49 – Olhar de medo/espanto .....	104
Figura 50 – Gesto de advertência ou desaprovação .....	104
Figura 51 – Expressão e gesto de conflito .....	104
Figura 52 – Plano close-up – distância íntima e pessoal .....	106
Figura 53 – Plano médio – distância social .....	106
Figura 54 – Plano aberto (long-shot) – distância impessoal .....	107
Figura 55 – Distanciamento social com ângulo aberto (distancia impessoal) .....	107
Figura 56 – Focalização do metrônomo .....	108
Figura 57 – Focalização da interação entre o metrônomo e PR .....	109
Figura 58 – Perspectiva subjetiva .....	110
Figura 59 – Perspectiva objetiva .....	111
Figura 60 – Atitude do nível do olhar frontal no mesmo nível .....	111
Figura 61 – Atitude objetiva .....	112
Figura 62 – Iluminação .....	114
Figura 63 – Utilização da cor – Modalidade naturalista .....	115
Figura 64 – Contextualização – profundidade, contextualização .....	115

Figura 65 – Iluminação – silhuetas .....	116
Figura 66 – Brilho – duas luzes .....	116
Figura 67 – Brilho – gradação da luz .....	117

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 –	Categorias analíticas .....	23
Quadro 2 –	As três metafunções imagéticas .....	30
Quadro 3 –	Marcadores de modalização .....	70
Quadro 4 –	Panorama da história da evolução da animação .....	76
Quadro 5 –	Elementos compositivos da arte cinematográfica .....	80
Quadro 6 –	Sistematização dos recursos de análise leitora de uma videoanimação .....	82
Quadro 7 –	Enredo da Narrativa .....	93

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>14</b>
<b>1.1</b>	<b>Situando a pesquisa</b> .....	<b>14</b>
<b>1.2</b>	<b>Procedimentos metodológicos</b> .....	<b>21</b>
<b>2</b>	<b>CONTRIBUIÇÕES DA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL PARA A LEITURA DE TEXTOS MULTISSEMIÓTICOS</b> .....	<b>27</b>
<b>2.1</b>	<b>A metafunção representacional ou ideacional</b> .....	<b>32</b>
<b>2.1.1</b>	<b>Dimensão Narrativa</b> .....	<b>32</b>
<b>2.1.2</b>	<b>Representação Conceitual</b> .....	<b>41</b>
<b>2.2</b>	<b>A Metafunção Composicional</b> .....	<b>47</b>
<b>3</b>	<b>METAFUNÇÃO INTERACIONAL: PRINCIPAIS PRESSUPOSTOS TEÓRICOS SEGUNDO A GDV</b> .....	<b>56</b>
<b>4</b>	<b>PANORAMA SOBRE AS VIDEOANIMAÇÕES E SEUS MODOS DE ORGANIZAÇÃO TEXTUAL-DISCURSIVA E DE FUNCIONAMENTO</b> .....	<b>73</b>
<b>5</b>	<b>ANÁLISE DE DADOS</b> .....	<b>92</b>
<b>5.1.1</b>	<b>Relação entre os participantes representados</b> .....	<b>95</b>
<b>5.1.2</b>	<b>A relação entre os participantes representados e os participantes interativos</b> .....	<b>96</b>
<b>5.1.3</b>	<b>A relação entre os participantes interativos</b> .....	<b>97</b>
<b>5.2</b>	<b>Categorias de análise da Metafunção Interacional</b> .....	<b>99</b>
<b>5.2.1</b>	<b>Contato</b> .....	<b>99</b>
<b>5.2.2</b>	<b>Distância</b> .....	<b>105</b>
<b>5.2.3</b>	<b>Atitude</b> .....	<b>109</b>
<b>5.2.4</b>	<b>Modalidade</b> .....	<b>113</b>
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>119</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>122</b>

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 Situando a pesquisa

No contexto atual, em função dos avanços tecnológicos na sociedade da informação e da comunicação, a transformação dos processos de produção, circulação e recepção de textos midiáticos compõe uma característica basilar da sociedade globalizada. Nessa perspectiva, novos textos surgem e se transmutam, são produzidos e editados, são compartilhados ou ignorados, provocam posicionamentos convergentes ou divergentes, em suma, integram as práticas de usos da linguagem nos diferentes contextos sociais.

Meu interesse em relação aos estudos da análise de imagem e à pesquisa sobre as teorias dos Multiletramentos e da Gramática do Design Visual, doravante GDV, teve início durante minha participação, em 2018, no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Docência (PIBID), financiado pela Capes<sup>3</sup>. O Programa oferta bolsas de iniciação à docência para os alunos dos cursos de licenciatura, com vistas a propiciar, entre outros propósitos, a inserção dos licenciandos no cotidiano de escolas da rede pública de educação, proporcionando-lhes oportunidades de criação e participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar que busquem a superação de problemas identificados no processo de ensino-aprendizagem (BRASIL, CAPES, s.d.).

O PIBID possibilita o fortalecimento do vínculo entre nós, futuros mestres, e o cotidiano das salas de aula, fazendo uma articulação entre a educação superior, a escola e os sistemas estadual e municipal de ensino. Foi ali, entre as discussões apreendidas no decorrer da minha participação no Programa e nos vários momentos formativos, que pude articular teorias e práticas e mobilizar referenciais para o desenvolvimento de metodologias de modo mais reflexivo. Nesse processo, surgiu o problema de pesquisa – os modos de organização e de funcionamento do gênero videoanimação, que seria explorado no meu trabalho de conclusão de curso, tendo em vista que seria um caminho para a compreensão dos diferentes recursos que compõem os textos que circulam na sociedade da informação. O interesse pelas videoanimações se deu em função do projeto desenvolvido à época da produção do TCC. Nele, pude aproximar não apenas aos conceitos de multiletramentos, mas também dos estudos da multimodalidade e da GDV, proposta por Kress e van Leeuwen ([1996] 2006), para a análise de imagens, e estender meus estudos até aqui, nesta dissertação de mestrado.

---

<sup>3</sup> Para mais informações, consulte: <https://www.gov.br/capes/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/pibid/pibid>. Acesso em: 07 mar. 2023.

Após essa breve contextualização acerca da motivação do autor desta dissertação, passamos a utilizar a primeira pessoa do plural, considerando que esta pesquisa apresenta vozes de diferentes sujeitos, que contribuíram, direta ou indiretamente, para a reflexão aqui empreendida, sejam elas advindas das discussões feitas pelos autores pesquisados, sejam elas advindas dos interlocutores que tiveram acesso à esta pesquisa (orientadora, colegas de curso, professoras que participaram do exame de qualificação, entre outros).

Perante o novo cenário de ampla disseminação de gêneros digitais, emergem novas demandas para as práticas educativas, de tal modo que os professores precisam se preparar para o desenvolvimento de novas propostas de leitura e de produção de textos compostos por múltiplas linguagens. Assim, partindo do pressuposto de que o trabalho com o texto em sala de aula ainda tem como ponto de partida, de modo mais intensivo, a estrutura e o funcionamento das produções verbais, é de suma importância o desenvolvimento de pesquisas sobre o processo de textualização de textos que contemplem múltiplas semioses.

Essa afirmação é enfatizada pela BNCC – Base Nacional Curricular Comum, segundo a qual o componente Língua Portuguesa deve “proporcionar aos estudantes experiências que contribuam para a ampliação dos letramentos, de forma a possibilitar a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens” (BRASIL, 2018, p. 67-68). O referido documento ainda reitera que a demanda que se coloca para a escola é “contemplar de forma crítica essas novas práticas de linguagem e produções, não só na perspectiva de atender às muitas demandas sociais que convergem para um uso qualificado e ético das TDIC”, seja para preparar os alunos para os diferentes contextos da vida social (trabalho, estudos, vida cotidiana) ou seja para provocar uma reflexão acerca das práticas e dos usos da linguagem se concretizam nas diferentes interações que se efetivam.

À vista disso, essas novas formas de constituição dos textos provocaram um redimensionamento dos textos compostos por princípios alfabéticos, fazendo com que coexistam, numa mesma produção, diferentes modos (fala, escrita, imagens) e diferentes recursos indiciadores de sentido (cores, sons, movimentos, *links*, imagens, palavras, diagramações etc.), o que demanda orientações pedagógicas sistemáticas e com enfoque para a exploração da multiplicidade de linguagens e de seus efeitos de sentido.

Diante do exposto, a presente pesquisa tem por pretensão destacar a relevância desses textos para a formação de leitores proficientes, tal como proposto pela Base Nacional Curricular

Comum (BRASIL, 2018), que incorporaram, com as devidas ressalvas<sup>4</sup>, habilidades relacionadas aos gêneros que são veiculados nos meios digitais.

Considerando a questão dos gêneros que circulam em contextos digitais, podemos mencionar as recentes pesquisas desenvolvidas pelo grupo “Textualidades em Gêneros Multissemióticos e Formação de Professores de Língua Portuguesa da Universidade Federal de Lavras (Textualiza/UFLA)”, que têm realizado discussões e reflexões sobre a produção, a recepção e a leitura de textos multissemióticos dinâmicos, especificamente, as videoanimações, bem como as variedades de recursos semióticos que implicam novos modos de organização composicional e discursiva relevantes para a construção do projeto de dizer, do processo de produção de sentido e da multiplicidade da linguagem em canais digitais.

Entre essas pesquisas, destaca-se a dissertação de mestrado de Souza (2021), intitulada “O trabalho com o gênero videoanimação em sala de aula: possibilidades de leitura”, que teve como objetivo apresentar estratégias teórico-metodológicas que potencializam o processo de produção de sentidos no gênero textual videoanimação. Para além do trabalho com o gênero videoanimação, o trabalho propôs, também, uma reflexão acerca dos pressupostos epistemológicos basilares que favorecem uma prática pedagógica teoricamente orientada e que sejam relevantes para a proposição de atividades de leitura de textos multissemióticos. A partir dos resultados, foi possível observar que as discussões sobre o trabalho com textos multissemióticos se fazem necessárias, tanto na formação docente, quanto nas práticas pedagógicas de professores, visando a uma prática educativa contextualizada, utilizando gêneros que circulam na sociedade. O trabalho apresenta um caderno pedagógico, que traz uma sequência didática para o desenvolvimento de atividades didáticas voltadas para o trabalho com videoanimação em sala de aula.

Outro estudo relevante, porém, com ênfase no estudo da modalização, é a pesquisa de Santos da Silva (2021), intitulada “Uma análise da modalização em uma videoanimação: estratégias de construção de sentido” que objetiva a realizar uma análise de como o fenômeno da modalização se configura nos textos multissemióticos em movimento, restritamente, no gênero videoanimação. A autora teve como intuito ampliar o estudo das modalidades preconizadas pela GDV e trouxe à tona a relevância da sua pesquisa para ampliação do arcabouço teórico relacionado aos textos multissemióticos em movimento, considerando-se que a expansão dos recursos visuais e sonoros nas práticas sociais da linguagem cooperam para

---

<sup>4</sup> Não é interesse desta pesquisa aprofundar nas críticas feitas por pesquisadores à BNCC. Nesse sentido, apenas sinalizamos aos leitores a existência de ressalvas ao documento, que poderão ser encontradas em sites de busca.

aproximar o leitor e sugerem caminhos interpretativos que contemplem as múltiplas semioses na produção de sentidos dos textos tão disseminados na contemporaneidade, uma vez que os estudos desse gênero discursivo ainda são pouco encontrados na literatura.

Em 2021, foi lançado o livro “Leitura de textos multissemióticos: (re)visitando habilidades”, pela editora Dialética, das autoras Isabella Bacha Ferreira e Helena Maria Ferreira (2021), produto de discussões realizadas ao longo do processo das interações (em aulas, grupos de pesquisa, eventos, trocas entre professores e alunos etc.) que foram empreendidas no âmbito do Programa de Pós-graduação em Educação, modalidade profissional, da Universidade Federal de Lavras (UFLA – MG). Em seu conteúdo, o livro se volta para o desenvolvimento de capacidades/habilidades de leitura que são primordiais no processo de formação tanto de professores quanto de leitores, tendo em vista que as tecnologias digitais de informação e comunicação motivam as transformações das realidades sociais e viabilizam, por meio de múltiplas linguagens, o acesso a diferentes modos e tipos de informações. À vista disso, o desenvolvimento de novos letramentos se faz necessário, pois, para as autoras, as práticas de linguagem, além de contemplarem diversos recursos indiciadores de sentido, requerem uma postura crítica em relação ao texto que se lê/ouve e que são produzidos.

Ademais, destaca-se o livro “Ler o vídeo: multimodalidade, semiótica e as representações sociais em animações”, publicado em 2022, pela editora Pedro & João Editores, resultado do trabalho das autoras Isabela Lima e Helena Ferreira (2022). A obra apresenta, em sua constituição, assuntos relacionados às escolhas semióticas dos produtores, que se organizam sob a forma de referências para orientar os leitores no percurso interpretativo, e, a partir disso, convida o leitor a interagir com as representações de mundo realizadas por seus produtores, concordando e/ou discordando dessas. Diante disso, as autoras advogam que é de fundamental importância realizar investigações sobre as representações sociais propostas e seus impactos narrativos/ideológicos na recepção do sujeito-leitor. Lima, I. e Ferreira, H. (2022) embasam as discussões empreendidas nas teorias multimodais, de modo especial, na Semiótica Social, tendo em vista contribuir com os professores de educação básica e com os discentes de licenciatura e/ou bacharelado em Letras. As autoras destacam que os estudos de textos multissemióticos corroboram para a renovação de sentidos e significados pelos sujeitos durante os processos de interação e de leitura, demandando uma contínua análise e reflexão sobre os modos e recursos utilizados (verbais, visuais, sonoros) e outros, além de como esses atuam na manutenção ou na desconstrução das diversas representações e funções sociais que são realizadas nos textos, presentes em diferentes culturas, por meio da utilização de diversos recursos multissemióticos, contribuindo significativamente uma leitura mais aprofundada e

eficaz, bem como para a interdisciplinaridade da linguística aplicada uma vez que a língua/linguagem é um fenômeno social dinâmico rico em diversos recursos e modos de organização.

Por fim, insere-se, aqui, também, outro estudo relevante que é a dissertação de mestrado de João Miller Silva (2021), nomeada “Uma análise das metafunções da Gramática do Design Visual em videoanimação: possibilidades para a leitura de textos em movimento”, que teve como proposta realizar uma reflexão sobre as contribuições da GDV para o estudo de textos em movimento, de modo mais específico, para a análise dos processos de textualização de videoanimações. Por meio da análise de uma videoanimação selecionada pelo autor, ele objetivou seu estudo às contribuições das diferentes linguagens para a produção de sentido, a partir das metafunções representacional, interacional e composicional da Gramática do Design Visual. E, a partir de sua pesquisa, o autor destacou resultados significativos para os avanços dos estudos sobre o gênero videoanimação. Ele destaca que, mesmo sendo um gênero recorrente no cotidiano social, os estudos sobre este gênero ainda são escassos, e ressalta que a discussão sobre os estudos que envolvem a Teoria da Multimodalidade, a Semiótica Social e a GDV contribuem para a compreensão das múltiplas linguagens que compõem o processo de textualização de textos multissemióticos. Ademais, ele evidencia em seus resultados as contribuições que as metafunções proporcionam para a leitura mais aprofundada e crítica das diferentes escolhas realizadas pelos produtores desse gênero múltiplo de linguagem e de recursos semióticos. O autor sinaliza também que o processo de leitura pode ser mais produtivo e mais profícuo se os mecanismos de textualização forem analisados sob diferentes perspectivas.

A presente dissertação de mestrado, aqui proposta, apresenta pontos que dialogam com as pesquisas de Souza, T. (2021), que teve como enfoque a apresentação de estratégias sistemáticas que potencializam o processo de produção de sentidos no gênero textual videoanimação; com a de Silva, A. (2021) no trabalho com a análise do fenômeno da modalização que se configura nos textos multissemióticos em movimento, tendo em vista que esse fenômeno se configura como uma estratégia recursiva para o diálogo com o leitor; com a de Ferreira, I. e Ferreira, H. (2021), que traz a questão do desenvolvimento das capacidades/habilidades de leitura que envolvem realidades digitais como fatores essenciais no processo de formação de professores e para o processo de formação de leitores; vai ao encontro também aos trabalhos de Lima, I. e Ferreira, H. (2021), na utilização de textos audiovisuais, a fim de analisar as escolhas semióticas dos produtores, organizadas sob a forma de referências para orientar os leitores no percurso interpretativo, e, a partir disso, sermos convidados a

interagir com as representações de mundo realizadas por seus produtores, bem como a de Silva, J. (2021), na análise das metafunções da Gramática do Design Visual em videoanimação, evidenciando suas possibilidades para a leitura de textos em movimento. No entanto, esta pesquisa se difere das pesquisas supracitadas por concentrar na eleição de apenas uma das metafunções – a metafunção interacional proposta pela Gramática do Design Visual e realizar uma análise acerca dos mecanismos que incitam a interação entre interlocutores. Ao proceder a análise, o foco se direciona para as interações entre produtores e sujeitos-leitores. Para tal, à luz da GDV, proposta por Gunther Kress e Theo van Leeuwen ([1996] 2006) e de outros pesquisadores que elegem o processo de textualização nas produções multissemióticas como objeto de estudo, a proposta em pauta terá como principal objetivo analisar formas semióticas que constituem a metafunção interacional em textos multissemióticos em movimento, de modo especial, no gênero videoanimação.

Na obra Gramática do Design Visual ([1996] 2006), os autores ilustram a teoria a partir de exemplos de textos compostos por imagens estáticas, uma vez que, a obra é de 1996, quando os textos em movimento ainda eram de difícil acesso, devido às limitações tecnológicas. Portanto, é válido ressaltar, em função do acesso da população às mídias/redes sociais, uma abordagem que contemple os textos em movimentos se faz necessária, uma vez que as produções audiovisuais têm tido ampla circulação social. Nessa direção, esta dissertação busca estender essa discussão para a análise de textos em movimento, de modo especial, para a análise de videoanimações. Destacamos, aqui, que a metafunção interacional tem estreita relação entre os participantes representados e os participantes interativos (atores/personagens e telespectadores), e que além das relações entre os participantes interativos (produtor/leitor) ela também se associa à construção das relações dialógicas entre interlocutores (sujeitos-produtores e sujeitos-leitores), ou seja, abarca os recursos semióticos que são utilizados para mobilizar a atenção do leitor-espectador em produções multissemióticas.

Ademais, esta pesquisa busca fazer novas provocações acerca do processo de formação de leitores (usuários das mídias sociais), que interagem, de modo notadamente significativo, por meio das novas tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC). Assim, a presente dissertação parte da seguinte indagação: De que modo são construídas as relações dialógicas entre interlocutores nas interações suscitadas a partir da leitura de textos multissemióticos? Ou seja, considerando a metafunção interacional, quais são os recursos semióticos que compõem os textos multissemióticos e que mobilizam a atenção do leitor? Nessa perspectiva, objetivo geral desta dissertação é analisar como a metafunção interacional se

configura dialogicamente na relação entre interlocutores no processo de leitura de textos multissemióticos em movimento, de modo restrito, no gênero videoanimação.

Cumprir destacar a escolha da metafunção interacional como objeto de discussão. Considerando que a GDV, tal como proposta por Kress e van Leeuwen ([1996] 2006), propõe três metafunções (representacional, interacional e composicional) para a análise de produções imagéticas, delimitar o estudo apenas na metafunção interacional foi uma escolha, para nós, estratégica, já que a leitura, segundo Bakhtin (2003), é uma ação dialógica. Assim, para a promoção de práticas de multiletramentos, é necessário contemplar as interações entre autor/texto/leitor, bem como as condições de produção, de circulação e de recepção das produções fílmicas. Dessa maneira, embora se direcione para a modalidade verbal, Bakhtin (2003, p. 291) evidencia a relevância da posição responsiva ativa dos sujeitos-leitores.

[...] o ouvinte que recebe e compreende a significação (linguística) de um discurso adota simultaneamente, para com este discurso, uma atitude responsiva ativa: ele concorda ou discorda (total ou parcialmente), completa, adapta, apronta-se para executar, etc., e esta atitude do ouvinte está em elaboração constante durante todo o processo de audição e de compreensão desde o início do discurso, às vezes já nas primeiras palavras emitidas pelo locutor. (BAKHTIN, 2003, p. 291).

Nessa perspectiva, é necessário que o sujeito-leitor, a partir de marcas enunciativas propostas pelos produtores, busque não somente reconstruir o projeto de dizer, mas também formular um posicionamento a respeito do que está lendo/assistindo, manifestando adesão, objeção, rejeição, conflito, confrontação ao que é proposto no plano textual-discursivo, estético e no conteúdo ideológico do texto (VOLÓCHINOV, 2017).

Assim, a metafunção interacional abarca as relações conceituais entre pessoas, lugares e objetos e tem por objetivo demonstrar interações ocorridas não só entre os personagens representados nas imagens, mas também os níveis interacionais que, evidentemente ocorrem entre os personagens, aqui chamados de personagens interativos - PI (produtor e leitor), é relevante pontuar que essas relações “adquirem proporções no cotexto e no contexto, isto é, intra e extratextual por meio, primeiramente dos personagens representados, aqui chamados de participantes representados - PR, seguidas pelas intenções do PI produtor em relação à recepção do PI leitor” (SILVEIRA; CUNHA, 2021, p. 119). Em outras palavras, o personagem interativo - PI caracteriza a interação entre observador, já aquilo que está sendo representado é denominado como Personagem representado - PR. Além disso, Silveira e Cunha (2021) ainda destacam que

nesse construto teórico, portanto, o que importa metodologicamente é a ação da dimensão interacional que se constitui em ato de aquisição do conhecimento. A relação íntima com a ação coliga-a também à narração, sendo esta uma narrativa em regime de interação real pela lógica da união, que une os sentidos semióticos ou narrativos textuais.[...] Kress e Van Leeuwen (1996) defendem a ideia de paisagem semiótica da comunicação e afirmam que, mediante as mudanças tecnológicas, os hábitos sociais e, em grande evidência, a comunicação visual têm passado por diversas transformações. Essas mudanças aliam-se à visão de que os textos são amplamente multimodalizados, nos quais os processos de leitura devem estar interconectados a todos os modos semióticos neles configurados. Já não basta apenas identificar uma imagem, é preciso analisá-la e interpretá-la visando a suas implicações discursivas. Pela perspectiva Sociosemiótica, a semiose humana passa a ser interpretada como uma rede complexa de inter-relações que se presentifica nas interações, produzindo comunicações que, aliadas umas às outras, ampliam os sentidos, colaborando, portanto, para um entendimento profundo da linguagem e de seu funcionamento nas relações sociais que o homem se permite concretizar. (SILVEIRA; CUNHA, 2021, p. 119).

Para a consecução do objetivo geral, são propostos os seguintes objetivos específicos:

(i) Caracterizar os recursos semióticos que compõem as videoanimações – produções que têm sua circulação ampliada a partir da democratização do acesso às plataformas digitais advindas da evolução da sociedade da informação; (ii) apresentar um panorama da teoria da Gramática do Design Visual (GDV); (iii) ilustrar as categorias analíticas que constituem as metafunções constitutivas da GDV; (iv) avançar as pesquisas acerca da metafunção interacional e (v) analisar estratégias semióticas utilizadas pelos produtores de videoanimações para a construção de interações com potenciais leitores. Tais objetivos poderão contribuir para a compreensão do referencial teórico que embasa esta pesquisa, bem como para fundamentar a análise proposta.

## 1.2 Procedimentos metodológicos

Dando continuidade à tarefa de apresentação do presente trabalho, destacamos que a pesquisa em pauta se caracteriza por dois momentos basilares: 1) pesquisa teórica e 2) Análise do *corpus*. Segundo Paiva (2019, p. 11), a pesquisa teórica “se propõe a estudar teorias, construir ou modificar uma teoria ou ainda contribuir com novos conceitos”. Embora não seja pretensão deste trabalho trazer inovações conceituais, esperamos poder trazer provocações para o estudo da metafunção interacional em textos em movimento, uma vez que as teorias sobre essa metafunção se direcionam para a análise de imagens estáticas devido às restrições tecnológicas da época. Em relação à análise do *corpus*, aqui, constituído por uma videoanimação (integrante de um banco de dados que compõem o acervo digital do Grupo de Pesquisa *Textualiza*), a pesquisa se caracteriza como pesquisa interpretativa, que inclui “análise

de experiências individuais ou coletivas, de interações, de documentos (textos, imagens, filmes ou música) (PAIVA, 2019, p.13).

No âmbito da proposta de pesquisa teórica e da análise interpretativa, os autores basilares que embasam as discussões desenvolvidas ao longo desta dissertação são: Kress, Gunther, van Leeuwen, Theo ([1996] 2006) e Brito, Regina e Pimenta, Sonia (2009), para apresentar os pressupostos teóricos e metodológicos da GDV; Rojo, Roxane (2017), para fundamentar as questões ligadas à Pedagogia dos Multiletramentos; Silva (2017); Ferreira, e Villarta-Neder (2017, 2019); Ferreira e Almeida (2018); Dias e Ferreira (2021), Silva, A. (2021); Silva, J. (2021); Souza (2021), entre outros estudiosos que versam sobre as questões ligadas aos letramentos digitais, às videoanimações e ao ensino de língua portuguesa. A análise textual contempla um estudo acerca dos modos de funcionamento da metafunção interacional em videoanimações, bem como dos recursos semióticos indiciadores de sentido, que auxiliam na leitura aprofundada dos textos multissemióticos dinâmicos.

Para tal, foi selecionada, para uma análise linguístico-semiótico-discursiva, a videoanimação intitulada “Rubato” (2015)<sup>5</sup>, disponibilizada pelo canal da ESMA (Ecole Supérieure des Métiers Artistiques©), no Youtube<sup>6</sup>.

Assim, a partir da seleção do objeto de estudo - metafunção interacional, foi necessário o estabelecimento de critérios para a escolha do *corpus* da pesquisa. Para a seleção da videoanimação, foram elencados os seguintes critérios: a) narrar algum tipo de relação entre personagens, de modo a possibilitar a análise das ocorrências de recursos/estratégias que exemplifiquem a metafunção interacional; b) ter uma extensão inferior a 10 minutos, de forma a permitir a análise dos principais recursos constitutivos da metafunção interativa; c) apresentar adequação para um possível trabalho em sala de aula, seja por não abordar temáticas sensíveis e polêmicas<sup>7</sup>, seja por possibilitar uma discussão acerca de questões sociais

---

<sup>5</sup> Dirigida por Félix Ferrand, Florian Magnin, Jordan Mercredi, Corentin Provost e Marjolaine Robin, divulgado pelo canal ESMA – Movies®, disponibilizado no Youtube; que mostra o poder da música e sua capacidade singular de emocionar, de tocar e de mobilizar as pessoas. Acesso em: 07 fev. 2023.

<sup>6</sup> Recomendamos aos leitores desta dissertação assistir à videoanimação antes da leitura do trabalho. A videoanimação está disponível no link: [https://www.youtube.com/watch?v=1D7D3\\_HFB3o](https://www.youtube.com/watch?v=1D7D3_HFB3o). Acesso em: 07 fev. 2023.

<sup>7</sup> Entendemos por temas sensíveis e polêmicos aqueles que demandam conhecimento mais aprofundado do contexto social/cultural em que os alunos vivem ou de suas experiências de vida, aqueles ligados à maturidade da turma, aqueles ligados às exigências de conhecimento aprofundado por parte do professor para uma adequada abordagem didática ou aqueles que podem ocasionar tensionamentos sociais, tais como tensões entre direitos individuais e objetivos sociais, prioridades políticas e valores ambientais, interesses econômicos e preocupações relativamente à saúde, que demandam a consideração da dimensão moral e ética. Selecionar uma videoanimação com tema polêmico implicaria na obrigatoriedade de contemplar questões que vão além dos propósitos desta dissertação.

relevantes para a formação dos alunos. Assim, acreditamos que a videoanimação selecionada apresenta potencialidades “[...] para o adensamento de conhecimentos sobre a participação no mundo social e a reflexão sobre questões sociais, éticas e políticas, fortalecendo a formação dos alunos e o desenvolvimento da autonomia intelectual, bases para uma atuação crítica e orientada por valores democráticos” (BRASIL, 2018, p. 354).

Em relação à abordagem da pesquisa, ela se configura por um estudo de caráter exploratório, que, segundo Paiva (2019), trata-se de “um estudo preliminar voltado a familiarizar o pesquisador com o fenômeno sob investigação” (p.13). Nela, o objetivo é ampliar o seu conhecimento sobre o objeto de estudo escolhido. Buscamos analisar os modos de funcionamento da metafunção interacional na videoanimação selecionada, por meio da análise das categorias analíticas elencadas no Quadro 1:

Quadro 1 – Categorias analíticas<sup>8</sup>

<b>Categorias analíticas propostas por Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006) para a metafunção interacional</b>	
<b>Olhar</b>	<p>a) <i>Demanda</i>: ato na qual o participante representado se permite olhar o leitor.</p> <p>b) <i>Oferta</i>: indica ausência do olhar do participante representado para o leitor.</p>
<b>Distanciamento social</b>	<p>a) <i>Íntimo/pessoal</i>: o close nos participantes representados é bem marcado indicando aproximação do leitor.</p> <p>b) <i>Social</i>: o distanciamento dos participantes representados é considerado médio, pois permite ver o objeto representado por inteiro.</p> <p>c) <i>Impessoal</i>: o distanciamento dos participantes representados é considerado longo.</p>
<b>Atitude</b>	<p>a) <i>Subjetividade</i>: <i>Imagens nas quais o observador pode ver o que há para ver, de apenas um ponto de vista particular.</i></p> <p>i) <i>Envolvimento</i>: personagens representados colocam-se em ângulo frontal em diálogo com o participante interativo.</p>

<sup>8</sup> As categorias analíticas em pauta serão discutidas posteriormente, no capítulo sobre a metafunção interacional.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>ii) <i>Destacamento</i>: personagens representados colocam-se em ângulo oblíquo sem estabelecer contato direto com o participante interativo.</li> <li>iii) <i>Empoderamento do leitor</i>: ângulo de visão da imagem permite que ele esteja posicionado acima dos participantes representados.</li> <li>iv) <i>Igualdade</i>: participantes representados colocam-se na altura dos olhos do leitor.</li> </ul> <p>b) <i>Objetividade</i>: As imagens revelam tudo o que há para saber (ou que a imagem produzida julgou ser assim) sobre os participantes representados, mesmo que, para fazer isso, seja necessário violar as leis da representação naturalista ou, na verdade, as leis da natureza.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i) <i>Orientação para a ação</i>: Imagens captadas em ângulo frontal, pois este é o ângulo de envolvimento máximo e é orientado para a ação.</li> <li>ii) <i>Orientação para o conhecimento</i>: Imagens captadas de cima para baixo, que é o ângulo de poder máximo. Está orientado para o conhecimento "teórico", objetivo.</li> </ul>
<b>Modalidade</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) <i>Naturalista</i>: aproxima o real daquilo que se vê na imagem.</li> <li>b) <i>Sensorial</i>: a realidade visual está baseada no efeito de prazer ou desprazer que imagem causa no leitor.</li> <li>c) <i>Científica</i>: tem como essência o seu uso explicativo e prático (como plantas de construções).</li> <li>d) <i>Abstrata</i>: traz em si apenas o que seja essencial para a representação de uma imagem.</li> </ul>

Fonte: Silveira (2019, p. 99). Adaptado

Considerando as unidades de análise elencadas no quadro supracitado, a videoanimação foi analisada a partir dos recursos semióticos que mobilizam a atenção do leitor (imagens, cores, iluminação, movimento, sons, palavras, enquadramento, perspectivas/ângulo, olhar, gestos, expressões faciais etc.).

Portanto, a análise foi dividida em três momentos: a) Análise das categorias propostas por Kress e van Leeuwen ([1996] 2006) para a realização da metafunção interacional; b) Análise de recursos semióticos e possíveis efeitos para a promoção de interações com potenciais

leitores; c) Sistematização de uma proposta para análise da metafunção interacional em produções multissemióticas em movimento.

Após as análises, foi proposta uma reflexão acerca dos diferentes mecanismos que integram a organização da videoanimação analisada, além dos processos analíticos relacionados à metafunção interacional que são relevantes para a construção do projeto de dizer dos produtores e para a reconstituição do processo de produção de sentidos.

Essa análise, bem como o uso das imagens recortadas da videoanimação<sup>9</sup> (*print screen*), poderá iluminar práticas de ensino em que aspectos ligados às interações entre texto-leitor-autor sejam consideradas no percurso da atividade leitora. Assim, é importante considerar as pistas deixadas pelos produtores para a reconstrução do projeto de dizer dos enunciadores e as estratégias metodológicas que possam favorecer a formação de sujeitos leitores mais perspicazes e proficientes.

Ao observar as constantes mudanças impostas à área educacional no contexto contemporâneo, faz-se necessário, por parte dos professores, uma ressignificação de concepções e de metodologias de ensino. Ao se tratar da inserção de textos multissemióticos no contexto escolar, especificamente, as videoanimações, não poderia ser diferente. Compreendemos, assim, que mais do que promover o trabalho com uma diversidade de gêneros textuais/discursivos, é de suma importância redimensionar o ensino da leitura, sob uma perspectiva de textos multissemióticos, uma vez que esses tipos de textos carregam consigo uma variedade de recursos que implicam novos modos de organização composicional e discursiva que são relevantes para a construção do projeto de dizer. Nesse sentido, reconhecer as potencialidades formativas que a videoanimação traz para sala de aula é de suma importância para a promoção de espaços de reflexão acerca de textos multissemióticos. Esse gênero, principalmente, no formato de curta-metragem, pode trazer contribuições substanciais para a formação de leitores, por várias razões: possibilidade de mais de uma projeção para discussão de questões específicas que podem ter escapado no primeiro acesso; exploração de temáticas

---

<sup>9</sup> Vale destacar que a videoanimação, utilizada para a análise, possui uso exclusivo para fins educacionais e de pesquisa. Dessa forma, destaca-se a contribuição da produção textual em questão, um enunciado concreto que circula socialmente e que possui uma diversidade de recursos semióticos e de estratégias linguístico-discursivas, para o desenvolvimento de investigações e de propostas didáticas situadas em um contexto social. Assim, ressaltamos que a utilização da videoanimação não possui fins comerciais. As imagens que integram a dissertação foram utilizadas com a finalidade de socializar pesquisas que tomam os textos multissemióticos como objeto de análise, o que poderá contribuir para o aperfeiçoamento de habilidades relacionadas aos multiletramentos e propiciar o desenvolvimento científico e a melhoria dos processos de ensino e de aprendizagem. Além disso, destacamos que a produção possui acesso aberto pelo YouTube, com a preservação da identidade autoral dos produtores e da empresa produtora.

sociais relevantes para a formação cidadã; riqueza de recursos semióticos para a composição de personagens e cenas; estilo de linguagem que mobiliza o leitor a realizar inferências (hipérbole, ironia, metáforas visuais etc.)

Para reforçarmos essa ideia, reportamo-nos a Ferreira e Almeida (2018, p. 116), que reiteram que “[...] o gênero animação possui uma complexidade composicional e temática, o que requer do leitor-espectador habilidades voltadas para a compreensão das múltiplas semioses e de seus efeitos de sentido.”

Salientamos, ainda, que o trabalho com videoanimações pode contribuir significativamente para o desenvolvimento de práticas de ensino que possam ir além da cultura do impresso (ou da palavra escrita), ou seja, somar a essas práticas a cultura digital, habilidades relacionadas aos multiletramentos, que permitem uma abordagem que contempla as novas práticas sociais e os múltiplos usos da linguagem.

Considerando o contexto de circulação de textos multissemióticos, o presente trabalho busca analisar as escolhas feitas pelos produtores para mobilizar a atenção do sujeito-receptor/leitor. Para tal, encontra-se dividido em seis seções: a primeira faz uma contextualização sucinta sobre o trabalho apresentado e aos principais aportes teóricos que envolvem à temática e uma apresentação dos procedimentos adotados para a investigação do objeto pesquisado; a segunda traz um panorama dos pressupostos teóricos e das categorias analíticas propostas pela GDV, com enfoque nas metafunções; a terceira discorre sobre a metafunção interacional, trazendo seus principais pressupostos teóricos; a quarta aborda o gênero videoanimação e seus modos de organização textual-discursiva e de funcionamento; a quinta trata das análises e discussões acerca da videoanimação *Rubato*; por fim, as considerações finais, em que ressaltamos a importância da ampliação dos estudos referentes à metafunção interacional no contexto dos textos multissemióticos dinâmicos, das relações entre o interlocutores e do desenvolvimento de novas práticas de ensino e aprendizagem que possam ir além da cultura do impresso convergindo às novas práticas sociais e aos usos da linguagem na sociedade da informação.

## 2 CONTRIBUIÇÕES DA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL PARA A LEITURA DE TEXTOS MULTISSEMIÓTICOS

Um texto é definido, por vários pesquisadores, como um tecido verbal estruturado de maneira conjunta e organizada de palavras interligadas e estruturadas para que apresente um sentido completo e tenha um objetivo comunicativo<sup>10</sup>. Porém, o conceito de texto tem se alargado a partir das pesquisas sobre os multiletramentos e sobre as multissemioses. Nesse sentido, Mendonça (2014, p. 318) postula que “os textos podem ser verbais – orais ou escritos – ou multimodais, isto é, compostos de mais de uma linguagem, combinando a expressão linguística com música, desenhos, imagens em movimento, entre outras”, ou seja, multissemióticos.

A disseminação das modalidades de linguagens traz novas demandas às práticas de leitura e de produção de textos, uma vez que o processo de textualização se organiza de modo diferenciado nos diferentes gêneros discursivos, seja pela combinação de diferentes semioses, seja pela percepção/utilização das complexidades sógnicas nas práticas sociais.

Estudar a textualização de textos multissemióticos ainda implica a ampliação de arcabouços teóricos específicos para esse tipo de produção, de forma a contemplar as dimensões da combinação/organização dos recursos sógnicos, bem como os modos de indiciamento de sentidos, uma vez que a maioria das pesquisas no campo do conhecimento da Linguística Textual ainda se direciona para os modos de organização dos textos verbais orais e escritos. Se antes esses mecanismos correspondiam às regras de organização geral do texto, nas discussões sobre essa questão em pesquisas mais recentes, tais mecanismos contemplam dimensões linguísticas, semióticas e discursivas.

Diante do exposto, o presente trabalho busca ampliar e corroborar com os estudos que vêm sendo realizados por vários pesquisadores do Gênero Videoanimação, tais como Ferreira, I. e Ferreira, H. (2021); Silva (2017); Ferreira e Villarta-Neder (2017, 2019), Ferreira e Almeida (2018); Dias e Ferreira (2021), Silva, A. (2021); Souza (2021), Silva, J. (2021) e Lima e Ferreira

---

<sup>10</sup> Entre esses pesquisadores, merecem destaque: Marcuschi (2008) e Koch (2003). Embora coexistam várias concepções acerca da noção de texto na literatura, este trabalho não tem a pretensão de apresentar uma discussão sobre as diferenças entre concepções. Para Koch (2003, p. 26-27), textos são resultados da atividade verbal de indivíduos socialmente atuantes, na qual estes coordenam suas ações no intuito de alcançar um fim social, de conformidade com as condições sob as quais a atividade verbal se realiza. Poder-se-ia, assim, conceituar o texto como uma manifestação verbal constituída de elementos linguísticos selecionados e ordenados pelos co-anunciadores, durante a atividade verbal, de modo a permitir-lhes, na interação, não apenas a apreensão de conteúdos semânticos, em decorrência da ativação de processos e estratégias de ordem cognitiva, como também a interação (ou atuação) de acordo com práticas socioculturais.

(2022) entre outros, bem como ampliar o estudo das metafunções propostas pelas teorias da GDV e que são fundamentais para a leitura e produção de sentidos de textos multissemióticos dinâmicos.

Abordando essa questão, Santos Filho (2009, p. 2) assevera que os mecanismos de textualização vão além do sistema linguístico, ou seja, “outros sistemas concorrem para isso, tais como o sistema numérico, o sistema fotográfico, o sistema de símbolos, o sistema de cores, etc., os quais constituem um sistema visual”. Tais sistemas integram a composicionalidade textual e podem assumir função e papéis na organização da sintaxe textual. Essas combinações de semioses aparecem de modo recorrente e articuladas em produções fílmicas. Diante da complexidade constitutiva das produções fílmicas, novas demandas são trazidas para as práticas educativas que devem incorporar à seleção de textos, gêneros que circulam em espaços digitais, para uma adequada formação de usuários competentes da língua(gem). Partindo desse pressuposto, a Base Nacional Curricular Comum (BRASIL, 2018, p. 14) apresenta um dos compromissos da educação contemporânea:

No novo cenário mundial, reconhecer-se em seu contexto histórico e cultural, comunicar-se, ser criativo, analítico-crítico, participativo, aberto ao novo, colaborativo, resiliente, produtivo e responsável requer muito mais do que o acúmulo de informações. Requer o desenvolvimento de competências para aprender a aprender, saber lidar com a informação cada vez mais disponível, atuar com discernimento e responsabilidade nos contextos das culturas digitais, aplicar conhecimentos para resolver problemas, ter autonomia para tomar decisões, ser proativo para identificar os dados de uma situação e buscar soluções, conviver e aprender com as diferenças e as diversidades. (BRASIL, 2018, p. 14).

Utilizando-se o vídeo como ferramenta de ensino, é possível a concretização de diferentes objetivos do ensino de língua portuguesa, sejam eles ligados à proficiência linguística (leitura e interpretação e produção de textos), sejam eles ligados aos multiletramentos para o conhecimento ou reconhecimento das diferentes produções culturais, qualificação das práticas discursivas e usos sociais das tecnologias. Ao se utilizar o vídeo em sala de aula, o aluno poderá vivenciar diversas formas de interação e representação do mundo real ou fictício.

Desse modo, além de promover a criação de espaços de ensino e de aprendizagem mais interativos, a utilização do gênero videoanimação pode favorecer uma discussão capaz de contribuir para a formação de alunos-cidadãos mais engajados socialmente, seja pelas potencialidades de problematização dos efeitos de sentidos indiciados pela seleção e pela combinação dos recursos semióticos, seja pela abordagem de temáticas que exploram questões do cotidiano social que podem ser articuladas a princípios éticos, políticos e estéticos que visam

à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. Ao conceituarem o verbete multiletramentos, Ribeiro e Barbosa (*s.d.*)<sup>11</sup> consideram que:

No mundo contemporâneo, os cidadãos circulam por diferentes espaços entre esferas públicas e privadas, profissionais e pessoais. Essa circulação demanda variadas maneiras de interagir, o que impõe uma flexibilidade cultural e de linguagem. Os multiletramentos seriam letramentos para essa sociedade contemporânea, preparando os alunos para transitarem por entre os diversos espaços e situações do mundo globalizado. O multiculturalismo reconhece que a interação social varia culturalmente. As realidades locais e suas interferências por conta da globalização e fluxos de informação se traduzem em uma multiplicidade de espaços sociais, nos quais diferentes identidades e realidades circulam. (RIBEIRO; BARBOSA, *s.d.*)

Partindo desse pressuposto, ressaltamos que as práticas de ensino devem responder às exigências da leitura e da escrita que a sociedade faz continuamente, de modo a qualificar as interações sociais, constituir-se como um sujeito crítico e assumir um compromisso ético nas diferentes situações do cotidiano. Esses usos sociais da leitura e da escrita são denominados de multiletramentos, que, em função da complexidade e das especificidades dos processos de produção, circulação e recepção dos diferentes gêneros discursivos e das peculiaridades culturais inerentes às interações sociais.

Rojo defende que esse conceito aponta para dois tipos de multiplicidade presentes no contexto social, principalmente as urbanas, na contemporaneidade: “a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica” (ROJO, 2012, p. 13).

No contexto cultural vivenciado pela sociedade da informação, há uma diversidade de situações discursivas em que os gêneros aparecem cada vez mais constituídos por diversas possibilidades semióticas (áudio, imagem, movimento, palavras, cores, etc.). Isto posto, faz-se importante propiciar práticas de ensino que possam contemplar as dimensões culturais e multisemióticas que integram os textos que circulam em contextos digitais, de modo a favorecer um alinhamento entre a formação escolar e o cotidiano social.

Os avanços tecnológicos fizeram com que os processos de criação, circulação/compartilhamento e recepção dos textos fossem redimensionados e passassem a integrar o cotidiano social da população de um modo geral. Tal contexto – o contexto digital – possibilitou a expansão do entrecruzamento de interação entre diferentes interlocutores que pertencem a distintos espaços geográficos, o uso de ferramentas de edição e editoração de

---

<sup>11</sup> Verbetes definidos na página do grupo de pesquisa TECLE – Tecnologia, Letramentos e Ensino <https://www2.iel.unicamp.br/tecle/encyclopedia/multiletramentos/>. Acesso em: 07 fev. 2023.

produções, o registro e a disseminação dinâmica de conteúdo, com possibilidades de trocas entre participantes das interações. Sendo assim, “as produções textuais passaram a contar com ferramentas tecnológicas que têm propiciado novas possibilidades para a escolha dos recursos semióticos na orquestração de significados e para a construção do projeto de dizer” (FERREIRA; COSTA; RABELLO, 2021, p. 54).

A fim de analisar essa orquestração, diversos pressupostos teóricos têm se destacado, entre eles as postulações propostas pela GDV, idealizada e sistematizada por Gunther Kress e Theo Van Leeuwen ([1996] 2006)<sup>12</sup>, que se tem suas bases conceituais assentadas na Gramática Sistêmico-Funcional (GSF), apresentada por Halliday (1994).

O objetivo da Gramática do Design Visual é analisar os recursos semióticos na textualização de textos estáticos. Para tal, Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006) reconfiguraram para a GDV os conceitos designados para as metafunções, que surgiram da GSF, sendo elas:

Quadro 2 – As três metafunções imagéticas

<b>Gramática Sistêmico Funcional (Halliday - 1994)</b>	<b>Gramática do Design Visual (Kress e van Leeuwen – [1996] 2006)</b>	<b>Caracterização</b>
Ideacional	Representacional	Responsável por representar a natureza dos eventos, participantes e objetos envolvidos na comunicação, bem como suas circunstâncias.
Interpessoal	Interacional	Responsável por representar a interação entre observador (Personagem interativo - PI) e aquilo que está sendo representado (Personagem representado - PR).
Textual	Composicional	Responsável por representar os valores de informação e a importância dos elementos a partir da posição desses no campo visual.

Fonte: Lima e Ferreira (2022, p. 54-55)

Cabe aqui salientar que, mesmo possuindo uma relação entre as metafunções estabelecidas por Halliday (1994) e as sistematizadas por Kress e van Leeuwen ([1996] 2006), tais conceitos são distintos. Os autores adaptaram as metafunções com o propósito de descrever de maneira ampliada os modos de construção da linguagem visual por meio de uma proposta

<sup>12</sup> A edição dessa obra, que foi tomada como referência, no Brasil, é datada de 2006.

de “sintaxe visual”. Essa proposta, organizada em forma de gramática<sup>13</sup> se difere das características das gramáticas estruturais relativas ao estudo da língua, isto é, não remete a um estado estrutural, estático, imutável e desvinculado da prática, mas articula-se aos usos sociais recorrentemente utilizados pela cultura ocidental.

Atualmente, os estudos fundamentados nas teorias GDV vêm sendo ampliados, devido às potencialidades voltadas para o estudo de textos dinâmicos - multissemióticos, dado que esses textos apresentam recursos semióticos semelhantes aos apresentados pelos textos estáticos. A GDV pode ser considerada como uma proposta teórico-metodológica que abarca princípios que, organizados entre si, formam um conjunto de normas padronizadas a respeito dos usos dos recursos semióticos que contribuem para a compreensão das relações dialógicas entre interlocutores e para o processo de produção de sentidos. Portanto, a proposta, neste trabalho, é estender esse referencial teórico para o estudo de textos em movimento, de modo mais específico, para as videoanimações.

A GDV parte do pressuposto de que as produções imagéticas envolvem dois tipos de participantes: *participantes representados* – PR – configurados como os seres, animados ou inanimados, presentes nos textos visuais) e *os participantes interativos* – PI – sendo o produtor e o receptor. Para além dos tipos de participantes, é válido considerar os tipos de relações estabelecidas entre eles: a) entre participantes representados; b) entre participantes interativos; c) entre participantes interativos e representados. (BIASI-RODRIGUES; NOBRE, 2010).

Kress e van Leeuwen ([1996] 2006), ao considerarem os tipos de participantes representados, analisam a dimensão contextual e ideológica, ou seja, as escolhas feitas pelos produtores/enunciadores para a representação dos participantes não são aleatórias. Mas partem do pressuposto de que as seleções são realizadas para a construção de significados, e, por extensão, dos sentidos. Ademais, ressaltam que os participantes interativos são os que colocam em questão as condições de produção dos discursos (quem produziu *x* para quem produziu; quem interage *x* como interage), bem como os recursos semióticos utilizados para provocar e ou garantir a interação entre interlocutores.

---

<sup>13</sup> Conforme Jewitt, Bezemer e O’Halloran (2016, p. 61) apud Lima e Ferreira (2022, p. 55), “Kress e van Leeuwen usaram o termo ‘gramática do design visual’ para se referir aos usos sociais do visual/imagético, embora eles rejeitem a crítica de que a Semiótica Social impõe uma estrutura linguística nos textos visuais ou multimodais.” Portanto, é importante salientar, conforme mencionado pelos autores Kress e van Leeuwen ([1996] 2006), que a nomenclatura da metodologia como uma “gramática” não se objetiva a criar uma normatização da interpretação de imagens, mas sim, sistematizar os processos fundamentais a uma leitura dos textos que possuem recursos semióticos e dos participantes envolvidos no processo de comunicação visual, de acordo com o que foi concebido pelas funções de linguagem de Halliday (1994).

Nesse contexto, é importante discorrer acerca das três metafunções apresentadas por Kress e van Leeuwen ([1996] 2006), com a finalidade de dar aporte teórico à leitura e à interpretação de textos multissemióticos dinâmicos, que podem ser constituídos por múltiplas linguagens (oral, escrita, sonora, visual/imagética). Para favorecer a compreensão das metafunções, foram utilizados exemplos e comentários que podem contribuir para a contextualização da teoria<sup>14</sup>.

## 2.1 A metafunção representacional ou ideacional

A *metafunção representacional (ideacional)* diz respeito à forma de como o mundo é e pode ser representado a partir da linguagem visual, ou seja, como ela é produzida no processo de representação de objetos e das experiências dos participantes que compõem o texto/cena. O foco são as relações intra-imagem, ou seja, como as estruturas visuais são construídas para representar visualmente a natureza dos eventos, objetos, participantes envolvidos e as circunstâncias em que ocorrem, ou seja, “analisa aquilo que está sendo representado visualmente, como pessoas, animais, objetos, eventos e lugares, assim com as relações que são estabelecidas entre eles”. (SILVA, A., 2021, p. 20).

Aqui, na metafunção representacional ou ideacional, são analisadas as relações construídas entre os elementos retratados, isto é, uma espécie de coerência interna à produção semiótica, que se desdobra para *dimensões narrativas* (acontecimentos) e *dimensões conceituais* (concepções e valores).

### 2.1.1 Dimensão Narrativa

Nesse tipo de dimensão, podemos compreender como é realizada as ações dos PR que compõem o texto. Esta dimensão enfatiza, sobretudo, as ações retratadas na imagem. Pode-se afirmar que

[...] no campo das imagens, os vetores se encarregam do processo de ação e interação dos participantes. Nas representações narrativas, os participantes estão sempre envolvidos em eventos e ações. Os vetores, assim como os verbos de ação na linguagem verbal, indicam a ação contida nos fatos apresentados em uma representação imagética, podendo ser apresentados através de setas ou até mesmo pelo posicionamento dos participantes representados ou objetos e que leva o olhar do leitor para determinado ponto da imagem. (BRITO; PIMENTA, 2009, p. 89).

---

<sup>14</sup> Os textos que foram utilizados para exemplificar os pressupostos teóricos nesta seção foram eleitos e comentados pelo autor desta pesquisa, com o intuito de colaborar para uma compreensão situada dos conceitos explorados. O critério de escolha primou por textos atuais que conjugassem diversos recursos semióticos.

Partindo desse pressuposto, deduz-se que os vetores indiciam a ação que é retratada na imagem, situando as ações que formam o texto, onde a interação é dada mediante ao uso de um vetor ou, também, pela posição ocupadas pelos participantes representados (PR) que conduz a atenção (olhar) do participante interativo (PI) para o dado ponto da imagem. Silva, A. (2021, p. 21) postula que “os vetores indicam a ação existente na imagem e, [...], podem ser representados por setas, direção de braços/pernas ou por qualquer tipo de expressão de ação dos participantes representados na imagem”.

Nesse contexto, podemos retomar o conceito de ator e meta, em que o primeiro é o agente, aquele que realiza a ação e, o segundo é o participante a quem o vetor é direcionado, ou seja, quem faz (ator) o quê (vetor/linhas) em relação a quem (meta) a partir de processos que contemplam essa dimensão. Vejamos esses processos seguidos de exemplos:

#### *a) Processo de ação*

Evidencia ou discorre sobre acontecimentos da realidade, aqui, pode haver um ou mais participante. Caso haja apenas um participante, o processo configura-se como não transacional, onde o participante é o próprio ator (Figura 1) e, caso haja dois ou mais participantes, o processo configura-se como transacional – um é o ator e o outro a meta (Figura 2). Ademais, quando os dois participantes são ator e meta concomitantemente, o processo denomina-se como bidirecional (Figura 3).

Figura 1 – Ação não transacional



Fonte: Prefeitura Municipal de Imperatriz. Disponível em: <https://imperatriz.ma.gov.br/noticias/conscientizacao/semana-de-combate-violencia-contra-pessoa-idosa-segue-ate-22-de-junho.html>. Acesso em: 10 fev. 2023.

Na figura 1, nota-se a presença de um participante (idosa) que atua como ator. Vale

salientar que nesse processo, a meta pode ser um PR ou um PI que compõe a imagem. Isso faz com que, um único participante prenda a atenção para a personagem (mulher), cabendo ao leitor fazer a contextualização da ação.

Figura 2 – Ação transacional



Fonte: <https://marcaspelomundo.com.br/agencias/sowhat-cria-campanha-para-empendedoras-da-beleza/>. Acesso em: 10 set. 2022.

No anúncio publicitário do Grupo Boticário (Figura 2), nota-se a presença de dois participantes, sendo um ator e o outro a meta. A mulher atua como ator e o rapaz é a meta, ou seja, a quem se dirige o objetivo (o olhar) e o vetor (ação). Na articulação entre as semioses que compõem a peça publicitária (imagem primeiro plano e imagem de fundo), observam-se pistas que contribuem para a orientação do processo de produção de sentidos: uma mulher (profissional da beleza) que cuida dos cabelos de um rapaz uma vez que as mãos se encontram posicionadas na cabeça do cliente.

Em uma análise geral, observa-se que a direção do olhar e a posição do corpo se volta para o rapaz. Além disso, é possível notar certa satisfação por parte da profissional por meio do sorriso que ela esboça enquanto realiza o procedimento no cabelo do cliente.

Figura 3 – Ação bidirecional



Fonte: <https://www.almapbbdo.com.br/pt/trabalhos/em-parceria-com-bridgerton-netflix-e-shondaland-o-boticario-lanca-floratta-my-blue-e-reinventa-o-romance+392>. Acesso em: 10 set. 2022.

Na figura 3, pode-se observar a presença de dois participantes que atuam como ator e meta ao mesmo tempo, pois ao passo que dão as mãos e se olham desempenham a mesma ação. Esta ação, bidimensional, aponta analiticamente a interação entre PR na imagem, o que corrobora para uma compreensão clara da situação narrada e também para a articulação de múltiplas semioses que constitui o texto. Sendo assim, como evidencia Silva, A. (2021, p. 25) “a análise desse processo de ação é relevante para os estudos da língua, pois a ação que compõe o texto é orientada pelos vetores, ou seja, eles indicam que ação está presente no texto imagético”.

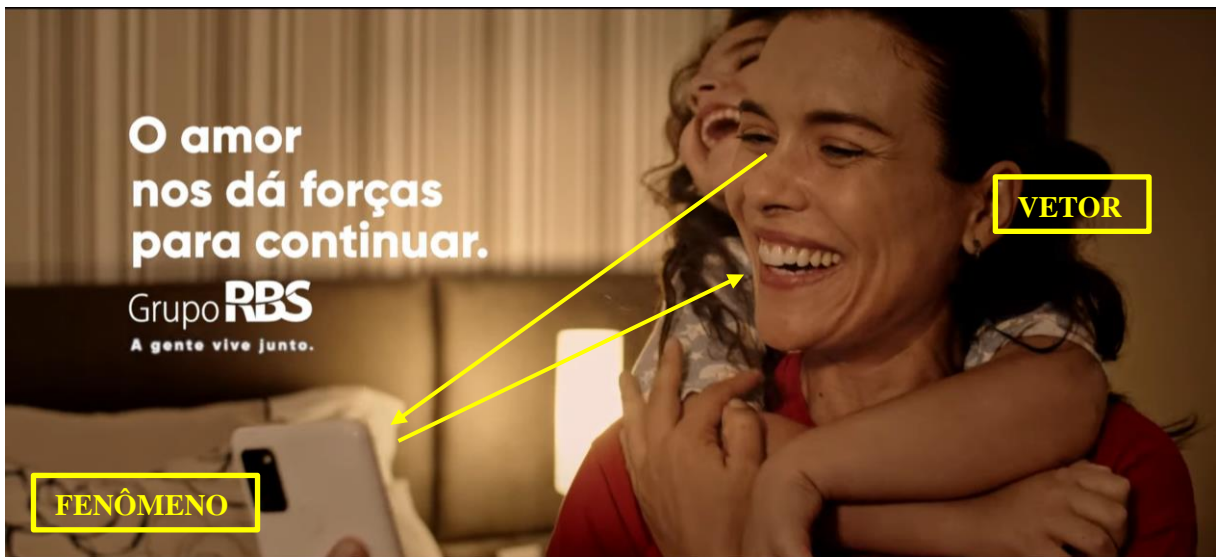
A reação, geralmente analisada sob a perspectiva do olhar, segundo Kress e van Leeuwen ([1996] 2006), aqui pode-se dizer que ela se efetiva, também, por meio da troca de sorriso e pela ação do segurar das mãos – um ao outro – em que ambos comungam de um momento único de felicidade, podendo inferir que pai e filha se conectam sugerindo o sentimento de confiança e segurança.

#### *b) Processo de reação*

Nesse processo há uma ação e uma reação. Aqui, o vetor é formado pelo olhar do

participante que reage a uma dada situação. Ele pode ser subdividido em *transaccional*, quando o olhar do participante se direciona para um fenômeno que está presente na imagem (Figura 4) e, *não transaccional*: quando o olhar do participante dirige-se para um fenômeno que está fora da imagem (Figura 5). Pimenta e Brito (2009) afirmam que esse recurso é recorrente em muitas peças publicitárias para motivar a curiosidade do leitor-receptor em relação ao que ou quem está direcionado o olhar do participante. Vejamos:

Figura 4 – Processo de reação transaccional



Fonte: <https://acontecendoaqui.com.br/propaganda/campanha-do-grupo-rbs-para-o-dia-das-maes/>. Acesso em: 03 out. 2022.

Acima, temos o exemplo de mãe e filha estarem na mesma cena, porém, enfatizamos o olhar da mãe (primeiro plano/participante representado) fixo em um aparelho celular. Aqui o olhar da mãe direcionado para a tela do celular figura-se como vetor e o smartphone como fenômeno em que a reação é o sorriso esboçado pela mãe enquanto se comunica com alguém durante uma chamada. Nesse sentido, evidencia-se que a análise do processo de reação transaccional figura-se como recurso eficaz no processo de interlocução entre sujeitos.

Ao observar a Figura 5 (imagem abaixo), o que se vê é a presença de uma figura feminina jovem e mais para a esquerda temos uma mão segurando uma maçã. A maçã é que está em primeiro plano, pois é o elemento que se enxerga no anúncio, à primeira vista, devido ao seu tamanho, sua cor e brilho. A fruta é sustentada pela mão de uma outra figura feminina, que deixa apenas seu pulso à mostra.

Figura 5 – Processo de reação não transacional



Fonte: <https://creativitate2013.files.wordpress.com/2013/03/brancadeneve.jpg>. Acesso em: 14 out. 2022.

A representação (inicial) da participante (mulher) é produzida de modo articulado à imagem que se pretende construir dessa personagem. Assim, o tipo e as cores das vestimentas (cores quentes da roupa decotada), a postura (expressão séria/seduzente) e o olhar (fixo) que permite ao receptor direcionar seu olhar para os olhos dela, dando a impressão de que a figura representada está olhando no fundo dos olhos de quem está vendo o anúncio (participante interativo que participa da cena), ou seja, olhando para o leitor. Segundo Silva, A. (2021, p. 26) “os publicitários utilizam esse processo na construção de sentidos de seus textos como um recurso persuasivo para aguçar a curiosidade do público-alvo, assim como de criar uma sensação de intimidade, proximidade”. A autora (2021, p. 26) ainda ressalta que “o olhar é um recurso bastante relevante para a construção do percurso interpretativo. No caso em tela, [...] o olhar para fora da imagem busca uma interação com o leitor”.

A personagem é apresentada em posição central, o que sugere uma relevância (personagem principal) e há exploração de recursos que busquem construir uma identificação dos sujeitos-espectadores com o personagem, sendo assim, representar o ser humano com o olhar voltado diretamente para fora da imagem corrobora para que o leitor seja envolvido pela protagonista e chamado para dentro da cena (SILVA, A., 2021).

c) *Processo verbal e Processo mental*

O processo mental é o elo entre participante representado e seu pensamento, caracterizado por meio de um “balão de pensamento” que liga dois participantes: o emissor (aquele que sente/vivencia) e o fenômeno que pode ser texto verbal ou não verbal (geralmente estão no interior desse balão). Já o processo verbal é o elo do participante representado com sua fala/discurso, que também pode ser representado por um “balão de diálogo”. Vejamos:

Figura 6 – Processo Verbal e Processo Mental



Fonte: Junião. Disponível em: <http://www.juniao.com.br/dona-isaura/>. Acesso em: 01 mar. 2023.

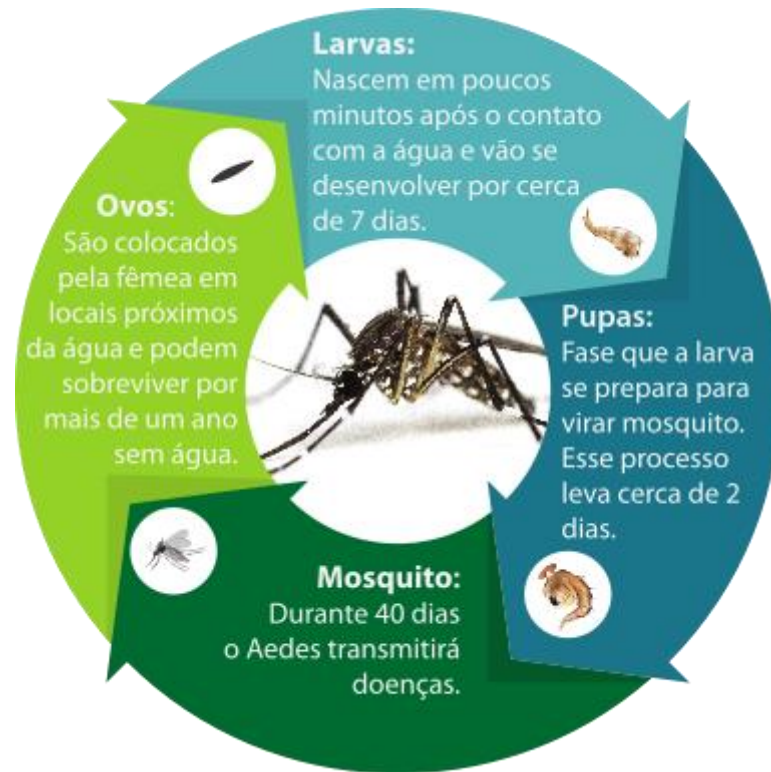
Na Figura 6, especificadamente nos balões 1 e 2, podemos observar um diálogo entre dois homens (por meio de balões indicativos de fala) , o que exemplifica um processo verbal. No balão 3, temos a indicação de pensamento expresso pela personagem Isaura, o que ilustra um processo mental. Sendo assim, pode-se reconhecer que os processos verbal e mental podem ser mobilizados, além disso, suas articulações e seus efeitos, podem contribuir significativamente para o processo de produção de sentidos. Vale enfatizar que nesse processo o participante pode ser humano ou animado.

d) *Processo de conversão*

Nesse processo, o participante “é objeto em relação a um participante, mas ator em relação a outro” (SILVA, 2017, p. 56), nessa estrutura “a comunicação é apresentada como um ciclo” (BRITO; PIMENTA, 2009, p. 93) e o participante é denominado retransmissor. Tal

processo é comumente exemplificado por meio da representação de ciclos, como se pode observar no exemplo a seguir, onde um participante é objeto e também ator.

Figura 7 – Processo de conversão



Fonte: <https://denguetech.com.br/como-matar-larvas-mosquito-dengue/>. Acesso em: 14 out. 2022.

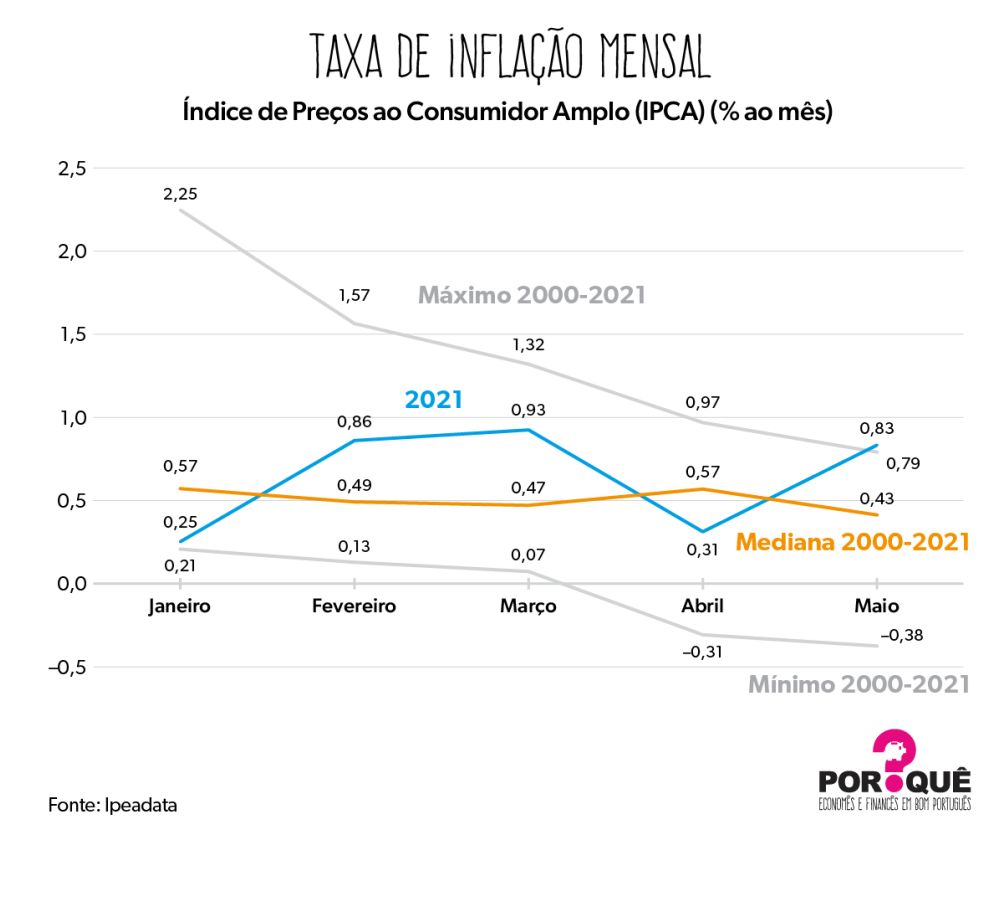
A figura 7, peça de uma campanha governamental, exemplifica o processo de conversão, usado para representar processos naturais, bem como interações humanas, que possuem certa configuração, de antemão, cíclica. A figura acima ilustra o ciclo de vida do mosquito *Aedes aegypti*, que no Brasil, é o responsável por transmitir dengue, zika, chikungunya e febre amarela. Tais estágios estão interligados entre si, pois uma fase desencadeia a outra, atuando como retransmissoras. Em relação a estrutura, visualmente tem-se como prioridade evidenciar mais o objetivo, do que o conteúdo, em outras palavras, o ato de impactar sobre aquilo que causa o impacto (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006).

#### e) Processo de simbolismo geométrico

Não há a presença de participantes, apenas a presença de um vetor, indicando, na imagem, a direção em que o leitor precisa seguir, normalmente, para fora da imagem (BRITO;

PIMENTA, 2009). Esse é um processo muito comum em gráficos, onde se tem uma seta ou linha (vetor) indicando uma direção.

Figura 8 – Processo de Simbolismo Geométrico



Fonte: Ipeadata. Disponível em: <https://porque.com.br/a-inflacao-de-2021-grafico-da-semana>. Acesso em 14 out. 2022.

A Figura 8 é um gráfico que apresenta a taxa de inflação mensal do Brasil em 2021, comparando dados dos primeiros meses daquele ano com as experiências das últimas duas décadas (2000-2021). O simbolismo é exemplificado por geometria, propondo o simbolismo geométrico, pois não existe participantes e o vetor (linhas coloridas) se direciona para fora da imagem.

O uso de marcadores de índices nas linhas, representados por cores, aguçam a atenção do leitor, uma vez que a indicação é feita pela quantificação porcentual e não apenas pelas barras do gráfico. Partindo desse pressuposto, Kress e van Leeuwen ([1996] 2006) asseveram que a opção por linhas pontilhadas indica que os vetores também podem ser atenuados, o que diminui a sensação de impacto.

Nota-se, a partir do texto (Figura 8) que, “em três dos cinco meses mostrados, a inflação de 2021 ficou acima da mediana do período 2000-2020. E, no mês de maio, ela é mais alta que

o máximo. Ou seja, a inflação do mês passado foi mais elevada do que todas as observadas para o mesmo mês nos últimos 20 anos” (RODRIGUES, 2021)<sup>15</sup>.

Portanto, a análise do processo narrativo de ação possibilita um olhar atento para os modos organizacionais e de funcionamento dos textos que envolvem múltiplas semioses, proporcionando uma interpretação que condiz com o projeto de dizer dos produtores-enunciadores, abrangendo não só à percepções ideológicas, mas também a um posicionamento crítico em relação ao conteúdo dos enunciados. A metafunção representacional é composta, além da representação narrativa, pela representação conceitual, que será abordada na seção que segue.

### 2.1.2 Representação Conceitual

Brito e Pimenta (2009) afirmam que, nas representações conceituais, é apresentada uma relação de taxonomia entre os participantes e não uma narrativa. Para Petermann (2005), o foco desse processo é a apresentação de quem é o participante representado, podendo ser descrita por processos classificacionais, analíticos ou simbólicos.

- a) *Representação Classificacional*: representação que classifica os participantes em superordenados, subordinados ou do mesmo nível. Essa classificação acontece por meio da “assimetria, distância ou orientação dos participantes representados” (SILVA, 2017, p. 56). No exemplo a seguir, pode-se observar a utilização desse recurso para apresentar uma classificação de batatas, de acordo com sua variedade.

---

<sup>15</sup> RODRIGUES, Mauro. A inflação de 2021| Gráfico da Semana. 2021. Disponível em: <https://porque.com.br/a-inflacao-de-2021-grafico-da-semana>. Acesso em: 14 out. 2022.

Figura 9 – Processo classificacional



Fonte: [http://minas1.ceasa.mg.gov.br/ceasainternet/\\_lib/file/docagroqcartilhas/BATATA.pdf](http://minas1.ceasa.mg.gov.br/ceasainternet/_lib/file/docagroqcartilhas/BATATA.pdf). Acesso em: 14 out. 2022.

Na Figura 9, podemos observar a utilização desse recurso para apresentar uma classificação de batatas, de acordo com sua variedade. Ainda neste mesmo exemplo, as batatas estão representadas com uma equivalência e uma mesma estrutura de representação.

Figura 10 – Processo classificacional

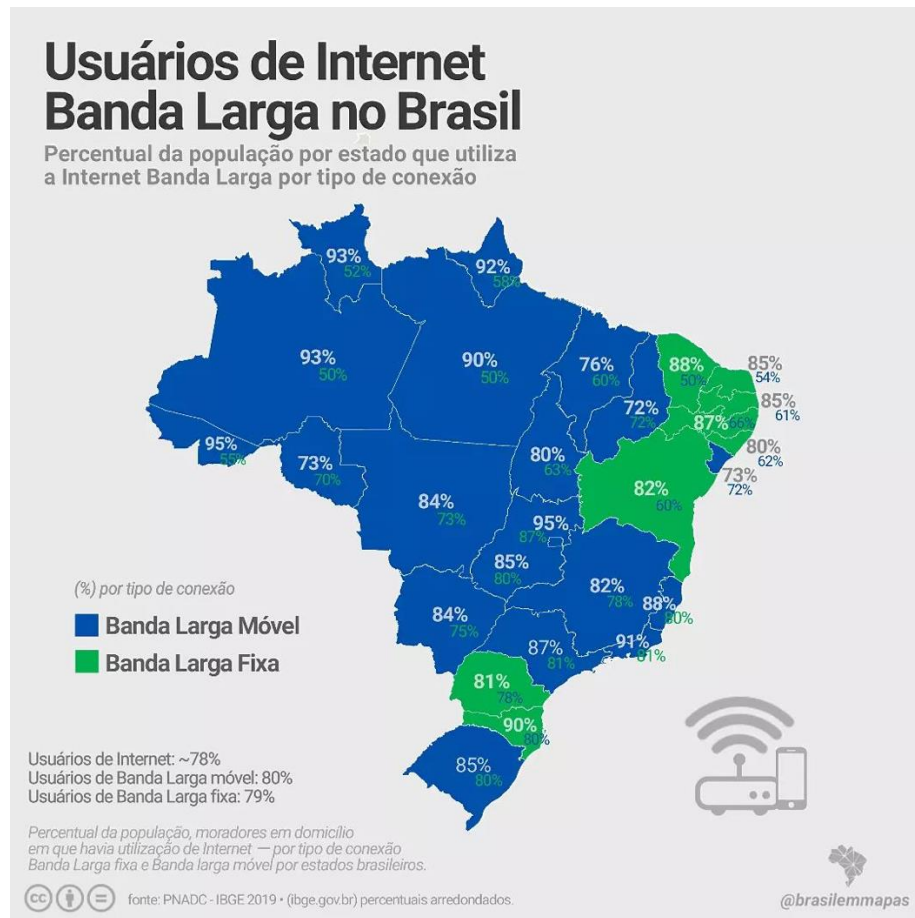


Fonte: <https://www.mcdonalds.com.br/lancamentos>. Acesso em: 25 jan. 2023.

Na figura 10, também podemos observar a utilização do mesmo recurso para apresentar uma classificação, porém de sanduíches. Todavia, tendo a marca McDonalds ligada ao ramo *fast food*, o anúncio contém os participantes representados (sanduíches) onde estes estão interligados taxonomicamente, pelo termo “brabos” (no sentido de ser muito bom, ou ainda, no sentido de ser muito bom no que se faz) e pelo formato dos lanches, tendo cada um tamanho e ingredientes comuns ou diferentes. Logo, Silva, A. (2021, p. 31) versa que “a compreensão de relações entre os participantes (elementos que compõem uma cena imagética) é uma condição necessária para a qualificação das estratégias de leitura”.

- b) *Representação Analítica*: nesse processo os participantes, denominados portadores, se relacionam com o seus atributos, ou seja, o todo (portador) se relaciona com as partes indicadas. Aqui, temos como exemplos os mapas e os diagramas. Vejamos:

Figura 11 – Processo Analítico



Fonte: Brasil em Mapas. Disponível em:

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=593220302524480&set=pcb.593220339191143>. Acesso em: 07 nov. 2022.

Kress e van Leeuwen ([1996] 2006) consideram que a análise desse processo requer seleção, o que reflete em escolhas que podem contribuir para o processo de produção de sentidos. Para os autores supracitados, algumas características do portador são enfatizadas como critérios em um determinado contexto específico, enquanto outros são ignorados por serem irrelevantes ou não essenciais. Assim, vale reiterar que outros critérios poderiam ser selecionados, tais como a região geográfica, a situação econômica e social, o tempo de uso etc., tais critérios auxiliam nas escolhas feitas pelos produtores porque viabilizam a construção do projeto de dizer, determinando objetivos variados: no mapa (Figura 11) em questão, pode-se caracterizar a realidade em relação do uso de internet do brasileiro, bem como evidenciar o crescimento do uso de *smartphones*.

- c) *Representação Simbólica*: esse processo pode ser caracterizado pela atribuição de como a identidade do participante representado (portador = veículo) pode ser construída em

relação com o outro participante (atributo = potência/força do rinoceronte), como podemos observar no exemplo que segue.

Figura 12 – Processo de representação simbólica



Fonte: <https://www.carrodegareagem.com/melhores-propagandas-carros-criadas-hoje/>. Acesso em: 07 nov. 2022.

Para Siebra (2019), nesse processo, a escolha dos recursos que constituem a imagem como cores, tamanho, posicionamento, uso da iluminação corroboram para a composição simbólica entre o participante portador e os seus atributos. Nesse tipo de processo, destacam-se dois casos: o sugestivo e o atributivo.

- *Sugestivo*: o atributo simbólico vem do portador. Geralmente, há apenas um participante na imagem, como podemos observar na Figura 12, em que o elemento convencional (portador = carro) é comparado metaforicamente com a força de um rinoceronte (atributo = animal). Partindo desse pressuposto, Cunha (2018, p. 71) afirma que as representações sociais, salvaguardadas suas dimensões de amplitude conceitual,

podem ser definidas como associações simbólicas partilhadas pela comunicação, criadas socialmente, com base na realidade, a fim de exercer funções que também se refletem na condição de papéis sociais, até que se tornem, pela partilha comunicativa exaustiva, senso comum. (CUNHA, 2018, p. 71).

- *Atributivo*: o atributo do participante é evidenciado por meio de recursos como tamanho exagerado, iluminação, intensidade de cor, entre outros.

De acordo com Kress e van Leeuwen ([1996] 2006, p. 105),

os atributos simbólicos estão relacionados a objetos que apresentam uma ou mais das características citadas a seguir: a) são destacados na representação de uma maneira ou de outra (em primeiro plano, tamanho exagerado, bastante iluminado, detalhes nítidos, cores); b) são apontados por meio de um gesto que não pode ser interpretado como uma ação que não seja a ação de "apontar o atributo simbólico para o espectador"; c) parecem fora de lugar no todo, de alguma maneira, d) são convencionalmente associados a valores simbólicos<sup>16</sup>. (KRESS; VAN LEEUWEN, [1996] 2006, p. 105).

Figura 13 – Processo de representação atributiva



Fonte: <https://extra.globo.com/incoming/10195134-e48-4dd/w640h360-PROP/propaganda-1.jpg>. Acesso em: 07 nov. 2022.

Na Figura 13, a propaganda da Associação Brasileira de Medicina do Tráfego exemplifica um processo simbólico atributivo, ao colocar em destaque uma lata de bebida alcoólica amassada, que se apresenta em primeiro plano e que simboliza as festas e, conseqüentemente, o alto consumo de bebidas alcoólicas. Na mesma lata, encontra-se a imagem de um veículo, que também se encontra amassado que foi provocado provavelmente em decorrência de uma batida muito forte e faz uma remissão a um acidente ocorrido no trânsito, demonstrando que bebida alcoólica e direção não combinam.

<sup>16</sup> No original: Symbolic attributes are objects with one or more of the following characteristics. (1) They are made salient in the representation in one way or another; for instance, by being placed in the foreground, through exaggerated size, through being especially well lit, through being represented in especially fine detail or sharp focus, or through their conspicuous colour or tone. (2) They are pointed at by means of a gesture which cannot be interpreted as an action other than the action of 'pointing out the symbolic attribute to the viewer' – here we can include also the arrows which can connect visual realizations of participants with verbal realizations of the same participant, or vice versa, as in figure 2.4, for these also establish a relation of identity through 'pointing'. (3) They look out of place in the whole, in some way. (4) They are conventionally associated with symbolic values.

No que tange ao tratamento dos modos de representação, Silva, A. (2021) afirma que as escolhas utilizadas pelos produtores para a composição e organização das produções multissemióticas. Sendo assim, em virtude de não poder haver imagens (ou qual for a semiose que o constitui) desprovidas de uma carga simbólico-ideológica, indiciam percursos interpretativos. E isso requer uma atenção maior dos leitores devido aos distintos recursos utilizados para que haja significância na produção de sentido.

Ademais, vale destacar que a metafunção ideacional, em intrínseca articulação com os significados representacionais, relaciona-se com a proposta realizada por Fairclough (2001, p. 92) ao relacioná-la “aos modos pelos quais os textos significam o mundo e seus processos, entidades e relações”, pois de acordo com o autor um dos aspectos de efeitos construtivos do discurso colabora para construir as relações sociais entre as pessoas.

## 2.2 A Metafunção Composicional

A *metafunção composicional (textual)* é a combinação das estruturas visuais de significados representacionais e interativos, resultando no todo significativo (KRESS, VAN LEEUWEN, [1996] 2006), ou seja, está relacionada à composição das imagens e à organização dos elementos indiciadores de sentido. Nesse sentido, Araújo (2011, p. 76) aponta que “os elementos integrados resultantes dessa combinação criam sua hierarquia e equilíbrio em textos espacialmente integrados coerentes com seus modos específicos para significar seus sentidos”.

Desse modo, não basta ao produtor realizar escolhas para a produção do projeto de dizer, mas também organizar e combinar os recursos semióticos na materialidade textual, de modo a orientar o percurso interpretativo. Thompson (2002, p. 117, apud PIMENTA; BRITO, 2009) assevera que há um cuidado, por parte do falante ou produtor de um texto, para que uma parte de uma mensagem se enquadre em outras partes que constituem o texto. Nesse sentido, “entende-se que a metafunção é exercida de maneira a ‘conectar’ as partes constitutivas de um texto, com vistas a garantir uma harmonia entre os indiciadores de sentido” (FERREIRA, I.; FERREIRA, H., 2021, p. 48).

De acordo com os pressupostos da GDV, a metafunção composicional pode ser estruturada de acordo com os três sistemas: valor da informação, a saliência e a enquadramento.

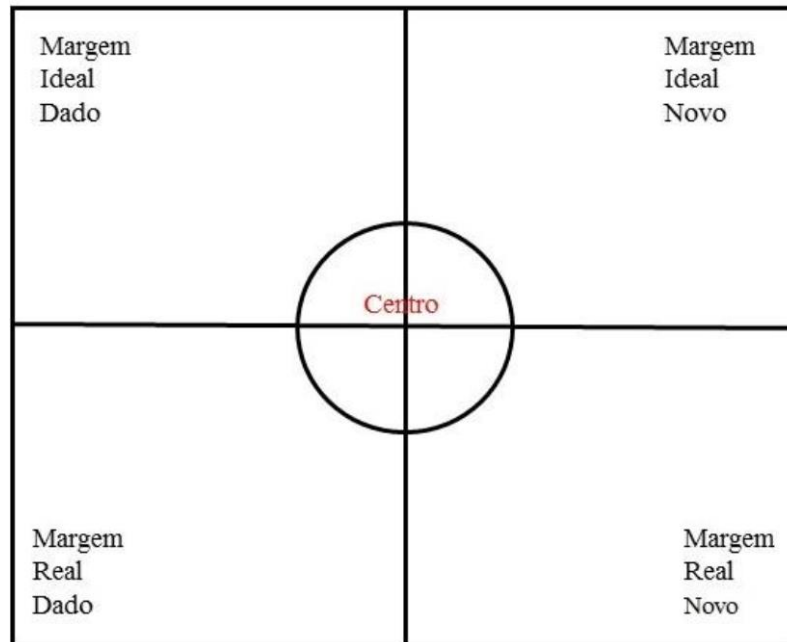
### a) o valor da informação

Esse valor está relacionado às informações previamente que são entendidas e àquelas que ainda serão recebidas (FERREIRA, I.; FERREIRA, H., 2021, p. 48), bem como aos elementos que compõem a tela, e à localização em que se apresentam, ou seja, qual o valor do

elemento que aparece na esquerda, na direita, no centro, na parte inferior ou superior (GUALBERTO, 2016).

Para essa representação, Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006) exibem um diagrama, que ilustra claramente o valor da informação na dimensão do espaço visual, conforme se pode observar na Figura 14.

Figura 14 – Dimensões do espaço visual



Fonte: Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006, p. 197. Tradução nossa.)

Nessa perspectiva, segundo os autores citados, o lado direito é o lado da informação principal, em que, normalmente, a informação nova será apresentada, pois o leitor, ao realizar os movimentos oculares, pode centrar a sua atenção para esse lado. Já o lado esquerdo é o lado da informação já conhecida.

Discorrendo sobre a organização composicional, Brito e Pimenta (2009, p. 109), a partir da leitura de Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006), consideram que

a parte superior apresenta também algo que trará mais afinidade emotiva com o leitor, aquilo que pode vir a ser, o campo do sonho, do imaginário. Já a parte inferior tende a ser mais informativa e prática; é a área que está mais ligada ao mundo real, concreto. Já as informações que se encontram na parte inferior são as informações reais – que contém informações documentais e informativas. O centro da imagem é o papel mais importante do texto. Nas margens temos a informação mais periférica. (BRITO; PIMENTA, 2009, p. 109).

Sendo assim, no próximo exemplo (Figura 15), podemos observar a utilização e a demarcação das dimensões do espaço visual, dando relevância para o participante retratado,

que está posicionado no centro da imagem. Nesse caso, a campanha foi protagonizada pela cantora Ivete Sangalo, e foi veiculada em rede nacional de televisão da Bahia, em 2012.

Figura 15 – Valor da informação – participante representado no centro



Fonte: Ministério Público da Bahia. Disponível em: <https://www.mpba.mp.br/noticia/27591>. Acesso em: 02 jan. 2023.

Figura 16 – Valor da informação – Enunciados verbais



Fonte: Gay Blog BR. Disponível em: <https://gay.blog.br/marketing/acao-muda-contexto-de-frases-negativas-para-combater-preconceito/>. Acesso em: 03 jan. 2023.

O anúncio da campanha, Figura 16, veiculado pela campanha educativa #ChegaDeLGBTfobia, elaborada pela Secretaria de Saúde do Estado de Minas Gerais e divulgada nas redes sociais, teve o intuito de promover o respeito à população LGBTQIA+, abordando as características e as funcionalidades do gênero textual anúncio educativo, e as peculiaridades multissemióticas encontradas no anúncio em questão, com o fim de promover a análise do quadro composicional mencionado anteriormente (Figura 14), elaborado por Kress e van Leeuwen ([1996] 2006).

Na peça em análise (Figura 16), temos os participantes representados ao lado esquerdo (casal homoafetivo) – informação dada, enquanto do lado direito temos as informações novas:

- Informação documental: Que desperdício;
- Informação chave: perder tempo se preocupando com a orientação sexual dos outros.

À primeira vista, o anúncio pode parecer preconceituoso, pois dá destaque à frase “Que desperdício”. Ela se encontra entre aspas e com uma cor mais vibrante, pelo fato de ser uma das várias frases preconceituosas que a maior parte das pessoas homoafetivas ouvem no dia a dia. Com essa estratégia, o anúncio desmistifica estigmas corriqueiros, empregando-os em um novo contexto social.

## b) Saliência

Nessa categoria analítica, podemos destacar a relação hierárquica contida no texto, como, por exemplo, contrastes e tamanhos. Brito e Pimenta (2009, p. 112) explicam que a saliência “é quando um elemento tem maior destaque que outros apresentado dentro de uma imagem, ela será de alguma forma, diferenciado através do uso de cores, tamanhos e contrastes”. Nota-se que cabe ao produtor decidir se vai deixar em evidência um personagem ou uma imagem, por meio da sua posição que pode ficar em primeiro ou segundo plano; por meio das cores escolhidas ou ainda por meio do tamanho e do contraste.

Como podemos observar no exemplo da Figura 17, o produtor da campanha educativa “Agosto Lilás” reforça a conscientização contra a violência doméstica. Na peça, ele optou pelo texto verbal em primeiro plano, deixando-o em evidência (cor branca e sobretom de lilás) e, em segundo plano – mesmo que toda a peça seja elaborada em tons e sobretoms da cor lilás intercaladas com a cor branca que enfatiza o título da campanha: agosto lilás e, o *slogan*: mês de conscientização pelo fim da violência contra a mulher – pode-se observar que há a imagem de uma mulher (em segundo plano), que aparece sem uma grande nitidez, amordaçada por uma fita e amedrontada – perceptível pela expressão do olhar e pelas linhas de expressão no centro da testa representando, assim, o silenciamento e o medo de agressões (nota-se que na área dos olhos a cor é mais escura, indiciando um hematoma ocasionado por agressão física) que diversas mulheres sofrem, mas que muitas não têm coragem ou não sabem onde e como denunciar para garantirem seus direitos.

Figura 17 – Saliência por cores e nitidez



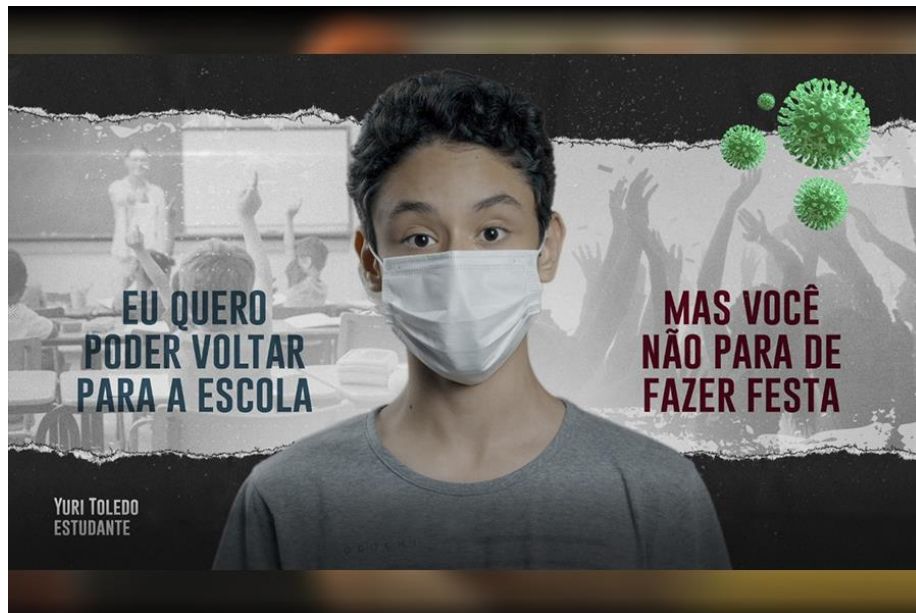
Fonte: Prefeitura de São Gonçalo (RJ). Disponível em: <https://www.saogoncalo.rj.gov.br/sao-goncalo-reforca-conscientizacao-contraviolencia-domestica/>. Acesso em: 04 jan. 2022.

*c) Enquadramento (moldura)*

Essa categoria analítica está relacionada à disposição entre os elementos secundários da imagem. Para Ferreira, I. e Ferreira, H. (2021, p. 48-49), tal disposição “ fundamenta-se pela conexão entre as informações do texto. Dessa forma, ela é percebida por meio de representações (objetos, animais etc.) para que não existam espaços vazios nas cenas”.

Quanto ao enquadramento, Brito e Pimenta (2009) salientam que os elementos de uma imagem são desconectados ou conectados pelo enquadramento e que esse processo se realiza por meio de linhas divisórias e espaços coloridos ou não, dentro ou não das margens da imagem. Ademais, caso ocorra a falta de enquadramento, Silva (2017, p. 61) afirma que “a ausência de enquadramento evidencia os elementos enquanto grupo, ou seja, quanto mais conectados os elementos estiverem, maior a ideia de unidade de informação”. Sendo assim, “a presença de vetores, objetos, espaços e outros elementos que auxiliam no enquadramento quanto mais relacionados um com outro mais organizada a informação chegará ao leitor-receptor” (SOUZA, 2021, p. 55). No próximo exemplo, Figura 18, podemos observar como esse sistema se manifesta entre as informações do texto.

Figura 18 – Enquadramento



Fonte: Prefeitura de Pouso Alegre - MG. Disponível em: [https://pousoalegre.mg.gov.br/noticias-detalle.asp?id\\_not=2512](https://pousoalegre.mg.gov.br/noticias-detalle.asp?id_not=2512) . Acesso: 07 jan. 2023.

Na campanha educativa acima, realizada pela Prefeitura de Pouso Alegre, para a prevenção da Covid-19, podemos observar que o enquadramento é concebido por meio de articulações entre os elementos representados no texto. Nesse sentido, Ferreira, I. e Ferreira, H. (2021, p. 49) ponderam que

o grau de enquadramento é fraco ou nulo, a ideia de que os elementos fazem parte de um grupo e de que são conectados uns aos outros é de mais forte. Em contrapartida, quando existe um enquadramento forte, com muitos elementos, a ideia que remete ao leitor é de que os elementos das imagens são distintos. (FERREIRA, I.; FERREIRA, H., 2021, p. 49).

Ainda sobre o frame da campanha analisada<sup>17</sup>, podemos notar que os produtores da campanha educativa usam o enquadramento seguindo uma desconexão (lógica) entre os elementos da imagem por meio de cores, plano de fundo em contraste com o primeiro plano (menino de máscara) – enquadramento forte –, texto e contexto da campanha (o uso da máscara e a imagem de vírus no canto superior direito da imagem) que indicam uma oposição de situação, o que coopera para a produção de sentidos do texto que objetiva convencer o público-alvo que: as escolas ainda estão fechadas (informação dada; lado esquerdo) porque ainda há muitas pessoas que contribuem para a propagação do vírus causador da Covid-19 promovendo festas/aglomerações” (informação nova; lado direito).

Em uma outra análise (Figura 19), é possível perceber a conexão através de linhas definidas, que contribuem na organização da informação, deixando a imagem com uma harmonia visual, a fim de transmitir a ideia da campanha publicitária.

Figura 19 – Exemplo de Enquadramento



Fonte: Colégio Gênesis. Disponível em: <https://colegiogenesis.com/campanhas-publicitarias/>. Acesso em: 07 jan. 2023.

No que diz respeito ao valor da informação, na Figura 19, podemos considerá-la subdividida em quatro partes, por meio das linhas imaginárias. Desse modo, no plano horizontal, temos o par valor dado/valor novo, ou como Ferreira, I. e Ferreira, H. (2021)

<sup>17</sup> Frame do Filme “Consciência”. Veiculado na mídia local pela Prefeitura através da Assessoria de Comunicação, foi classificado para as finais do FestVÍdeo 2022, um dos principais festivais publicitários do Brasil, realizado pela APP – Associação dos Profissionais de Propaganda de Ribeirão Preto/SP, desde 1990.

sugerem, ideias secundárias/ideias mais importantes. O lado esquerdo traz as informações dadas ou secundárias que, nesse caso, diz respeito ao que somos formados, de acordo com a peça publicitária, que motiva ao ato da leitura, somos formados por aquilo que costumamos ler. Além disso, no espaço destinado para as informações novas/mais relevantes (lado direito da imagem) destacam-se o tema da campanha, bem como a data do evento e quem está o promovendo (logo da instituição). O olhar direcionado para o livro concomitante ao sorriso esboçado pelo PR (leitor) e a mensagem direcionada para o leitor apontam para a interpretação de que a leitura é fundamental para acesso à informação, cultura e lazer, bem como peça fundamental para a formação de um sujeito consciente e crítico da sociedade.

Em relação à dimensão vertical, tem-se o par real/ideal, em que as informações são dispostas subjetivamente (lado subjetivo/emocional), que no caso, encontra-se na parte superior da imagem, enquanto as informações objetivas (práticas/objetivas) são posicionadas na parte inferior, como exemplo o *site* do colégio. Nesse caso, as expressões interpelativas (retratadas pelo olhar e pelo sorriso direcionado para o livro) e a incitação para a ação (texto verbal) estão no plano ideacional, ou seja, estão no nível das ideias, enquanto o produtor do texto (representado pela logomarca) e a data indiciam aspectos relacionados mais ao plano da realidade, ou seja, com informações documentais e informativas (SILVA, 2017).

No viés da saliência, responsável pela hierarquia dos elementos constitutivos do texto, nota-se a superioridade do ato de ler em relação à frase destacada “Você é o que você lê”, tendo o personagem no centro, assumindo assim, um papel importante na representação. Nesse caso, destacam-se o uso da cor branca em um fundo mais escuro, a utilização da fonte em caixa alta e a foto de um personagem com aparência jovem, porém com traços de uma pessoa mais velha (cabelos grisalhos e um bigode) em que se sobleva e evoca características peculiares do personagem Manoel de Barros (escritor brasileiro).

Por fim, cabe salientar que as metafunções articulam diferentes aspectos em uma produção imagética, uma vez que abarcam a representação dos participantes, a interação entre interlocutores e a organização das informações no texto apresentado, portanto pode-se dizer que

analisar produções imagéticas é uma tarefa complexa, no entanto, de grande relevância para a formação de leitores proficientes, conferindo-lhes procedimentos sistemáticos que os capacitem à leitura do visual. Nesse sentido, a GDV demonstra, tal como apresentado anteriormente, possibilidades para uma leitura que contemple várias dimensões constitutivas dos textos. [...] a GDV coopera de maneira significativa para a produção dos sentidos nos textos multissemióticos e, quando se analisa esses textos, pelo viés dessa teoria, observa-se, nas interações entre as diversas semioses que são

estabelecidas, negociações e acordos entre participantes e leitores, a fim de se atingir o objetivo proposto pelos produtores. (SILVA, A., 2021, p. 47).

Desse modo, as metafunções corroboram para imprimir o equilíbrio entre o projeto de dizer do produtor e o “dito” na materialidade textual, ou seja, naquilo que o interlocutor tem acesso, para atribuir hierarquicamente informações e para fornecer pistas que orientem o processo de interpretação. Em suma, as metafunções são elementos basilares para a leitura de textos multissemióticos, pois contemplam diferentes dimensões constitutivas das produções textuais e que são relevantes para a formação de leitores proficientes.

Após caracterizar pressupostos basilares da GDV bem como duas de suas principais metafunções, a próxima seção apresenta uma explanação da Metafunção Interacional, que toma como referência a relação entre os falantes e as modalizações que são produzidas em um dado evento comunicativo. Reitera-se que, embora essa teoria tenha sido desenvolvida para a análise de textos imagéticos estáticos, as metafunções podem iluminar a leitura de textos em movimento, seja pela sua plasticidade (sua origem advém da GSF, que estuda a modalidade verbal), seja pelas características comuns entre textos estáticos e textos em movimento.

A metafunção interacional, apresentada na seção seguinte, abarca aspectos léxico-gramaticais à luz da linguagem, compreendendo a oração como uma representação do mundo que envolve o produtor (falante) e o receptor (ouvinte), a serem aplicados nos textos multissemióticos em movimento, a fim de contribuir para a expansão do ensino da leitura em língua portuguesa em textos que se circulam em ambientes virtuais.

### 3 METAFUNÇÃO INTERACIONAL: PRINCIPAIS PRESSUPOSTOS TEÓRICOS SEGUNDO A GDV

A *metafunção interacional* – associada à metafunção interpessoal da GSF, proposta por Halliday (1994) – é caracterizada por estabelecer as ligações entre produtor, produto e observador, podendo ocorrer na forma escritor/texto/leitor ou falante/fala/ouvinte, e se estende a todas as formas relacionadas à produção e à recepção de texto (KRESS; VAN LEEUWEN, [1996] 2006) servindo como modalizadores discursivos, porém na forma de vetores. Portanto,

os vetores utilizados na esquematização da metafunção interacional devem, portanto, ser capazes de projetar as relações entre todos os participantes, sejam eles os representados, sejam eles os interativos, respectivamente, dentro e fora do contexto da paisagem semiótica. (CUNHA, 2018, p. 68).

De modo mais específico, nessa metafunção, de acordo com Biasi-Rodrigues e Nobre (2010, p. 55), há dois tipos de participantes que interagem por meio de imagens: “os participantes representados (seres, animados ou inanimados, presentes nos textos visuais) e participantes interativos (o sujeito-produtor e o sujeito-receptor)”. A *relação entre os participantes interativos* está associada à análise de uma produção enunciativa imbricada às condições de produção dos textos: o que dizer, para quem dizer, razões para dizer e estratégias para dizer. Nesse sentido, “para quem dizer” é o que motiva o processo de construção do projeto de dizer nessas produções. Ademais, a relação entre os participantes representados, condiz às interações dos PRs entre si e aos objetos retratados no texto e, suas partes bem como as diferentes semioses utilizadas para motivarem determinados efeitos de sentido entre eles. Desse modo, Silva, A. (2021, p. 77) assevera que “a relação entre personagens é fundamental para a compreensão ativa dos enunciados”.

Kress e van Leeuwen ([1996] 2006, p. 114)<sup>18</sup>, postulam que esses participantes podem interagir por meio de três modos de relação: a) entre participantes representados; b) entre participantes interativos; c) entre participantes interativos e representados, ampliando assim o processo de produção de sentidos.

Nesse sentido, Souza (2021, p. 50) contribui ao definir que são as interações

entre personagens que dão vida aos enunciados (verbais e visuais) do texto; as interações entre autor/leitor-espectador; e o conjunto dos enunciados propostos pelo projeto de dizer presentes na materialidade textual e

---

<sup>18</sup> No original: [...] (1) relations between represented participants; (2) relations between interactive and represented participants (the interactive participants’ attitudes towards the represented participants); and (3) relations between interactive participants (the things interactive participants do to or for each other through images) (KRESS; VAN LEEUWEN, [1996] 2006, p. 114).

produzidos pelos interlocutores, tanto aqueles relacionados às inferências, quanto aqueles relacionados às reações subjacentes ao ato de ler/ver. (SOUZA, 2021, p. 50).

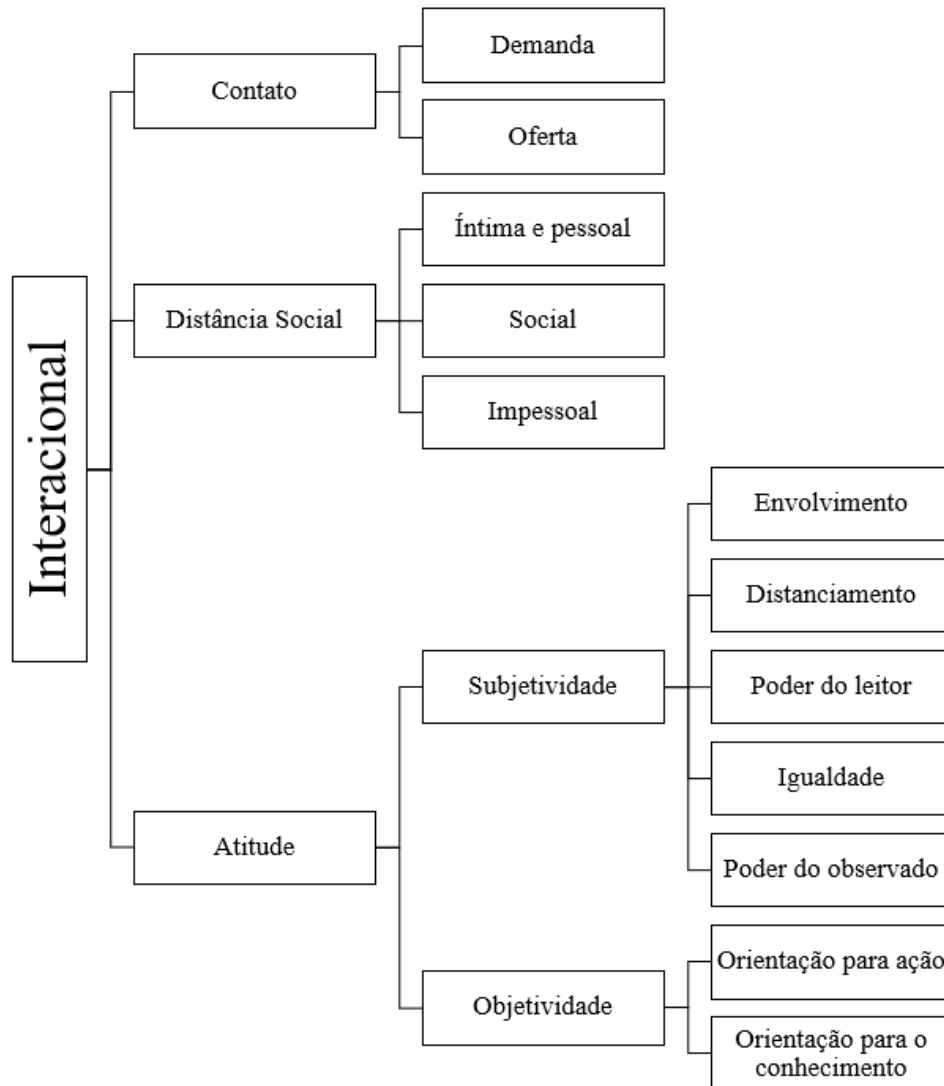
Ademais, a metafunção interacional diz respeito à atuação nas relações sociais presentes entre os participantes. Portanto, ao buscar definir um conceito para estas relações intrínsecas a essa metafunção, recorreremos ao conceito de Silva, A. (2021, p. 35) que versa que essa metafunção corresponde

à relação entre o leitor e o produtor da imagem, levando-se em consideração que entre quem produz e quem lê a imagem, cria-se um elo mediante o uso de recursos e estratégias, regulando-se o que está sendo dito, como está sendo dito e como deve ser interpretado determinado texto imagético. (SILVA, A., 2021, p. 35).

Partindo desse pressuposto, as escolhas feitas pelo(s) produtor(es) se constituem como estratégias para mobilizar a atenção do sujeito-espectador, seja para criar uma espécie de identificação, seja para dar a ideia de veracidade, fazer um apelo para uma comoção ao leitor etc. Nesse viés, Silva, A. (2021, p. 77) assevera que “podemos considerar que as escolhas dos modos de interação entre os personagens contribuem para o processo de indiciamento de sentidos, para a construção do projeto de dizer, para a orientação do percurso interpretativo e para a organização da narrativa”, deixando claro que o processo interacional entre os participantes é vital para que haja a efetiva compreensão dos enunciados.

A partir dos aportes teóricos da GDV, Brito e Pimenta (2009) ponderam que os aspectos que conceituam/caracterizam a metafunção interacional, a serem analisados são (i) o contato, olhar entre o participante representado na imagem e o leitor; (ii) a distância, caracterizada pela visualização do PR como estando próximo ou distante do leitor; (iii) atitude, observada pelo ângulo que se forma entre o corpo do participante e o leitor, comumente, no eixo vertical e, (iv) modalidade, que busca dar maior ou menor valor de veracidade e/ou credibilidade à imagem por meio de seus marcadores de modalização, conforme podemos observar na figura 20.

Figura 20 – A Metafunção Interacional - protótipo



Fonte: Adaptado de Kress; van Leeuwen ([1996] 2006, p. 149) a partir de Silva (2017, p. 57).

#### a) *Contato*

Este recurso geralmente é estabelecido pelo olhar, que forma um vetor voltado para o leitor-espectador (personagem humano ou personificado) estabelecendo assim uma relação imaginária (pessoal ou impessoal) por meio da concretização de dois processos: o processo de oferta e o processo de demanda.

No texto imagético em que aparece o *processo de oferta*, o PR (personagem representado) não está com o olhar voltado para o leitor-espectador, apenas se oferece como objeto de contemplação, sendo este considerado apenas um observador invisível (BRITO; PIMENTA, 2009). Portanto, nenhum contato é feito por isso não há uma busca de relação íntima com o PR, pois este estará sendo apresentado ao participante interativo como um objeto

apenas de contemplação, por isso o papel do leitor-espectador é o de um espectador invisível. Dessa maneira, Kress e van Leeuwen ([1996] 2006, p. 119) consideram esse tipo de imagem como imagem de “oferta”, pois oferecem os participantes representados ao sujeito-espectador como objetos de informação, objetos de contemplação, de forma impessoal, como se fossem espécimes em uma vitrine<sup>19</sup>. Na imagem 21, temos um exemplo de imagem de oferta.

Figura 21 – Olhar e gestos por oferta



Fonte: G1. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/musica/rock-in-rio/2022/noticia/2022/09/12/os-melhores-e-os-piores-shows-do-rock-in-rio-2022-veja-os-destaques-e-as-decepcoes-do-festival.ghtml>. Acesso em: 26 jan. 2023.

Já na imagem<sup>20</sup>, a seguir (Figura 22), temos a representação do *processo por demanda*, representado na perspectiva do olhar, uma vez que se observa que o PR está mantendo contato – imaginário – com o espectador por meio do olhar. Portanto, é estabelecido um contato visual direto, por meio de linhas, imaginárias, estabelecidas entre produtor e espectador, e por meio do gesto feito com a mão que segura o produto ao passo que esboça um sorriso cativante fazendo que o leitor-espectador interaja com o sujeito-produtor; neste caso, a cerveja produzida pela cervejaria holandesa Amstel®, direcionada ao leitor-espectador (leitor-consumidor), criando um laço amigável e de sutileza, bem como olhar, o sorriso e o gesto com a cerveja do

<sup>19</sup> No original: “it ‘offers’ the represented participants to the viewer as items of information, objects of contemplation, impersonally, as though they were specimens in a display case.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 119)

<sup>20</sup> Deste ponto adiante o termo “imagem” será utilizado, sinonimicamente, à palavra “*frame*”. Uma vez que esta imagem e as próximas são um recorte (*frame*) de vídeo e videoanimações. A Figura 21, foi extraída do vídeo publicitário produzido pela cervejaria Amstel® na nova campanha da marca.

participante, voltados para o leitor-espectador sugere requisitar algo, entre sujeito-produtor (marca) e sujeito-espectador (consumidores de cerveja).

Figura 22 – Olhar e gesto por demanda



Fonte: <https://gkpb.com.br/73619/gil-do-vigor-amstel/>. Acesso em: 26 jan. 2023.

A partir da análise da imagem acima, Lima e Ferreira (2022, p. 65) pontuam que

a direção do olhar do participante representado (PR) define as atitudes que são exigidas ao observador. Ao olhar diretamente para o participante interativo (PI), o PR está chamando sua atenção, como se quisesse mostrar algo para o PI, representando uma situação de demanda. (LIMA; FERREIRA, 2022, p. 65)

Nessa direção, Kress e van Leeuwen ([1996] 2006, p. 117) postulam que o contato é estabelecido, mesmo que seja apenas em um nível imaginário. Porém, pode haver um outro vetor, formado por um gesto na mesma direção<sup>21</sup>, como na figura 22.

#### *b) Distância*

Este recurso indicia intimidade ou proximidade entre o leitor e o participante representado, que, de acordo com Nascimento, Bezerra e Heberle (2011, p. 540), “pode criar uma relação que varia entre níveis de maior intimidade, de vínculo apenas social ou de maior impessoalidade”.

Kress e van Leeuwen ([1996] 2006) consideram que a distância na imagem é o que

<sup>21</sup> No original: “Contact is established, even if it is only on na imaginary level. In addition there may be a further vector, formed by a gesture in the same direction” (KRESS; VAN LEEUWEN (2006, p. 117).

define o grau de intimidade entre os participantes (PR e PI) pois, aparenta a distância das pessoas em situações reais de interação, nesse sentido, a “‘distância pessoal próxima’ é a distância na qual ‘pode-se segurar ou agarrar a outra pessoa’ e, portanto, também é a distância entre as pessoas que têm uma relação íntima um com o outro”<sup>22</sup> (p. 124), partindo desse pressuposto, uma “‘distância pessoal distante’ é a distância [...] na qual ‘assuntos de interesses e envolvimento pessoais são discutidos’” (KRESS; VAN LEEUWEN, [1996] 2006, p. 124)<sup>23</sup>.

Paralelamente, Ferreira, I. e Ferreira, H. (2021) afirmam que, nesse caso, pode-se considerar os planos: fechado (*close-up*; com relação à distância íntima e pessoal), médio (*medium shot*; condizente à distância social) e aberto (*long shot*; aquele ligado à distância impessoal).

Com efeito, o nível de captura, ou enquadre, da imagem é que representará o tipo de proximidade estabelecida com o leitor-espectador, ou seja, se o nível do plano de captura for mais aberto, menor será a relação de proximidade entre leitor-espectador e participante representado. Caso o nível do plano de captura for menos aberto (mais próximo), maior será a relação de proximidade entre esses participantes. Onde no

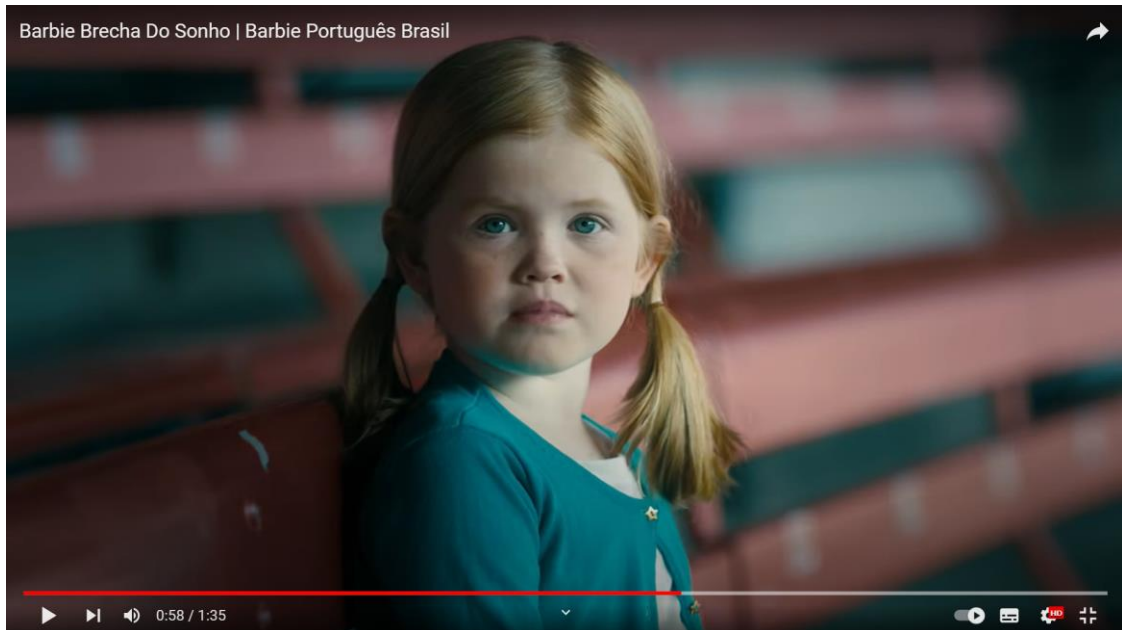
- *plano fechado* (distância íntima e pessoal): a imagem do PR é mais próxima no plano, construindo uma relação mais íntima e pessoal com o leitor-espectador, pois ressalta a parte superior do participante representado, o que permite a maior observação de detalhes (olhos claros e fixos, cabelos loiros etc.), o fundo desfocado, ou ainda, a percepção de emoções, além de estabelecer uma maior proximidade entre o participante representado e o leitor, criando assim, um vínculo pessoal ou apelativo, como se nota na imagem a seguir.

---

<sup>22</sup> No original: “‘Close personal distance’ is the distance at which ‘one can hold or grasp the other person’ and therefore also the distance between people who have an intimate relation with each other” (KRESS; VAN LEEUWEN, [1996] 2006, p. 124).

<sup>23</sup> No original: “‘Far personal distance’ is the distance [...] at which ‘subjects of personal interests and involvements are discussed’” (KRESS; VAN LEEUWEN, [1996] 2006, p. 124).

Figura 23 – distância pessoal



Fonte: Barbie Português. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HwcYE-O9IDI>. Acesso em: 26 jan. 2023.

- *plano médio* (distância social): o participante retratado não se distancia totalmente do leitor-espectador. Há a escolha de respeitar/limitar o participante representado a partir de algum ponto. Como podemos notar na Figura 24, onde o produtor optou por representar a imagem limitando-se a um ponto (joelho da garota). Então, de acordo com Silva, A. (2021, p. 39) “observa-se que a proposta não é fazer com que o leitor construa uma relação de intimidade e nem de distanciamento com o personagem”, mas possibilita a proximidade entre leitor e personagem à condição de comungar com a criança o desejo de acabar com as brechas (estereótipos) que impedem muitas meninas crianças de sonharem com uma profissão que ainda são ocupadas, em sua maioria, por indivíduos do sexo masculino.

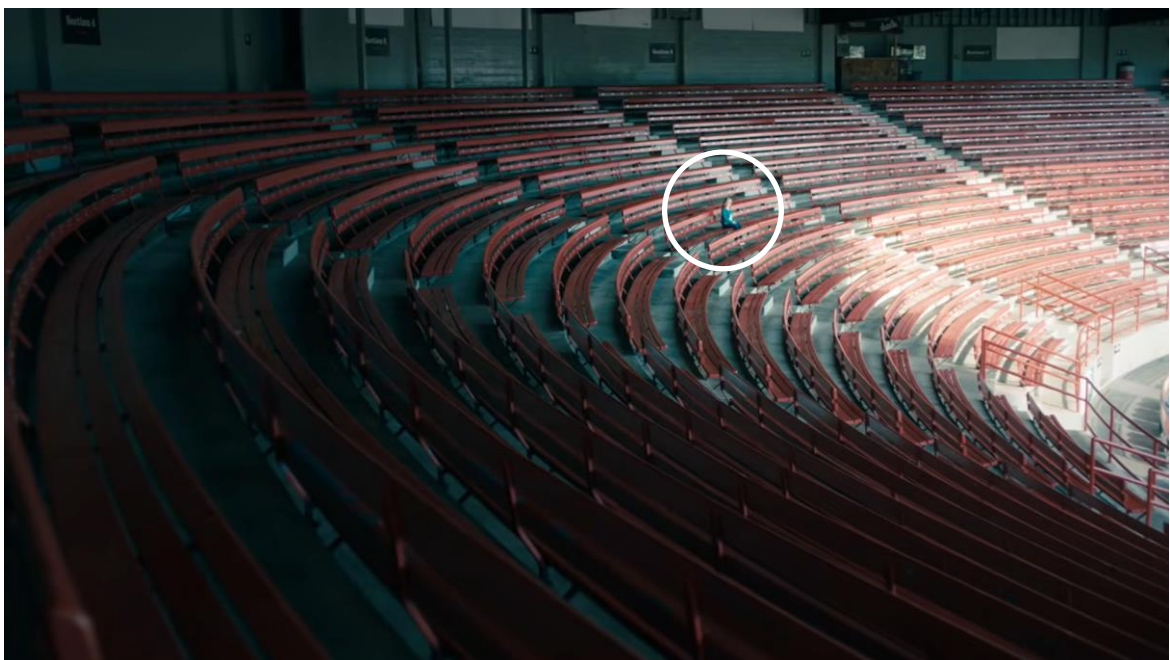
Figura 24 – distância social



Fonte: Barbie Português. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HwcYE-O9IDI>. Acesso em: 26 jan. 2023.

- *plano aberto* (distância impessoal): existe um distanciamento maior da imagem, mostrando certa impessoalidade, utilizando um enquadramento aberto. Comumente, neste recurso, o participante é representado de modo distanciado e de corpo inteiro.

Figura 25 – Distância impessoal



Fonte: Barbie Português. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HwcYE-O9IDI>. Acesso em: 26 jan. 2023.

No plano aberto, Figura 25, o participante foi retratado de corpo inteiro e sentada em um grande estádio vazio, e, além disso, a imagem apresenta um distanciamento que remete a uma ideia de impessoalidade entre participante e leitor, uma vez que a textualidade focaliza uma associação semântica entre sonhos, crianças e profissões, proposta pelo vídeo Brecha dos Sonhos, em que as garotas devem ter possibilidades ilimitadas para o exercício futuro de profissões.

### c) Atitude

Este aspecto que caracteriza a metafunção interacional diz respeito ao posicionamento da imagem: ponto de vista ou perspectiva. Nesse sentido, é preciso que a atenção do leitor esteja direcionada para o ângulo e para o ponto de vista que a imagem é apresentada. De acordo com Ferreira, I. e Ferreira, H. (2021, p. 44) nas imagens que permitem uma leitura subjetiva, percebe-se a retratação das figuras por dois ângulos: “no ângulo horizontal – que permite maior envolvimento (frontal) e imparcialidade (oblíquo) – e vertical que pode ser alto, quando o participante representado é colocado em nível inferior ao leitor”.

Desse modo, o ponto de vista do leitor se dará de acordo com a maneira com que ele olha para o participante representado podendo ser de maneira *subjetiva*, quando o leitor enxerga de um ângulo específico ou de um ponto de vista ou de maneira *objetiva*, quando o leitor consegue perceber a imagem integralmente, ou seja, percebe a imagem como um todo.

Figura 26 – Ângulo frontal e vertical – atitude de maior envolvimento



Fonte: CGMeetup. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qLGNj-xrgvY>. Acesso em: 31 jan. 2023.

Como se observa na Figura 26, a opção do ângulo frontal e vertical em relação aos participantes representados na cena sugere a busca de envolvimento interacional entre os participantes representados e do sujeito-leitor para a causa em pauta. Espera-se que o sujeito reaja de alguma forma para que a moça consiga pegar o elevador, porém, na sequência das cenas ele permanece com as mãos nos bolsos, e ao contrário do que nós (leitores-espectadores) faríamos, ele não faz nada para impedir o fechamento da porta. O produtor volta-se ao olhar da personagem que se aproxima às pressas fazendo com que o receptor crie certa intimidade com a personagem, permitindo comungar com ela o desespero e a frustração de que, mesmo se apressando para pegar o elevador, não conseguiu fazê-lo, ao passo que estava próximo ao homem que já se encontrava dentro do elevador, provocando efeito de identificação entre ambos.

Na Figura 27, ao simular um distanciamento da cena, nota-se a escolha por uma imagem em ângulo oblíquo centrada na apresentação da temática, tendo o enfoque racional apresentado em conformidade com o texto verbal em destaque (na cor branca). Desse modo, a forma pela qual a imagem é colocada, resulta de uma escolha do ângulo oblíquo feita pelo produtor, a qual incide sobre a significação do texto, mais especificadamente, sobre a imparcialidade do participante representado.

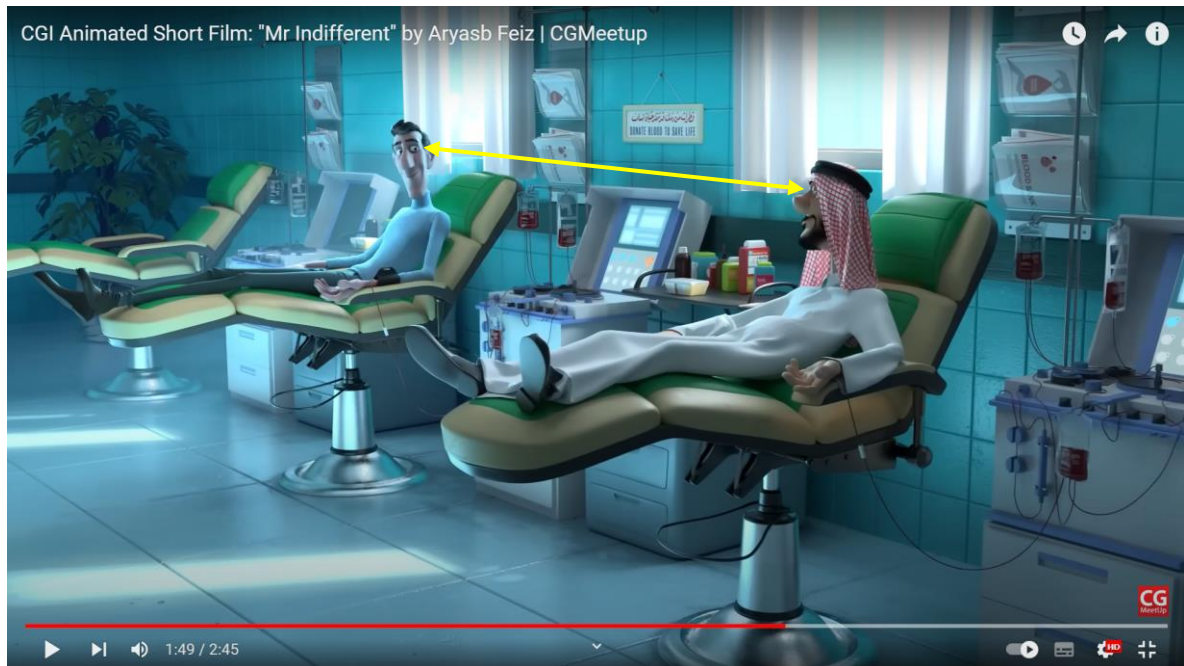
Figura 27: ângulo oblíquo – atitude de imparcialidade



Fonte: AMG. Disponível em: <https://amggestao.org.br/2020/05/18/combate-ao-abuso-e-exploracao-sexual-de-criancas-e-adolescentes/>. Acesso em: 31 jan. 2023.

Em relação ao nível do olhar, as autoras Ferreira, I. e Ferreira, H. (2021, p. 44) asseveram que, “quando os participantes representados e interativos estão no mesmo nível de importância e nível baixo, quando o participante representado exerce uma função de superioridade sobre o leitor”. Como pode-se observar na Figura 28, ambos os participantes estão no mesmo nível de importância.

Figura 28 – Atitude do nível do olhar frontal no mesmo nível (demanda)



Fonte: CGMeetup. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qLGNj-xrgvY>. Acesso em: 31 jan. 2023.

Segundo Lima e Ferreira (2022, p. 68) “um ângulo frontal produz maior envolvimento entre participantes e sem diferença de poder, colocando-os no mesmo patamar” e ou em uma mesma condição, pois no frame analisado, pode-se observar PR e PI em uma mesma situação (doação de sangue) de igual para igual. A imagem pode ser observada pelo leitor-espectador por mais de um ponto de vista, a sala de um hospital, a causa de estarem lá, bem como observar os demais atributos que compõem a imagem como as revistas, as bolsas de sangue, os aparelhos hospitalares, se tornando, assim, uma imagem muito mais objetiva.

Ainda na perspectiva do olhar, as autoras supracitadas (p. 68) versam que um ângulo superior possibilita maior poder ao observador (PI) (Figura 29), entretanto, um ângulo inferior dá maior poder ao PR (Figura 30).

Figura 29 – Ângulo superior (oferta)



Fonte: CGMeetup. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qLGNj-xrgvY>. Acesso em: 31 jan. 2023.

Figura 30 – Ângulo inferior (oferta)



Fonte: Stratostorm. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=B11FOKpFY2Q>. Acesso em: 31 jan. 2023.

Na Figura 30, enfatiza-se a placa “*Refugee hungry please help*” (Refugiados com fome, por favor ajude), porém o produtor indicia que a fome dos personagens refugiados (participantes representados) apresentados no pano de fundo (escuro) é extrema e que necessitam da ajuda de

outras pessoas (pode-se observar a angústia, o anseio pela ajuda, por meio do grifo – enfático – na palavra “*please*”) para conseguirem comida para sobreviverem, dentre outras necessidades básicas para manter uma boa qualidade de vida. Além disso temos a vela, que na maioria das vezes simboliza a luz, o espírito e o calor da vida. Em muitos ritos religiosos, o fogo da vela representa a grande fonte de energia que transforma e revigora todas as matérias existentes no universo, por isso, ela está posta junto à placa de pedido ajuda. Nessa direção, Silva, A. (2021, p. 40-41) postula que

as produções multissemióticas constituídas por imagens apresentam uma configuração peculiar, pois os produtores expõem um ponto de vista, de acordo com os seus propósitos enunciativos, transformando uma “realidade” em construto simbólico, que está vinculado ao ambiente de quem o constrói, mas que depende também de quem lê/vê. (SILVA, A., 2021, p. 40-41).

Outrossim, a leitura de textos multissemióticos dinâmicos corrobora para a compreensão de que a temática de um determinado gênero é também construída no processo de interação, uma vez que várias questões podem ser problematizadas de acordo com o ponto de vista do leitor-espectador. Assim, “a pluralidade de pontos de vista, associada à progressão contínua de imagens, sons, ruídos e palavras, constitui a complexa função simbólica do enunciador cinematográfico” (KUNZ; OLIVEIRA, 2013, p. 82). Por isso faz-se necessário ter um maior domínio das estratégias utilizadas, para que a interpretação se torne mais crítica. Iedema (2001) apud Silva, A. (2021, p. 41) também ressalta essa questão ao afirmar que o conhecimento dos modos de organização das produções imagéticas pode ajudar a se questionar as maneiras pelas quais os textos representam a realidade social.

A fim de ampliar o arcabouço teórico da GVD, somada aos recursos mencionados anteriormente, acrescentamos o uso de cores, de palavras em destaque e de expressões faciais que denotam sentimentos, gestos, efeitos sonoros, etc. em um último recurso semiótico: a modalidade.

### **3.1 Modalidade**

O termo ‘modalidade’ vem da linguística e se refere ao valor de verdade ou credibilidade de declarações (realizadas linguisticamente) sobre o mundo. Para Kress e van Leeuwen ([1996] 2006, p. 156, tradução nossa) “uma das questões cruciais na comunicação é a questão da confiabilidade das mensagens”, além disso, “costumamos atribuir mais credibilidade a alguns

tipos de mensagens do que a outras”<sup>24</sup>. Nesse sentido, Silva (2017, p. 58) assevera que “na comunicação visual, esse conceito é importante por relacionar-se ao modo como as pessoas, os lugares, e os objetos são representados, como sendo reais ou fantasiosos”.

Dito isto, o recurso da modalidade, visa reproduzir a imagem de realidade, atribuindo assim maior valor de verdade ou maior credibilidade, pois as imagens passam a se relacionar com o contexto histórico, social e cultural ao qual estão inseridas. Além disso, Silva (2017, p. 58) pondera que

frequentemente a realidade é associada ao nível de correspondência entre a representação do objeto e o que nós vemos desse objeto a olho nu. Contudo, é importante salientar que a concepção de realidade também é uma construção social e está relacionada à nossa cultura, pois é produzida para um grupo social particular, que pode ou não considerar a representação como real. (SILVA, 2017, p. 58).

O termo ‘modalidade’ vem da linguística e se refere ao valor de verdade ou credibilidade de declarações (realizadas linguisticamente) sobre o mundo. Portanto,

o conceito de modalidade é igualmente essencial em relatos de comunicação visual. Os visuais podem representar pessoas, lugares e coisas como se fossem reais, como se realmente existissem dessa maneira, ou como se não existissem – como se fossem imaginações, fantasias, caricaturas, etc. E, também aqui, os juízos de modalidade são sociais, dependentes do que é considerado real (ou verdadeiro, ou sagrado) no grupo social a que se destina prioritariamente a representação. (KRESS; VAN LEEUWEN, [1996] 2006, p. 156, tradução nossa)<sup>25</sup>.

Nas palavras de Lima e Ferreira (2022, p. 70), a modalidade “representa escolhas de composição da imagem que variam de menor a maior grau de credibilidade, ou seja, se a imagem representa um nível maior ou menor de verdade e naturalidade em relação ao que seria visto ‘na vida real’”.

Nesse sentido, a “gramática” da modalidade concentra-se em marcadores de modalidade, que são recursos selecionados ou adotados pelo produtor ou pelo grupo social em que estão inseridos a fim de contribuir para o processo de construção de sentidos em textos

---

<sup>24</sup> No original: One of the crucial issues in communication is the question of the reliability of messages. [...] We routinely attach more credibility to some kinds of messages than to others (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 156).

<sup>25</sup> No original: The concept of modality is equally essential in accounts of visual communication. Visuals can represent people, places and things as though they are real, as though They actually exist in this way, or as though they do not – as though they are imaginings, fantasies, caricatures, etc. And, here too, modality judgements are social, dependent on what is considered real (or true, or sacred) in the social group for which the representation is primarily intended (KRESS; VAN LEEUWEN, [1996] 2006, p. 156).

imagéticos dinâmicos. Os recursos a serem escolhidos pelo produtor podem ser caracterizados de acordo com o quadro a seguir:

Quadro 3 – Marcadores de modalização

MARCADOR	CARACTERÍSTICA
<b>Representação ou detalhamento</b>	Garante a definição do abstrato ou realístico
<b>Contextualização</b>	Responsável pela imagem (ou sua ausência) ao fundo ( <i>background</i> ).
<b>Saturação de cor</b>	Caracterizada pela intensidade da cor (alta) ou até mesmo sua ausência (monocromática).
<b>Modulação de cores</b>	Escolha do uso das cores (primárias até o uso de nuances, tons e sobre tons).
<b>Diferenciação de cores</b>	Monocromáticas ou policromáticas
<b>Profundidade</b>	Define que áreas da imagem que ficarão focadas (nítida e clara) e quais estarão desfocadas (borrada e suave).
<b>Iluminação</b>	Maneira como a fonte de luz – natural ou artificial – estará posicionada em relação ao assunto da imagem.
<b>Brilho</b>	Determina a luminosidade ou escurecimento de uma imagem desde várias gradações de luz até apenas duas (preto e branco).

Fonte: Adaptado de Ferreira I.; Ferreira H. (2021, p. 46).

Partindo desse pressuposto, evidencia-se a diversidade de recursos que podem ser atribuídos aos textos multissemióticos, uma vez que eles podem colaborar para a motivação da interação com o produtor e sujeito/leitor-espectador, visto que as escolhas dos recursos semióticos corroboram para a construção do projeto de dizer.

Na Figura 31, merece destaque o contraste de cores, que são fundamentais para a construção de sentidos, uma vez que a cor marrom e suas nuances juntamente com a cor dourada são as que predominam na imagem. Pois, as escolhas realizadas pelo produtor das cápsulas de café (L'OR) buscam o equilíbrio entre os sabores suaves e intensos representadas pelas cores marcantes da imagem como o marrom e o dourado, onde a intensidade pode representar a força do universo; e o brilho representam o sol, tão intenso, mas na suavidade com que ele se põe, entre nuvens formando nuances douradas, que também pode se comparar à sofisticação da marca e também à qualidade dos grãos que são selecionados para a produção das cápsulas de aroma marcante e a elegância.

Figura 31 – Modulação



Fonte: L'OR Espresso. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Xr9W1TwOK-k>. Acesso em: 31 jan. 2023.

Numa breve análise, mais aprofundada, da Figura 30, que se refere a um anúncio publicitário das cápsulas de café da marca L'OR e, com o objetivo de chamar a atenção dos leitores, seus produtores utilizaram a modalidade como estratégia para a produção dos sentidos.

Na imagem, temos a *Representação* que pode ser observada por meio do detalhamento da linha dourada que através dos efeitos utilizados garantiu uma definição realística, ou seja, próxima à realidade. A *Contextualização* se observa por meio do fundo marrom e suas nuances que realça a cápsula também em tom marrom e dourado relacionando-se ao enunciado. A *Saturação de cor* é caracterizada por meio da intensidade das cores utilizadas, principalmente, o marrom e o dourado. A *Modulação de cor* se dá mediante à escolha de cores para compor a imagem, como o marrom e o dourado que são a cores predominantes. Em relação à *Diferenciação de cores* foram utilizadas cores policromáticas, assim como cores diversas, ressaltando que há uma gradação da cor marrom. Observa-se que os recursos da *Profundidade*, da *Iluminação* e do *Brilho* podem ser percebidos na figura da cápsula e do sol de pondo entre as nuvens que compõem a imagem.

Posto isso, vale ressaltar que “os critérios que compõem a Modalidade cooperam para a construção dos sentidos nos textos multissemióticos e, dessa forma, corroboram a importância da GDV para o entendimento dos textos que emergem nas práticas sociais da linguagem” (SILVA, A., 2021, p. 42). Outrossim, Souza (2021, p. 53) afirma que “é relevante termos em

mente as estratégias para mobilizar a atenção dos leitores utilizadas pelos produtores dos textos multissemióticos”.

Por fim, a metafunção interacional se efetiva pela interação entre o leitor/espectador, ou os personagens que compõem o texto imagético estático ou dinâmico, os personagens representados e interativos, bem os recursos utilizados na constituição do texto imagético, em que vale ressaltar que as escolhas desses recursos, realizadas pelo produtor, levam em consideração o sujeito-leitor ou um determinado público a que busca atingir para a construção dos sentidos, pois é motivado a se envolver com o texto, a partir desses recursos semióticos pautados na Gramática do Design Visual, de modo específico na metafunção interacional, uma vez que essa metafunção compõe o quadro teórico desta pesquisa, além de ser necessária para as análises que serão realizadas adiante.

Posto isto, consideramos que a leitura de videoanimações pode favorecer espaços de discussão acerca das interações entre interlocutores e, por consequência, das categorias analíticas relacionadas à metafunção interacional, propiciando infinitas possibilidades para se “realizar leituras de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva” (BRASIL, 2018, p. 9). A partir desse posicionamento, a próxima seção versará sobre o gênero videoanimação, contemplando seus modos de organização e de funcionamento no processo de produção de sentidos.

#### **4 PANORAMA SOBRE AS VIDEOANIMAÇÕES E SEUS MODOS DE ORGANIZAÇÃO TEXTUAL-DISCURSIVA E DE FUNCIONAMENTO**

Como dito na parte introdutória deste trabalho, os avanços tecnológicos, a diversidade das atividades humanas, a transformação dos processos de produção, circulação e recepção de textos midiáticos contribuem significativamente para caracterizar uma sociedade globalizada. Nesse âmbito, podemos considerar que tais mudanças e práticas, no que tange aos novos usos da linguagem nos diferentes contextos sociais, foram redimensionadas devido às demandas relacionadas aos variados gêneros textuais e aos multiletramentos, que por sua vez requer sujeitos-leitores capazes de ler, produzir e interpretar textos que envolvem múltiplas linguagens nos mais variados contextos escritos, digitais, orais, dentre outros que abarcam múltiplas semioses, tendo em vista diversas finalidades. Partindo desse pressuposto, Limberger e Barbosa (2015, p. 189), afirma que

essa diversidade de gêneros, bem como os aspectos sócio-históricos inerentes a eles podem e devem ser contemplados no ensino de línguas, uma vez que os gêneros constituem-se por meio da linguagem concreta e viva, o que permite ao aluno refletir sobre seu funcionamento e compreender as relações de sentido estabelecidas através da linguagem em uso. Assim, o trabalho com os gêneros discursivos possibilita uma mudança de paradigma no ensino de línguas com vista a superar a exclusividade dada na escola, muitas vezes, à gramática normativa e à metalinguagem. [...] é a partir do domínio dos gêneros do discurso que organizamos nossos enunciados a diversos interlocutores com as mais variadas finalidades. Afinal, são os enunciados concretizados em gêneros que orientam nossos projetos de dizer. (LIMBERGER; BARBOSA, 2015, p. 189).

A partir desse pressuposto, consideramos que, com trabalho, por meio da utilização de gêneros textuais-discursivos no processo de ensino-aprendizagem, é possível desenvolver práticas de ensino contextualizadas, dinamizadas e significativas por integrar no cotidiano do estudante, além disso pode favorecer situações de ensino que se constituam como um acontecimento de interação.

Segundo Silva, A. (2021, p. 48)

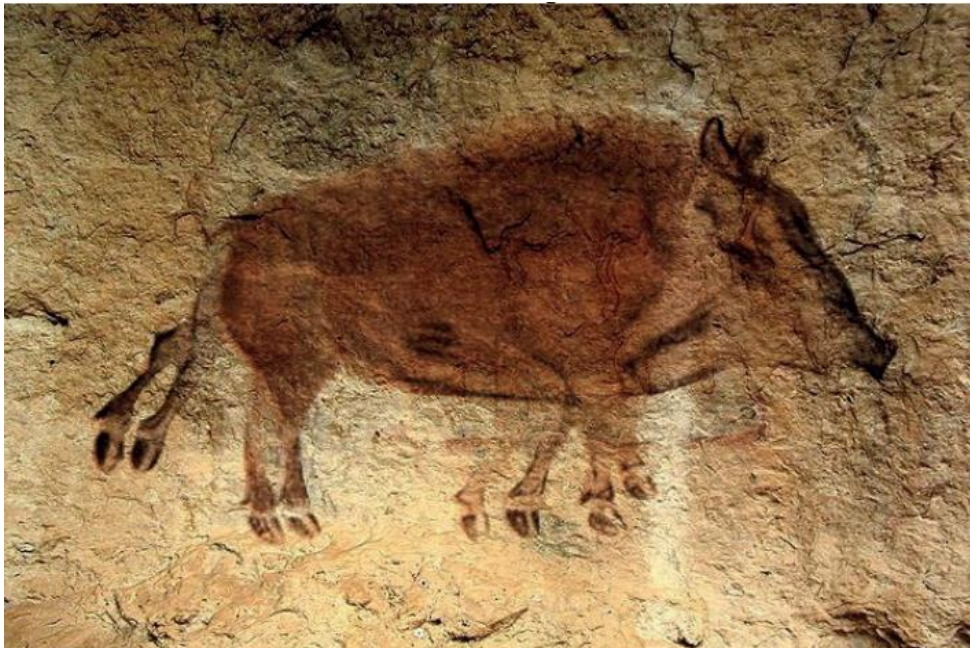
os processos de interação entre os seres humanos foram e estão sendo ressignificados mediante as transformações tecnológicas, principalmente, no que diz respeito aos modos de organização e de funcionamento dos textos que circulam socialmente e às demandas de comunicação mais dinâmicas e participativas. A necessidade de se repensar esses processos de interação, mediados pelas tecnologias, se sobleva diante da configuração cada vez mais multissemiótica dos textos, que demanda novas habilidades para a construção dos sentidos e para a compreensão dos efeitos de sentidos possibilitados pela combinação de semioses. (SILVA, A., 2021, p. 48).

Outrossim, para um trabalho mais sistematizado a partir da utilização de gêneros textuais-discursivos é fundamental que haja o efetivo conhecimento a respeito dos seus modos de organização e de funcionamento, mas também uma análise do canal de produção, de circulação e de recepção desses gêneros, especificamente, neste trabalho, a videoanimação.

Sendo assim, nesta seção, será apresentado um panorama sobre as videoanimações, sua origem, suas técnicas e seus modos de organização textual-discursiva e de funcionamento, bem como as relações dialógicas entre interlocutores e suas possibilidades de uso em situações de ensino e de aprendizagem da leitura na perspectiva da GDV e dos multiletramentos.

A fim de contextualizar, o termo animação diz respeito a arte de dar vida e movimento a seres e objetos inanimados com imagens dispostas em uma certa velocidade a fim de gerar a ilusão do movimento. Esse fenômeno foi percebido muito antes do advento das tecnologias audiovisuais, e tal arte pôde ser observada por milhares de anos por meio dos homens primitivos que faziam representações visuais de animais em movimento. Como não era possível ilustrar o movimento simultâneo das pernas dos animais em movimento eles acrescentavam mais pernas, ou seja, diferentemente de como os animais são biologicamente reconhecidos, os primitivos os ilustravam por meio de múltiplas pernas, a fim de retratar a ação de deslocamento do animal. Como é possível constatar na figura 32 abaixo, em que o porco é representado com oito patas ao invés de quatro.

Figura 32 – Pintura encontrada nas cavernas de Altamira, no norte da Espanha.



Fonte: Lima e Ferreira (2022, p. 84).

Desse modo, a animação bem como a evolução de suas técnicas dependeu até então dos seus instrumentos de criação e visualização, “das pedras e tintas naturais da arte primitiva ao computador digital do século XX, de alguma forma a presença de suportes ‘tecnológicos’ sempre esteve mediando a criação da animação” (CAMPOS, 2016, p. 53). Porém, antes de mais nada, cabe salientar como a animação, durante esse percurso de transição até a concepção de uma identidade audiovisual, se desenvolveu a partir de uma indústria específica, a cinematográfica. Campos (2016, p. 58) postula que o cinema contribui com a indústria cinematográfica pois,

o cinema representou a grande transformação do século XX, passando a atingir as multidões, principalmente depois da possibilidade de integrar todos os tipos de espetáculo que lhe antecedeu [sic.] e com introdução de recursos de imagem e som em alta definição que permite potencializar a fantasia e realismo [...] Após diversas apresentações cinematográficas que mesclavam variadas mídias, a linguagem da narrativa foi se modificando, com as possibilidades de filmagem, composição de imagens e enquadramentos de câmera. (CAMPOS, 2016, p. 58).

Nesse sentido, por décadas, a animação passou por muitos marcos e transformações que determinam sua trajetória, desde os desenhos mais simples feitos em papel até as animações 3D, que conhecemos atualmente. “Assim, cada técnica cinematográfica evoluiu tendo como ponto de partida as necessidades do público e do contexto histórico, assim, o cinema teve sua linguagem compreendida como parte de uma indústria audiovisual” (LIMA; FERREIRA, 2022, p. 87). Abaixo segue uma breve história da evolução da animação.

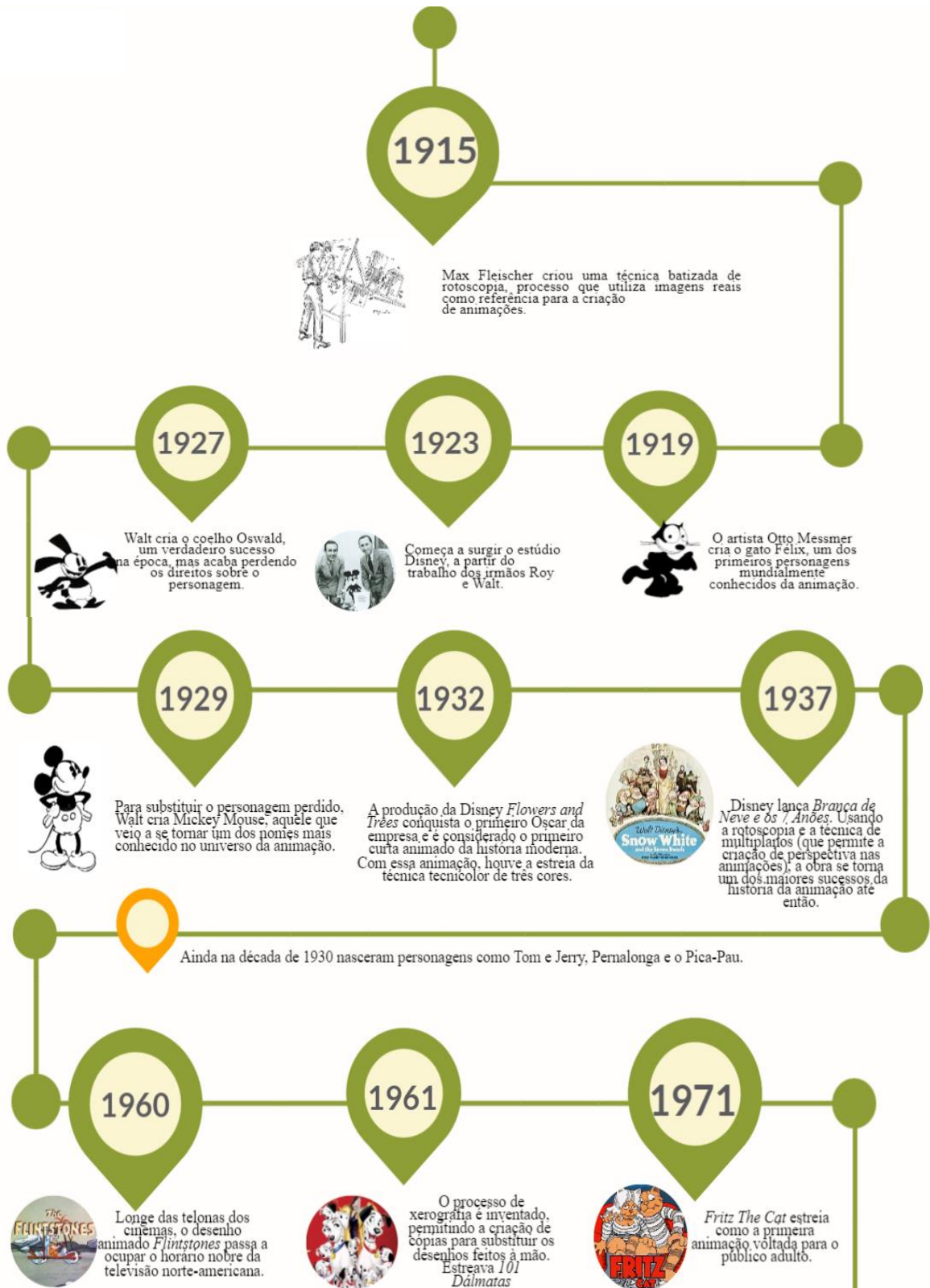
A evolução da animação teve sua origem há mais de cem anos. De acordo com uma matéria realizada pela Escola de Comunicação e Design Digital vinculada ao Instituto INFNET<sup>26</sup>. Nesse sentido, podemos levar em consideração que a origem das imagens animadas é ainda mais antiga remontada ao ano de 1832, ano em que Joseph Plateau criou o Fenaquistiscópio, um brinquedo óptico basicamente formado por um disco giratório com frisos, a fim de observar a imagem do outro lado que é interligada por um cabo, que ao ser giradas, observa-se a aparência de movimento.

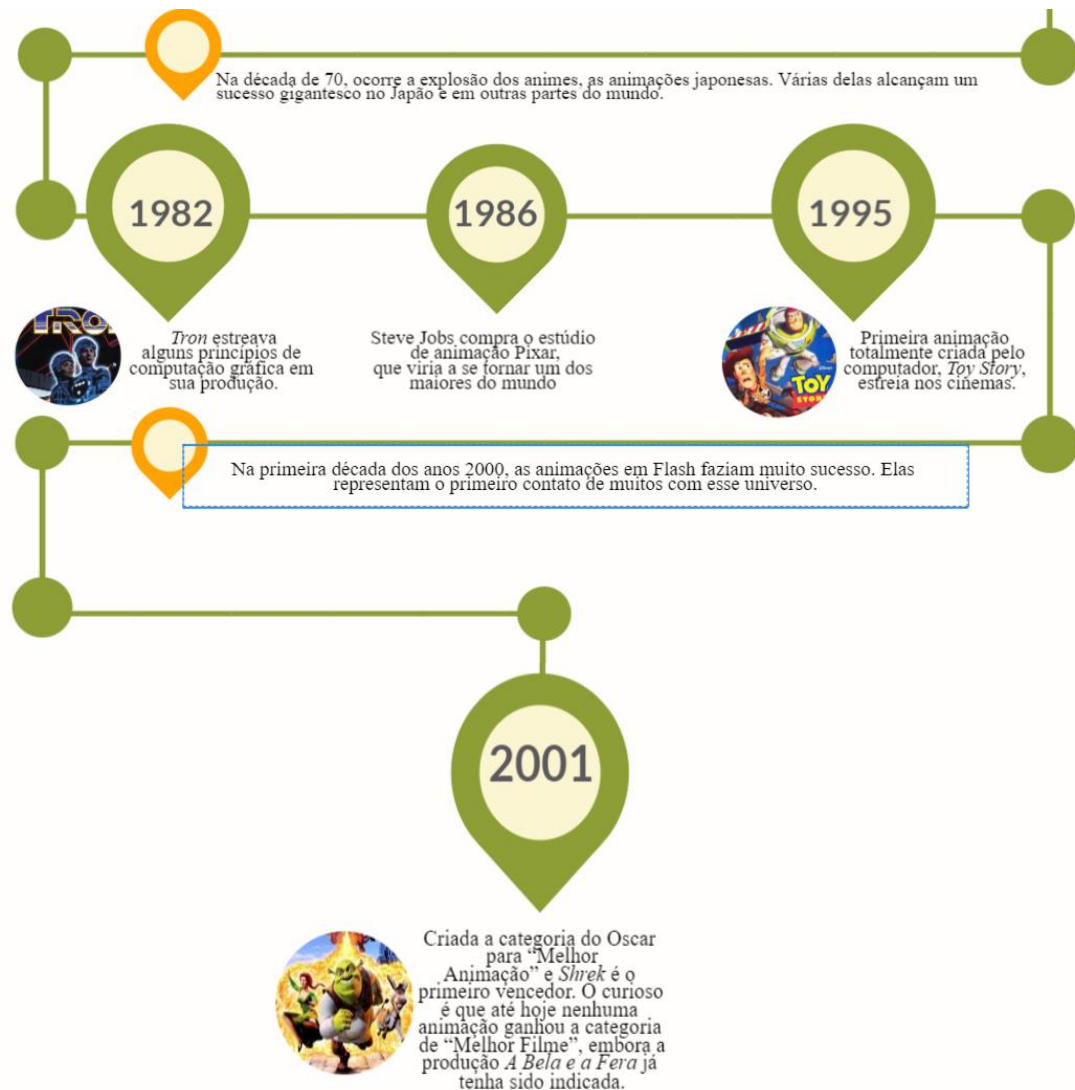
A seguir, apresentamos de forma esquemática, a história da evolução da animação.

---

<sup>26</sup> Dados disponibilizados pela Escola de Comunicação e Design Digital. Disponível em: <https://blog.ecdd.com.br/guia-o-que-e-animacao/>. Acesso em: 01 fev. 2023.

Quadro 4 – Panorama da história da evolução da animação





Fonte: Escola de Comunicação e Design Digital. Disponível em: <https://blog.ecdd.com.br/guia-o-que-e-animacao/>. Acesso em: 01 fev. 2023. Adaptado.

Por anos o conceito de videoanimação<sup>27</sup> significou o uso de papel e de ferramentas de desenho, como tinta, lápis de cor e discos de animação, porém com os avanços tecnológicos, o conceito de videoanimações se alargou. E de maneira sucinta, o conceito de videoanimação dá-se pelo fato de “dar vida” a objetos inanimados: bonecos, fotografias, fantoches, esculturas, ilustrações etc., ou seja, a partir desse aporte a videoanimação passou a ter como foco também reviver a realidade. Para além, Lima e Ferreira (2022, p. 86) postulam que “a animação passa a se configurar como uma forma de comunicação para além do uso humorístico, tomando

<sup>27</sup> Nesta dissertação de mestrado, opta-se pela nomenclatura videoanimação, atribuída por Ferreira e Villarta-Neder (2019) e foi utilizada para diferenciar esse texto de outras produções animadas como propagandas, videoclipes etc. Portanto, ao se referir à videoanimação, a pesquisa considera a organização narrativa e o objetivo comunicativo de abordar temáticas do cotidiano social com a finalidade de promover uma dada reflexão.

contornos mais específicos dentro da cultura audiovisual e criando suas próprias técnicas de criação”.

Portanto, o trabalho do produtor deste gênero requer a competência de projetar em uma sequência de imagens rápidas a simulação à vida real abrindo, assim, um universo de inúmeras possibilidades. Nesse sentido, Lima e Ferreira (2022, p. 83) afirmam que

a palavra animação diz respeito à arte em movimento, diz sobre o ato de dar vida ao que é inanimado, tornando-o dessa forma, animado e vivo. Sua criação resulta de um conjunto de imagens que são dispostas em uma certa velocidade a fim de gerar a ilusão do movimento, ou seja, quadros por segundo. (LIMA; FERREIRA, 2022, p. 8310.

Lima e Ferreira (2022) ainda discorrem que, para caracterizar uma videoanimação, pode-se partir do pressuposto de que esse texto é produzido em estilo de animação e reproduzido pela mídia em vídeo. Versam também que a sua função é narrar uma história ficcional a partir de aspectos como personagens, tempo, espaço, introdução, clímax e desfecho, entre outros comuns aos gêneros narrativos.

Partindo desse pressuposto, muitos estudiosos tomam como base essa caracterização e verifica-se que muitos deles utilizam várias nomenclaturas para tratar desse texto, tais como videoanimação (FERREIRA; VILLARTA-NEDER, 2019), documentário animado (MARTINS, 2009), animação e desenho animado (CAMPOS, 2016; DURAN, 2010) e, para uma melhor sustentação teórica da presente pesquisa, os trabalhos supracitados foram também consultados, pois apesar das nomenclaturas distintas, os seus atributos se assemelham.

Como mencionado anteriormente, o fato de as videoanimações estarem presentes nos canais digitais e fazerem parte do cotidiano, além de passarem por constantes renovações em sua estrutura composicional (formato) e modo e meio de veiculação (suporte) – renovação essa que é necessária para que o objetivo comunicativo de chamar a atenção de um público-alvo seja atingido – é uma das principais motivações para que esses textos sejam selecionados como *corpus* da presente pesquisa. Além disso, a própria natureza semiótica-discursiva desses gêneros torna-os ainda mais adequados para serem utilizados como objetos de análise dos aspectos a serem discutidos com relação à construção da argumentação e aos modos de leitura e representação pela linguagem no âmbito da metafunção interacional.

Entretanto, para compreender as múltiplas semioses, faz-se necessário compreender sua estrutura composicional (técnicas de criação, edição e circulação que contribuem à formação narrativa da videoanimação), de onde surgiram, sua evolução e as influências da cultura audiovisual. Rego (2013) postula que

a animação enquanto narrativa irá apresentar elementos estruturais, como: *apresentação inicial; a quebra de uma situação inicial; o estabelecimento de um conflito* (geralmente, um período da narrativa em que um tempo maior dentro da história é desenvolvido); *o ápice do conflito ou clímax; conclusão ou epílogo; e resultado*. O autor ainda pontua que nem sempre esses elementos aparecerão na mesma ordem aqui apresentada, mas podemos considerar que essa estrutura facilita o processo de compreensão da narrativa. (REGO, 2013, s.p., grifo nosso).

Além disso, deve-se tratar dos mecanismos semióticos que compõem o gênero videoanimação (procurar entender a organização desse texto como objeto audiovisual, discutir os progressos sócio-históricos das indústrias cinematográficas e da televisivas no tocante as suas técnicas de distribuição e circulação, bem como acerca de suas tecnologias de captação e de exibição do som e da imagem que culminaram com o aparecimento da mídia em vídeo), como será visto adiante. Para Alves (2018, p. 2),

a animação pode ser considerada como uma representação pictórica que apresenta variações (de cor, de posição, de forma ou de movimento) dentro de um determinado período de tempo (LOWE e SCHNOTZ, 2008). A animação pode ser considerada como uma mídia, um material audiovisual, uma linguagem de comunicação (THOMAZ e JOHNSTON, 1995) ou ainda como uma forma de arte expressiva, reflexiva e crítica (BARBOSA JÚNIOR, 2005). A animação abriga todos os canais de comunicação, pois suporta a linguagem verbal, visual e sonora como todo produto audiovisual. (ALVES, 2018, p. 2).

Dito isto, por ser um gênero ainda pouco explorado o trabalho com a videoanimação torna-se complexo pelo fato de que esse gênero pode ser difícil de ser definido, uma vez que possui uma quantidade significativa de técnicas e de materiais que podem ser utilizados em seu processo de produção. Para além das técnicas e materiais composicionais, dá-se também, destaque ao conteúdo expressivo que cada recurso/material utilizado pode evocar (objetos e seres animados ou inanimados, personificados ou não personificados, esculturas, desenhos etc.). Duran (2010, p. 19) sinaliza que ao descobrir seu potencial diegético, narrativo e não mimético, apresentando histórias através do ‘universo ficcional’, com discursos e enunciados impregnados na imagem-movimento, busca-se uma exibição legível de seus códigos ao espectador onde o mundo ficcional pôde ser representado por meio das narrativas do cinema com a criação baseada no enredo produzido pelo autor. A noção de tempo e espaço também pode ser representada nessas narrativas por meio do rompimento das estruturas canônicas – começo, meio e fim. Com essa autonomia de criação vários gêneros narrativos do cinema, foram surgindo como: drama, suspense, aventura, ação, dentre outros.

Duran (2010) ainda aponta que com a descoberta desse potencial diegético que a videoanimação proporciona há a necessidade de que haja uma exibição clara desses elementos que compõem a arte cinematográfica, que serão discriminados no quadro a seguir.

Quadro 5 – Elementos compositivos da arte cinematográfica.

<p><b>Iluminação</b></p>	<p>1) A <i>Luz Principal</i> – compara-se à luz solar pois, atua sobre algum lugar, objeto ou pessoa, criando sombras naturais;  2) A <i>Luz Secundária</i> – permite que se veja o que está dentro de áreas sombreadas, mas atua de forma mais branda;  3) A <i>Contraluz</i> – a iluminação é feita por trás dos objetos, sobrepondo suas partes superiores, caso esteja acima de um personagem, a cabeça e os ombros serão mais iluminados;  4) A <i>Luz de cenário</i> – volta-se ao fundo do cenário, o iluminando.</p>
<p><b>Deslocamento da câmera</b></p>	<p>Tipos de movimentações da câmera:  1) a <i>movimentação panorâmica</i> – a câmera gira ao redor de um eixo fixo, pois é usada para apresentar paisagens ou cenários, e pode mover-se horizontalmente ou verticalmente;  2) o <i>zoom</i> – gera variações de ângulo, produz a aproximação ou afastamento do cenário/personagem filmado.</p> <p>Tipos de posição da câmera:  2.1) A <i>posição de câmera objetiva</i> – representa o observador convencional que visualiza e presencia a ação da cena à distância;  2.2) A <i>posição de câmera subjetiva</i> – assume o olhar dos personagens, assim o espectador vê a ação em primeira pessoa, de forma pessoal e próxima;  2.3) A <i>posição de campo e contra campo</i> – a câmera grava diálogos com mais de um personagem, focalizando ora um, ora outro.</p>
<p><b>Enquadramento</b></p>	<p>1) <i>Plano geral</i> – visa descrever o cenário, ângulo de visão amplo e aberto;  2) <i>Plano conjunto</i> – ângulo de visão menor que o plano geral, vê-se personagens e o cenário, descrevendo-os;  3) <i>Plano meio conjunto</i> – é possível reconhecer os personagens e cenários, função: narrar e descrever a cena;  4) <i>Plano médio</i> – apresenta o personagem dos pés até a cabeça, função narrativa;  5) <i>Plano americano</i> – apresenta o personagem da cintura até a cabeça ou acima dos joelhos, dá foco ao personagem e a ação exercida por ele;</p>

	<p>6) <i>Plano italiano</i> – destaca o personagem na altura do busto, dá foco ao seu estado emocional e a direção do seu olhar;</p> <p>7) <i>Primeiro plano</i> – dá foco a uma imagem que ocupará toda a tela, chama a atenção para as expressões ou feições do personagem ao exercer uma ação específica;</p> <p>8) <i>Primeiríssimo plano</i> – Dá impacto visual ou emocional à cena ao mostrar algum detalhe, como uma lágrima caindo dos olhos.</p>
<b>Ângulo</b>	<p>1) O <i>plongée</i> – ângulo posicionado de cima para baixo, relevando a inferioridade do personagem aos olhos do espectador;</p> <p>2) O <i>contra-plongée</i> – filmagem realizada de baixo para cima, relevando a superioridade do personagem aos olhos do espectador.</p>
<b>Montagem</b>	<p>1) A <i>montagem narrativa</i> possui quatro modelos distintos quanto às dimensões temporais: a) <i>linear</i> – utiliza sucessão de cenas de forma lógica e cronológica; b) <i>invertida</i> – parte de <i>flash back</i> e regressões temporais; c) <i>alternada</i> – utiliza imagens alternadas paralelamente, ora mostra-se um personagem ora o outro; d) <i>paralela</i> – dois espaços e ações simultâneas em uma mesma composição cênica;</p> <p>2) A <i>montagem expressiva</i> – rompe com a narrativa para produzir impactos psicológicos no espectador.</p>
<b>Som</b>	<p>1) Os <i>ruídos</i> – a) naturais: vento, trovão, chuva; b) humanos: tosse, riso, choro; c) mecânicos: máquinas, carros, aviões;</p> <p>2) Os <i>ruídos musicais</i> – televisão, rádio, mp3, jukebox ligados;</p> <p>3) A <i>música</i> – sugere um ambiente dramático, cômico, de aventura, de suspense.</p>
<b>Cor</b>	<p>Após o surgimento da cor no cinema preto e branco, foi possível representar de forma fiel a realidade. Entretanto, a maior importância da cor para o cinema foi a atribuição de valores e significados psicológicos, narrativos, semióticos, etc.</p>

Fonte: Lima e Ferreira (2022, p. 88-90) a partir de Duran (2010).

Tais elementos foram determinantes para o processo de evolução da indústria cinematográfica bem como para as videoanimações, pois este tipo de texto passou a ter laço estreito com o sujeito-espectador, uma vez que as videoanimações passaram a transformar os

singelos desenhos animados em uma ilusão da vida a partir de narrativas mais complexas e com a ampliação dos elementos criados pelo cinema a fim de manter o realismo em suas peças<sup>28</sup>.

Pensando, pois, na prática de análise/leitura de videoanimação e considerando os recursos apresentados nesta seção, Souza (2021) apresenta, de maneira sucinta e sistematizada, os recursos de análise leitora de uma videoanimação, que contribuem no trabalho com o gênero.

Quadro 6: Sistematização dos recursos de análise leitora de uma videoanimação

LEITURA DE VIDEOANIMAÇÃO	
RECURSO	CONTRIBUIÇÕES
<b>Cores</b>	Utilizadas para ressaltar uma informação, representar uma ideia, uma atitude, um sentimento. É possível trabalhar com cores quentes ou frias; a escolhas dessas cores é um fator relevante para o processo de significação.
<b>Som</b>	Na leitura da videoanimação contribui, principalmente, com ritmo (acelerado ou não); pode ser utilizado para dar ênfase ou não em uma situação, envolvendo o leitor no contexto apresentado.
<b>Iluminação</b>	O recurso de iluminação pode contribuir no processo de leitura para deixar em evidência um personagem ou não, auxiliando o produtor em seu projeto de dizer.
<b>Imagens</b>	A utilização de imagens dentro da videoanimação pode auxiliar na compreensão da mensagem geral de determinado trecho (cena) ou de toda a videoanimação. Além disso, podem ser utilizadas para destacar um tema, assunto ou ideia.
<b>Palavras</b>	Assim como os outros recursos, a utilização de palavras, ou seja, de texto verbal junto ao texto não verbal, pode contribuir significativamente no processo de significação da videoanimação, pois, podem situar o leitor em determinadas questões abordadas.
<b>Expressões Faciais e Corporais</b>	Assim como na vida real, nas animações, as expressões contribuem muito no projeto de dizer. Por meio delas é possível interpretar um sentimento, uma reação, uma emoção; esse recurso é muitas vezes utilizado para demandar algo do leitor, ou seja, envolvê-lo na narrativa, estabelecendo uma comunicação.
<b>Enquadramento</b>	Esse recurso contribui para o processo de leitura por manter a interação entre os personagens, buscando o direcionar o foco da cena. Pode ser analisado no nível conotativo; semiótico-estilístico; conotativo; e ideológico.
<b>Perspectiva</b>	Recursos relacionados às escolhas de ângulo e posição das imagens.

Fonte: Souza (2021, p. 74).

<sup>28</sup> O estúdio *Walt Disney Production* ficou responsável por criar, na década de 30, o que viria a ser conhecido como os 12 (doze) princípios fundamentais para a animação. Estes figuram-se de guias para a maioria dos produtores de animação, pois tratam de uma abordagem física e biológica dos personagens quando se trata de movimentos, deixando a produção mais realista e padronizada.

Souza (2021, p. 74) destaca ainda que “alguns dos recursos que podem ser explorados no processo de leitura de uma videoanimação e que podem ser considerados também para o trabalho com outros gêneros multimodais, para auxiliar no processo de significação”.

Nesse sentido, além de iluminar uma análise mais aprofundada, somam-se a esses recursos de análises leitora de uma videoanimação as técnicas de utilização desses materiais, que concebem duas grandes categorias como propostas por Ferreira e Almeida (2018, p. 118) onde

esse gênero apresenta originariamente dois formatos básicos: a) tradicional (início da década de 1940), que conta uma história por meio de desenhos em movimento, é geralmente produzida em celuloide e b) digital 3D (no atual contexto de desenvolvimento), que é considerada como uma arte gráfica em movimento. Em relação ao contexto de uso, as animações podem figurar como filmes publicitários, efeitos especiais, vinhetas e aberturas para cinema e televisão, seriados televisivos, curtas experimentais, longas-metragens de entretenimento, jogos eletrônicos para computador e celular. (FERREIRA; ALMEIDA, 2018, p. 118).

A partir do exposto, as próximas linhas abordarão sucintamente assuntos relacionados às técnicas específicas da videoanimação, que podem ainda ter recebido contribuições por parte desses elementos cinematográficos.

- *Animação 3D*: diversas animações/filmes abordam este tipo de processo que são conhecidos como CGI (*Computer Generated Imagery*, traduzindo para o português, “imagens geradas por computador”). Este é o estilo mais usado atualmente e possui o maior número de produções, tanto no cinema quanto nos canais televisivos e em curtas animados. Ela acontece quando o produtor manipula uma marionete digital, um personagem tridimensional com um esqueleto base que pode ser manipulado de diversas maneiras, a fim de definir e capturar o movimento e as poses dos membros do personagem (*Keyframes*). Posteriormente, por meio de um computador os frames intermediários são processados entre esses *keyframes*, num processo denominado interpolação. Nesse processo os frames, os movimentos e interpolações são manipulados pelo produtor até que se chegue a um resultado satisfatório. Há uma vasta quantidade de conhecimentos e técnicas específicos que envolvem uma animação 3D, então, por ser um processo tecnicamente intensivo, comumente os produtores fragmentam o processo em várias etapas tais como: modelagem, texturização, iluminação, animação, dentre outros.

Figura 33 – Toy Story 4 - Animação 3D



Fonte: Bloop. Disponível em: <https://www.blopanimation.com/pt/types-of-animation/>. Acessado em: 01 fev. 2023.

- *Animação 2D: É aquela desenhada à mão pelo produtor. Subdivide-se basicamente em duas categorias:*

a) *animação tradicional*: técnica de animação também conhecida como animação 2D ou animação por celuloide, esse estilo é conhecido como *Cell Animation*. Sendo, provavelmente, o clássico tipo de animação, com que mais nos familiarizamos. Antes, eram criados quadro a quadro e, depois os desenhos eram passados para folhas de acetato transparente chamadas *cels*. Atualmente, com os avanços tecnológicos há novas formas de criar animação 2D – baseada em vetores – que utiliza um fantoche digital 2D. Estes são personagens 2D construídos com um sistema de ossos e controles que podem ser manipulados de uma forma semelhante a um equipamento de personagens 3D.

b) *animação por computação gráfica*: Foi nos anos 90, que a maioria dos estúdios de animação deixaram de usar *cels* e passaram a digitalizar os desenhos para o computador e assim colorirlos digitalmente. O papel e outras matrizes físicas foram deixados de lado e o trabalho passou a ser feito em *tablets*, todavia ainda mantendo a característica do trabalho quadro a quadro. Após essa mudança, os produtores poderiam criar a animação à mão (analogicamente), digitalmente ou híbrida (a mistura das duas técnicas).

Figura 34 – Animação tradicional



Fonte: Pipocada. Disponível em: <https://pipocadacinema.wordpress.com/2016/05/25/as-principais-tecnicas-de-animacao/>. Acesso em: 01 fev. 2023.

c) *animação por retoscopia*: este tipo de animação segue um estilo vintage. É uma técnica de animação histórica, realizada a mais de um século. Esta técnica é a pioneira em colocar um antes e um depois na forma de como eram elaboradas as sequências animadas pela indústria cinematográfica de dos videogames. Ela consiste na criação de sequências animadas onde as imagens são redesenhadas a partir da gravação de um vídeo real, quadro a quadro, previamente gravado. Resultando em um vídeo animado a partir de um vídeo real, porém com toda criatividade artística que o produtor tenha adicionado, pois este processo é que permite ao artista transmitir ao desenho maior naturalidade e sequencialidade de movimentos, expressões, luzes, sombras e proporções da filmagem original.

Figura 35 – Animação por retoscopia (GIF)



Fonte: Nova Escola. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/4591/como-criar-um-gif-animado>. Acesso em: 01 fev. 2023.

d) *Stop Motion*: É uma das formas de animação 3D que não faz uso de CGI ou interpolação de frames pelo computador. Essa técnica envolve a manipulação de objetos reais, que são

fotografados e, após um leve movimento, são novamente fotografados. As imagens capturadas são sequencialmente exibidas, fazendo com que se crie a ilusão de movimento. O *stop motion* tem várias variantes dentre elas encontra-se a:

- *animação de recorte*: esta técnica utiliza personagens, cenários e objetos recortados; este estilo pode ser de diversos materiais como papéis, tecidos e até mesmo fotografias. Pode ser considerada uma variação a animação por *stop motion*, onde esta é a animação de recorte de papel. Nesse processo, as imagens são postas juntas para fazer uma figura possível, ou ainda, as peças podem ser colocadas no lugar para que possam ser trocadas e posteriormente movidas e fotografadas quadro a quadro. Atualmente, na era digital, pode-se encontrar animações de recortes que são simuladas digitalmente. Bom exemplo disto, é a animação South Park, que em seus primeiros anos, tinha toda sua animação feita à mão e hoje, é feita digitalmente simulando o recorte.

Figura 36 – Animação de recorte



Fonte: EECDD. Disponível em: <https://blog.ecdd.com.br/guia-3-perguntas-sobre-animacao/>. Acesso em: 01 fev. 2023.

- *Claymation*: Animação feita em massinha ou argila. Nela são utilizados recursos maleáveis, embora geralmente sejam feitos de uma substância chamada plasticina, e não de massinha e ou argila real.

Figura 37 – Animação claymotion



Fonte: *.tracklist*. Disponível em: <https://tracklist.com.br/fuga-das-galinhas-netflix/126410>. Acesso em: 01 fev. 2023.

- *Animação por Marionetes*: Alguns produtores usam Puppets regulares em vez de Puppets de barro, comumente tais recursos são construídos com algum tipo de equipamento que possua esqueleto. Nesse recurso, as faces das personagens podem ser substituídas com base na expressão, ou controladas dentro do quadro. Esta técnica pode simular movimentos e consegue combinar várias categorias, como *design* gráfico, animação 3D, ilustração etc. A figura 38 é um exemplo de animação por marionetes, presente na videoanimação “Salve o Ralph”.

Figura 38 – Animação por marionetes



Fonte: The Humane Society of the United States. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AjdMtLF0Z6w>. Acesso em: 01 fev. 2023.

- *Animação por Figuras de Ação:* nesta técnica são utilizadas figuras de ação ou personagens de Lego para a produção da animação. Comumente encontra-se circulando este tipo de animação na plataforma YouTube, tendo muitos canais dedicado à criação de esquis engraçados com personagens de Lego.

Figura 39 – Animação por figuras de ação



Fonte: Cine Grandiose. Disponível em: <https://cinegrandiose.com/2019/02/07/the-lego-movie-analise-e-impressoes/>. Acesso em: 01 fev. 2023.

- *Animação por silhueta:* esta técnica é similar à animação por recortes. Aqui, utiliza-se matérias planas, como por exemplo o papelão. Sua particularidade é que os objetos são todos pretos e plano é retratado apenas por silhuetas. Por ser uma técnica arcaica, esta é considerada a forma mais antiga de *stop motion* e quase não é mais utilizada atualmente.

Figura 40 – Animação por silhueta



Fonte: Depositphotos. Disponível em: <https://br.depositphotos.com/363536730/stock-video-animation-silhouette-christian-cross-family.html>. Acesso em: 01 fev. 2023.

- *Animação por Pixelation (Pixelação)*: esta técnica utiliza pessoas e ambientes reais para a criação de videoanimações irreais. Ancorada na técnica *Stop Motion* para tirar uma foto parada, movimentar objetos e depois tirar outra foto sucessivamente.

Figura 41 – Animação por Pixelation



Fonte: TopGedget. Disponível em: <https://www.topgadget.com.br/howto/curiosidades/pixilation-tudo-que-voce-precisa-saber.htm>. Acesso em: 01 fev. 2023.

É válido ressaltar que as videoanimações produzidas pelo método *Stop Motion*, são produzidas a partir de técnicas específicas e de maneira intensa, por isso, elas comungam de uma importante característica: todos eles são filmados continuamente e cronologicamente, ou seja, a partir de um frame e filmar cada frame um seguido do outro até a finalização do quadro/cena. Esse método é passível de erros, por isso é necessária por parte dos produtores atenção e paciência redobrada, para que não seja necessário começar tudo novamente.

e) *Animação por Motion Graphics*: é a última, e não menos importante, categoria de animação, a dos gráficos em movimento. Geralmente, este método concentra-se em elaborar apresentações dinâmicas de textos em movimento e ilustrações básicas. Os métodos utilizados para a produção das videoanimações por gráficos em movimento podem ser 2D ou 3D, e são costumeiramente encontrados em anúncios publicitários, vídeos explicativos, notícias e outras produções que circulam em canais digitais ou televisivos. Seu principal diferencial é a possibilidade de explicar ideias complexas de maneira dinâmica, com facilidade, de fácil entendimento e com custo reduzido em relação a outras opções do audiovisual. Em suma, essa técnica geralmente envolve

a animação de imagens e textos que ao utilizar o enquadramento adequado atrelado à técnica supracitada, cria um movimento suave entre os quadros.

Figura 42 - Animação por Motion Graphics



Fonte: Matilde Filmes. Disponível em: <http://www.matildefilmes.com.br/exemplos-incriveis-de-videos-em-motion-graphics/>. Acesso em: 01fev. 2023.

A partir dos pressupostos apontados anteriormente, e mesmo com o processo evolutivo e transformações do texto videoanimação, Campos (2016, p. 53) afirma que: “a essência da animação é comunicar emoções e sentimentos em forma de uma representação que envolve diferentes manifestações artísticas, podendo ser verbal, visual e sonora, ou mesclando-as.” Nesse sentido, cabe retomar que assim como outros gêneros textuais, o gênero videoanimação, abarca objetivos específicos que dependendo da situação social e da intenção do sujeito-produtor, pode ser estabelecida sócio-historicamente e, por sua grande maioria não serem constituídas por elementos linguísticos verbais, outras linguagens como a visual e a sonora atingem efetivamente os objetivos comunicativos desse gênero. Posto isso, Marcuschi (2010, p. 31) assevera que

quando dominamos um gênero textual, não dominamos uma forma linguística e sim uma forma de realizar linguisticamente objetivos específicos em situações sociais particulares. [...] Os gêneros textuais operam, em certos contextos, como forma de legitimação discursiva, já que se situam numa relação sócio histórica com fontes de produção que lhes dão sustentação muito além da justificativa individual. (MARCUSCHI, 2010, p. 31).

A partir das discussões apresentadas, vale reiterar que o gênero videoanimação apresenta uma forma composicional constituída por sequências narrativas. Segundo Villarta-Neder e Ferreira (2019, p. 89),

pertencentes à ordem do narrar, as animações passam a apresentar, cada vez mais, conteúdo temático variado, como conflitos humanos, abordados em tom lírico e instigante. O contexto de produção, normalmente, está ligado às produtoras de vídeos, que têm por objetivo apresentar uma produção alternativa, que congrega, muitas vezes, ludicidade, crítica social e formação de valores. (VILLARTA-NEDER; FERREIRA, 2019, p. 89).

Com isso, nota-se que a estrutura composicional de uma videoanimação, nos remete diretamente aos avanços e inovações da indústria cinematográfica, para além dos princípios e elementos citados anteriormente, Lima e Ferreira (2022, p. 97) afirmam que fazem parte do processo de produção tanto do gênero videoanimação quanto do cinema conceitos como: “roteiro, *storyboard* (esboços), testes de movimento, design de personagens, designs de cenários, adição de som e diálogos, a captação de imagens (2D, 3D), sua edição, técnicas de animação manual ou digital etc”.

Lima e Ferreira (2022, p. 97) afirmam que se tratando do conceito que difere uma videoanimação de um filme animado é, portanto,

sua duração e em certos casos sua plataforma ou mídia de distribuição, mas para compreendermos como tais características foram agregadas ao texto videoanimado e sua influência na expansão cultural dele, é necessário que se entenda como as mídias possibilitaram a propagação das videoanimações e como isso foi proporcionado a partir das tecnologias de criação, edição e distribuição criados pelas indústrias da cultura audiovisual, a citar, o cinema, a televisão e o vídeo, principalmente. (LIMA; FERREIRA, 2022, p. 97).

Sendo assim, foram feitas até aqui discussões panorâmicas a respeito dessas duas indústrias audiovisuais, uma vez que elas agiram como formas de contribuição ao traço narrativo composto no formato do gênero videoanimação. Ademais, é válido considerar que a expansão a da tecnologia digital e com o advento da internet, novos gêneros textuais-discursivos surgem e são inseridos nos mais variados contextos sociais.

Por fim, as análises, propostas na próxima seção, serão realizadas a partir das interações dialógicas entre interlocutores a partir dos aspectos que compõem a metafunção interacional.

## 5 ANÁLISE DE DADOS: UM OLHAR SOBRE A METAFUNÇÃO INTERACIONAL NO CONTEXTO DE UMA VIDEOANIMAÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo apresentar uma proposta de leitura de videoanimações e, por consequência, uma análise do referido gênero, tecendo considerações a partir da metafunção interacional, proposta pela GDV, bem como as interações dialógicas entre interlocutores no processo de construção de sentido. Portanto, a análise da presente pesquisa pauta-se em uma produção CGI 3D (sigla em inglês para o termo *Computer Graphic Imagery*, a famosa computação gráfica produzida em três dimensões).

Após a realização da seleção da videoanimação, foram feitos recortes de imagens (*print screen*) da videoanimação e foram arquivados para posterior análise. Ademais, foi realizada a análise qualitativa da videoanimação, a partir do qual tomou-se como categoria analítica a metafunção interacional da GDV.

A videoanimação selecionada é intitulada por *Rubato*<sup>29</sup>, é um curta-metragem de animação lançado em 2015, criado na ESMA©, dirigida por Félix Ferrand, Florian Magnin, Jordan Mercredi, Corentin Provost e Marjolaine Robin, divulgado pelo canal ESMA – Movies®, no Youtube; que mostra o poder da música e sua capacidade singular de emocionar, de tocar e de mobilizar as pessoas. Posto isto, a videoanimação supracitada descreve a história de um músico de rua que vive em situação de vulnerabilidade financeira e de solidão que, após um encontro com um cão vira-lata, sua vida fica passível de tomar outro rumo.

Antes de partimos para a análise da videoanimação, é válido explicitar o sentido do termo “Rubato”, pois como aprendiz de música, não poderia deixar este conceito-chave para que a peça fílmica faça ainda mais sentido. O termo vem do italiano, que significa tempo roubado. Quer dizer o seguinte, é um tempo marcado que dá certa liberdade ao intérprete na execução das figuras musicais e das pausas sem modificar o andamento da peça musical. De modo mais específico o Glossário Cantar Mais<sup>30</sup> conceitua que

*Rubato* ou *tempo rubato*, do italiano, tempo roubado, é um termo que se aplica à execução musical e que indica um retardamento ou um abandono momentâneo do andamento estrito - aquilo que é "roubado" em duração a uma ou mais notas é "compensado" mais adiante. (RUBATO, 2023, grifo do autor.).

<sup>29</sup> Novamente, recomendamos aos leitores desta dissertação assistir à videoanimação antes da leitura do trabalho. A videoanimação está disponível no link: [https://www.youtube.com/watch?v=1D7D3\\_HFB3o](https://www.youtube.com/watch?v=1D7D3_HFB3o).

<sup>30</sup> Este Glossário foi elaborado a partir do Dicionário Oxford de Música, Michael Kennedy, Lisboa, Publicações D. Quixote, 1994, e do Dicionário de Música I e II de Tomás Borba e Fernando Lopes-Graça, 2ª edição – 3ª Tiragem, Mário Figueirinhas Editor, 1996. Disponível em: <https://www.cantarmais.pt/pt/formacao/glossario/R>. Acesso em: 22 mar. 2023.

Não obstante do foco desta pesquisa, as relações dialógicas entre interlocutores, tratar deste assunto é um ponto bastante interessante, pois está relacionado ao cuidado com a sensibilidade, ao refinamento, com expressividade e com as interpretações musicais, mas que agora trazemos para o campo das videoanimações.

Cabe, aqui, também fazer uma contextualização, ao iniciar a leitura de uma videoanimação, que forneça informações específicas a respeito das escolhas dos personagens protagonistas da peça – um músico e um cachorro vira-lata – por parte da produtora do vídeo e as implicações decorrente dessa escolha. A produção selecionada segue uma estrutura narrativa e traz como cenários ruas e becos de uma cidade, onde a partir da apresentação e do deslocamento espacial dos personagens entre esses cenários é que a construção dos personagens se concretiza. Nesse rumo, há uma gradação do enredo da narrativa que se apresenta no quadro 7.

Quadro 7 – Enredo da narrativa

<b>Etapas</b>	<b>Processos</b>	<b>Eventos</b>
<b>Apresentação e caracterização do personagem músico</b>	Tranquilidade, ordem natural.	Ambiente estável; há conversas de outras pessoas na rua.
	Músico deprimido e apático.	Organiza seu material (banco e metrônomo).
	Músico concentrado; sem sentimentos.	Começa a tocar uma melodia sem vivacidade; as cores do cenário passam a ser escuras e o foco é no músico com seu instrumento.
<b>Encontro com o personagem cão (Rubato)</b>	Alteração do cenário	Crianças e o cachorro aparecem na cena; há barulho de latas e crianças correndo e rindo concomitantemente.
	Alteração da expressão facial do músico – raiva, rispidez e indignação.	Senta-se no banco triste e indignado por ter sido roubado.
	Rubato manso e calmo, brinca com uma pequena bola e tem em sua cauda latas amarradas. Olha para o músico até o ele voltar a tocar seu instrumento.	Cachorro começa a uivar
<b>Convivência entre os personagens</b>	Conflito 1	Músico se irrita com Rubato; aponta o arco do instrumento indicando para o cachorro se retirar dali. Ele retira a corda da cauda de Rubato na expectativa que o animal vá embora e deixe-o em paz.
	Músico indignado dá as costas para Rubato, recolhe seu instrumento e se retira dali.	Rubato o acompanha pelas ruas e becos da cidade.
	Conflito 2	O músico, cansado, se depara com as crianças que o roubou. Rubato o protege e recupera seu metrônomo; músico se alegra, mas Rubato quebra o aparelho em seguida.
	Rubato se afasta com medo do que o músico pode fazer com ele.	O músico se entristece pela perda do aparelho e se afasta de Rubato consternado com a perda.

<b>Desfecho</b>	Rubato vai atrás do músico	O músico se enfurece e joga o brinquedo de Rubato para o longe.
	Personagem cansado e desapontado percebe que a bola de Rubato volta para seus pés. Novamente dá as costas para Rubato.	Rubato fica feliz e começa a pular de alegria. Enquanto Rubato observa a ida do músico, ao balançar a calda, ela produz um som parecido com o produzido pelo metrônomo.
	O músico se alegra	O músico percebe que não precisa do aparelho para tocar e volta a tocar livremente e com mais alegria enquanto Rubato o admira.

Fonte: Produzido pelo autor.

Ao abordar a questão do enredo das videoanimações, Silva, J. (2021, p. 64) postula que a GDV “instaura uma proposta discursiva, em que são consideradas as condições de produção, de circulação e de recepção”, pois além de considerar os participantes (representados e interativos), abarca ações, atitudes e interações. Portanto, é de grande valia considerar os conceitos básicos que fundamentam a teoria: Participantes interativos (PI), Participantes representados (PR) e vetores (que, no caso das videoanimações, serão as simulações de movimento).

A metafunção interacional comporta uma análise que abarca a interação entre participantes representados (que compõem as cenas), bem como entre os participantes interativos (produtores e leitores). Nas palavras de Silva, J. (2021), ao correlacionar a relação entre leitor e o produtor da imagem, a análise leva em consideração quem produz e quem lê, o que favorece uma leitura em uma abordagem enunciativa, que considera as condições de produção e de recepção do texto. Portanto, essa metafunção tem por objetivo organizar a realidade interna e externa dos personagens. O desenvolvimento e a reflexão desse tópico serão realizados com base nas seguintes categorias de análise: *contato*, *distanciamento*, *atitude* e *modalidade*; e nos recursos semióticos da metafunção interacional que mobilizam a atenção do leitor presentes no Quadro 8.

Em relação à presença de texto verbal e ou oral, optamos por focar apenas na imagem devido às escolhas das categorias analíticas que melhor se enquadram. Em relação às falas, Moran (1995, p. 28) postula que “a fala aproxima o vídeo do cotidiano, de como as pessoas se comunicam habitualmente”. Complementando a caracterização das diferentes semioses constitutivas do vídeo, o autor destaca que o efeito sonoro também contribui para que o leitor remeta a momentos que foram esquecidos ou deixados de lado, podendo ou não associar com situações atuais, cuja as quais estão vivenciando, ou seja, “a música e os efeitos sonoros servem como evocação, lembrança (de situações passadas), de ilustração - associados a personagens do presente, como nas telenovelas - e de criação de expectativas, antecipando reações e informações” (MORAN, 1995, p. 28).

Com o propósito de elucidar os conceitos bem como a aplicabilidade dos recursos que serão descritos posteriormente, é válido abordar, sucintamente, os tipos de relações inerentes à metafunção interacional.

### **5.1 Relação entre os participantes representados**

Sucintamente, é possível considerar que a videoanimação pode ser dividida em três momentos: i) apresentação do personagem músico e seus objetos de trabalho (metrônomo e instrumento musical); ii) o roubo do seu instrumento e o primeiro contato com o cão, início de uma suposta amizade; iii) recuperação e nova perda do seu aparelho de trabalho.

Ao levar em conta que os participantes representados (PR) podem ser seres humanos e/ou objetos e que os diferentes processos semióticos são usados para a construção de alguns efeitos de sentido, é possível identificar que a relação entre os personagens humano (músico) e o cão (Rubato) é bastante problemática, o que pode ser ratificado pelo comportamento do personagem músico perante a intrusão de Rubato enquanto ele tocava sua melodia e o entrave por ter quebrado o metrônomo do músico.

Ao se encontrarem pela primeira vez, quando Rubato volta para se aproximar do músico a interação se apresenta de maneira complicada: o músico é interrompido por duas crianças que correm atrás de um cachorro (Rubato) que tinha preso em sua cauda uma corta com latinhas de alumínio amarradas. O barulho das latinhas em atrito com o chão e as gargalhadas das crianças interrompeu abruptamente seu deleite enquanto executava sua peça musical meticulosamente regida pelo seu precioso metrônomo. Enquanto o personagem músico proferia algumas palavras de xingamentos às crianças, ele é roubado por uma terceira criança, que corria mais distante das demais. Logo mais, Rubato volta e tenta o primeiro contato com o músico, ambos trocam olhares. Ao executar a peça musical sem seu metrônomo, o cão começa a uivar e isso irrita e atrapalha o músico em sua concentração e no andamento da execução da peça. Essas ações e irritações são possíveis de ser identificadas e construídas por meio de recursos semióticos como as expressões faciais, gestos, vociferações e ações.

O músico recolhe seu instrumento musical e começa a caminhar, pois percebeu que ali não teria a tranquilidade necessária para demonstrar seu trabalho, deixando Rubato para trás. Na mesma rua, após alguns passos, Rubato busca a interação com o músico indo atrás dele. De modo amigável, o cão persiste em manter uma relação/interação com o senhor, mas não houve sucesso, pois o músico preferia continuar seu trajeto sozinho. Devido a persistência do cão, o homem se abaixa para desamarrar a corda da cauda do cão, Rubato encosta nele e ele afasta o cão dando-lhe um empurrão. Nesse momento, enquanto ele retirava a corda de sua cauda, pode-

se inferir que por meio da atitude do músico, Rubato vê ali um possível vínculo de amizade e um sentimento de gratidão ao suposto amigo que o livrou da corda de das latinhas presas em seu corpo.

Sendo assim, pode-se considerar que as escolhas e recursos dos modos de interação entre os personagens colaboram para o processo de construção de sentidos, bem como para a formação do projeto de dizer, para a orientação do percurso interpretativo e para a organização da narrativa. Nesse viés, Silva, J. (2021, p. 77-78) corrobora que “a relação entre personagens é fundamental para a compreensão ativa dos enunciados”. Um exemplo disso pode ser constatado em relação à escolha por parte dos produtores ao fato de Rubato não ser correspondido amigavelmente em alguns momentos da produção, mesmo sendo um cão simpático, ao final da videoanimação os produtores deixam um reticências na narrativa, dando abertura para diversas possibilidades e rumos que a história poderia tomar. Isso permite ao sujeito-espectador a realização de inferências, tais como: o sujeito músico não poderia tratar o animal daquela forma, sugestão de que a história não se encerrava ali, o personagem músico não deu importância ao fato de tocar sem seu aparelho e como seria a amizade dos dois dali para frente etc.

## **5.2 A relação entre os participantes representados e os participantes interativos**

Tratando da relação entre participante representado e participante interativo – PR e PI, respectivamente –, vale ressaltar que tanto a produção quanto a recepção de textos englobam a articulação de sujeitos que instigam seus conhecimentos prévios a fim de desenvolver uma relação com os enunciados. Posto isto, Bakhtin (1992) postula que a construção do discurso se realiza pelas associações que se têm com as condições de produção, a que deseja era atingida e, nesse caso, o interlocutor é primordial à atenção aos mecanismos sociais e, os interativos, que influenciam, transformam e determinam um enunciado.

Partindo desse pressuposto, pode-se dizer que os produtores ao desenvolverem o projeto de dizer tomam como alvo potenciais sujeitos-espectadores para que possam delimitar os personagens representados. Desse modo, a reprodução dos personagens por parte dos produtores é um processo em que se busca vivacidade, ou seja, “dar vida” à narrativa além de fazer com que a cena seja aceitável pelo interlocutor (recurso de modalidade, para KRESS; VAN LEEUWEN, [1996] 2006).

Diante dos fatos mencionados Silva, J. (2021, p. 78) versa que

os personagens são construídos por meio de recursos semióticos que permitem a percepção de ações e de sentimentos, que provocam os sujeitos-

espectadores para uma reação. Embora aborde a questão da dimensão linguística, [...] pode ser estendida para a dimensão multissemiótica. (SILVA, J., 2021, p. 78).

Nesse sentido, Bakhtin (1997) sugere que os sujeitos que recebem e compreendem a significação de um discurso adotam para com esse discurso, uma atitude responsiva ativa, simultaneamente, pois “ele concorda ou discorda (total ou parcialmente), completa, adapta, apronta-se para executar etc” (BAKHTIN, 1997, p. 290).

Outra questão que vale ser considerada, é a que envolve a criação dos participantes representados, pois, ao criá-los, os produtores fazem escolhas argumentativas, uma vez que procuram persuadir o seu interlocutor acerca da autenticidade da história narrada. Concomitantemente, os sujeitos-espectadores interagem com os personagens representados por meio da construção de uma relação entre si.

No caso da videoanimação analisada, os produtores buscam construir essa relação entre os PR e os PI a partir de uma consideração das referências do senso comum e estereótipos: a trajetória de muitos artistas e músicos que trabalham nas ruas e que vivem em situação de vulnerabilidade financeira por falta de oportunidades e reconhecimentos; trata também da solidão do homem que, após encontrar alguém ou até mesmo um animal, ou uma estabilidade na carreira profissional sem depender de outros para garantir seu sustento e sucesso (o metrônomo como metáfora, o homem preso a alguém ou a algo que determina sua condição de vida) a vida fica passível de tomar outro rumo. Diversos recursos utilizados para a construção das interações entre os PR e PI, serão abordados mais adiante.

### **5.3 A relação entre os participantes interativos**

Se tratando da relação entre os participantes interativos, reitera-se que ela está ligada à análise de uma produção enunciativa articuladas às condições de produção dos textos que se referem ao que dizer, para quem dizer, razões para dizer e estratégias para dizer. Nesse sentido, o “para quem dizer” é o que fomenta o processo de construção do projeto de dizer nessas produções.

Desse modo, na produção da videoanimação selecionada, os produtores utilizam estratégias para que ocorra a interlocução entre os participantes interativos (sujeito-produtores e sujeitos-espectadores). Para discutir esse tipo de relação interlocutora, toma-se como ponto de partida o posicionamento de Antunes (2010) que afirma que todo texto, ao ser lido, precisa ser o lugar de encontro entre autor e leitor, ou seja, há sempre um posicionamento ativo, que se indicia por uma resposta (concordância, discordância, desprezo, apreciação etc.) e

complemento com o compartilhamento ou não compartilhamento, se tratando de textos que circulam nas mídias digitais.

À vista disso, na videoanimação em questão, os produtores buscam essa interação com os sujeitos-espectadores a partir dos mecanismos sinalizados por Silva, J. (2021, p. 79, grifo nosso)

a) *seleção de uma temática de interesse* do público em geral (problema retórico); b) *produção de um plano textual* que possibilite a criação de suspense; c) *articulação entre conhecimentos de mundo* (equilíbrio entre informação dada e informação nova), audiência (sujeitos-espectadores); seleção de recursos semióticos; d) *organização de estratégias para despertar a atenção por parte dos sujeitos-espectadores* (escolhas de edição, trilha sonora, efeitos sonoros, simulação de movimentos de câmera, simulação de iluminação etc.). (SILVA, J., 2021, p. 79).

Ademais, por se tratar de uma produção que envolve uma equipe, com diversos profissionais responsáveis pela criação da videoanimação que vai desde a produção do roteiro e perpassa pela sonorização, iluminação, edição etc. até o desenvolvimento do projeto enunciativo, que decide o que mostrar, omitir e sugerir para o sujeito-espectador (leitor) atendendo ou não suas expectativas em relação à videoanimação produzida.

Diante do exposto, Vieira (2008, p. 144) destaca que o trabalho com o gênero videoanimação “privilegia a apreensão de aspectos do cotidiano, utilizando com propriedade diferentes linguagens e conexões visuais, auditivas e narrativas, para chegar, por meio da fantasia, da imaginação e da sensibilidade, ao receptor”. Além disso, a forma como é realizada o processo de criação de uma videoanimação, sua edição, seleção de recursos visuais e verbais, sons etc. assegura a imersão do interlocutor de forma aprofundada, tornando-a uma produção rica em recursos semióticos que vão de encontro ao processo de produção de sentidos.

Outrossim, a relação entre os participantes interativos, é proposta pelos produtores por meio de seu projeto de dizer e cabe ao sujeito-espectador reelaborar tal projeto, a fim de incitar sentidos tomando como ponto de partida as pistas deixadas pelos produtores.

Na videoanimação, os recursos semióticos (cor, iluminação, movimento, efeitos sonoros) utilizados produzem sentidos compartilhados e pragmaticamente válidos ao retratar uma pequena parcela da sociedade, neste caso a vida solitária e a vulnerabilidade financeira de um músico de rua que tem sua vida mudada após encontrar um cão; mostra o comportamento desses personagens representados e as suas dificuldades diárias em suas rotinas vivendo em uma pequena cidade. A ambientalização também estabelece uma relação de identificação com os sujeitos-leitores, que a partir de recursos pertencentes a metafunção interacional (contato, planos, atitude e modalização).

## 5.4 Categorias de análise da Metafunção Interacional

### 5.4.1 Contato

Silva, A. (2021, p. 36) conceitua o contato como um recurso que

se efetiva por meio do olhar do participante representado no texto imagético e pode se concretizar de duas maneiras, conforme Santos (2013): *olhar de demanda* - quando o produtor visa a criar uma interação direta com o leitor direcionando o olhar do participante representado diretamente para o leitor [...] e *olhar de oferta* - quando o participante apenas se oferece como objeto de contemplação, o seu olhar não está voltado diretamente para o leitor, sendo este considerado apenas um observador invisível. (SILVA, A., 2021, p. 36, grifo nosso).

Portanto, na videoanimação analisada, a dinamização do *contato* predomina a partir da escolha pelo não direcionamento do olhar dos participantes representados para os leitores/espectadores, ou seja, não há um contato visual direto (olhar de oferta), tornando um objeto de leitura que se distancia de uma construção de intimidade por parte de quem está lendo (Figura 43).

Figura 43 – Direcionamento do olhar dos participantes



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

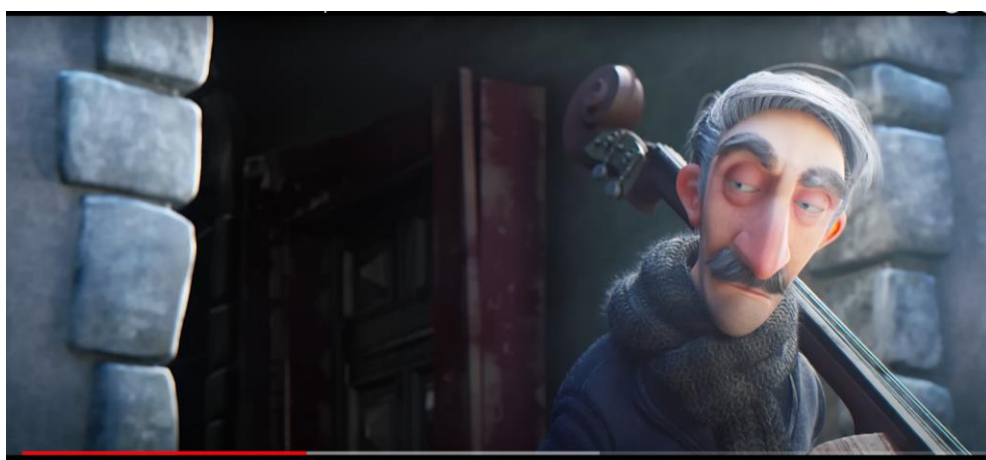
Nessa cena, os PR se oferecem para ser itens de contemplação dos espectadores (Figura 43). Pode-se observar um certo distanciamento entre os participantes representados. Nesse caso, pode-se mencionar o plano médio (distância social), ou seja, estão em uma distância social próxima um do outro, pois todos os participantes são retratados na cena<sup>31</sup>.

<sup>31</sup> Aqui, há a sinalização de outro aspecto que caracteriza a metafunção interacional, o distanciamento. Este por sua vez será tratado especificamente na seção seguinte.

Adiante, o que pode ser observado na figura 44 e 45 é que há momentos na produção fílmica em que o direcionamento do olhar parece estar voltado para o espectador, no entanto, por se tratar de um texto em movimento, é possível constatar que o alvo é o personagem cachorro e vice-versa, eles se expressam por meio do olhar (olhos bem abertos). Nesse sentido, para além do olhar, há o modo de olhar, que representa sentimentos diversos.

Para Brito e Pimenta (2009), uma imagem de demanda é aquela em que o participante que está na imagem procura estabelecer um vínculo imaginário e até emocional com quem o observa.

Figura 44 – Modo de olhar (por oferta) do participante Músico



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

À vista disso, Kress e van Leeuwen ([1996] 2006) apresentam diferenças no tratamento desses materiais, a primeira diferença destacada pelos autores é em relação aos processos narrativos. Segundo os autores, o vetor é realizado pelo movimento dos participantes representados. Além disso, a relação entre ator e alvo pode ser representada em uma única cena, na qual, são mostrados o ator e o alvo, ou em duas subsequentes cenas, a primeira mostrando o ator e a segunda o participante alvo (ou vice-versa) como nas imagens 44 e 45. Ainda nessas duas figuras, pode-se notar o enquadramento na face dos participantes representados por uma distância íntima onde somente a cabeça e a face são retratadas com riqueza de detalhes, convidando ao sujeito-espectador a participar da cena juntamente com os personagens representados. Em relação ao olhar, ambos os participantes representados não estão com o olhar direcionado para o leitor-espectador, como dito anteriormente, apenas se oferecem como objeto de contemplação, sendo o leitor-espectador, aqui, considerado apenas um observador invisível, pois nenhum contato é feito e conseqüentemente não há uma relação íntima com os PR que estão apresentados ao PI para contemplação.

Figura 45 – Modo de olhar (por oferta) do participante Rubato



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Na figura 46, o personagem tem como alvo de seu olhar o cão e, para demonstrar a sua indignação em relação ao fato de as crianças terem levado seu metrônomo, ele se expressa por meio do olhar (olhos semiabertos) enquanto o personagem Rubato, o olha com a doçura e inocência de um animal de estimação olha para seu dono.

Diferentemente do que ocorre nas próximas figuras 47, 48 e 49, onde o humor dos personagens vão se modificando até ficarem estão completamente irritados devido à situação que ocorreu no início da trama.

Na figura 46, podemos observar a mudança no semblante do personagem representado. Um aspecto misto de desconfiança e raiva devido as características marcadas como o leve rubor facial do personagem, testa franzida e compressão dos lábios. Ao contrário de Rubato, que ainda está apresentado características de um cão amigável como a língua para fora, boca aberta mostrando os dentes, com respiração acelerada indiciando alegria ao passo que observa seu companheiro e ao mesmo tempo está atento ao que está acontecendo naquela situação (Figura 47). O movimento da cabeça<sup>32</sup>, de Rubato, representa uma reação à ação realizada pelo músico.

Em relação aos movimentos dos participantes nas cenas, Pimenta e Maia (2014, p. 137) afirmam que existe uma desconexão filmica e “essa desconexão [...] mostra os participantes como indivíduos isolados, mesmo quando eles estão interagindo com os outros, o que pode desconectar os atores dos participantes alvos e de suas ações, e do efeito de suas ações sobre esses participantes”.

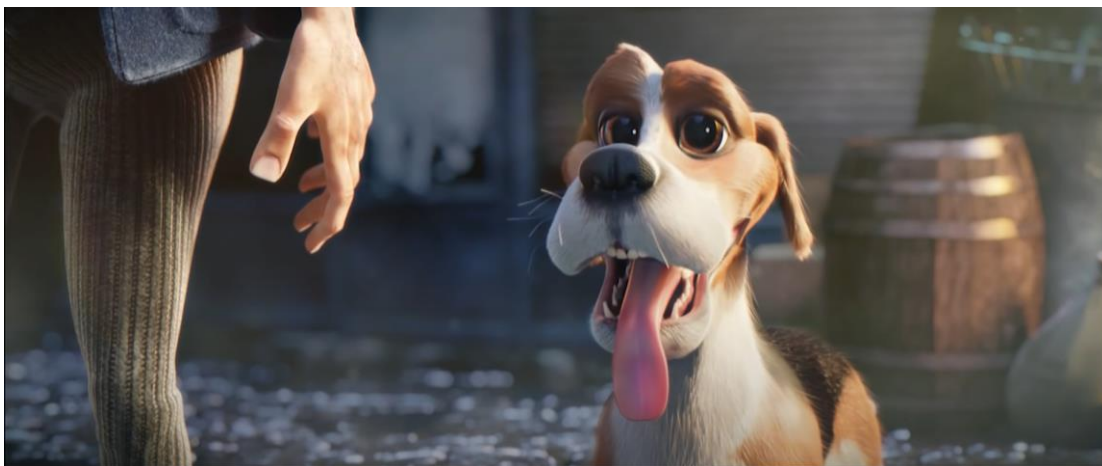
<sup>32</sup> Recomenda-se ao leitor voltar à videoanimação para perceber a ideia de movimento, o que não é possível de ser representado aqui.

Figura 46 – Alvo de seu olhar o cão



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Figura 47 – características de um cão amigável



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Já na figura 48, esse quadro se reverte, Rubato que antes estava com aspecto sereno passa a estar completamente agressivo (testa franzida, agitação motora, pelos eriçados, olhar fixo nos alvos e rosno<sup>33</sup>) visto que seu suposto amigo também estava nervoso. Podemos observar essa mudança de humor de ambos os personagens pelo gesto do punho fechado, indicando raiva (Figura 48), até compreender que as personagens que estavam do outro lado dos lençóis (crianças) eram as mesmas personagens que roubaram seu metrônomo e se divertiam com ele.

---

<sup>33</sup> O som intradieético é aquele que é dirigido ao público, ou seja, faz parte da cena e indicia uma voz narrativa.

Para Kress e van Leeuwen ([1996] 2006), muitas vezes, esse processo de edição das imagens permitem a “dissimulação” dos fatos. Portanto, a imagem em movimento, analisada isoladamente, realiza, ainda, eventos que não têm nem um ator e nem um alvo.

Figura 48 – Olhar e expressão de raiva



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Portanto, a partir da sequência de imagens nota-se que, para além do olhar, há o modo de olhar, e os gestos que podem representar diversos sentimentos.

Embora as escolhas dos produtores sejam pelo recurso semiótico focado no olhar, ou seja, o olhar como processo de oferta, em que os participantes representados não dirigem o olhar e ou um gesto diretamente para o sujeito-espectador, deve-se levar em conta que a produção fílmica explora, de forma abrangente, as possibilidades expressivas do olhar, bem como os gestos priorizando o contato direto entre os participantes representados (Figuras 50 e 51) e a atenção voltada para o metrônomo prestes a ser danificado (figura 51). O olhar dos PR acaba por direcionar o olhar dos sujeitos-espectadores, agregando à cena o recurso de saliência.

O processo de interação também se concretiza de acordo com as posições da câmera, pois elas

criam relações simbólicas entre os observadores e o que é retratado em uma imagem. No caso da imagem em movimento esse relacionamento torna-se dinâmico. A câmera pode captar os participantes de um ângulo frontal, alto ou baixo, ou com um *zoom* mais próximo ou longe. Mesmo com a câmera parada, os participantes podem mover-se em direção a ela [...]. (MAIA; PIMENTA, 2014, p. 138, grifo das autoras).

Tal pressuposto pode ser confirmado na figura 49, onde Rubato corre em direção aos garotos que estão em um ângulo frontal e vertical e mais distante em plano aberto (distância impessoal), ou seja, quanto mais aberto for o ângulo menor será a relação de proximidade entre leitor e PR, sugerindo também a ideia de distanciamento social.

Figura 49 – Olhar de medo/espanto



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Figura 50 – Gesto de advertência ou desaprovação



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Figura 51 – Expressão e gesto de conflito



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Posto isso, deve-se considerar que o contato realizado por meio do olhar configura-se como um processo que ainda precisa ser estritamente analisado, pois Segundo Silva, J. (2021, p. 84) assevera que

o olhar constitui-se como um processo notadamente complexo, em produções fílmicas, pois o movimento permite deslocamentos, que, por sua vez, possibilitam ao sujeito-espectador acompanhar as cenas, buscando realizar um percurso interpretativo a partir dos processos mentais inferidos. (SILVA, J., 2021, p. 84).

Nesse sentido, o olhar para o metrônomo que está prestes a cair enquanto Rubato salta de alegria, desvela uma determinada proposta de sentimentos e sentidos, enquanto o olhar entre os PR intensifica a situação conflituosa vivida entre ambos.

#### 5.4.2 Distância

Esse recurso pressupõe relação próxima ou de intimidade entre o leitor e o PR. Kress e van Leeuwen ([1996] 2006) postulam que a distância na imagem é o que define o nível de intimidade entre PR e PI, a partir da escolha de um plano podendo surgir diferentes relações entre os participantes interativos, visto que o objetivo é de motivar uma atenção mais específica ou mais abrangente por parte do sujeito-espectador. Nesse viés,

a imagem em movimento representa as relações sociais como dinâmicas, flexíveis e mutáveis. Distância e ângulo podem ser dinamizados de duas formas: com os participantes representados iniciando a mudança, ou com os produtores da imagem. No primeiro caso, a atitude é objetiva, é como se tudo estivesse sendo gravado da maneira como está ocorrendo, e no segundo, subjetiva. (MAIA; PIMENTA, 2014, p. 138).

A figura 52 é marcada por um plano fechado (*close-up*), que realça o rosto do músico, construindo assim uma relação mais íntima e pessoal com o leitor-espectador. Na figura pode-se perceber que o PR está com a parte superior ressaltada pelo produtor, permitindo a maior observação de detalhes. O observador pode atentar-se para o rosto do participante representado com detalhes, perceber, por exemplo, a sua expressão facial exprimindo susto. Na metade superior do rosto do músico, verifica-se que a sobrancelha e a boca se movem assimetricamente. A sobrancelha, nesse contexto, é indiciadora de sentidos, visto que ajuda a comunicar sentidos, juntamente à boca e aos olhos abertos e à mão ligeiramente para comprimida indicam uma surpresa – a experiência de ver seu objeto de trabalho que a pouco foi recuperado, sendo quebrado, está é uma das cenas mais importantes para a compreensão da narrativa que culmina em seu desfecho. O fundo encontra-se desfocado, ressaltando ainda mais a percepção das

emoções do PR, além de estabelecer maior proximidade e vínculo mais estreito entre PR e o leitor.

Figura 52 – Plano close-up – distância íntima e pessoal



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Na figura 53, temos um exemplo de plano médio (*médium shot*), pois os participantes representados não se distanciam totalmente do leitor-espectador, houve a escolha de limitar/respeitar a imagem dos participantes representados a um ponto (até a cintura dos garotos), a proposta desta escolha é de não haver uma relação de intimidade e nem o distanciamento com os personagens, porém permite que haja certa proximidade entre leitor e personagem a comungar do deleite de como as crianças se divertiam com o objeto adquirido por eles.

Figura 53 – Plano médio – distância social



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Na Figura 54, no plano aberto, os detalhes ligados à composição da cena, bem como ao PR não são percebidos pelo sujeito-espectador, denotando impessoalidade, por meio do enquadramento aberto pode-se observar que o personagem representado está retratado no centro da cena – em um cruzamento – e que, por intermédio do recurso de simulação de movimento (o corpo do personagem inclinado para frente e uma perna à frente da outra), é possível constatar seu deslocamento e continuidade da trama. É comum que na utilização desse recurso o participante seja apresentado de corpo inteiro e de modo distanciado.

Figura 54 – Plano aberto (*long-shot*) – distância impessoal



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Na figura 55, também podemos observar um distanciamento maior, o nível de captura de imagem evidencia um plano aberto, ou seja, distância impessoal entre o leitor e os participantes representados, por meio da distância social longa onde todo o participante e o espaço ao seu redor são retratados na cena.

Figura 55 – Distanciamento social com ângulo aberto (distância impessoal)

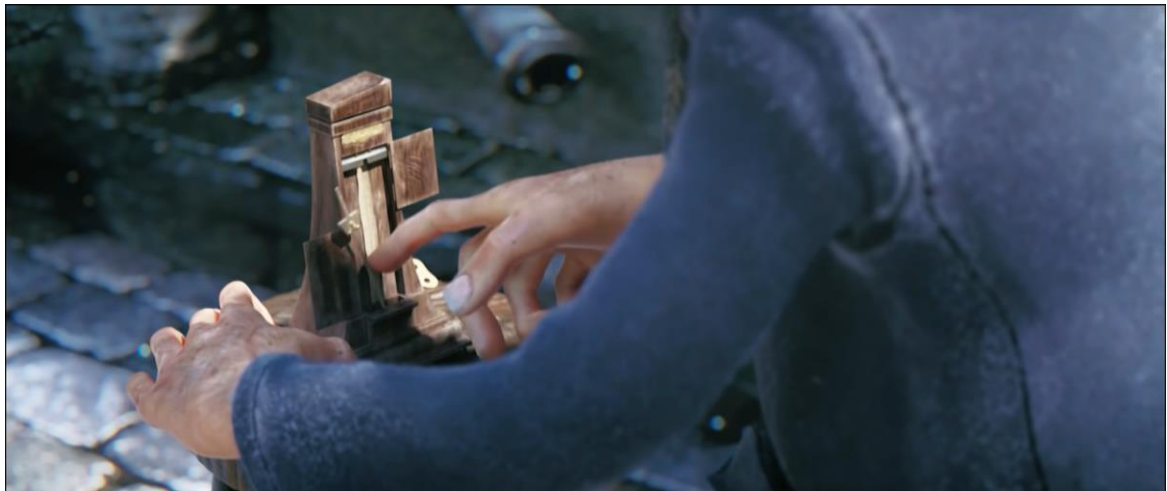


Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Na videoanimação selecionada, outro personagem representado – metrônomo – apresenta uma focalização em formato *close-up* nos momentos em que os produtores buscaram atribuir relevância ao objeto, uma vez que esse objeto foi a peça motivadora de toda a problemática proposta na narrativa. Assim, é a partir desse foco que se pode observar que o objeto representa uma analogia à dependência das pessoas em “viverem” ancorados em seu próprio tempo, na sua rotina e costumes; refletindo no medo que elas têm de perder seu “metrônomo” para manter o ritmo de vida no devido lugar, simplesmente porque muitas das vezes estão deprimidas e/ou sem sentimentos amorosos ou afetuosos em seu coração, e a música executada pelo personagem é claramente sem vida, as cores de sua roupa, tons escuros também contribui para esse indiciamento de sentidos que se relacionam aos fatos narrados (Figuras 56 e 57).

A focalização na figura 57 é dada por meio da iluminação e da mudança das cores, visto que a iluminação está incidindo tanto no objeto quanto no PR deixando ambos em evidência auxiliando o produtor no seu projeto de dizer, enquanto as cores escuras ressaltam o sentimento de profunda solidão e tristeza que o personagem traz consigo.

Figura 56 – Focalização do metrônomo



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Figura 57 – Focalização da interação entre o metrônomo e PR



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Posto isto, fica evidente que a distância social compõe uma importante estratégia semiótica e discursiva para a interação com os participantes interativos – sujeitos-espectadores, pelo fato de que resulta a partir da decisão dos produtores sobre o percurso a ser percorrido para o processo de efeitos de sentido. Ademais, a articulação entre narrativa e a estética do enquadramento pode ser uma escolha eficaz para a construção do projeto de dizer, bem como para o direcionamento da interpretação e para a veracidade da produção.

### 5.4.3 Atitude

Esta categoria que caracteriza a metafunção interacional é responsável pelo posicionamento da imagem, também podendo ser denominada como ponto de vista ou perspectiva. Posto isto, é de suma importância que a atenção do leitor esteja voltada para o ângulo e para o ponto de vista que a imagem é apresentada, portanto, podem ser representadas de dois ângulos: horizontal: frontal que indica maior envolvimento e oblíquo que indica imparcialidade; e vertical – a partir de um ponto alto, quando um participante representado é colocado em nível inferior ao leitor. Partindo desse pressuposto,

podemos considerar que essa perspectiva pode variar entre uma construção mais ou menos subjetiva por parte dos produtores do texto. Assim, as construções subjetivas são retratadas a partir de um ponto de vista escolhido pelos produtores e as construções objetivas são produzidas a partir de ângulos de visão privilegiados, que buscam imprimir uma perspectiva de certa neutralidade. (FERREIRA; LEANDRO; COE, 2019, p. 79).

Ademais, reitera-se que o ponto de vista do leitor se dará de acordo com a maneira com que ele olha para o PR podendo ser de maneira subjetiva (o leitor enxerga de um ângulo

específico) ou objetiva (o leitor consegue perceber a imagem como um todo). Assim, as figuras 58 e 59 estão associadas à perspectiva do leitor-espectador.

Figura 58 – Perspectiva subjetiva



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Na figura 58, a opção do ângulo horizontal e frontal, em relação aos participantes representados na cena, sugere a busca de envolvimento interacional entre os PR e do leitor-espectador para a situação retratada. Desse modo, o ponto de vista do leitor se efetiva da maneira com que se olha o PR, podendo ser subjetivamente ou objetivamente. Na figura 58, o PR músico está colocado em nível superior, enquanto o pobre animal está posicionado em um nível inferior. Nota-se que os PR foram retratados numa perspectiva subjetiva, ou seja, o leitor só pode observá-lo por um ponto de vista.

Há a expectativa de que o personagem músico reaja de maneira cruel com o personagem cão devido à expressão facial e ao gesto realizado com a mão esquerda (o punho fechado) como se ele desejasse agredir fisicamente o animal. Essa expectativa também é notada pela forma como o músico está posicionado (em posição superior) e por sua expressão facial, nitidamente vista pelo olhar direcionado ao cão (posição inferior – vulnerabilidade) e pela posição dos lábios transparecendo toda sua raiva. A luminosidade também é uma característica, pois deixa parte de sua face obscura, denotando certa crueldade e a intensidade de sua ira.

Figura 59 – Perspectiva objetiva



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Na figura 59, o mesmo personagem (músico) pode ser observado pelo leitor por mais de um ponto de vista, além de observar os demais atributos que compõem a imagem como a rua, fachadas das casas, outras pessoas circulando, se tornando, assim, uma imagem muito mais objetiva.

Na figura 60, os PR e PI estão no mesmo nível de importância se tratando do olhar, outro aspecto que os colocam em situação de interação de mesmo nível é a posição que o personagem músico se encontra – ajoelhado e com uma de suas mãos no chão – denotando assim a mesma vulnerabilidade que o cão está; em outras palavras, estão na condição de maior envolvimento entre si e sem a diferença de poder, colocando-os em um mesmo nível hierárquico.

Figura 60 – Atitude do nível do olhar frontal no mesmo nível



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Adiante, na figura 61, a imagem pode ser observada pelo leitor-espectador por mais de um ponto de vista, a simplicidade das moradias que se encontram aglomeradas, poucas cores na composição da cena, várias chaminés que podem indiciar moradias que ainda não utilizam fogões a gás ou chaminés de fábricas de onde as pessoas trabalham; pouca iluminação, podendo indiciar um lugar longe dos grandes centros comerciais etc.

Figura 61 – Atitude objetiva



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 04

De acordo com Ferreira, Leandro, Coe (2019) nestas situações ocorrem variações, tais como a simulação da posição da câmera em relação ao objeto projetado: a) ângulo normal: (câmera no modo central); b) câmara alta: (câmera está acima voltada para baixo); c) câmara baixa: (câmera está abaixo voltada para cima). Portanto, observa-se uma contraposição de igualdade entre PR e PI na figura 58, de mesmo nível na figura 60 e de superioridade do PI na figura 61. Sendo assim, pode-se dizer que embora o PR seja o mesmo, as formas de representá-lo apontaram diferentes perspectivas do que se pretende construir e questionar as maneiras pelas quais os textos representam determinada realidade social.

Nesse viés, Silva, A. (2021, p. 40-41) discorre que

observa-se que as produções multissemióticas constituídas por imagens apresentam uma configuração peculiar, pois os produtores expõem um ponto de vista, de acordo com os seus propósitos enunciativos, transformando uma “realidade” em construto simbólico, que está vinculado ao ambiente de quem o constrói, mas que depende também de quem lê/vê. (SILVA, A., 2021, p. 40-41).

Partindo desse pressuposto, Fernandes (2018) afirma que quanto maior for o domínio das estratégias utilizadas, mais crítica será a interpretação. À vista disso, após sua vida cruzar

com a de Rubato, o coração do músico se abre e sua música passa a se inspirar em sentimentos amenos, amorosos e livres. Assim como a bola era importante para o cão, ele fica emocionado quando percebe que não precisaria mais do metrônomo. Para um músico é uma sensação de liberdade quando chega a esse estágio em sua jornada musical. O artista agora toca literalmente com 'rubato', uma indicação musical do compositor que permite ao músico tocar um pouco solto em relação ao andamento, para permitir que mais sentimentos apareçam. Essa distinção é pequena, mas importante, entre uma execução de precisão mecanizada e passa a ser uma execução mais inspirada e expressiva que mexe com os sentimentos do ouvinte. Ao final da peça fílmica, antes de começar a tocar, ele olha para a cauda do cachorro que com o balanço da sua cauda dá o primeiro o compasso, assim como um metrônomo faria. Então começa a tocar e os dois ficam totalmente sincronizados.

Em suma, a leitura da videoanimação permite a compreensão de que a temática de um determinado gênero é construída também no processo de interação entre PR e PI, uma vez que várias questões podem ser problematizadas e desse modo, o trabalho interpretativo com as VA deve seguir as pistas deixadas pelos produtores para a reconstrução do projeto de dizer dos produtores. Além disso, a videoanimação é marcada pela heterogeneidade de mecanismos linguísticos, ou seja, várias linguagens estão presentes para a instauração da narrativa: imagética (cores, ângulos etc.), musical, verbal e sonora. Disso decorre que o processo de enunciação é mais complexo, já que essas várias linguagens podem concomitantemente construir fontes de informação e evocar sentidos. Pois, as múltiplas semioses concorrem na mesma proporção e de maneira significativa para construir ou destacar os significados da narrativa.

#### **5.4.4 Modalidade**

Como visto anteriormente, a modalidade se refere ao valor da verdade ou credibilidade de declarações sobre o mundo. Na comunicação visual, a modalidade trata da representação de pessoas, lugares e coisas como se fossem reais que buscam adequações ao conjunto de recursos semióticos que compõem imagem, além de seus propósitos comunicativos.

Ferreira, I. e Ferreira, H. (2021, p. 46) postulam que

é importante explicar que a modalidade exercerá um papel de comportamento, por meio de marcadores – marcadores de modalidade – que são determinados a partir das escolhas a serem realizadas pelo produtor e do grupo social do qual faz parte. (FERREIRA, I.; FERREIRA, H., 2021, p. 46).

Posto isso, Brito e Pimenta (2009) avaliam a modalidade como um indicador de relações de poder e solidariedade entre o falante e o ouvinte, sendo expressa por meio de marcadores

que os produtores escolhem e utilizam a fim de produzirem sentido nos textos imagéticos, envolvendo os seguintes critérios: i) Representação: se dá por meio do detalhamento, garantindo definição do abstrato ao realístico; ii) Contextualização: está relacionada à presença ou não de um fundo, podendo apresentar um fundo fora de foco até um fundo extremamente detalhado; iii) Saturação: está relacionada à intensidade das cores utilizadas, podendo apresentar uma intensidade ou ausência total; iv) Modulação de cores: relacionada à escolha e ao uso de cores primárias até as mais diversas nuances; v) Diferenciação de cores: uso de cores monocromáticas até cores diversas; vi) Profundidade: vai da ausência total de profundidade até seu uso total; vii) Iluminação: relacionada ao jogo de luz e sombra; viii) Brilho: relacionado ao uso do máximo de graduações até apenas duas, como: preto e branco ou cinza escuro e cinza claro.

Fica evidente a diversidade de recursos que podem ser atribuídos aos textos multissemióticos, porquanto eles colaboram para a motivação da interação com o produtor e sujeito-espectador (leitor), visto que as escolhas dos recursos semióticos contribuem para o processo de construção do projeto de dizer.

Na figura 62, merece o destaque na *iluminação*, que é primordial para a construção de sentidos, uma vez que a luz (artificial ou não) uma vez que a cor preta é a que predomina na imagem. Pois, as escolhas realizadas pelo produtor da videoanimação busca chamar a atenção apenas para o músico e seu instrumento e seu metrônomo presos a um limbo de tristeza e solidão.

Figura 62 – Iluminação



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Na imagem 62, temos a *Representação* que pode ser observada por meio do detalhamento do feixe de luz que incide no músico e em seu metrônomo garantindo assim uma definição realística. A *Contextualização* se observa por meio do fundo escuro e suas nuances que realçam os movimentos do músico ao manusear seu instrumento no ritmo do metrônomo.

Figura 63 – Utilização da cor – Modalidade naturalista



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

A *diferenciação de cores* na figura 63, é caracterizada pela *Saturação* e *Modalização de cores*, pois o produtor utiliza cores intensas em alguns pontos da imagem, como no instrumento musical (contrabaixo clássico), e nas frutas e paredes ao fundo contrastando as cores primárias (amarelo e vermelho nas frutas e o azul e suas nuances do casaco e da pilastra mal pintada) com cores frias e com várias nuances das portas, faixadas e dos paralelepípedos. A modalidade naturalista aproxima o real daquilo que se vê na imagem (Kress; van Leeuwen ([1996] 2006).

Figura 64 – Contextualização – profundidade, contextualização



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Na figura 64, podemos observar o efeito da *profundidade*, pois o produtor opta por definir a focalização (nítida e clara) no participante representado, deixando o fundo desfocado. Assim, pode-se observar com riqueza de detalhes características fisionômicas do personagem, bem como sua expressão facial que vai se ruborizando com o desenvolvimento da narrativa.

Figura 65 – Iluminação – silhuetas



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Na figura 65, a iluminação mais uma vez colabora para o efeito de sentido, pois o jogo de luz nos dá silhuetas. Esta por sua vez, se enquadra na modalidade sensorial. Este desdobramento da modalidade diz respeito à realidade visual que por sua vez está baseada no efeito de prazer ou desprazer que a imagem causa no leitor (Kress; van Leeuwen ([1996] 2006).

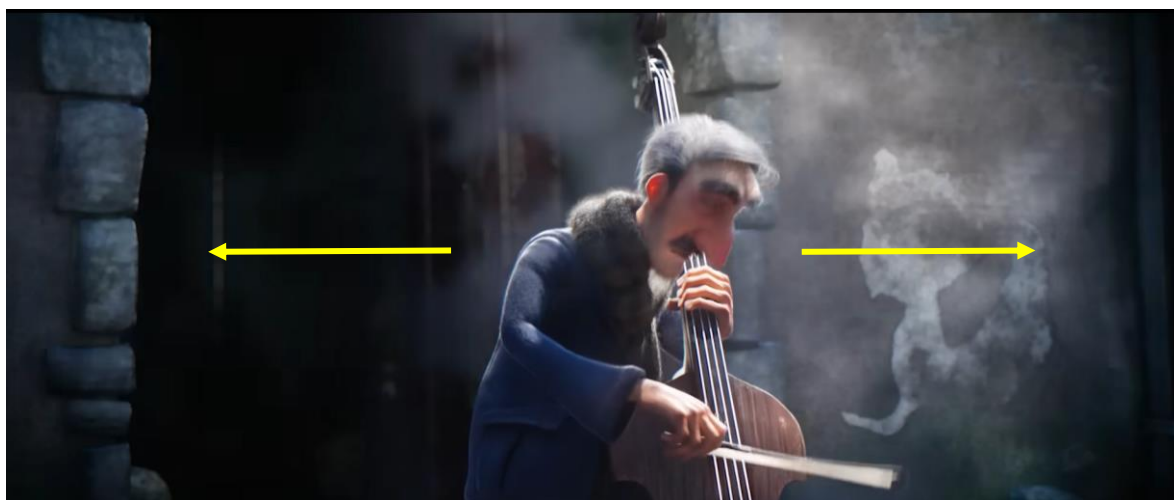
Figura 66: Brilho – duas luzes



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Na figura 66, o brilho, marcador característico por determinar a luminosidade ou escurecimento da imagem se evidencia na sequência que vai de apenas duas luzes para várias degradações, com efeito realístico, dando veracidade à cena. Como pode ser vista na imagem 66.

Figura 67 – Brilho – gradação da luz



Fonte: Canal ESMA®. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 04

A partir das análises, é notório a importância da modalidade para e seus recursos de análises para a construção de sentidos. De acordo com Kress e van Leeuwen ([1996] 2006), a modalidade não é simplesmente um fator que se confere a partir de uma só realidade, uma “verdade”, pois ela depende do contexto produzido, da “verdade” do grupo social para qual a imagem é produzida. Em suma, o

conceito de modalidade é igualmente essencial em descrições da comunicação visual. O modo visual pode representar pessoas, lugares e coisas como se fossem reais, como se eles realmente existissem na forma representada, ou como se não existissem – como se fossem imaginações, fantasias, caricaturas, etc. E, aqui também, os julgamentos de modalidade são sociais, dependentes do que é considerado real (ou verdadeiro, ou sagrado) no grupo social para o qual a representação primeiramente se destina. (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 156, tradução nossa)<sup>34</sup>.

Por fim, vale reiterar que a modalização e seus critérios contribuem para a construção de sentidos nos textos multissemióticos dinâmicos e, nesse sentido, evidenciam a importância

<sup>34</sup> No original: “The concept of modality is equally essential in accounts of visual communication. Visuals can represent people, places and things as though they are real, as though they actually exist in this way, or as though they do not – as though they are imaginings, fantasies, caricatures, etc. And, here too, modality judgements are social, dependent on what is considered real (or true, or sacred) in the social group for which the representation is primarily intended” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 156).

da GDV para o entendimento apurado desses textos que emergem das e nas práticas sociais da linguagem.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve objetivo provocar uma reflexão acerca dos modos de organização e de funcionamento da metafunção interacional em produções textuais em movimento. Considerando que a GDV se direciona para a análise de textos estáticos, uma abordagem que contempla os pressupostos dessa teorização pode contribuir para os avanços das discussões acerca dos processos de textualização de textos em movimento. Além disso, esta dissertação também teve como escopo contribuir para o reconhecimento da importância do trabalho com a videoanimação em sala de aula, enfatizando as contribuições que esse gênero textual tem no que concerne ao aperfeiçoamento de diversas habilidades linguísticas, tais como a análise das condições de produção, de circulação/compartilhamento e de recepção de textos multissemióticos, os efeitos de sentido suscitados pelas escolhas de recursos semióticos para a construção do projeto de dizer por parte dos produtores.

O fato de as videoanimações estarem presentes no cotidiano social, de provocarem a atenção de alunos, de apresentarem uma extensão temporal que permite retomadas de cenas de modo contextualizado, de serem constituídas por uma diversidade de recursos semióticos, por problematizarem temáticas sociais relevantes para a formação cidadã e por pertencerem ao campo do narrar que permite uma reflexão acerca de variados aspectos textuais e discursivos foram as principais motivações para que esse gênero fosse selecionado como objeto de estudo. Além disso, a própria natureza semiótica-discursiva desse gênero torna-o ainda mais adequado para ser utilizado como objeto de análise de aspectos relacionados às escolhas realizadas pelos produtores para a construção de efeitos de sentido, uma vez que as interações entre personagens representados e personagens interativos se constituem como processos relevantes para o percurso interpretativo.

Nesse sentido, buscou-se constituir um *corpus* para análise, formado por videoanimações veiculadas em suportes digitais, a fim de mapear os critérios/recursos semióticos que compõem a metafunção interacional, como principal objeto de discussão desta pesquisa, que permite analisar aspectos ligados à estreita relação entre linguagem, sujeitos, contextos, tecnologias e textos multissemióticos que circulam no cotidiano social.

Na perspectiva da GDV e dos multiletramentos, foi importante que o *corpus* selecionado fosse texto em formato de vídeo, o que resultou, automaticamente, em um levantamento de produções fílmicas que apresentam diferentes modos de interação entre personagens, de modo a provocar uma reflexão acerca dos efeitos de sentidos que leve em consideração os interlocutores, seus valores e suas experiências de vida.

A partir de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza aplicada, tendo o objetivo caráter exploratório, buscou-se analisar como diferentes recursos da metafunção interacional se articulam em videoanimações de modo a seguir as pistas deixadas pelos sujeitos-produtores para a reconstrução do projeto de sentido dos enunciadores, além contribuir para o processo de formação de um leitor proficiente.

Sendo assim, com base nas análises realizadas no corpo do trabalho, pudemos perceber, em um primeiro momento, como a metafunção interacional pode ser uma eficiente estratégia metodológica para a ampliação dos multiletramentos, principalmente, para a compreensão das relações entre personagens, produtores, texto e sujeitos-leitores, pois a organização narrativa das videoanimações implica ações, que por sua vez, contribuem para a construção do projeto de dizer, exigindo posicionamentos em relação ao conteúdo temático inerente à situação discursiva provocada pela leitura de cada texto.

Enfatizando ainda mais para a questão da metafunção interacional em videoanimação, foi possível observar que grande parte dos recursos semióticos, sejam aqueles relacionados às interações entre personagens, sejam aqueles relacionados às interações entre interlocutores (produtores, sujeitos-leitores e personagens), suscita um posicionamento por parte desses leitores: adesão, discordância, mobilização afetiva, repulsa, sensibilização etc. Desse modo, a análise da metafunção interacional possibilita um trabalho não somente com as habilidades linguístico-semióticas, mas também favorece o desenvolvimento da criticidade por parte dos leitores no que diz respeito às escolhas de recursos semióticos feitas pelos produtores, à exploração do conteúdo temático, do estilo de linguagem (implícitos, imagens, hipérboles, personificação, metáforas visuais, ironias, estratégias de humor etc.

À luz da presente pesquisa, constatamos que o trabalho com a metafunção interacional e seus múltiplos recursos pode servir de ponto de partida para a elaboração de propostas de leitura que abrangem diversos mecanismos que constituem os textos dinâmicos. Nesse sentido, a análise apresentada neste trabalho, ratifica que o estudo de textos multissemióticos faz com que haja um redimensionando de sentidos, levando a diversas interpretações e, integram as práticas de usos da linguagem em diferentes contextos sociais. Cabe aqui, destacar que as interpretações podem evoluir e variar de acordo com o uso em sociedade, visto que essas interpretações são construções culturais.

Ademais, a pesquisa apontou que essas novas formas provocam um redimensionamento dos textos compostos por elementos verbais, ou seja, alfabéticos fazendo com que coexistam, na mesma produção diferentes modos (fala, escrita, imagens), com seus diferentes recursos indiciadores de sentido (cores, sons, movimentos, imagens, palavras, iluminação,

enquadramentos, etc.), o que demanda orientações pedagógicas mais direcionadas para a exploração da multiplicidade de linguagens e de seus efeitos de sentido por parte do leitor, inserindo relações entre os elementos imagéticos e linguísticos e os componentes sociais.

Por fim, encontramos nesse trabalho uma proposição para contribuir, a partir de uma discussão teórica, a uma reflexão acerca da ampliação da metafunção interacional, sob à luz da GDV no processo de produção de sentidos nas produções multissemióticas que integram o contexto escolar e que, por conseguinte, favorecem a formação de sujeitos leitores - usuários das mídias sociais -, mais perspicazes e mais proficientes.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Marcia M. Proposta para análise do design de som em animações educacionais. In: Congresso Pesquisa & Desenvolvimento em Design, 13., 2018, Joinville. **Artigo completo**. Joinville: Univille, 2018. p. 1-14. Disponível em: [http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2018/2.3\\_ACO\\_10.pdf](http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2018/2.3_ACO_10.pdf). Acesso em: 16 abr. 2022.
- ANTUNES, Irlandé. **Aula de português: encontro & interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.
- ARAÚJO, Rosilma Diniz. Gramática visual: trazendo à visibilidade imagens do livro de LE. **Signum: Estud**, Londrina, v. 14, n. 2, p.61-84, dez. 2011.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 6. ed. Tradução do russo por Paulo Bezerra. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2003.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BIASI-RODRIGUES, Bernadete; NOBRE, Kennedy Cabral. Sobre a função das representações conceituais simbólicas na Gramática de Design Visual: encaixamento ou subjacência? **Linguagem em (Dis)curso**. Palhoça, v.10, n.1, jan./fev., p.91-109, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ld/v10n1/v10n1a05.pdf>. Acesso em: 23 out. 2022.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC. 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 18 jun. 2022.
- BRITO, Regina Célia Lopes; PIMENTA, Sonia Maria de Oliveira. A Gramática do Design Visual. In: LIMA, Cássia Helena Pereira; PIMENTA, Sonia Maria de Oliveira; AZEVEDO, Adriana Maria Tenuta de. **Incursões semióticas: teoria e prática da gramática sistêmico funcional, multimodalidade, semiótica social e análise crítica do discurso**. Rio de Janeiro: Editora Livre Expressão, 2009. p. 87-117.
- CAMPOS, Josiane Vieira. **Indicadores para o design de animações com foco na transmissão de informação**. 2016. 284 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.
- CUNHA, Andreia Honório da; SILVEIRA, Regina Célia Pagliuchi da. **Gramática do design visual e tiras: multimodalidade e produção de sentidos**. Ponta Grossa - PR: Atena, 2021.
- CUNHA, Andreia Honório da. A gramática do design visual e a relação palavra-imagem na produção de sentidos de tiras da turma do xaxado. **Discursos Contemporâneos Em Estudo**, 3(2), 63-83. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/discursos/article/view/10763>. Acesso em: 23 out. 2022.
- DURAN, Érika Rodrigues Simões. **A linguagem da animação como Instrumental de ensino**. 2010. 159 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Design, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

ESMA, Movies. **Rubato**. YouTube, 28 de novembro de 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4tJnQVDWfU>. Acesso em: 10 fev. 2023.

FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e mudança social**. Trad. Isabel Magalhães et al. Brasília: Editora UnB, 2001. 316 p.

FERNANDES, Flora Constance Moura et al. **Fotojornalismo paraibano**: uma análise de três peças fotográficas premiadas. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal da Paraíba, Programa de pós-graduação em jornalismo, João Pessoa, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/15206>. Acesso em: 10 fev. 2023.

FERREIRA, Helena Maria; ALMEIDA, Patrícia Vasconcelos; DIAS, Jaciluz. Mecanismos enunciativos constitutivos da tessitura de textos multissemióticos: uma proposta de análise. **Veredas – Interacionismo Sóciodiscursivo**, [S.l.], v. 21, n. 3, 2017.

FERREIRA, Helena Maria; VILLARTA-NEDER, Marco Antônio. Textualização e enunciação em texto multimodal: análise do vídeo de animação escolhas da vida. **Prolíngua**. João Pessoa, v. 12, n. 2, p. 69-83, out./dez. 2017.

FERREIRA, Helena Maria; ALMEIDA, Patrícia Vasconcelos. Formação de professores para o trabalho com textos audiovisuais: uma proposta de leitura do gênero videoanimação. **Linguagem: Estudos e Pesquisas**, [S.l.], v. 22, n. 2, 2018.

FERREIRA, Helena Maria; LEANDRO, Yago Marshal A; COE, Geanne Santos Cabral. Videoanimação man: uma proposta de leitura. In: FERREIRA, Helena Maria; DIAS, Jaciluz; VILLARTA-NEDER, Marco Antônio (org.). **O trabalho com a videoanimação em sala de aula**: múltiplos olhares. São Carlos: Pedro & João Editores, 2019, p. 67-88.

FERREIRA, Isabella Bacha; FERREIRA, Helena Maria. **Leitura de textos multissemióticos:(re) visitando habilidades**. Editora Dialética, 2022.

FERREIRA, Helena Maria; COSTA, Heloydecarlo Batista Marques da; RABELLO, Vinícius Marcelino. Processos de textualização na videoanimação Mr. Indifferent. In: MARCELINO, João Gabriel Carvalho, et. al. **Estudos Linguísticos: Língua, Linguagem, Ensino; Estudos Da Tradução E Interdisciplinaridade Da Linguagem**. Paulo Afonso – BA – Centro Universitário Rio São Francisco, 2023, p. 45-76. Disponível em: [https://www.unirios.edu.br/eventos/flipa/anais/arquivos/e\\_book\\_vol\\_2\\_xiii\\_flipa.pdf](https://www.unirios.edu.br/eventos/flipa/anais/arquivos/e_book_vol_2_xiii_flipa.pdf). Acesso em: 27 jun. 2023.

GUALBERTO, Clarice Lage. **Multimodalidade em livros didáticos de Língua Portuguesa**: uma análise a partir da semiótica social e da gramática do design visual. 2016. 179 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras, Belo Horizonte, 2016.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **O texto e a construção dos sentidos**. 7. ed. São Paulo: Contexto, 2003.

KUNZ, Marinês Andrea; DE OLIVEIRA, Ana Paula Marques Cianni. O desvendar da enunciação no curta-metragem “Vida Maria”. **Comunicação Midiática**, v. 8, n. 1, p. 7, 2013.

LEEUWEN, Theo van; KRESS, Gunther. **Reading images: the grammar of visual design**. Oxon: Routledge, 2006.

LIMA, Isabela Vieira; FERREIRA, Helena Maria. **Ler o vídeo: multimodalidade, semiótica e as representações sociais em animações**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2022. 182 p.

LIMBERGER, Bernardo Kolling; BARBOSA, Vanessa Fonseca. A abordagem dos gêneros do discurso em um livro didático de alemão como língua estrangeira para iniciantes.

**Pandaemonium Germanicum**, São Paulo, v. 18, n. 26, p. 188-213, dez. 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-88371826188122>. Acesso em: 15 jan. 2022.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONISIO, Angela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora. **Gêneros textuais e ensino**. São Paulo: Parábola, 2010. Cap. 1. p. 19-38.

MARTINS, India Mara. **Documentário Animado: experimentação, tecnologia e design**. 2009. 244 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Design, Departamento de Artes e Design do Centro de Teologia e Ciências Humanas, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

MENDONÇA, Márcia. Texto. In: FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva; VAL, Maria da Graça Costa; BREGUNCI, Maria das Graças de Castro. **Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores**. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2014. Disponível em: <http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/texto>. Acesso em: 28 jun. 2021.

MORAN, José Manuel. O vídeo na sala de aula. **Comunicação & Educação**, [S.l.], n. 2, p. 27-35, 1995. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36131>. Acesso em: 27 fev. 2023.

NASCIMENTO, Roseli Gonçalves; BEZERRA, Fábio Alexandre Silva; HEBERLE, Viviane Maria. Multiletramentos: iniciação à análise de imagens. **Revista Linguagem & Ensino**, v. 14, n. 2, p. 529-552, 2011.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. **Manual de pesquisa em Estudos Linguísticos**. São Paulo: Parábola, 2019.

PETERMANN, Juliana. Textos Publicitários Multimodais: Revisando a gramática do design visual. In: XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 2005, UERJ. **Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Rio de Janeiro, Intercom, 2005. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R0413-1.pdf>. Acesso em: 15 out 2022.

PIMENTA, Sônia Maria de Oliveira; MAIA, Denise Giarola. Multimodalidade e letramento: análise da propaganda Carrossel. **Revista Desenredo**, v. 10, n. 1, 2014.

REGO, Francisco Cleiton Vieira Silva do. **Da especificidade da narrativa animada: sobre o individualismo como valor no desenho Bob Esponja Calça Quadrada**. 2013. Disponível em:

<https://www.rua.ufscar.br/da-especificidade-da-narrativa-animada-sobre-o-individualismo-como-valor-no-desenho-animado-bob-esponja-calca-quadrada1/>. Acesso em: 03 mar. 2023.

RIBEIRO, Victor Schlude; BARBOSA; Jacqueline. Multiletramentos. **Tecnologia Letramentos Ensino**. [S.d.]. Disponível em:

<https://www2.iel.unicamp.br/tecle/encyclopedia/multiletramentos/>. Acesso em: 23 fev. 2023.

ROJO, Roxane H. **Pedagogia dos multiletramentos**: diversidade cultural e de linguagens na escola. São Paulo: Parábola, 2012.

ROJO, Roxane H. Textos multimodais. *In*: FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva; VAL, Maria da Graça Costa; BREGUNCI, Maria das Graças de Castro. **Glossário Ceale**: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2017. Disponível em:

<http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/textos-multimodais>. Acesso em: 16 jun. 2022.

RUBATO. *In*: **Glossário Cantar Mais. Benfica-Lisboa**: Associação Portuguesa de Educação Musical. 2023. Disponível em: <https://www.cantarmais.pt/pt/formacao/glossario/R>. Acesso em 22 mar. 2023.

SANTOS FILHO, Ismar Inácio dos. Os mecanismos de textualização visuais em articulação com os linguísticos: os diversos recursos semióticos em tessitura para a composicionalidade do texto. **Linguasagem**. São Paulo, v. 9, p. 1-17, 2009. Disponível em:

<http://www.linguasagem.ufscar.br/index.php/linguasagem/article/viewFile/570/333>. Acesso em: 03 jun. 2022.

SIEBRA, Maria da Anúcia Brito. **O gênero tira na perspectiva do letramento visual crítico**. Dissertação (Mestrado) em Programa de Mestrado Profissional em Letras. Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Mossoró, 2019. 151p.

SILVA, Amanda Jackeline Santos da. **Uma análise da modalização em uma videoanimação**: estratégias de construção de sentido. 2021. 134 p. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Letras da Faculdade de Educação, Linguagens e Ciências Humanas da Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2021.

SILVA, João Miller da. **Uma análise das metafunções da gramática do design visual em videoanimação**: possibilidades para a leitura de textos em movimento. 2021. 105 p. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Letras da Faculdade de Educação, Linguagens e Ciências Humanas da Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2021.

SILVA, Marina Morena dos Santos e. **À mão livre**: explorando narrativas visuais de alunos brasileiros sobre a aprendizagem de inglês. 2017. 278 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras, Belo Horizonte, 2017.

SILVEIRA, Deise Mônica Medina. **Audiodescrição de Charges e Cartuns no Livro Didático Digital**: uma proposta de parâmetros à luz da Gramática do Design Visual. 257 f. 2019. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.

SOUZA, Teciene Cassia de. **O trabalho com o gênero videoanimação em sala de aula: possibilidades de leitura.** 2021. 140 p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação, Linguagens e Ciências Humanas da Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2021.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS. Biblioteca Universitária. **Manual de normalização e estrutura de trabalhos acadêmicos:** TCCs, monografias, dissertações e teses. 3. ed. rev., atual. e ampl. Lavras, 2020. Disponível em: <http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/11017>. Acesso em: 27 jun. 2023.

VIEIRA, Tatiana Cuberos. **O potencial educacional do cinema de animação: três experiências na sala de aula.** Dissertação (Mestrado em Educação). Pontifícia Universidade Católica de Campinas, São Paulo, 2008.