



JOÃO MILLER DA SILVA

**UMA ANÁLISE DAS METAFUNÇÕES DA GRAMÁTICA
DO DESIGN VISUAL EM VIDEOANIMAÇÃO: POSSIBILIDA-
DES PARA A LEITURA DE TEXTOS EM MOVIMENTO**

**LAVRAS-MG
2021**

JOÃO MILLER DA SILVA

**UMA ANÁLISE DAS METAFUNÇÕES DA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL EM
VIDEOANIMAÇÃO: POSSIBILIDADES PARA A LEITURA DE TEXTOS EM MOVI-
MENTO**

Dissertação apresentada à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Programa de Pós-Graduação em Letras, área de concentração em Linguagem, Cultura e Sociedade, para a obtenção do título de Mestre.

Prof. Dra. Helena Maria Ferreira
Orientadora

**LAVRAS-MG
2021**

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

Silva, João Miller da.

Uma análise das metafunções da gramática do design visual em
videoanimação: possibilidades para a leitura de textos em movi-
mento / João Miller da Silva. - 2021.

105 p.

Orientador(a): Helena Maria Ferreira.

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de
Lavras, 2021.

Bibliografia.

1. Videoanimação. 2. Semiótica Social. 3. Gramática do Design
Visual. I. Ferreira, Helena Maria. II. Título.

JOÃO MILLER DA SILVA

**UMA ANÁLISE DAS METAFUNÇÕES DA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL EM
VIDEOANIMAÇÃO: POSSIBILIDADES PARA A LEITURA DE TEXTOS EM MOVI-
MENTO**

**AN ANALYSIS OF THE METAFUNCTIONS OF THE GRAMMAR OF VISUAL DE-
SIGN IN VIDEO ANIMATION: POSSIBILITIES FOR READING TEXTS IN MOTION**

Dissertação apresentada à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Programa de Pós-Graduação em Letras, área de concentração em Linguagem, Cultura e Sociedade, para a obtenção do título de Mestre.

Aprovado em 24/02 /2021.

Prof.^a Dra. Helena Maria Ferreira UFLA

Prof. Dra. Mauriceia de Paula Silva Vieira UFLA

Prof. Dra. Marina Morena dos Santos e Silva IFMG



Prof.^a Dra. Helena Maria Ferreira
Orientadora

**LAVRAS-MG
2021**

A Deus,
À minha mãe Angela,
Ao meu pai João,
Ao meu irmão Gilberto,
Aos meus amigos e familiares.
O amor de vocês me sustentou, deu-me
coragem, direção e determinação para seguir o
meu caminho.

AGRADECIMENTOS

A Deus e a Nossa Senhora Aparecida, por terem iluminado as minhas ações e por me proporcionarem saúde mental, paz, sabedoria e forças para chegar até aqui. Eu sei que “tudo posso naquele que me fortalece”.

À minha mãe Ângela Maria Silva, por sempre estar ao meu lado, pela paciência, pela preocupação e pelo afeto.

Ao meu pai João Batista da Silva, pelo exemplo de profissional, pelo apoio e pela luta diária, gratidão por ter confiado em mim. Nada eu seria se não tivesse o seu acolhimento permanente.

Ao meu irmão Gilberto, por zelar por mim, por me apoiar e por ser o meu melhor companheiro.

Aos tios, tias, primos e primas.

Aos meus avós, por sempre rezarem por mim.

À minha orientadora Dra. Helena Maria Ferreira, por, desde a graduação, ter me oferecido a oportunidade de fazer pesquisa e ter confiado em meu trabalho. Agradeço pelas suas orientações, pela sua paciência durante este percurso de escrita deste trabalho. Serei eternamente grato por todo o apoio. Desejo que Deus a abençoe ricamente.

Aos professores do mestrado do Departamento de Estudos da Linguagem (DEL), que contribuíram de forma efetiva para a minha formação.

Aos professores componentes da banca avaliadora, Mauricéia de Paula Vieira e Marina Morena dos Santos e Silva, pela disponibilidade e por todos os apontamentos e contribuições para o melhor andamento deste trabalho.

À FAPEMIG, pelo apoio financeiro para a realização desta pesquisa.

À minha amiga Amanda, por ser minha dupla, minha companheira fiel no mestrado. Obrigado por me ouvir, me auxiliar nas disciplinas e por sua infinita compreensão e amor para comigo. Pelos momentos de risadas, viagens, lazer e reflexões. Eu amo você!

À irmã/tia Elisângela por me ouvir, e por sua infinita compreensão e carinho para comigo. Você, sem dúvida, é uma pessoa que posso contar a qualquer momento. Gratidão pelos momentos de pedal, pelas risadas, vídeos engraçados e por tantos momentos bons compartilhados.

À minha amiga Laíza, por me apoiar, por me ouvir e por me auxiliar nas minhas ideias. Você é, sem dúvida, um presente para a minha vida toda.

Às amigas de sempre, Camila, Elaine, Luciana, Paula, Samanta, e aos amigos Felipe e Matheus por estarem sempre ao meu lado. Obrigado por compreender as minhas ausências por motivos acadêmicos.

A todos que, direta ou indiretamente, fizeram parte da minha formação acadêmica, o meu muito obrigado.

A todos, minha eterna gratidão!

“Me disseram que para quem sonha alto o tombo é grande.
Só que esqueceram de me perguntar se eu tenho medo de cair.”

(Bob Marley)

RESUMO

Recorrentemente, as pesquisas sobre as imagens, estáticas e em movimento, têm assumido posição de destaque na ciência linguística, visto que congregam diferentes recursos multissemióticos que são decisivos para o processo de produção de sentidos. Com a ampliação da circulação de textos com recursos semióticos diversificados, por meio da democratização do acesso à *Internet*, novas habilidades de leitura são demandadas ao sujeito-leitor nas interações sociais. Diante do exposto, a Gramática do Design Visual, (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006 [1996]) apresenta-se como uma proposta teórica voltada para a análise de recursos semióticos na textualização de textos multissemióticos estáticos. Com vistas a estender as contribuições dessa teoria, o presente trabalho se propõe a refletir sobre as possibilidades da GDV para o estudo de textos em movimento, de modo mais específico para a análise dos processos de textualização de videoanimações. Nesse sentido, o presente trabalho tem por objetivo apresentar, por meio da análise da videoanimação *Snack attack* (2012), as contribuições das diferentes linguagens para a produção de sentido, a partir das metafunções representacional, interacional e composicional da Gramática do Design Visual. O estudo fundamenta-se nas teorias do gênero videoanimação (FERREIRA; CARDOSO; FURTADO, 2019); na Semiótica Social (LIMA, 2015); e na Gramática do Design Visual (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006). Como resultado desta pesquisa, merecem destaque alguns pontos: (a) os estudos sobre o gênero videoanimação são escassos, mesmo sendo um gênero bastante recorrente no cotidiano social; (b) a análise de videoanimações pode representar uma estratégia notadamente substancial para a formação de leitores críticos, em função das diferentes questões que podem ser eleitas para discussão; (c) a discussão sobre os estudos que envolvem a Teoria da Multimodalidade, a Semiótica Social e a GDV pode favorecer a compreensão das várias linguagens que compõem o processo de textualização de textos multissemióticos; (d) a metafunção representacional pode contribuir para uma análise das escolhas referentes à construção dos personagens, a problematização das posições ideológicas e a articulação com o contexto de produção, circulação e recepção dos textos.; (e) a metafunção interacional pode favorecer a compreensão das estratégias utilizadas pelos produtores para o estabelecimento das interações entre os interlocutores, seja para suscitar o interesse do leitor, seja para reforçar a força dos discursos argumentativos e persuasivos; (f) a metafunção composicional pode propiciar a observação de detalhes do processo de textualização e a compreensão dos recursos que foram destacados na construção do projeto de dizer e que fornecem pistas para o percurso interpretativo; (g) a compreensão de que, salvaguardadas as especificidades, a GDV traz contribuições substanciais para a análise de textos em movimento, viabilizando a sistematização de questões para iluminar uma leitura mais aprofundada e crítica das diferentes escolhas realizadas pelos produtores. Acredita-se que a pesquisa realizada pode ter contribuído para a provocação de novos estudos acerca das contribuições da GDV para o estudo dos os textos multissemióticos em movimento, uma vez que a análise de videoanimações sinalizou que o processo de leitura pode ser mais produtivo e mais profícuo se os mecanismos de textualização forem analisados sob diferentes perspectivas.

PALAVRAS-CHAVE: Videoanimação. Semiótica Social. Gramática do Design Visual.

ABSTRACT

Recurrently, research on images, both static and in motion, has assumed a prominent position in linguistic science, since they bring together different multisemiotic resources that are decisive for the process of producing meanings. With the expansion of the circulation of texts with diverse semiotic resources, through the democratization of Internet access, new reading skills are demanded of the subject-to-reader in social interactions. In view of the above, the Grammar of Visual Design, (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006 [1996]) presents itself as a theoretical proposal aimed at the analysis of semiotic resources in the textualization of static multisemiotic texts. Intending to extend the contributions of this theory, the present work proposes to reflect on the possibilities of GDV for the study of texts in motion, more specifically for the analysis of the textualization processes of video animations. In this sense, the present work aims to present, through the analysis of video animation *Snack attack* (2012), the contributions of different languages to the meaning production, based on the representational, interactional and compositional metafunctions of the Grammar of Visual Design. The study is based on theories of the video animation genre (FERREIRA; CARDOSO; FURTADO, 2019); in Social Semiotics (LIMA, 2015); and in the Grammar of Visual Design (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006). As a result of this research, some points deserve to be highlighted: (a) studies on the video-animation genre are scarce, even though it is a very recurrent genre in social daily life; (b) the analysis of video animations can represent a notably substantial strategy for the formation of critical readers, due to the different issues that can be elected for discussion; (c) the discussion on studies involving the Theory of Multimodality, Social Semiotics and GDV can favor the understanding of the various languages that make up the textualization process of multisemiotic texts; (d) the representational meta-function can contribute to an analysis of the choices related to the construction of the characters, the problematization of ideological positions and the articulation with the context of production, circulation and reception of texts .; (e) the interactional meta-function can favor the understanding of the strategies used by the producers for the establishment of the interactions between the interlocutors, either to arouse the reader's interest, or to reinforce the strength of the argumentative and persuasive speeches; (f) the compositional meta-function can provide the observation of details of the textualization process and the understanding of the resources that were highlighted in the project's construction of saying and that provide clues to the interpretative path; (g) the understanding that, while safeguarding specificities, GDV brings substantial contributions to the analysis of texts in motion, enabling the systematization of issues to illuminate a more in-depth and critical reading of the different choices made by producers. It is believed that the research carried out may have contributed to the provocation of new studies about the contributions of GDV to the study of multisemiotic texts in motion, since the video-animation's analysis signaled that the reading process may be more productive and more fruitful if the mechanisms of textualization are analyzed from different perspectives.

KEYWORDS: Video animation. Social Semiotics. Grammar of Visual Design.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1: Esquema geral de organização textual da videoanimação	22
Quadro 2: Traços característicos da videoanimação	26
Quadro 3: Conceitos básicos da teoria da multimodalidade	35
Quadro 4: Compilado de pesquisas	62
Quadro 5: Enredo da narrativa.....	64
Quadro 6: Configuração dos personagens representados	65
Quadro 7: Participantes interativos da videoanimação <i>Snack attack</i>	68

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Metafunção representacional	39
Figura 2: Processos de ação de natureza transacional	41
Figura 3: Processos de ação de natureza não transacional	42
Figura 4: Processos de natureza bidirecional	42
Figura 5: Processo de reação transacional	43
Figura 6: Processo de reação não transacional	43
Figura 7: Processos verbal e mental	44
Figura 8: Processos de conversão	45
Figura 9: Processos de simbolismo geométrico	46
Figura 10: Processo classificacional	47
Figura 11: Processo analítico	48
Figura 12: Metafunção interacional	50
Figura 13: Olhar de demanda	51
Figura 14: Olhar de oferta	51
Figura 15: Plano fechado (<i>close up</i>)	52
Figura 16: Plano aberto (<i>long shot</i>)	53
Figura 17: Plano intermediário (<i>medium shot</i>)	53
Figura 18: Perspectiva subjetiva	55
Figura 19: Perspectiva objetiva	55
Figura 20: Metafunção composicional	56
Figura 21: Valor informacional	57
Figura 22: Valor da informação	58
Figura 23: Saliência	59
Figura 24: Enquadramento	60
Figura 25: Representação dos personagens	66
Figura 26: Representação do cobrador	67
Figura 27: Representação dos passos da idosa	70
Figura 28: Representação da construção do personagem	70
Figura 29: Movimento de cenas	71
Figura 30: Movimento de analepse	72
Figura 31: Processo de ação	73
Figura 32: Processos de reação	73
Figura 33: Processos de reação com a presença de um segundo participante	74
Figura 34: Processos mental	75
Figura 35: Processo verbal	76
Figura 36: Diálogo do rapaz com personagem exterior a cena	76
Figura 37: Direcionamento do olhar dos participantes	80
Figura 38: Modo de olhar do participante	81
Figura 39: Olhar de bravura	82
Figura 40: Olhar de susto	82
Figura 41: Olhar de conflito	82
Figura 42: Olhar de satisfação	83
Figura 43: Plano <i>close up</i>	84
Figura 44: Plano de distanciamento	84
Figura 45: Focalização do biscoito	85
Figura 46: Focalização da marca do biscoito	86
Figura 47: Perspectiva subjetiva	86

Figura 48: Perspectiva objetiva	87
Figura 49: Foco no biscoito	89
Figura 50: Informação dada/nova.....	90
Figura 51: Exploração das cores.....	90
Figura 52: Recorte das cenas	92
Figura 53: Delimitação marcada pelo cenário	92

LISTA DE ABREVIATURAS

GDV	Gramática do Design Visual
PP	Participante representado
PI	Participante interativo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	16
2 GÊNEROS TEXTUAIS/DISCURSIVOS: BREVES CONSIDERAÇÕES	19
2.1 Gêneros textuais/discursivos: uma (in)distinção	19
2.2 Videoanimação: um gênero multissemiótico	21
3 SEMIÓTICA SOCIAL E A TEORIA DA MULTIMODALIDADE: NOVAS PERSPECTIVAS PARA AS PRÁTICAS DE LEITURA	29
3.1 Semiótica Social	30
4 METAFUNÇÕES DA GDV: POSSIBILIDADES PARA O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE SENTIDOS	38
4.1 Metafunção representacional.....	39
4.1.1 Representação narrativa.....	40
4.1.2 Representação conceitual	46
4.2 Metafunção interacional	48
4.3 Metafunção composicional.....	56
4.3.1 Valor da informação	56
4.3.2 Saliência	58
4.3.3 Enquadramento.....	59
5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	61
5.1 A natureza e o objeto da pesquisa	61
6 ANÁLISE DA VIDEOANIMAÇÃO <i>SNACK ATTACK</i>	64
6.1 Metafunção representacional.....	65
6.1.1 Conceitos basilares	65
6.1.2 Recursos da metafunção representacional.....	72
6.2 Metafunção interacional	77
6.2.1 Conceitos basilares	77
6.2.2 Recursos da metafunção interacional	80
6.3 Metafunção composicional.....	87
6.3.1 Conceitos basilares	88
6.3.2 Recursos da metafunção composicional.....	89
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	94
REFERÊNCIAS	98

1 INTRODUÇÃO

Tem-se discutido, com notada recorrência, acerca das alterações nas interações sociais em função das mudanças que ocorreram a partir dos anos 90, em razão da intensificação das tecnologias da comunicação e da informação, permitindo, assim, que as múltiplas linguagens se articulem em um mesmo artefato – texto, agora adjetivado como multissemiótico (ROJO; MOURA, 2019). Considerando tal contexto, os textos escritos, na contemporaneidade, sejam eles impressos, sejam eles digitais, têm apresentado, com maior incidência, uma combinação de variados modos e recursos semióticos que indiciam sentidos e orientam a ação interpretativa.

Recorrentemente, as pesquisas sobre as imagens, estáticas e em movimento, têm assumido posição de destaque na ciência linguística, visto que congregam diferentes recursos multissemióticos que são decisivos para o processo de produção de sentidos. Diante da nova configuração textual, a intensificação de circulação dos textos multissemióticos na sociedade da informação “passa a exigir do sujeito letrado habilidades interpretativas básicas que devem atender às necessidades da vida diária, como as exigidas pelos locais de trabalho e do mundo contemporâneo” (VIEIRA, 2007, p. 24). Devido ao fato de esses textos demandarem novas exigências para os processos de interpretação, faz-se necessário refletir sobre as estratégias de leitura, que contemplem os textos que combinam várias semioses.

Diante do exposto, a Gramática do Design Visual (GDV) (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006 [1996]) apresenta-se como uma proposta teórica voltada para a análise de recursos semióticos na textualização de textos multissemióticos estáticos. Destaca-se que, embora os pressupostos teóricos da GDV tenham sido idealizados para a leitura de textos multissemióticos estáticos, diante da nova configuração textual, os estudos apontam que os textos em movimento também podem ser analisados pelo viés dessa teoria.

Com vistas a problematizar os processos de leitura de textos multissemióticos, este trabalho elege como objeto de estudo o processo de textualização do gênero multissemiótico videoanimação, visto que esse gênero “pode favorecer a formação de sujeitos-leitores mais atentos às estratégias escolhidas pelos produtores para a construção do projeto de dizer e às potencialidades dos diferentes recursos semióticos para o processo de produção de sentidos”. (FERREIRA; CARDOSO; FURTADO, 2019, p. 40).

Em função das potencialidades das videoanimações para o aperfeiçoamento de habilidades de leitura de textos multissemióticos, este trabalho apresenta como problema de pesquisa a seguinte questão: De que modo as metafunções propostas pela GDV podem contribuir para a

compreensão do processo de produção de sentidos na leitura de videoanimações? Assim, o presente trabalho tem por objetivo apresentar, por meio da análise da videoanimação *Snack attack* (2012),¹ as contribuições das diferentes linguagens para a produção de sentido, a partir das metafunções representacional, interacional e composicional da GDV, proposta por Kress e van Leeuwen (2006 [1996]).

Os objetivos específicos propostos são: (i) caracterizar o gênero textual/discursivo videoanimação em suas dimensões: a) organização composicional; b) estilo de linguagem; c) conteúdo temático; d) objetivo/propósito comunicativo; (ii) apresentar as metafunções da Gramática do Design Visual; (iii) analisar a videoanimação *Snack attack* (2012) a partir da perspectiva das metafunções representacional, interacional e composicional propostas pela GDV (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006).

Desse modo, esta pesquisa assume sua relevância para os estudos sobre o texto em movimento, focalizando nas contribuições da GDV para a análise de recursos multissemióticos e de efeitos de sentido. A partir da discussão sobre as metafunções, espera-se contemplar diferentes aspectos que constituem uma produção sígnica que combina diferentes linguagens, tal como as videoanimações, que apresentam em sua organização composicional uma articulação de semioses, tais como: imagem, movimento, fala, trilha sonora, iluminação, cor, sons, perspectivas, enquadramentos etc.

Para a consecução da pesquisa, adotou-se o seguinte percurso: 1) Pesquisa teórica: contextualização da base teórica que fundamenta as reflexões: i) reflexões sobre o gênero textual/discursivo videoanimação; ii) estudos referentes à Semiótica Social; iii) apresentação da GDV e suas respectivas metafunções. 2) Análise do *corpus*: i) análise e discussão da videoanimação *Snack attack*, escrita por Andrew Cadelago e produzida por Leo Severino e Alejandro Monteverde, em busca da verificação da validação dos pressupostos da teórico-analíticos da GDV para a leitura de textos em movimento. A escolha do gênero videoanimação como *corpus* da pesquisa, de modo mais específico da produção *Snack attack* (2012), se deu com base no potencial de circulação em mídias digitais desse gênero e pelo fato de esse gênero ser objeto de estudo no grupo de pesquisa “Textualiza – Textualidades em Gêneros Multissemióticos e Formação de Professores de Língua Portuguesa”, da Universidade Federal de Lavras, coordenado pela professora doutora Helena Maria Ferreira, do qual o autor deste trabalho é membro. O grupo de pesquisa tem como foco problematizar a temática da textualização/textualidade de

¹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=38y_1EWIE9I&t=21s. Acesso em 25 jan de 2021.

textos multissemióticos, em abordagens diferenciadas: questões teóricas e constituição linguística, semiótica e discursiva dos diferentes gêneros em sala de aula, questões teóricas e encaminhamentos para a formação do docente.

O presente trabalho está organizado nas partes convencionais utilizadas no gênero dissertação de mestrado, as quais foram organizadas sob a forma de capítulos. O primeiro capítulo é a introdução que apresenta, panoramicamente, o contexto e a caracterização deste estudo. Em seguida, constam três capítulos dedicados ao embasamento teórico composto pela exposição de conceitos basilares e por reflexões que norteiam e fundamentam a proposta desta pesquisa. Essa parte é composta pelo segundo, terceiro e quarto capítulos. O segundo capítulo apresenta o gênero textual/discursivo videoanimação em suas dimensões: a) organização composicional; b) estilo de linguagem; c) conteúdo temático; d) objetivo/propósito comunicativo. Nele, retrata-se uma breve discussão sobre gênero textual/discursivo e traça-se uma discussão acerca da videoanimação, focalizando características recorrentes nesse gênero. O terceiro capítulo trata de conceitos basilares da Semiótica Social e da Teoria da Multimodalidade (KRESS, 2010; BERGALA, 2002; LIMA, 2015). O quarto capítulo é dedicado às metafunções da GDV: possibilidades para o processo de sentidos. Nele, apresenta-se uma compilação das metafunções propostas por Kress e van Leeuwen (2006). Após a caracterização das bases teóricas que fundamentam esta pesquisa, são apresentados os procedimentos metodológicos do trabalho – quinto capítulo. O sexto capítulo é dedicado à análise da videoanimação *Snack attack* (2012). Neste capítulo, apresenta-se uma reflexão acerca dos conceitos basilares que contribuem para a compreensão dos processos analíticos propostos por Kress e van Leeuwen (2006 [1996]). A análise inicia-se com o enredo da videoanimação, apresentando a sua narrativa e evidenciando a sua construção; em seguida, analisa-se a videoanimação a partir dos processos relativos às metafunções representacional, interacional e composicional. Por último, no sétimo capítulo, apresentam-se as considerações finais que sistematizam as discussões realizadas neste estudo, bem como as contribuições e limitações do percurso desta pesquisa.

Espera-se que as discussões decorrentes das reflexões provocadas por esta dissertação possam favorecer avanços para os estudos sobre textos multissemióticos, a fim de possibilitar novas pesquisas sobre os textos em movimento, com vistas a potencializar as contribuições dos estudos pautados na GDV e pensar em novas estratégias de leitura, seja para propor provocações sobre o processo de textualização dos textos que congregam múltiplas linguagens, seja para a relevância de se considerar os diferentes modos e recursos semióticos para o processo de produção de sentidos.

2 GÊNEROS TEXTUAIS/DISCURSIVOS: BREVES CONSIDERAÇÕES

O uso da linguagem, seja no âmbito coloquial, seja no âmbito formal, está articulado a um gênero textual/discursivo. No cotidiano, os sujeitos realizam ações comunicacionais, com diferentes propósitos nos processos de interação: saudar ao vizinho com “bom dia”; deixar um recado afixado à geladeira; realizar uma ligação a alguém querido; felicitar por meio de um cartão virtual no *Facebook*; escrever um cartaz de boas-vindas; enviar mensagens via *WhatsApp*; realizar comentários nas publicações de amigos e famosos no *Instagram* etc. Em todas essas ações comunicacionais, foram utilizados diversos gêneros textuais/discursivos – orais e escritos, impressos ou digitais. Desse modo, os gêneros textuais/discursivos revelam-se como sendo importantes na vida social dos sujeitos, pois são eles que organizam as formas de comunicação dos usuários da língua.

Este capítulo está organizado em duas seções: a primeira aborda a questão da (in)distinção entre gêneros textuais e gêneros discursivos, a segunda apresenta o gênero videoanimação: um gênero multissemiótico, considerando a sua organização composicional, estilo de linguagem, conteúdo temático e objetivo/propósito comunicativo.

2.1 Gêneros textuais/discursivos: uma (in)distinção

Embora não seja objetivo deste trabalho teorizar acerca da distinção entre gêneros textuais e gêneros discursivos, considerou-se apropriado apresentar uma exposição, ainda que bastante incipiente, sobre essa questão, uma vez que, em alguns momentos deste trabalho, esses conceitos serão utilizados, sem distinção. Nesse sentido, destaca-se a opção pelo emprego de gêneros textuais/discursivos em função de a discussão proposta não se filiar a uma linha teórica específica.

Essa opção se justifica em função da necessária inter-relação entre texto e discurso para a discussão dos textos multissemióticos. Para Marcuschi (2008, p. 58),

a tendência é ver o texto no plano das formas linguísticas e de sua organização, ao passo que o discurso seria o plano do funcionamento enunciativo, o plano da enunciação e efeitos de sentido na sua circulação sociointerativa e discursiva envolvendo outros aspectos. [...] São muito mais duas maneiras complementares de focar a produção linguística em funcionamento.

Ao discutir sobre essa distinção, Rojo (2005) pontua que essas duas vertentes (gêneros textuais e gêneros discursivos) encontram-se enraizadas em diferentes releituras da teoria dos pesquisadores integrantes do Círculo de Bakhtin, sendo que o foco se distingue no objetivo do

estudo empreendido: a) teoria dos gêneros do discurso: centra-se no estudo das situações de produção dos enunciados ou textos e em seus aspectos sócio-históricos e b) teoria dos gêneros de textos: centra-se na descrição da materialidade textual. Assim, a opção por um determinado termo em detrimento de outro revela-se como uma preferência teórica para a demonstração de uma filiação teórica, ou seja, de transparência do diálogo com determinados autores e perspectivas analíticas, o que culmina em abordagens que fazem escolhas conceituais, metodológicas e delimitação do foco de análise, que se alterna entre a primazia do discurso ou a primazia do texto, o que não significa a supressão dessas dimensões por ambas as perspectivas.

Para contemplar as duas dimensões supracitadas, fez-se opção, neste trabalho, pela combinação dos dois termos, por ser a nomenclatura utilizada pelo Grupo de Trabalho “Gêneros Textuais/Discursivos”, da ANPOLL – Associação Nacional de pós-Graduação e Pesquisa em Letras e Linguística, que é referência internacional nos estudos sobre os gêneros.

Além disso, essa opção também foi feita em função dos fundamentos teóricos que nor-teiam a discussão proposta, ou seja, “há correntes teóricas, como a Semiologia, que não estabelecem diferenciação entre gênero discursivo e gênero textual, utilizando, dessa forma, a nomenclatura indistintamente” (SILVA, 2019).

Nessa perspectiva, é possível observar a existência de três opções terminológicas: a) gêneros discursivos; b) gêneros textuais e c) gêneros textuais/discursivos. A adoção de uma ou de outra opção reside na filiação teórica em que o pesquisador se insere, na proposta de análise pretendida e na natureza do objeto de estudo.

O conceito de gênero discursivo implica considerar o enunciado em sua exterioridade, ou seja, atrelado às circunstâncias de tempo, espaço e esfera ideológica e aos sujeitos da enun-ciação. Assim, as formas estruturais e o conteúdo temático deverão ser considerados a partir dessas circunstâncias, “que envolvem e constituem a produção, circulação e recepção de um gênero, pontuando sua relação com a vida, no sentido cultural, social etc.” (BRAIT; PISTORI, 2012, p. 383)

Já o conceito de gêneros textuais comporta a dimensão da estrutura e do funcionamento do texto. Assim, esse conceito encontra-se atrelado à noção de eventos comunicativos, que apresentam propósitos em comum e que permitem organizar protótipos de gêneros, em termos de “conteúdos, propriedades funcionais, estilo e composição característica.” (MARCUSCHI, 2003, p. 23). Assim, o foco se direciona para a tarefa de analisar as características formais e funcionais de um dado gênero.

Após essa breve consideração, é relevante pontuar que a opção pela terminologia “gêneros textuais/discursivos” pode atender às diferentes demandas de análise. Quanto às distinções entre esses termos, evidencia-se que a diversidade de terminologias é ampla, mas não se configura prejudicial para o campo dos estudos linguísticos. Pelo contrário, ela assume diferentes posições no meio acadêmico/científico, em consonância com objetos de pesquisas e processos metodológicos. A partir dessas reflexões, ao desenvolver as pesquisas, o que os pesquisadores devem fazer é escolher dizer de que ponto de vista estão falando e ser coerentes com as terminologias escolhidas para não causar confusões terminológicas, teóricas e metodológicas. A discussão não se trata de abranger uma melhor terminologia que a outra, mas sim, de adequar as terminologias aos propósitos de pesquisa. Para esta pesquisa, optou-se pela escolha do termo gênero textual/discursivo, pois o posicionamento assumido converge com o de Bezerra: “não existem dois objetos distintos, gêneros discursivos e gêneros textuais, como objeto de mundo exterior à linguagem e penso que não deveria haver tais objetos distintos nem mesmo como objetos de discurso” (BEZERRA, 2017, p. 28).

A discussão proposta nesta seção buscou contextualizar a noção de gênero, abordando uma questão que é motivo de polêmica entre os pesquisadores de alguns campos de estudos da linguagem (Linguística Textual, Análise do Discurso, Filosofia da Linguagem etc.). Desse modo, a discussão teve por objetivo demonstrar que as contribuições das diferentes áreas podem favorecer a ampliação dos modos de conceber e realizar análises textuais.

2.2 Videoanimação: um gênero multissemiótico

A videoanimação, que antes circulava de modo mais restrito na televisão e no cinema, ganhou maior visibilidade com o advento da internet. Esse gênero passou a integrar o cotidiano social, sendo composto por “diferentes linguagens e conexões visuais, auditivas e narrativas, para chegar por meio da fantasia, da imaginação e da sensibilidade ao receptor” (VIEIRA, 2008, p. 144). Essa articulação de linguagens contempla o uso de diferentes recursos semióticos², ou seja, combinação de imagem em movimento, diagramações, sons, músicas, cores – recursos esses que integralizados corroboram para a produção sógnica do gênero em questão.

² Os estudos de Rojo e Barbosa (2015) atestam que o texto multissemiótico é constituído por mais de uma modalidade de linguagem ou por mais de um signo/símbolo (semiose), como língua oral e escrita (modalidade verbal), linguagem corporal: gestos, danças, performances, vestimentas (modalidade gestual), áudio, música e sons não verbais (modalidade sonora) e imagens estáticas e em movimento: fotos, ilustrações, grafismos, vídeo, animações (modalidades visuais).

Esse gênero apresenta dois formatos básicos: i) tradicional: conta a história por meio de desenhos em movimentos e geralmente é produzido por celuloide, uma forma historicamente mais velha e popular de animação; ii) digital 3D, considerado como uma arte gráfica em movimento, por meio de computadores que se utilizam de recursos gráficos. (FERREIRA; ALMEIDA, 2018)³.

De um modo geral, o propósito comunicativo do gênero tem por intento apresentar fatos narrativos, ilustrar conteúdos, expor eventos e motivar os espectadores, narrando fatos, contando histórias, entre outros. No contexto de uso, as videoanimações podem se destacar como filmes publicitários, vinhetas e aberturas para televisão e cinema, vídeos de entretenimento no *YouTube* e manutenção de contato por meio das redes sociais (*Facebook*, *Instagram* e *WhatsApp*).

No contexto contemporâneo, têm crescido as produções de animação, com estrutura narrativa, com vistas a abordar temáticas sociais ou revelar situações e conflitos interiores dos seres humanos. Para Silva (2019, p. 155), “a linguagem narrativa é, fundamentalmente, metaforizada, tanto pela presença de elementos mágicos – actantes, objetos, natureza –, quanto pelo amálgama entre realidade e fantasia”.

Nesse sentido, no que tange às características prototípicas narrativas, de acordo com Rego (2013), a estrutura de uma videoanimação pode ser organizada da seguinte forma:

Quadro 1: Esquema geral de organização textual da videoanimação

Apresentação inicial	Quebra de situação inicial	Conflito	Clímax	Conclusão	Resultado
Narrativa é apresentada	Causa do conflito se inicia	Conflito provocado por intriga	O ápice do conflito	Andamento da resolução	O efeito de um momento posterior à resolução de conflitos

Fonte: Produzido pelo autor, com base em Rego (2013).

³ Segundo Pilling (1997 apud CRUZ, 2006), o que torna a animação tão difícil de ser definida é a quantidade de técnicas e materiais que podem ser utilizados em sua produção. Além disso, destaca o tratamento dado ao conteúdo expressivo que pode emanar de cada recurso/material utilizado (desenho, pinturas, bonecos, esculturas, figuras digitais, partes do corpo humano). Somam-se aos recursos, as técnicas de utilização desses materiais, que dão origem a diversas categorias (animação tradicional, a rotoscopia, animação digital, animação de recorte, captura de movimento, animação limitada, *stop motion*), entre outros.

Conforme mostra o quadro 1, é importante destacar que a estrutura do gênero em questão não precisa seguir necessariamente essa ordem. Portanto, faz-se necessário buscar compreender que as videoanimações apresentam um plano geral. Essa percepção da organização do texto permite que o processo de leitura seja mais controlado, já que, na ação leitora, o sujeito-leitor precisa mobilizar conhecimentos que permitam a (re)construção do projeto de dizer⁴ para acionar estratégias de compreensão.

Nessa direção, reitera-se que os processos cognitivos da leitura são relevantes para a qualidade dos processos de produção de sentidos. Para Cabral (2013, p. 247),

extrair de um texto um plano de ação, que esteja na base de sua organização global, auxilia a construção dos sentidos por parte do leitor, na medida em que lhe permite estabelecer coerência entre as partes do texto. Dessa forma, justifica a presença de cada uma delas no todo do tecido textual e explicita as relações lógico-argumentativas que se estabelecem entre as partes do texto, fazendo dele um todo dotado de sentido. É nesse sentido que considero importante a percepção de um plano de texto, como um princípio organizador que fornece subsídios para a construção dos sentidos do texto, ajudando o leitor a inferir os efeitos de sentido desejados pelo produtor. Com efeito, conforme destaca Storrer (2009, p. 209), “quanto mais um texto corresponde às expectativas sobre os padrões textuais convencionalizados, tanto menores são os custos cognitivos durante o processamento textual e tanto maior é o grau de construção da coerência”. Desse ponto de vista, creio poder afirmar que os planos de texto constituem princípios organizadores subjacentes a todo texto.

Assim, entende-se que explorar as dimensões configuracionais do gênero estudado pode ampliar as habilidades exigidas pelo percurso de produção de sentido dos sujeitos-espectadores. Considerando que, tanto na produção como na interpretação, todo texto é objeto de um trabalho de reconstrução de sua estrutura que, passo a passo, pode levar à elaboração de um plano de texto, Adam (2008, p. 255) defende que os planos de texto “desempenham um papel fundamental na composição macrotextual do sentido”. Com efeito, “o reconhecimento do texto como um todo passa pela percepção de um plano de texto” (ADAM, 2008, p. 254).

Vale pontuar que nas videoanimações o plano geral assume importância crucial, uma vez que “não há uma câmera filmando, mas há uma narrativa fílmica assumindo a posição de um espectador, como se esse ponto de vista fosse criado a partir do funcionamento da câmera,

⁴ O projeto de dizer está relacionado à proposta do autor (objetivo comunicativo, seleção de recursos, projeção do sujeito-destinatário, consideração do suporte de circulação do texto produzido etc.). Na obra “Nas tramas do texto”, Koch (2008) caracteriza o projeto de dizer como sinônimo de “querer dizer”, esclarecendo que esse querer diz respeito aos propósitos comunicativos do produtor em relação ao interlocutor. O produtor do texto, a partir de suas percepções a respeito das condições comunicativas, como conhecimentos linguísticos, contexto, intenções, relações sociais e culturais, opera suas escolhas, visando minimizar equívocos de interpretação. Assim, a autora considera que, de fato, é em função de um “querer dizer” que o texto é planejado.

com as decisões e consequentes efeitos de enquadramento.” (FERREIRA; VILLARTA-NEDER, 2018, p. 73). Nesse contexto, Penafria (2009) considera que é preciso decompor/descrever recursos e estratégias discursivas e perceber as relações que articulam as partes para uma interpretação e uma crítica de qualidade. “Trata-se de fazer uma reconstrução para perceber de que modo esses elementos foram associados num determinado filme” (p. 2), a fim de compreender questões ligadas ao conteúdo, às formas de organização, às ideologias e às contribuições possibilitadas para se entender o contexto cultural, político e social da realidade retratada e relacioná-la à realidade vivida⁵.

Para além do plano geral, é relevante também considerar a articulação entre as diferentes semioses constitutivas do texto. Conforme explicitado por Ferreira e Villarta-Neder (2018, p. 70):

as expressões faciais, postura corporal, atitudes, cores, movimentos, sons, palavras, imagens, diagramação, planos, enquadramentos, saliência, design etc. sinalizam possibilidades interpretativas. Nessa concepção, os textos são considerados como um sistema de signos verbais e não verbais, que se organizam nas dimensões linguístico-semióticas e discursivas. Essa configuração demanda do leitor novas habilidades para a depreensão dos elementos e das combinações sígnicas que participam do processo de produção dos sentidos.

Dessa forma, a ação leitora pode ultrapassar a dimensão de entretenimento, muito comum nas interações com o gênero, para assumir uma abordagem analítica e reflexiva. Para tal, os sujeitos-espectadores precisam dominar uma série de competências atreladas à compreensão dos diferentes recursos semióticos que constituem o gênero, para que, a partir de um percurso sistematizado de leitura possam produzir sentidos a partir das pistas propostas pelos produtores. Cada forma semiótica demanda, em conformidade com Lemke (2002), um conjunto de normas interpretativas e possibilidades de significado que lhes são particulares.

O gênero videoanimação possui uma construção complexa, composta por múltiplas semioses, que demanda uma atenção para os efeitos de sentidos produzidos pela articulação dos diferentes recursos. Assim, não basta ao sujeito-espectador reconhecer cada recurso semiótico, é necessário articulá-lo aos demais recursos e construir relações com o projeto de dizer do(s) enunciador(es).

⁵ Falar em “realidade” – mesmo que seja aquilo que ingenuamente entendemos por realidade –, nos conduz para “o espaço da percepção e das experiências humanas, nas quais o conceito de espaço passa a ter um estatuto psíquico, social e histórico que apresenta uma multiplicidade transbordante de facetas” (SANTAELLA, 2007, p. 164).

Embora seja notadamente uma tarefa complexa sistematizar características que possam descrever conceitualmente o gênero videoanimação, pode-se considerar que o uso de fotografias/desenhos de personagens e de cenários (manuais ou computacionais), conjugados com movimento, cor e voz, é o elemento definidor do gênero. Assim, o gênero é composto a partir da composição de fotogramas produzidos individualmente e ligados entre si, o que de certo modo evoca uma ideia de movimento contínuo, tanto por computação gráfica, quanto fotografando uma imagem desenhada ou repetidamente, fazendo pequenas mudanças a um modelo, fotografando o resultado.

Com relação ao contexto de produção, o gênero, normalmente, está relacionado com as produtoras de vídeo, que têm como foco apresentar uma produção ilustrativa, ou seja, é responsável pela ludicidade e pela estética das animações. O elenco de produção é constituído por: escritor, diretor, produtor, supervisor, editor, designer, animador, entre outros que são responsáveis pelo roteiro, pelo som/música, pela iluminação, pela edição etc. (FERREIRA; CARDOSO; FURTADO, 2019).

Assim, considerando o escopo das discussões sobre os gêneros textuais/discursivos, pode-se destacar que as videoanimações podem apresentar diferentes propósitos enunciativos, mas o enfoque aqui adotado direciona-se para a contação de uma história, que, majoritariamente, elege como foco uma temática social/conflito interno e, a partir disso, se constrói uma narrativa em que se problematiza a questão abordada. Quanto à temporalidade, as animações seguem o padrão das narrativas: situam-se no passado e progridem de forma linear, com possibilidades de alguns momentos apresentarem o *flashback*, técnica narrativa na qual a ação é interrompida momentaneamente para mostrar uma ação ou situação do passado, relacionada com o que ocorre no presente.

Desse modo, em função da dinamicidade das videoanimações, a temporalidade é construída de acordo com o projeto de dizer. Segundo Santaella (2012, p. 96),

muito cedo, o cinema descobriu sua vocação para contar histórias. Como não há histórias sem sequências de ação, o primeiro princípio da linguagem fílmica está na sequência, isto é, na construção de uma sintaxe de imagens que consiga transmitir um sentido coerente. Para isso, entretanto, a sucessão cronológica dos fatos e nossa concepção normal de tempo são quebradas. Por exemplo, em um filme, a personagem aparece andando na rua e, na cena imediatamente seguinte, ela está abrindo a geladeira de casa. Isso acontece porque não interessa ao filme trabalhar com os tempos mortos, sem ação. A nossa mente, quando habituada com esse tipo de linguagem, preenche os vazios que levam de uma cena a outra. (SANTAELLA, 2012, p. 96)

Desse modo, as imagens, por meio da justaposição, articuladas à música, aos efeitos sonoros, aos movimentos, às cores e aos diálogos, constroem a narrativa, a fim de criar uma realidade fílmica. A partir de escolhas feitas pelos produtores, a produção é construída com a pretensão de influenciar, persuadir, seduzir o interlocutor, para que o discurso deles seja aceito pelo sujeito-espectador.

Assim, várias animações pautam o seu projeto de dizer a partir de uma provocação para discussão de temas transversais, tais como: meio ambiente, solidariedade, gênero e sexualidade, racismo, inclusão de pessoas com deficiência, desigualdades sociais etc. Para Ferreira, Leandro e Coe (2019, p. 72), recorrentemente, esse gênero “apresenta um discurso hiperbólico, caricato, com uma função de crítica à realidade retratada”.

Com vistas a sintetizar as características do gênero videoanimação, apresenta-se, a seguir, uma proposta, a partir de uma configuração de quadro-síntese, com base nos estudos de Santos (2013), com os principais traços característicos do gênero videoanimação (Quadro 2).

Quadro 2: Traços característicos da videoanimação

Traços característicos	Gênero textual/discursivo
Nome específico	Videoanimação, Animação, Vídeo de animação, Desenho animado
1) Contexto de produção, recepção e circulação. a) Autor b) Leitor previsto c) Suporte (material físico que carrega o gênero) d) Domínio discursivo	a) Produtores (produtor do roteiro, diretor, designer de personagem, colorista, sonoplasta, editor, produtor de efeitos visuais e sonoros, designer de modelagem etc.). b) Espectadores em geral (a depender da temática, da complexidade da narrativa). c) Internet ou armazenadores de arquivos de vídeos (<i>pendrives</i> , computadores, celulares, <i>tablets</i>). d) Hipermediático
2) Tema / conteúdo	Valores sociais, interesses políticos, religiosidade, cientificidade, publicidade, entre outros.
3) Função / objetivo	Apresentar fatos narrativos, apresentar conteúdos, expor eventos e motivar pessoas, contar histórias, divulgar produtos e serviços, conscientizar pessoas acerca de uma determinada questão, entre outros.
4) Organização básica / estrutura	Normalmente, a videoanimação é composta por uma arte gráfica em movimento, com personagens que encerram uma narrativa.

5) Estilo de linguagem	Apresenta múltiplas semioses verbais, visuais e sonoras, com alternância entre estruturas dialogais, monólogos ou ausência de falas (música ou efeitos sonoros como trilha sonora), que representam escolhas dos produtores e que congregam semelhanças capazes de caracterizar o gênero videoanimação (ainda que em subgrupos).
-------------------------------	--

Fonte: Produzido pelo autor.

Considerando a complexidade constitutiva do gênero videoanimação, conforme demonstrado no quadro 2, Ferreira, Leandro e Coe (2019) pontuam que assistir a uma videoanimação implica realizar uma atividade que ultrapassa a dimensão de compreensão do enredo da narrativa, uma vez que o gênero, assim como vários outros, demanda uma reflexão sobre o lugar social dos interlocutores, o projeto enunciativo (projeto de dizer), o estilo de linguagem, o conteúdo temático e a organização composicional.

Nesse âmbito, é importante inserir, no escopo das discussões, a questão da autoria. O autor (produtor) é o criador material da obra ficcional, aquele que imagina e constrói a narrativa. Mas, há outros sujeitos implicados na produção das videoanimações, que também participam da criação. Além deles, há um narrador fictício, que organiza o fio condutor da narrativa. Aumont (1995, p. 111) reitera que:

o narrador é sempre um papel fictício, porque age como se a história fosse anterior à sua narrativa (enquanto é a narrativa que a constrói) e como se ele próprio e sua narrativa fossem neutros diante da “verdade” da história. Mesmo na autobiografia, o narrador não se confunde com a própria pessoa do autor.

Abordar as videoanimações, na perspectiva dos gêneros textuais/discursivos, implica considerar a relação produtor(es), sujeito(s)-espectador(es) e os processos de produção de sentidos. Nesse contexto, Machado (2007, p. 20) pontua que,

se alguém serve de mediador entre nós e os acontecimentos da história, seguramente não é um ‘contador de histórias’ (muito embora o cinema possa sugerir-lo na trilha sonora, para imitar uma arte nobre: a literatura), mas um ‘alguém’ que só pode existir na estrutura do filme como uma lacuna, para que o espectador ocupe o seu lugar. Assim, qualquer que seja a instituição do sujeito que se põe em circulação no cinema, ela deve poder colocar o espectador no centro de seu processo de significação.

O autor considera que existe uma imediata identificação do espectador por esse olhar, guiado não somente pela câmera, mas pela montagem e diversos outros recursos cinematográficos. Essas pontuações se estendem às videoanimações, pois há um projeto de dizer que constitui o enredo, que é materializado por diferentes recursos semióticos selecionados e organizados pelos produtores, mas há também um sujeito-espectador que, a partir das focalizações, (re)constrói sentidos e se posiciona de modo responsivo.

Como pontua Chartier (1990), as práticas de recepções devem ser concebidas como modos de apropriações que, além de transformarem os objetos culturais recebidos, os reformulam. Sendo assim, no processo receptivo, “[...] a circulação dos pensamentos ou modelos culturais é sempre um processo dinâmico e criador. Inversamente, os textos não têm em si significação estável e unívoca, e suas migrações de uma sociedade dada produz interpretações móveis, plurais, contraditórias” (CHARTIER, 1990, p. 30).

A enunciação, no contexto das videoanimações, se reveste de complexidade, pois não se conjuga apenas do discurso verbal de cada personagem representado, mas também da progressão contínua de imagens, sons, ruídos, movimentos. Assim, em se tratando de uma animação, os personagens não são pessoas que representam as ações, mas desenhos/fotografias que passam por processos de escolhas sobre os movimentos que se pretende destacar.

Assim, para além da organização constitutiva, ainda, sobreleva-se a presença do espectador. Para Kunz e Oliveira (2013, p. 83), destaca-se, então,

o papel do espectador na atribuição de sentidos da narrativa fílmica, assim como em outras artes, já que os significados de qualquer texto são acionados pelo olhar axiológico do receptor, ainda que este se limite às marcas inscritas na narrativa. O espectador significa, pois, a narrativa cinematográfica. Esse processo de significação, embora contemple a subjetividade interpretativa do receptor, deve amparar-se, contudo, nas marcas discursivas da narrativa fílmica.

Considerando essa pluralidade de linguagens, que deve ser considerada no processo de produção de sentidos, faz-se necessário discutir sobre a Semiótica Social, como um campo teórico que possibilita diversos olhares aos sujeitos-espectadores, a fim de que identifiquem os recursos semióticos e suas potencialidades para o indiciamento de sentidos.

3 SEMIÓTICA SOCIAL E A TEORIA DA MULTIMODALIDADE: NOVAS PERSPECTIVAS PARA AS PRÁTICAS DE LEITURA

Com a democratização do acesso à *Internet*, e, de modo mais intensificado, às redes sociais, as práticas de linguagem têm sido redimensionadas, seja em função da alteração impresso para digital, seja em função da natureza das interações que reorganizam tempos, espaços físicos e recursos semióticos. Moran (1995, p. 24) pontua que

a tecnologia de redes eletrônicas modifica profundamente o conceito de tempo e espaço. Posso morar em um lugar isolado e estar sempre ligado aos grandes centros de pesquisa, às grandes bibliotecas, aos colegas de profissão, a inúmeros serviços. Posso fazer boa parte do trabalho sem sair de casa. Posso levar o notebook para a praia e, enquanto descanso, pesquisar, comunicar-me, trabalhar com outras pessoas à distância. São possibilidades reais inimagináveis há pouquíssimos anos e que estabelecem novos elos, situações, serviços, que, dependerão da aceitação de cada um, para efetivamente funcionar. Uma mudança significativa - que vem acentuando-se nos últimos anos - é a necessidade de comunicar-nos através de sons, imagens e textos, integrando mensagens e tecnologias multimídia. Estamos passando dos sistemas analógicos de produção e transmissão para os digitais. O computador está integrando todas as telas antes dispersas, tornando-se, simultaneamente, um instrumento de trabalho, de comunicação e de lazer.

Atualizando a afirmação de Moran (1995), é possível destacar o crescimento do uso de aparelhos de celulares e *smartphones* para a realização de várias atividades do cotidiano social, o que tem possibilitado uma diversificação do tempo, do espaço e da natureza das interações. Nessa direção, as práticas de linguagem têm passado por reconfigurações, o que demanda novos tipos de letramentos, para dar conta das múltiplas linguagens constitutivas dos textos e das especificidades das interações mediadas pelas tecnologias da informação e da comunicação.

Ao se discutir a questão dos novos tipos de letramentos, vários autores (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016; COSCARELLI; RIBEIRO, 2011; ROJO, 2009; STREET, 2014; KERSCH; COSCARELLI; CANI, 2016) têm utilizado diferentes nomenclaturas: letramento(s) multimodal(is), letramento(s) multissemiótico(s), letramento(s) digital(is) e multiletramentos. Para efeitos deste trabalho, não será feita a distinção conceitual em relação às diferentes denominações e às especificidades conceituais de cada tipo de letramento. Assim, a opção feita será pelo termo multiletramentos, uma vez que, salvo melhor juízo, ao mesmo tempo em que esse termo contempla as especificidades de cada tipo de letramento, abarca dimensões gerais dos usos sociais das práticas de linguagem abordadas pelos diferentes pesquisadores e linhas de pesquisa.

Os multiletramentos podem ser compreendidos como um processo contínuo de desenvolvimento de habilidades de usos da linguagem, a partir da relação entre os modos sógnicos dos textos, tais como: palavras, imagens, movimentos, sons, gestos, expressões faciais, músicas, cores, entre outros (FERREIRA, 2019). Desse modo, pensando nesse contexto, este capítulo tem como foco a apresentação de conceitos basilares para a compreensão da multimodalidade, a partir da perspectiva da semiótica social. É importante salientar que a teoria da semiótica social a partir de um viés da multimodalidade ainda está em desenvolvimento, pois as discussões desses fenômenos ainda são recentes e são necessários novos apontamentos para a ampliação da teoria, de modo que ela não privilegie somente as representações verbais, mas que propicie um direcionamento para as representações multissemióticas, em particular as que pertencem ao contexto de mídia digital audiovisual.

Este capítulo está organizado em uma seção que aborda os pressupostos teóricos da Semiótica Social e apresenta reflexões decorrentes da teoria da multimodalidade.

3.1 Semiótica Social

As transformações decorrentes dos avanços tecnológicos têm interferido nos modos de produção, circulação e recepção dos textos na sociedade atual. Assim, teorizar sobre os modos de organização e de funcionamento dos textos multissemióticos pode favorecer a criação de um estatuto epistêmico acerca das diferentes semioses, de seus efeitos de sentido e de suas contribuições para a construção do projeto de dizer, bem como para a consolidação de uma proposta de resignificação dos processos de constituição de uma condição efetiva de “sujeitos do olhar”, não de meros consumidores de informações.

As produções cinematográficas, tais como as videoanimações, são concebidas como arte e “arte não se ensina, ela se encontra, se experimenta, se transmite por outras vias que não a do discurso do saber único e, por vezes, mesmo sem nenhum discurso” (BERGALA, 2002, p. 30). Nesse sentido, a Semiótica Social pode oferecer estratégias para a produção/compreensão das escolhas feitas em relação aos modos semióticos para o processo de produção de sentidos.

A semiótica social é “uma ciência que analisa os signos na sociedade, a construção dos discursos e os interesses da sociedade, a construção dos discursos e os interesses que definem como as mensagens são organizadas” (LIMA, 2015, p. 37). A ciência em pauta, sucedeu-se a partir do estudo de duas escolas. A primeira escola foi a de Praga que, nos anos de 1930 e início de 1940, desenvolveu trabalhos no campo das artes, a partir de estudos linguísticos que foram realizados pelos formalistas russos. A segunda escola foi a de Paris que, nos anos de 1960 e

início de 1970, fomentou teorias relacionadas ao significante e ao significado. E a terceira escola é a Semiótica Social, a qual é o objeto de discussão nesta seção (SANTOS; PIMENTA, 2014).

Em conformidade com os estudos de Silveira (2019), ambas as escolas – a de Praga e a de Paris - trouxeram significativas contribuições para o estudo da Semiótica Social; nesse segmento, tanto os estudos estruturalistas, quanto os estudos funcionalistas “atribuíram hegemonia à linguagem verbal, sem se aprofundarem em seus estudos relacionados a outras linguagens” (SILVEIRA, 2019, p. 67). Tendo em consideração o exposto, é importante mencionar que a Semiótica Social representa um marco nos estudos dos textos multissemióticos, ao considerar que os recursos que são integralizados aos textos são indiciadores de sentido, assim, considera-se o sentido como uma questão notadamente cara para a Semiótica Social em todas as suas formas.

O desenvolvimento da semiótica social iniciou-se por Hodge e Kress (1988). Os autores compreendem que “a semiótica social estuda todos os sistemas semióticos humanos, uma vez que todos eles são intrinsecamente sociais em suas condições e conteúdo⁶” (HODGE; KRESS, 1988, p. 261). Nessa dimensão, o texto é compreendido como uma manifestação de discurso, por meio do qual os sujeitos produzem significados em ambientes que permitem interações sociais.

Embora algumas correntes teóricas façam a distinção entre os termos significado e sentido, esses termos são utilizados por vários pesquisadores da Semiótica Social como sinônimos. Assim, a tendência em considerar significado como uma referência mais abstrata, sem uma dimensão contextual e o sentido como uma referência construída no/pelo contexto e nas/pelas interações sociais não parece ser levada em consideração. Significado e sentido são tomados na perspectiva dos usos sociais. Assim, “significados não podem ser separados de alguns elementos do contexto, que estão ligados à natureza da ação social e afetam nossas escolhas”, nas diferentes dimensões da organização e do funcionamento dos textos. Para Hodge e Kress (1988), o significado é construído a partir da totalidade dos códigos semióticos (além do verbal), o que possibilita uma visão “multimodal” dos textos e sistemas de significados sociais que busca abarcar o processo comunicacional como um todo – incluindo as complexas inter-relações entre textos e contextos, agentes e objetos de significado, forças e estruturas sociais. No entanto, considera-se relevante pontuar que a distinção entre significado (requer o reconheci-

6 Tradução minha de: “Social semiotics studies all human semiotic systems, since all these intrinsically social in their conditions and contents” (HODGE, KRESS, 1988, p. 261).

mento), significação (pede a compreensão, que pode ser definida como uma interpretação relativamente próxima à literalidade do enunciado) e sentido (supõe a interpretação propriamente dita) pode afetar substancialmente o processo de leitura, já que se a significação prevalece “sobre o significado sem subvertê-lo, como que respeitando a sua definição nos verbetes do dicionário, o sentido se afasta da significação sem qualquer escrúpulo. Pode-se comparar a significação com a navegação costeira, de cabotagem, e o sentido com a navegação em mar aberto” (GOLDGRUB, 2011, p. 8).

Em conformidade com Hodge e Kress (1988), a Semiótica é o estudo geral da semiose, abrangendo os processos da produção e reprodução, recepção e circulação dos significados em todas as suas formas, utilizadas pelos diferentes agentes de comunicação. A semiótica social é considerada, pelos autores, como um fenômeno de natureza notadamente social em suas origens, funções, contextos e efeitos e abarca “os significados sociais construídos através da vasta gama de formas semióticas, por meio de textos semióticos e práticas semióticas em todos os tipos da sociedade humana em todos os períodos da história humana” (p. 261).⁷ Diante do exposto, pode-se considerar que o foco está na “forma como as pessoas usam os recursos semióticos para produzirem artefatos comunicativos e eventos para interpretá-los – que é uma forma de produção semiótica – no contexto de situações sociais e práticas específicas” (VAN LEEUWEN, 2005, p. xi).

Hodge e Kress (1988) admitem que as práticas de linguagem se efetivam por meio de outros modos semióticos para além da linguagem verbal e propõem duas premissas para a compreensão dos processos e das estruturas da linguagem: a) é necessário considerar a dimensão social dos sistemas semióticos e considerá-los como ponto de partida para análise dos sistemas de significado, uma vez que a linguagem, como sistema semiótico, baseia-se nas interações sociais, levando-se em conta os papéis que cada indivíduo desempenha; b) é necessário considerar os códigos semióticos de modo articulado, seja em relação aos diferentes sistemas semióticos, seja em relação à dimensão social. Para os autores, a Semiótica, por seu caráter social, pode qualificar as práticas analíticas quando se lida com o significado social e se precisa escrever e explicar processos e estruturas por meio dos quais o significado é constituído.

7 Tradução minha de: “social meanings constructed through the full range of semiotic forms, through semiotic texts and semiotic practices, in all kinds of human society at all periods of human history” (HODGE; KRESS 1988, p. 261).

A teoria da Semiótica Social tem interesse no significado e em todas as suas formas, que são provenientes de interações sociais (KRESS, 2010). Nessa direção, esse campo do conhecimento possibilita uma reflexão acerca dos textos e discursos, para além das palavras. Sem excluir a dimensão verbal, ela adota outros modos de comunicação no mesmo nível de importância para a produção de sentido. Assim, considera-se que a leitura de textos não deve ser restrita à modalidade verbal, uma vez que movimentos, cores, expressões faciais, gestos, efeitos sonoros também produzem múltiplos significados/sentidos. Nessa perspectiva, os estudos atuais apontam que a Semiótica Social se submete a mudanças,

partindo de uma teoria que aborda a língua, para uma que considere igualmente gestos, imagens, escrita, fala, cores, objetos tridimensionais, música, entre outros. Assim, o verbal – texto oral ou escrito – será tratado a partir de uma abordagem semiótica, pois faz parte de uma gama de possibilidades de modos disponíveis para comunicação. (GUALBERTO, 2016, p. 58)

Considerando o exposto, para que interlocutores possam se configurar como sujeitos constituídos na/pela linguagem, eles carecem de estar imersos em uma cultura social e realizar ou analisar escolhas de recursos linguísticos, semióticos e discursivos para participarem adequadamente das interações. Todo enunciado sempre implicará em um projeto de dizer, tanto por parte do sujeito-autor, quanto por parte do sujeito-leitor/telespectador que tem a tarefa de realizar o percurso de interpretação. Assim, para a construção do projeto de dizer, os sujeitos utilizam-se de recursos semióticos para compor os textos, constituídos por várias semioses.

De acordo com Holanda (2013), o estudo da imagem em movimento como forma de comunicação está começando a despertar o interesse de estudiosos, como van Leeuwen (2005) e Iedema (2001). A autora enfatiza “a importância da imagem em movimento, o que amplia os expressivos repertórios representacionais disponíveis para o usuário, com ressonância para a cultura imagética” (p. 46), o que demanda novas análises relacionadas às próprias práticas discursivas e pedagógicas emergentes dos contextos multimodais.

Os estudos de Kress (2010) direcionam o foco das discussões para questões relacionadas às imagens estáticas, como, por exemplo, anúncios publicitários, ilustrações, *outdoors*, entre outros; no entanto, o autor desenvolve uma teorização que pode oferecer uma fundamentação para vários outros sistemas sígnicos.

Desse modo, evidencia-se, também, a contribuição dos estudos da Semiótica Social para a análise dos textos em movimento. Nesse contexto, é relevante pontuar alguns conceitos que são basilares para a análise dos textos multimodais/multissemióticos.

Em meio às transformações das práticas sociais, os textos multimodais/multissemióticos veiculados em suportes digitais têm merecido a atenção de vários pesquisadores que serão aludidos ao longo deste trabalho. De acordo com Kress e van Leeuwen (2006), essas transformações desencadearam abordagens, cujo foco de análise são os sistemas semióticos que davam primazia aos sistemas de escrita. Os autores argumentam que, embora a escrita tenha tido um espaço de valorização nos últimos tempos, é inegável dizer que outros modos semióticos já eram estudados, mas não com tanta intensidade; assim, vale ressaltar que todo texto é multimodal.

Descardecí (2002, p. 20) confirma o exposto afirmando que,

qualquer que seja o texto escrito, ele é multimodal, isto é, composto por mais de um modo de representação. Em uma página, além do código escrito, outras formas de representação como a diagramação da página (layout), a cor e a qualidade do papel, o formato e a cor (ou cores) das letras, a formatação do parágrafo etc., interferem na mensagem a ser comunicada. (DESCARDECÍ, 2002, p. 20)

Complementando o excerto supracitado, Vieira e Silvestre (2015, p. 38) postulam que “pertencemos a uma sociedade da imagem; somos cidadãos multimodais a ponto de descansarmos quando vemos imagens em frente à TV. Somos fruto de uma sociedade digital, uma sociedade multimodal”. Pode-se considerar que a constituição dos sujeitos em suas práticas sociais pauta-se em um contexto multimodal, seja por meio da escolha de vestimentas, gestos, tom de voz, uso de cores etc. A multimodalidade amplia a concepção de linguagem para “outros sistemas representacionais e outros modos comunicacionais, ou recursos semióticos, para a elaboração de significados utilizados dentro de cada cultura”⁸, assim, argumenta Jewitt (2009, p. 1).

Nesse contexto de discussão, cabe ressaltar que os termos multimodalidade e multissemiiose⁹, recorrentemente, são considerados como sinônimos. Para Rojo e Barbosa (2015), o texto multimodal/multissemiótico:

é aquele que recorre a mais de uma modalidade de linguagem ou a mais de um sistema de signos ou símbolos (semiose) em sua composição. Língua oral e escrita (modalidade verbal), linguagem corporal (gestualidade, danças, performances, vestimentas – modalidade gestual), áudio (música e outros sons não verbais – modalidade sonora) e imagens estáticas e em movimento (fotos,

8 Tradução minha de: “(...) whole range of representational and communicational modes or semiotic resources for making meaning that are employed in a culture” (JEWITT, 2009, p. 1).

9 Autores, como Gomes (2017), Vieira (2014), Dionísio (2005, 2011) também não fazem distinção entre os termos. Para um aprofundamento dessa discussão, sugere-se a leitura do texto de Gribl (2009): *Da multimodalidade à intersemiose: análise enunciativa discursiva de livros didáticos de língua portuguesa*. Disponível em: <http://revistas.iel.unicamp.br/index/seta/article/view/586/423>. Acesso em 25 jan de 2021.

ilustrações, grafismos, vídeo, animações – modalidades visuais) compõem hoje os textos da contemporaneidade, tanto em veículos impressos como, principalmente, nas mídias analógicas e digitais (ROJO; BARBOSA, 2015, p. 108).

Presume-se que os textos multimodais/multissemióticos, ao combinarem múltiplas semiões e se adequarem às necessidades do contexto social, favorecem o desenvolvimento dos multiletramentos. Nesse sentido, de acordo com Vieira (2007, p. 113), “estudar textos dessa natureza significa empreender investigação sobre os processos constitutivos das práticas sociais, desvelar ideologias”. Os textos multissemióticos têm assumido um novo espaço na sociedade e têm inovado as novas formas de ler e produzir sentidos aos textos. Desse modo, as mudanças que os avanços tecnológicos acarretam possibilitam novas formas de interagir com o mundo ao redor.

Não se propõe explorar todos os conceitos da teoria aqui, mas elucidar como que esses conceitos são vistos pelos estudiosos que pesquisam sobre a questão estudada. De acordo com Pimenta e Maia (2014), apresenta-se alguns conceitos básicos para inteirar-se da teoria da multimodalidade no quadro 3.

Quadro 3: Conceitos básicos da teoria da multimodalidade

Conceito	Característica
Modos semióticos	<ul style="list-style-type: none"> - Conjunto organizado e regularizado de recursos para a construção de significado, incluindo a imagem, imagem em movimento, a fala, o gesto, a escrita, o <i>layout</i>, a trilha sonora e objetos em 3D. Esses modos diferem de cultura para cultura (KRESS, 2009; HOLANDA, 2013). - Meios pelos quais o signo se torna evidente – visível, tangível, audível (GUALBERTO; KRESS, 2019, p. 1). - Refere-se a um conjunto de recursos socialmente e culturalmente moldados para a produção de sentido. - É o que uma comunidade considera como tal e utiliza em suas práticas sociais, com regularidade (por exemplo, fonte, <i>layout</i>, cor, com uma regularidade, consistência e premissas compartilhadas, esses recursos são modos para um determinado grupo). - São resultados do trabalho semiótico de membros de uma comunidade específica e são continuamente desenvolvidos no seu uso, visto que as necessidades sociais e os interesses de uma comunidade tornam-se visíveis nos traços de cada modo.
Recursos semióticos	<ul style="list-style-type: none"> - Descritos como ações e artefatos que se utiliza para comunicar (FERREIRA, 2019). - Tradicionalmente, chamados de “signos” (VAN LEEUWEN, 2005).

	<ul style="list-style-type: none"> - Estão relacionados ao fato de o produtor do signo, no processo de produção de sentido, ser considerado um agente que constrói e reconstrói o signo para melhor representar seus interesses em eventos comunicativos. - Recursos são vistos como significantes, isto é, formas observáveis, que tenham sido delineados em um contexto social e cultural e que possuem um potencial semiótico constituído pelos usos passados, os quais são conhecidos dos usuários; ou pelos usos que poderiam vir a ser descobertos pelos usuários com base em suas necessidades e interesses (PIMENTA; MAIA, 2014). - Exemplos de recursos: língua, imagem, som, gesto e música (JEWITT, 2008, p. 304).
<i>Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pode ser caracterizado a partir de escolhas dos recursos semióticos para a construção dos diferentes modos de um texto (KRESS, 2010). - É a combinação de todos os modos semióticos utilizados e organizados de modo que só realiza mudanças nas interações sociais (FERREIRA, 2019). - É, na mesma medida, suporte (pois carrega elementos perceptuais como cores, formas, texturas etc.) - Provoca efeitos nos sujeitos. Por exemplo: na atividade executada pelo produtor da videoanimação que, com rigor e planejamento, elege objetos específicos para construir, tematizar suas narrativas.
Discursos	<ul style="list-style-type: none"> - Se desenvolvem em contextos sociais específicos, de modo que são apropriados para os interesses dos autores (ROCHA, 2007).
Estilo	<ul style="list-style-type: none"> - Corresponde a uma política de escolha, melhor dizendo, a escolha tem relação com múltiplas formas de significados que são providas do sistema linguístico semiótico e os potenciais usos que os atores podem escolher formas que considerem aptes e plausíveis para a comunicação (SANTOS, 2013).
Estética	<ul style="list-style-type: none"> - Corresponde às várias formas relacionadas às escolhas e suas composições. - Versa-se da constatação de que, a cada composição escolhida e articulada, cria-se uma harmonia diferente. - Tem relação de poder e ideologia (SANTOS, 2013).
Ética	<ul style="list-style-type: none"> - Considera-se ser merecedor de destaque e importância quando produz significados, quando se aplica aos juízos morais. - A ética se reitera à política do valor e da avaliação. - A ética rege a produção de significados (SANTOS, 2013).
<i>Affordances</i>	<ul style="list-style-type: none"> - É a relação acionável que existe entre um objeto ou ambiente, no qual o objeto impulsiona o ator a desempenhar uma ação. Por exemplo, as alças das xícaras e dos bules impulsionam o sujeito a manipulá-los com as mãos. - Relação da comunicação dos objetos com os sujeitos.

Fonte: Quadro elaborado pelo autor, com base nos teóricos citados.

As discussões em torno da multimodalidade contribuem para a compreensão de integralização dos recursos semióticos nos textos. Além disso, van Leeuwen (2011) argumenta que a teoria da multimodalidade tem como foco o desenvolvimento de necessidades para atender a diversidade cultural e o engajamento com recursos tecnológicos. Desse modo, compreender a multimodalidade significa dizer que os sujeitos fazem escolhas para explorar os potenciais das semioses na construção da vida social (LIMA, 2015).

A noção de multimodalidade adotada neste trabalho está pautada na perspectiva da Semiótica Social, visto que possibilita um olhar para a construção dos significados/sentidos, a partir de uma integralização de recursos semióticos dentro de um contexto social na produção dos modos e na sua recepção. Desse modo, parte-se do pressuposto de que a linguagem, especificamente as produções multissemióticas que são o foco desta pesquisa, constitui-se como uma importante ferramenta de investigação para mostrar que as diferentes semioses são indicadoras de sentido e que se organizam sob determinados padrões sociais.

Procedendo a um recorte teórico, o presente trabalho pauta-se nos pressupostos da GDV (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006) com vistas a desenvolver uma reflexão acerca das potencialidades dessa teoria para a análise de textos em movimentos.

4 METAFUNÇÕES DA GDV: POSSIBILIDADES PARA O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE SENTIDOS

Com o objetivo de realizar uma adequação da teoria proposta por Halliday (1985), Kress e van Leeuwen (2006) propõem a Gramática do Design Visual (GDV) como uma proposta metodológica para a análise dos textos multimodais. Pautada em convenções de usos da comunicação visual das culturas ocidentais, a GDV busca fornecer inventários das estruturas composicionais, com vistas a sistematizar regularidades nos modos de interação social.

A GDV foi idealizada por Kress e van Leeuwen (2006), a partir dos pressupostos teóricos da Gramática Sistêmico funcional (GSF), elaborada por Halliday, a partir dos anos 1980. Os autores afirmam em seu livro *Reading imagens: the grammar of visual design* que, muitas vezes, o termo gramática é compreendido como “um conjunto de regras”¹⁰, mas, que, no contexto em pauta, refere-se às potencialidades e regularidades que podem ser descritas de maneira relativamente sistematizada¹¹ (KRESS; VAN LEUWEEN, 2006, p. 19).

Com o intuito de contribuição a GSF possibilita que os estudos da língua(gem) aconteçam nas diferentes funções sociais que ela exerce, na qual cada sujeito realiza e constrói significados, através de funções disponíveis. Essa gramática estabelece três metafunções:

- (i) Ideacional: os sujeitos falantes experimentam aspectos relacionados a coisas do mundo real;
- (ii) Interpessoal: focaliza a interação dos sujeitos falantes com outros sujeitos realizando escolhas referentes à modalidade, à linguagem e aos elementos constitutivos da fala (FERREIRA, 2019); e
- (iii) Textual: trata-se da relação que se manifesta na estruturação e formatação do texto.

De acordo com Brito e Pimenta (2009), a abordagem sistêmico funcional é extremamente relevante para o estudo da língua(gem), não sendo somente para a semiótica social e para a multimodalidade: “assim, da mesma forma que a linguagem verbal pode ser analisada à luz

¹⁰ Tradução minha de: “a set of rules”. (KRESS; VAN LEUWEEN, 2006, p. 19)

¹¹ De acordo com Gualberto e Santos (2019, p. 28) é necessário entender que os princípios da gramática proposta por Kress e van Leeuwen (2006) “são articulados dentro da cultura, pois ela possibilita recursos semióticos distintos para o complexo de signos que serão emoldurados e poderão variar, assim, de cultura para cultura. Nesse sentido, chamamos atenção para o fato de que o nosso olhar precisa contemplar as especificidades dos recursos semióticos que a nossa cultura disponibiliza e como, quando, por quem etc. são utilizados e como podem ser interpretados numa dimensão crítica, social, política etc. sem fazer generalizações nem ficar apenas no nível de descrição. A gramática dentro desse referencial é tida como um conjunto de possibilidades ou recursos que são constantemente refeitos – nunca de forma arbitrária – e que possuem regularidades nos eventos e ocasiões sociais com relativa estabilidade – nunca fixas.”

da teoria sistêmico-funcional de Halliday, o visual e outros modos semióticos também seguem propósitos comunicativos” (BRITO; PIMENTA, 2009, p. 88).

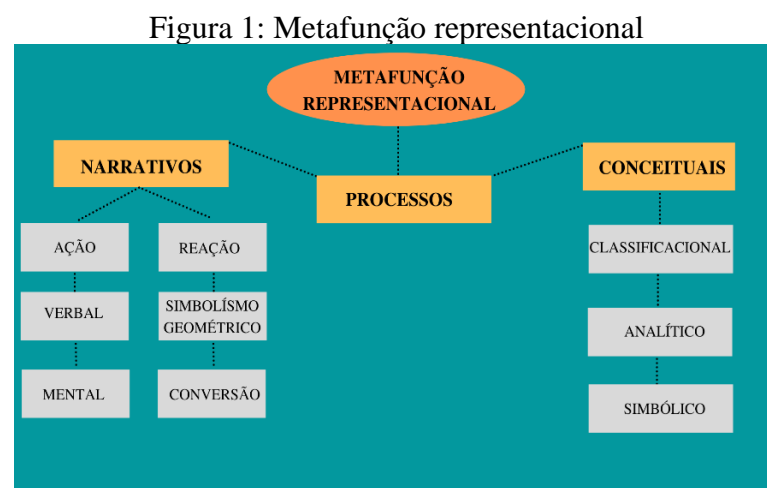
Desse modo, considerando uma perspectiva multissemiótica, a GDV recategoriza as metafunções da GSF, como:

- (i) Representacional: representação das experiências de mundo dos sujeitos;
- (ii) Interacional: relação dos elementos representados com os leitores e do produtor com o leitor; e
- (iii) Composicional: trata-se da composição das imagens.

A fim de possibilitar uma melhor compreensão sobre a forma como a GDV se organiza, as metafunções, estruturadas por Kress e van Leeuwen (2006)¹², serão apresentadas nos próximos tópicos de modo detalhado, com a intenção de apresentar para os leitores as possibilidades de realizar leituras de textos em movimentos.

4.1 Metafunção Representacional

A metafunção representacional possui estruturas que possibilitam a construção de experiências dos sujeitos. O significado representacional comunica a relação estabelecida entre os participantes representados visualmente, como pessoas, lugares, animais, objetos, que podem ser abstratos ou concretos (SILVEIRA, 2019). Nesse sentido, a discussão desse tópico será realizada com base na figura 1.



Fonte: Elaborado pelo autor, embasado em Kress e van Leeuwen (2006).

¹² Ao propor uma reflexão sobre as metafunções da GDV, desenvolvida por Kress e Van Leeuwen (2006), foram escolhidos exemplos de charges, gráficos, fotos e anúncios publicitários pelo autor deste trabalho. Destacam-se os comentários que foram realizados abaixo das figuras numeradas de 1 a 17, a fim de ilustrar a teorização desenvolvida e auxiliar na compreensão da teoria.

As estruturas de representação, de acordo com Kress e van Leeuwen (2006), são divididas em dois processos: narrativa e conceitual e se subdividem como será apresentado a seguir.

4.1.1 Representação Narrativa

O processo narrativo refere-se ao PR que pratica uma ação, num processo de acontecimento dinâmico. De acordo com Silveira (2019, p. 82), “nas representações narrativas, cenas acontecem dentro das imagens e esses acontecimentos são representados pela posição dos participantes e pelos elementos que representam suas relações”. Em relação aos participantes representados (PR), Kress e van Leeuwen (2006) os caracterizam como aqueles que estão presentes na produção textual, ou seja, eles constituem o objeto da comunicação. Para os autores, esses personagens podem ser pessoas, animais, lugares e coisas (incluídas as abstratas) e que atuam como personagens (sobre quem ou sobre o qual estamos falando, escrevendo ou produzindo imagens).

Nesse escopo, é relevante pontuar que as escolhas nos processos de representação desses personagens não são aleatórias. Essa questão sobreleva a complexidade do percurso interpretativo das produções imagéticas, uma vez que o processo de representação abarca duas dimensões: a de quem produz e a de quem interpreta.

Além disso, segundo Derdyk (2010 apud SILVA, 2017, p. 50), “dois níveis de leitura são, no entanto, evidentes: a análise do ‘conteúdo manifesto’, ou seja, das imagens presentes no papel, e a análise do ‘conteúdo latente’, isto é, das mensagens por detrás destas imagens.”

Ao discorrer sobre os processos de representação de personagens, é interessante caracterizar o conceito de representação. Esse conceito, como aponta Silva (2017, p. 51) com base em Kress e van Leeuwen (2006), diz respeito a um processo em que “a produção de um signo está relacionada às experiências passadas e à história cultural, social e psicológica de seu produtor, bem como o seu contexto de produção”.

Em uma imagem estática ou dinâmica, os participantes são conectados por vetores. Considerando que os vetores (ação) são um traço imaginário que sugere a ideia de ação/movimento em imagens estáticas, nas videoanimações os movimentos se efetivam por meio de simulações de movimentos, seja da câmera, seja dos personagens representados¹³. Grosso modo, pode-se considerar que a mudança mais abrupta de uma cena para outra dá essa impressão de alteração

13 Para compreender o processo, recomenda-se a leitura da Cartilha Anima Escola: técnicas de animação para professores e alunos, de Marcos Magalhães (2015), que utiliza uma linguagem bastante acessível. Disponível em: https://midiasstoragesec.blob.core.windows.net/001/2017/06/animaescola_cartilha2015_web-compressed.pdf. Acesso em 08 de jan. de 2021.

de espaços e a diminuição do tempo de exposição entre uma série de posicionamentos que fornece a criação de movimentos. Dada a importância dos vetores na metafunção representacional, parece ser possível fazer uma analogia entre vetores (imagens estáticas) e movimentos (animações).

Diferentes tipos de processos narrativos podem ser distinguidos de acordo com os tipos de vetores e o número de participantes envolvidos. Por sua vez, em conformidade com Kress e van Leeuwen (2006), os processos narrativos se subdividem em:

a) De ação

É compreendido como um descritor de representação que está acontecendo no mundo real. Esse processo assume três configurações: (a) transacional: possui dois participantes que atuam nos papéis de ator e meta. Nesse caso, a ação é realizada para alguém (Figura 2); (b) não transacional: a ação envolve apenas o ator, sem a presença de nenhum participante para o qual a imagem é direcionada (Figura 3); (c) bidirecional: dois participantes realizam a ação ao mesmo tempo – ator e meta (Figura 4).

Figura 2: Processos de ação de natureza transacional



Disponível em: < <https://unimedara.com.br/Site/Campanha>>. Acesso: 09 jan. de 2021.

Na campanha publicitária da Unimed (Figura 2), nota-se a presença de dois participantes, sendo um ator e o outro, meta. O homem atua como ator e a criança é a meta, ou seja, a quem se dirige o objetivo (o olhar) e o vetor (ação). No processo de junção de semioses entre palavras e imagens, observam-se indícios que contribuem para a orientação do processo de produção de sentido: um homem médico cuidando de uma criança sugere a imagem de um “bom médico pediatra”.

Figura 3: Processos de ação de natureza não transacional



Disponível em: <<http://blog.saude.mg.gov.br/2018/02/08/carnaval-campanha-virtual-busca-conscientizar-sobre-o-fim-da-violencia-contra-lgbts/>>. Acesso: 09 jan. de 2021.

Na figura 3, observa-se a presença de apenas um PR (homem) que atua como ator. É importante mencionar que nesse processo, não há a presença da meta na imagem. Discursivamente, a escolha do produtor de colocar apenas um PR na imagem focaliza a atenção para o homem, de modo que o leitor realize a contextualização da ação (KRESS; VAN LEUWEN, 2006).

Figura 4: Processos de natureza bidirecional



Disponível em: <<http://fundacaoantoniodino.org.br/2020/03/02/campanha-marco-lilas-2020-nao-deixe-a-vida-terminar-por-onde-comeca/>>. Acesso: 09 jan. de 2021.

Na figura 4, nota-se a presença de duas mulheres que assumem o papel de ator e meta simultaneamente, pois os participantes representados, ao se abraçarem, desempenham a mesma ação.

b) De reação

Esse processo acontece quando uma ação executada por um participante envolve um olhar direcionado para alguém ou algum objeto. O participante que direciona o olhar e denominado de reator, ao invés de ator; e o objeto de seu olhar é chamado de fenômeno (KRESS; VAN LEUWEN, 2006). Esse processo também se subdivide em: (a) transacional: o olhar do PR se dirige ao fenômeno que está na imagem (Figura 5); (b) não transacional: o olhar do PR é direcionado para fora da imagem (Figura 6).

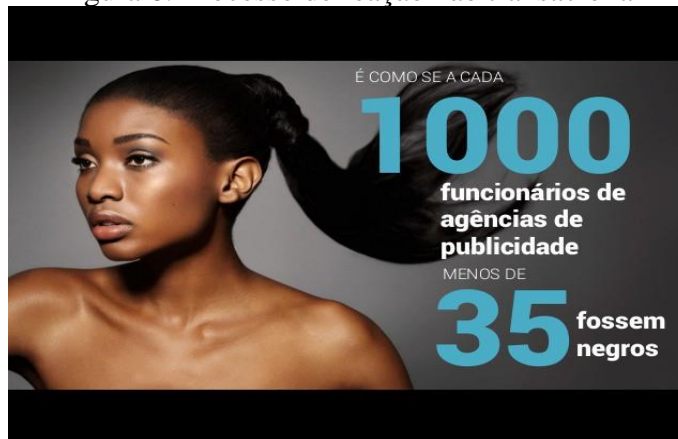
Figura 5: Processo de reação transacional



Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/institucional/procuradoria/comum/congresso-promove-lancamento-da-campanha-outubro-rosa-contr-o-cancer-de-mama>>. Acesso: 09 jan. de 2021.

Na figura 5, observam-se filha e pai (reatores) que se direcionam para a mãe (fenômeno) que está presente na imagem. O beijo dos personagens (pai e filha) em direção à personagem (mãe) simboliza amor, carinho e apoio. É importante mencionar que a mãe responde aos beijos com um sorriso no rosto e um olhar terno direcionado para o leitor.

Figura 6: Processo de reação não transacional



Disponível em: <<https://medium.com/@daizecorreia/negros-na-publicidade-cotas-para-muitos-ou-poucos-24ca03d1cc2b>>. Acesso: 09 jan. de 2021.

Na figura 6, olhar da participante representada (mulher) está direcionado para o lado de fora da imagem. Não se sabe para que (ou quem) a participante está olhando. Dito de outra maneira, o fenômeno para o qual a participante está olhando não está presente na imagem. Esse recurso é muito utilizado em campanhas publicitárias, porque gera no leitor uma curiosidade em saber para quem o participante está olhando.

c) Verbal e mental

O processo mental é caracterizado por pensamentos que são representados pela presença de balões de pensamento que os conectam ao PR. É válido mencionar que nesse processo, de acordo com Kress e van Leeuwen (2006), surgem novos contextos para identificar esses processos. O cinema, por exemplo, desenvolveu um conjunto de convenções projetivas para diferentes tipos de processos mentais, como sonhos, memórias, alucinações e assim por diante. Já o processo verbal é caracterizado pela representação de um “balão de diálogo”.

Figura 7: Processos verbal e mental



Disponível em: <<https://poderosasgordinhas.blogspot.com/2010/07/hora-do-humor.html>>. Acesso: 09 jan. de 2021.

Na figura 7, uma tira, observa-se que os tipos de balões que foram utilizados pelo produtor mostram uma narrativa em que há a representação do processo verbal, caracterizado por “balão diálogo” que conecta dois participantes, um dizente - o personagem John - e um enunciado – texto no interior do balão. O processo mental é caracterizado por uma representação de “balão de pensamento” do participante Garfield, que é chamado de fenômeno.

d) De conversão

A conversão pode ser caracterizada pelo fato de os vetores indicarem processos cíclicos, ou seja, o que acontece é que o vetor é meta em relação a um participante e ator em relação a outro, simultaneamente e não de modo alternado.

Figura 8: Processos de conversão

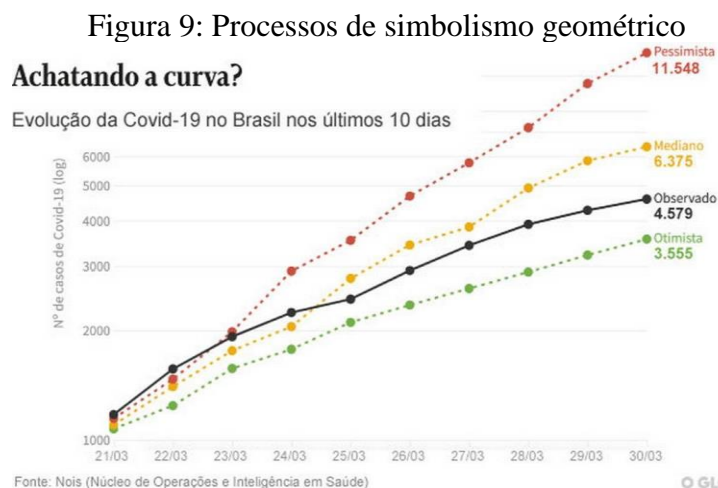


Disponível em: <<https://twitter.com/mereditgreyhi>>. Acesso: 09 jan. de 2021.

A figura 8, que a apresenta o ciclo de estudos, exemplifica o processo de conversão. Mediante a isso, é válido pontuar que esse processo é utilizado para representar processos naturais que tem como finalidade apresentar processos cíclicos. Assim, a figura 8, ilustra que o processo de conversão é caracterizado pelos vetores serem cíclicos: o objetivo “*tengo que estudiar*” é ator em relação aos aplicativos do celular e é meta, uma vez que o movimento de atividade que o participante realiza nos aplicativos do celular sempre antes de estudar, se volta para um único objetivo, “*tengo que estudiar*”.

e) De simbolismo geométrico

O simbolismo geométrico é um processo em que não há a presença de participantes. Nele encontra-se apenas um vetor que aponta para o lado de fora da imagem.



Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/sociedade/coronavirus/dados-sugerem-desaceleracao-da-covid-19-no-brasil-mas-falta-de-testes-eleva-incerteza-da-avaliacao-24344661>>. Acesso: 09 jan. de 2021.

A figura 9, representada por um gráfico que apresenta a taxa de evolução do COVID-19 no Brasil, exemplifica o processo de simbolismo geométrico, visto que não há a presença de participantes, no entanto, verifica-se a presença de vetores (linhas coloridas) que se dirigem para fora da imagem.

Analisar os processos de ação narrativa possibilita, como demonstrado, que os leitores atuem de maneira mais crítica na leitura de textos multissemióticos, visto que a estrutura narrativa visa demonstrar os efeitos de sentido decorrente das escolhas realizadas pelos diferentes elementos que representam as imagens.

4.1.2 Representação conceitual

Diferente dos processos narrativos, nos processos conceituais os participantes atuam de maneira mais estática, na medida em que não existe ações expressas por vetores. De acordo com Kress e van Leeuwen (2006, p. 96), nas representações conceituais, há a existência de “um tipo’ de relação, uma taxonomia”¹⁴ entre seus participantes, ou seja, as estruturas apresentam um sistema de classificação.

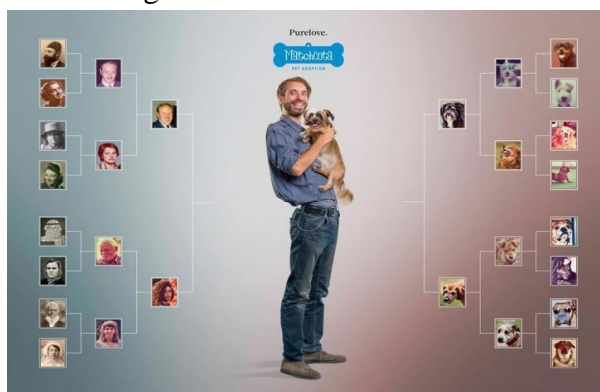
Conforme Kress e van Leeuwen (2006) pontuam, as representações conceituais se subdividem em:

- a) Classificacional

¹⁴ Tradução minha de: “‘kind of’ relation, a taxonomy.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 96)

Estruturas visuais classificacionais apresentam em termos de comparação: equivalência, superordenados, subordinados as pessoas, objetos e lugares, dentro do espaço visual, como iguais, por meio de um tema, nesse caso, os participantes se relacionam entre si taxonomicamente.

Figura 10: Processo classificacional



Disponível em: <<https://www.megacurioso.com.br/educacao/108862-11-pecas-publicitarias-brilhantes-que-chamam-a-atencao-para-causas-sociais.htm>> .Acesso: 09 jan. de 2021.

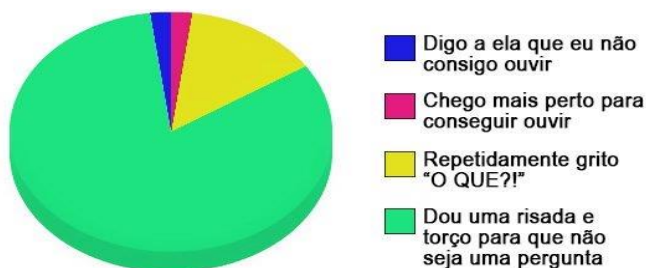
Na campanha publicitária, figura 10, observa-se uma “taxonomia aberta”, dado que os objetos simetricamente distribuídos na imagem (a formação dos sujeitos na árvore genealógica) evidenciam um sistema de classificação hierárquico. Os participantes (homem e cachorro) estão interligados taxonomicamente, visto que cada um deles apresenta ou não características semelhantes à da família de sua árvore genealógica.

b) Analítico

Esse processo é quando um ou mais participantes é/são nomeado(s) de “portador(es)” (o todo) que possui(em) “atributos” (as partes).

Figura 11: Processo analítico

O QUE EU FAÇO QUANDO EU NÃO CONSIGO OUVIR ALGUÉM



minilua

Disponível em: < <https://minilua.com/graficos-hilarios-que-mostram-pura-verdade/>>. Acesso: 09 jan. de 2021.

A partir da perspectiva analítica, atenta-se, no gráfico da figura 11, a parte de portadores que é o todo: “o que eu faço quando não consigo ouvir alguém”, por meio de suas partes que são as respostas, como, por exemplo: “digo a ela que eu não consigo ouvir”, “chego mais perto para conseguir ouvir”, “repetidamente grito ‘O QUE?!’”, “dou uma risada e torço para que não seja uma pergunta”.

A partir da explanação dos modos de representação da metafunção representacional, é possível considerar que a GDV permite que a organização dos elementos que compõe a imagem e possibilita evidenciar possíveis efeitos de sentidos. Nesse escopo, realizar essa leitura minuciosa contribui para a leitura como um todo, de modo que a metafunção representacional seja um recurso importante para a leitura de textos multissemióticos estáticos e dinâmicos.

4.2 Metafunção interacional

Na metafunção interacional, o usuário da língua interage com os outros usuários, fazendo escolhas relativas à modalidade, à linguagem e aos elementos constitutivos do evento enunciativo, expressando julgamentos e atitudes. Essa metafunção diz respeito ao modo como os participantes representados (PR) e/ou interativos (PI) interagem entre si e com a realidade constituída, dentro e fora da paisagem semiótica analisada.

Pautado em Kress e van Leeuwen (2006, p. 131)¹⁵ há três tipos de relações a serem consideradas:

¹⁵ Tradução minha de: “(1) relations between represented participants; (2) relations between interactive and represented participants (the interactive participants’ attitudes towards the represented participants); and (3) relations

(1) relação entre os participantes representados; (2) relação entre os participantes representados e os participantes interativos (as atitudes dos participantes interativos em relação aos participantes representados); e (3) relação entre os participantes interativos (as coisas que os participantes interativos fazem uns para os outros ou por meio de imagens).

Considerando que os participantes interativos são os produtores e os sujeitos-espectadores dos textos estáticos e em movimento, destaca-se que, em relação aos produtores, há uma ampliação dos participantes na construção do projeto de dizer, uma vez que além do produtor-criador do texto que servirá de base para a produção fílmica, há a participação de outros profissionais, tais como: diretor, editor, ilustrador/designer gráfico, designer de áudio/efeitos sonoros etc. Cada profissional deixa suas marcas na produção. Assim, nesse projeto colaborativo, há nuances em relação aos conhecimentos especializados de cada campo profissional. Para Ferreira, Cardoso e Furtado (2019, p. 34),

a videoanimação apresenta um elenco de produção (escritor, diretor, produtor, supervisor, editor, designer, animador, entre outros, que são responsáveis pelo roteiro, pelo som/música, pela iluminação, pela edição etc.). Essa questão parece contribuir para uma discussão acerca da complexidade da produção audiovisual e da relevância de uma análise mais criteriosa dos inúmeros recursos indiciadores de sentido.

Diante do exposto, não parece ser adequado analisar uma videoanimação ou qualquer texto estático apenas a partir da noção de um produtor geral, uma vez que as escolhas feitas por cada profissional se circunscrevem em sistemas semióticos que apresentam propósitos comunicacionais, como, por exemplo, o técnico/engenheiro de iluminação, que busca construir efeitos de sentido, mas também garantir a atenção do espectador, de um modo bastante específico.

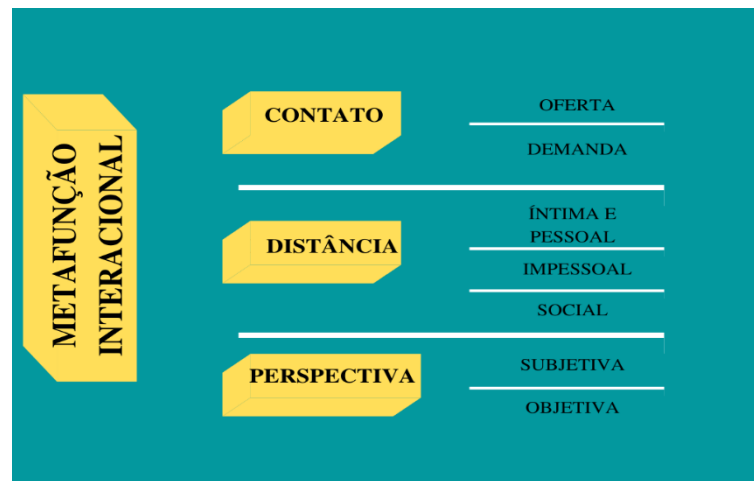
Realizar essa reflexão pode favorecer a compreensão de que os produtores (responsáveis pela construção do projeto de dizer) “não querem dizer algo”, mas fazem uma “proposta de sentidos”. Essa perspectiva promove um deslocamento das teorias da comunicação que polarizavam a dualidade: emissor-destinatário. A proposta da GDV é a interação, em que ambos (produtores e espectadores) se constituem como sujeitos do processo de produção de sentidos. Nesse âmbito, os produtores fazem escolhas para a construção do projeto enunciativo, mas aos espectadores cabem uma identificação com o discurso proposto, o que irá desencadear em uma posição ativa responsiva, ou seja, “quando o sujeito ocupa simultaneamente concorda ou dis-

between interactive participants (the things interactive participants do to or for each other through images).” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 131)

corda dele (total ou parcialmente), completa-o, aplica-o prepara-se para usá-lo, etc.” (BAKH-TIN, 2003, p. 271). Ocupar uma posição ativa diante de uma produção pode ser considerada uma das mais importantes estratégias para a qualificação dos processos de interpretação.

Discorrendo sobre o exposto, de acordo com Kress e van Leeuwen (2006), as interações entre os referidos participantes podem se efetivar de três modos: contato, distância e perspectiva (Figura 12).

Figura 12: Metafunção interacional



Fonte: Elaborado pelo autor, embasado em Kress e van Leeuwen (2006).

a) Contato

O contato é estabelecido a partir do modo semiótico do olhar do PR na imagem e pode se concretizar de duas maneiras: (1) olhar de demanda, quando o PR olha diretamente para o leitor (Figura13); e (2) olhar de oferta, quando o participante é apenas sujeito do olhar do leitor, o seu olhar não é direcionado para o leitor, sendo este considerado apenas como um observador invisível (Figura 14).

Figura 13: Olhar de demanda



Disponível em: <<http://www.cnmcut.org.br/conteudo/casos-de-racismo-motivam-campanha-para-melhor-atendimento-a-negros-no-sus>>. Acesso: 09 jan. de 2021.

Na figura 13, observa-se que o PR faz uso tanto do olhar direto para o leitor, quanto do uso de gesto, para produzir uma ação. A partir desse olhar, o PR exige algo do leitor, exige que o leitor entre em algum tipo de relação imaginária com esse PR. Nesse sentido, constata-se que o produtor visa incentivar a denúncia contra a discriminação racial na saúde, alicerçado pelo viés do olhar da mulher na imagem, direto com o leitor, e, além disso através do gesto com o dedo indicador que está direcionado para o texto na parte superior, indicando para o observador acerca do não silenciamento em situações de racismo. Ao utilizar essas estratégias, o produtor busca criar uma aproximação/afinidade com o leitor (público-alvo).

Figura 14: Olhar de oferta



Disponível em:< <https://rafarizzo.com/Amor-seja-como-for>>. Acesso: 09 jan. de 2021.

Já o exemplo da figura 14, da campanha publicitária contra a homofobia “amor seja como for”, em consonância com o contato postulado pela metafunção interacional, o que impera na imagem é o olhar de oferta. Na imagem, o olhar das namoradas é direcionado de uma para a outra, nesse caso, não há uma interação delas com o leitor, o que possibilita aos leitores um papel de invisibilidade, visto que a imagem é direcionada indiretamente.

b) Distância:

A distância social é um processo que determina um tipo de relação estabelecida entre PR e sujeito espectador, sugerindo-se uma relação mais íntima e pessoal ou mais distante e, por isso, mais impessoal.

O *close up* ou plano fechado é o responsável por delinear as cenas, sejam cenas próximas ou que apresentam uma distância curta (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006); nesse caso, os detalhes do rosto e a expressão facial são capturados e ajudam a revelar os traços da personalidade do PR, tornando o leitor mais íntimo dele. Nesse plano, o PR é visto da cabeça até os ombros (Figura 15).

O plano aberto ou *long shot* contribui para que os participantes sejam representados a partir de uma dada composição visual de forma distanciada. Nessa categoria, o PR é mostrado de corpo inteiro (Figura 16).

O plano *médium shot* ou plano médio situa o participante de maneira distanciada ou ausente. Nesse plano, o participante é retratado até a cintura ou joelho, indicando que a sua relação com o leitor é social (Figura 17).

Figura 15: Plano fechado (*close up*)



Disponível em: < <https://www.onsv.org.br/campanha-quando-voce-bebe-e-dirige-alguem-sem-pre-se-machuca-esta-disponivel-gratuitamente/> >. Acesso: 09 jan. de 2021.

A campanha publicitária da figura 16 exemplifica o *close up*, visto que mostra a parte superior da PR, o que permite uma maior percepção dos detalhes (rosto machucado, expressão facial séria); além disso, estabelece uma maior proximidade com o leitor.

Figura 16: Plano aberto (*long shot*)



Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/edicoes-veja/2681/>>. Acesso: 09 jan. de 2021.

No plano aberto, figura 16, a participante foi retratada de corpo inteiro, distante do leitor, de modo que o leitor possa observar o chão. O observador vê a cena aparentemente dentro da casa bem distante da participante que olha para a realidade do momento de distanciamento social, devido ao COVID -19. Esse distanciamento da participante com os leitores, remete à ideia de impessoalidade.

Figura 17: Plano intermediário (*medium shot*)



Disponível em: <<https://www.vercapas.com.br/edicao/capa/istoe/2020-04-17/>>. Acesso: 09 jan. de 2021.

Já a capa de revista da *Isto é*, figura 17, exemplifica o plano intermediário, em que os personagens são retratados até a cintura. Nesse sentido, mostra-se que a proposta da capa não é construir nem uma intimidade nem um distanciamento do leitor, mas, uma relação de sociedade.

Embora pareça simples, a escolha dos planos é uma atividade discursiva, pois as escolhas realizadas pelos produtores desvelam um projeto de dizer.

c) Perspectiva

Chamada de ponto de vista, perspectiva, ou atitude, refere-se aos ângulos de imagens, que definem o poder entre PR e observador. Em conformidade com Kress e van Leeuwen (2006), esses ângulos podem ser captados por um viés subjetivo ou objetivo. Em uma relação de objetividade, o leitor consegue visualizar a imagem como um todo (Figura 20). De acordo com Novellino (2007):

Imagens objetivas não apresentam perspectiva alguma, nenhum ponto de vista, elas mostram tudo que o produtor da imagem acredita que há para ser mostrado, não se importando com a relação estabelecida com o observador. Essas imagens tendem a ocorrer em diagramas e mapas técnicos. Um cubo, por exemplo, num ângulo frontal, não mostrará todos os seus lados, suas dimensões, poderá nem ser reconhecido como cubo (NOVELLINO, 2007, p. 77).

Em uma relação a subjetividade “o leitor só pode ver por um ponto de vista” (SILVA, 2017, p. 58) (Figura 20). De acordo com Kress e van Leeuwen (2006), a leitura subjetiva de uma imagem pode ser retratada pelos ângulos: horizontal, que permite maior envolvimento (frontal) ou imparcialidade (oblíquo); e vertical, que pode ser alto, quando o PR é posto em um nível inferior do leitor; a nível do olhar, quando o PR está no mesmo plano de importância; e baixo, em que o PR exerce uma função de superioridade sobre o leitor.

Figura 18: Perspectiva subjetiva



Disponível em: <<http://pequena-vitrine.blogspot.com/2015/04/santa-rita-do-passa-quatro.html>>. Acesso: 09 jan. de 2021.

Observa-se, na figura 18, que a foto da igreja foi retratada a partir de um ponto de vista particular, o qual possibilita ao leitor ter um contato direto com a imagem através de um ângulo específico. Merece destaque nessa imagem o nível de olhar baixo, o que indica um grau de superioridade da imagem sobre o leitor.

Figura 19: Perspectiva objetiva



Disponível em: <<https://www.revive.com.br/editorias/regiao-metropolitana-de-ribeirao-preto/santa-rita-do-passa-quatro-historia-cultura-e-turi/>>. Acesso: 09 jan. de 2021.

No tocante à perspectiva da objetividade, na figura 19, observa-se a igreja pelo viés de diferentes ângulos, existindo uma interação entre imagem e sujeito-leitor, visto que esse ângulo possibilita ao leitor observar os demais atributos que compõem a igreja, tais como: as árvores, a rua, as casas ao seu redor e os carros na rua.

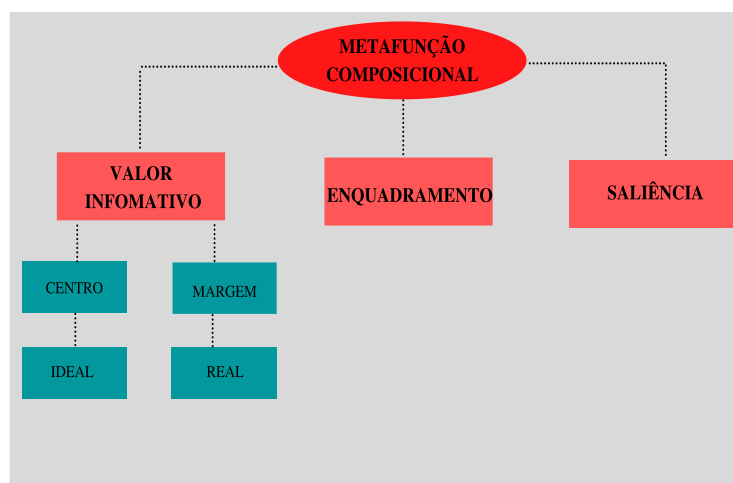
Conforme Duarte (2011), o significado interativo de uma composição visual possibilita o estabelecimento de relações de sentido entre o produtor do texto e seu leitor, principalmente com relação ao grau de proximidade entre esses interlocutores, por meio do contato, do tipo de

distância e perspectiva. Mediante isso, quanto maior for o domínio utilizado das estratégias da metafunção interacional para ler textos multissemióticos, maior será a habilidade crítica do leitor.

4.3 Metafunção composicional

No que tange à metafunção composicional, é relevante pontuar que essa metafunção busca relacionar as metafunções representacional e interacional presentes na imagem, de forma a agregar sistemas de valores, seja na dimensão da organização espacial, seja no destaque dado aos personagens representados. Em conformidade com Kress e van Leeuwen (2006), a metafunção composicional (textual) se traduz a partir de arranjos composicionais que permitem a construção de sentidos, alinhados com o projeto de dizer do produtor. Nesse âmbito, a discussão desse tópico será feita com base na figura 20.

Figura 20: Metafunção composicional



Fonte: Elaborado pelo autor, embasado em Kress e van Leeuwen (2006).

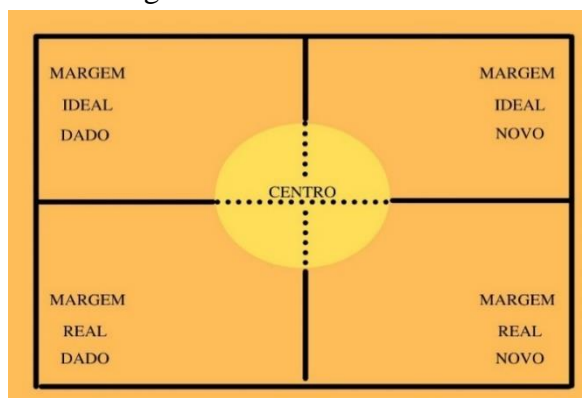
4.3.1 Valor da informação

É o valor que certos elementos apresentam em relação a outros dentro de uma imagem. Kress e van Leeuwen (2006) interpretam o valor da informação por meio da orientação dos processos de escrita e de leitura na cultura ocidental, dado que esses processos acontecem da esquerda para a direita, e de cima para baixo. Nesse sentido, os autores propõem a observação da posição desses elementos na composição da imagem, como, por exemplo se a imagem está do lado direito ou do lado esquerdo, ao centro ou próximo à margem, na parte inferior ou na

parte superior, com a finalidade de se constatar como se dá a interação entre esses elementos e que valores eles internalizam nas respectivas posições que ocupam.

Na tentativa de apresentar o valor da informação, a figura 21, contribui para uma melhor compreensão de suas categorizações.

Figura 21: Valor informacional



Fonte: Adaptado pelo autor com base nos pressupostos teóricos de Kress e van Leeuwen (2006 [1996]).

Compreende-se que o grau de importância de um elemento em sua composição imagética está relacionado com a posição que esse elemento ocupa dentro da composição visual.

A forma de disposição dos elementos dentro da composição pode ser indicada por meio de: (a) dado/novo: em que valores são agregados à posição que os elementos têm na imagem. Lado esquerdo apresenta informações já fornecidas e compartilhadas, portanto, já são dados familiarizados para os espectadores, denominados de elementos dados. Os elementos posicionados do lado direito, no entanto, apresentam informações novas ou que se pretende destacar, por isso, são denominados elementos novos; (b) ideal e real: em que os elementos adquirem valores em relação à posição que ocupam na organização da mensagem. No que tange, à disposição da imagem no topo ou na base,

quando colocado na parte superior, isto é, no topo, acredita-se que o elemento expresse a informação ideal, ou seja, “promessa do produto”, a “essência idealizada e generalizada” da informação, aquela que apela para os nossos sentidos emotivos a fim de expressar o que o produto pode ser e não o que de fato ele é. Isso cabe ao elemento na base da imagem, que em oposição, apresenta-se ao leitor de maneira menos ostensiva, ao incluir informações práticas (reais) sobre como, quando e onde obter o produto, ou como solicitar mais informações a seu respeito (ALMEIDA, 2009, p. 186).

(c) centro e margem: quando o elemento é posto ao centro da imagem, assume um valor de informação importante – é o núcleo. Quando o elemento é posto às margens, assume um papel de menor relevância nas imagens.

Figura 22: Valor da informação



Disponível em: <<http://blog.saude.mg.gov.br/2017/05/18/chegadelgbtfobia-campanha-nas-redes-sociais-quer-promover-o-respeito-a-populacao-lgbt/>>. Acesso em: 21 jan. 2021.

No que tange ao valor da informação, na campanha em pauta, pode-se considerar que a imagem pode ser dividida em quatro partes, por meio de linhas imaginárias conforme o exemplo da figura 24. Desse modo, o par dado/novo representa as ideias mais importantes. O lado esquerdo é composto por informações dadas que, nesse caso, trata-se da felicidade do casal de namorados. As informações novas, lado direito da imagem destacam que os gays continuam sendo vítimas de preconceito e de violência.

No espaço reservado para informações mais relevantes encontra-se a data do dia internacional contra LGBTQI+ fobia e a marca de apoio a campanha publicitária.

4.3.2 Saliência

Denomina-se saliência os elementos que são colocados numa imagem com efeitos que criam uma “hierarquia” de importância entre eles, selecionando alguns como mais importantes e merecedores de mais atenção do que outros (SILVEIRA, 2019). Nesse sentido, evoca-se que a atenção do leitor é direcionada para elementos mais relevantes na imagem. Almeida e Fernandes (2008, p.16) afirmam que “a importância é construída através da intensificação ou suavização de cores, contraste, brilho, superposição, entre outros artifícios”.

Considerando o exposto, de acordo com a saliência que esses elementos ocupam na imagem, eles podem atrair mais ou menos a atenção dos leitores.

Figura 23: Saliência



Disponível em: <<http://publicidadeambulante.blogspot.com/2010/05/skol-360-o-homem-bai-acu.html>>. Acesso em 21 jan de 2021.

No que tange à figura 23, pode-se observar o recurso da saliência pelo destaque dado às letras em caixa alta na cor vermelha, e, às letras pretas. O tamanho da barriga do homem ocupa grande espaço da imagem. O recurso da saliência é bastante utilizado em anúncios publicitários, pois visa destacar o produto que está sendo anunciado, direcionando o foco do olhar do leitor e o convencendo da compra. Nesse escopo, o projeto de dizer é construído com o propósito de que a Skol 360 não estufa, e não empapuca.

4.3.3 Enquadramento

O enquadramento tem relação com a conexão e com a desconexão entre os elementos que compõem a imagem. Essa conexão ou desconexão pode ser percebida por meio dos elementos da composição, que se dá, por exemplo, por meio de linhas, espaços em brancos entre os elementos, descontinuidade ou similaridades de cores, entre outros. De acordo com Kress e van Leeuwen (2006, p. 203), “quanto mais forte for o enquadramento de um elemento, mais ele será apresentado como uma unidade de informação separada”¹⁶, ou seja, mais destaque é dado a sua individualidade com relação aos outros elementos, visto que quando tem uma ausência de enquadramento, enfatiza a identidade do grupo (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006).

¹⁶ Tradução minha de: “The stronger the framing of an element, the more it is presented as a separate unit of information.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 203).

Figura 24: Enquadramento



Disponível em: <<http://eletricidadeblog.blogspot.com/2010/11/reconstrucao-da-propaganda-da-skol.html>>. Acesso em: 21 jan de 2021.

Na figura 24, observa-se que os produtores do anúncio da cerveja Skol, utilizaram o recurso do enquadramento, a fim de realizar uma desconexão entre os elementos da imagem. Nesse caso, a linha de desconexão da imagem atualiza o texto e potencializa o significado do anúncio. A mensagem a ser explorada é que a cerveja tem um gosto tão bom que se o inventor do bebedouro pudesse bebê-la, não sairia água dele, e sim Skol.

Após essa breve contextualização das metafunções: representacional, interacional e composicional, é possível compreender que a base teórica fornecida pela GDV (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006) também pode iluminar a leitura de produções que são constituídas por imagens em movimento.

Fundamentados no referencial teórico exposto, o próximo capítulo, apresenta os procedimentos metodológicos, a fim de proporcionar maiores informações sobre os dados a serem analisados.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Conforme descrito no capítulo introdutório, o problema de pesquisa apresenta a seguinte questão: de que modo as metafunções propostas pela Gramática do Design Visual podem contribuir para a compreensão do processo de produção dos sentidos na leitura de videoanimações? Nesse sentido, esta pesquisa assume como objetivo apresentar, por meio da análise da videoanimação *Snack attack* (2012), as contribuições das diferentes linguagens para a produção de sentidos, a partir da metafunção representacional, interacional e composicional da GDV.

Neste capítulo, apresenta-se os procedimentos metodológicos do trabalho. Nele discorreremos sobre a natureza o objeto da pesquisa, seu contexto, o percurso da investigação e os procedimentos de análise.

5.1 A natureza e o objeto da pesquisa

A pesquisa, segundo Demo (1996, p. 34), constitui-se como uma atividade que se caracteriza por meio de uma atitude provocada por um “questionamento sistemático crítico e criativo, mais a intervenção competente na realidade, ou o diálogo crítico permanente com a realidade em sentido teórico e prático”. Dessa forma, a questão que instaurou a presente pesquisa relaciona-se às potencialidades da GDV para a análise de textos em movimento. Assim, este trabalho se caracteriza como uma pesquisa teórica, acompanhada de uma análise textual.

A abordagem adotada por este trabalho é de cunho qualitativa. Para Paiva (2019, p. 13), esse tipo de pesquisa, também chamada de interpretativa, inclui “análise de experiências individuais ou coletivas, de interações, de documentos (textos, imagens, filmes ou música), etc.”.

No que tange ao objetivo da pesquisa, a opção foi pela pesquisa exploratória, que, segundo Paiva (2019), tem por objetivo a familiarização do pesquisador com o fenômeno investigado, de modo a propiciar a ampliação de conhecimentos sobre o tema eleito. Assim, buscou-se construir uma visão panorâmica da GDV em imagens estáticas retiradas da Internet. Para Gil (2002, p. 41), esse tipo de pesquisa “tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses”. A pesquisa exploratória também tem por finalidade proporcionar maiores informações sobre determinado assunto; facilitar a delimitação de uma temática de estudo; definir os objetivos ou formular as hipóteses de uma pesquisa ou, ainda, descobrir um novo enfoque para o estudo que se pretende realizar. Assim, esse tipo de pesquisa tem como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições.

Para a constituição deste estudo, também foi utilizada a pesquisa descritiva, que, em conformidade com Paiva (2019), busca observar, registrar, analisar e correlacionar fatos ou fenômenos, a partir de uma pesquisa bibliográfica (leitura de livros e artigos sobre o tema) e de uma pesquisa documental (análise de textos: orais, imagem, som ou textos multimodais). Na parte descritiva, buscou-se analisar os modos de funcionamento das metafunções na videoanimação selecionada, a partir dos princípios da metafunção representacional, interacional e composicional da GDV, de Kress e van Leeuwen (2006), por meio da análise da representação dos participantes representados na imagem, do enquadramento, da perspectiva, das relações estabelecidas entre participantes interativos.

Além disso, no que tange aos procedimentos, esta pesquisa se caracteriza como um estudo bibliográfico, de cunho comparativo e interpretativo, uma vez que são compilados estudos de diferentes autores, em uma perspectiva de cotejo das abordagens teóricas acompanhadas de uma análise interpretativa por parte do pesquisador. De acordo com Knettel (2014), a pesquisa bibliográfica configura-se como instrumento essencial para a habilidade de leitura, a partir de um estudo sistematizado e desenvolvido, a partir do registro decorrente de material já publicado em livros, revistas, jornais, periódicos, dissertações e teses, acessível ao público geral.

Em vista disso, a busca de resposta para o problema de pesquisa provocou a necessidade de contextualizar teoricamente o campo de estudos, que se ampara nos pressupostos da Semiótica Social e nas discussões sobre a Multimodalidade. Para além disso, buscou-se apresentar os princípios basilares da GDV, abarcando conceitos básicos e pressupostos teórico-metodológicos. Soma-se a essas questões, a caracterização do gênero estudado – as videoanimações. Assim, a pesquisa teórica consistiu em um compilado de pesquisas desenvolvidas por diversos teóricos e contemplou as seguintes seções (Quadro 4):

Quadro 4: Compilado de pesquisas

Temática	Autores mais representativos
Gênero textual/discursivo; Videoanimação	Bakhtin (2003), Rojo (2005), Ferreira; Cardoso; Furtado (2019), Ferreira; Almeida (2018), Ferreira; Villarta-Neder (2017).
Semiótica Social; Teoria da Multimodalidade; Textos multisemióticos; Modos semióticos; Recursos semióticos; Design	Moran (1995), Bergala (2002), Holanda (2013). Rojo; Barbosa (2015), Rocha (2007).
Metafunções da GDV	Kress e van Leeuwen (2006 [1996]), Novellino (2007), Brito e Pimenta (2009), Silva (2017), Silveira (2019).

Fonte: Elaborado pelo autor.

Soma-se a isso, o *corpus* de análise e discussão da videoanimação intitulada *Snack attack*, dirigida e escrita por Andrew Cadelago, e lançada em 2012. A videoanimação apresenta a proposta de provocar uma crítica ao preconceito do ser humano, característica evidenciada pela relação da protagonista do vídeo com o ambiente o qual é inserida.

Para a análise do *corpus* selecionado, primeiro foi realizado uma busca de videoanimações na plataforma *YouTube*. É válido destacar que para a escolha da videoanimação, considerou-se a temática, o humor e as possibilidades analíticas. A seleção da produção foi feita com base em 3 critérios: a) curta extensão de tempo (por esse aspecto teve-se a oportunidade de voltar as cenas quantas vezes fosse necessário, sem tornar exaustivo para o pesquisador); b) estrutura com sequência narrativa (ação desenvolvida entre os personagens, espaço e tempo); c) possibilidades analíticas.

Após a escolha da videoanimação, foram feitos recortes de 31 imagens (*print scren*) da videoanimação e foram arquivados para posterior análise. Por fim, foi realizado a análise qualitativa da videoanimação *Snack attack* (2012), a partir do qual tomou-se como categorias analíticas as metafunções representacional, interacional e composicional da GDV.

Os resultados da análise foram apreciados à luz da teoria da GDV, a fim de verificar como as diferentes semioses no texto colaboram na produção de sentido.

Ao discorrer sobre a questão da estrutura narrativa, Aumont (1995) ressalta a afirmação de que todo filme conta uma história passível de fazer sentido no cotidiano social. No entanto, a construção da narrativa em uma produção fílmica não acontece por conta própria, uma vez que vários recursos são demandados para o processo de produção de sentidos. Desse modo, analisar as videoanimações à luz da GDV pode fornecer subsídios para uma percepção mais atenta dos diferentes recursos e processos que integram a organização do texto a ser analisado.

Como fundamentos de análise, serão utilizados o enredo da narrativa e as metafunções: representacional, interacional e composicional, e seus processos analíticos propostos por Kress e van Leeuwen (2006). Após a breve contextualização dos procedimentos metodológicos, no próximo capítulo, serão apresentados os resultados da análise da videoanimação *Snack attack* (2012).

6 ANÁLISE DA VIDEOANIMAÇÃO *SNACK ATTACK*

Ao iniciar a leitura de uma videoanimação, destaca-se a importância de se fazer uma contextualização, que forneça informações a respeito das escolhas dos personagens – uma idosa e um jovem – por parte das produtoras do vídeo e as implicações decorrente dessa escolha.

A videoanimação em tela apresenta uma estrutura narrativa e tem como cenários a estação de trem, plataforma de embarque e interior do trem. É a partir da apresentação e do deslocamento espacial entre esses cenários que a construção dos personagens se efetivam. Nesse sentido, há uma gradação do enredo da narrativa que se apresenta no quadro 5.

Quadro 5: Enredo da narrativa

Etapas	Processos	Eventos
Apresentação e caracterização da personagem idosa	Tranquilidade, ordem natural	Ambiente estável
	Idosa brava	Máquina de biscoito estragada
	Idosa debochada	Pega o último biscoito
Encontro com o personagem jovem “descolado”	Alteração do cenário	Plataforma de embarque
	Idosa na plataforma	Senta-se ao lado de um jovem e pega o seu biscoito
Convivência entre os personagens	Conflito	Idosa brava
	Idosa Insatisfeita/ Enfurecida	Idosa não quer dividir os biscoitos com o jovem.
	Jovem extrovertido	Personagem sentado e ouvindo música
Desfecho	Idosa entra no trem	Personagem percebe que o biscoito que comeu não era o dela
	Idosa feliz	Jovem pega o papel de biscoito e joga ao lixo

Fonte: Produzido pelo autor.

Ao abordar a questão dos PRs, a GDV instaura uma proposta discursiva, em que são consideradas as condições de produção, de circulação e de recepção. Nesse sentido, é relevante considerar os conceitos básicos que fundamentam a teoria: PIs, PRs e vetores.

Antes de analisar os processos relativos a cada metafunção, será apresentada uma reflexão acerca dos conceitos básicos que contribuem para a compreensão dos processos analíticos propostos por Kress e van Leeuwen (2006). Embora os *frames* selecionados possam contemplar

diferentes questões relacionadas às subcategorias que compõem as metafunções, optou-se pela análise de modo sequenciado de cada metafunção, com vistas a facilitar a compreensão da parte do leitor.

6.1 Metafunção Representacional

O significado representacional comunica relação estabelecida entre os participantes representados visualmente, como pessoas, lugares, animais, objetos que podem ser abstratos ou concretos. Nesse sentido, a discussão desse tópico será realizada com base na figura 1.

6.1.1 Conceitos basilares

Para a compreensão da metafunção representacional, considera-se relevante apresentar os conceitos basilares, seguidos de uma análise semiótica e discursiva dos personagens da videoanimação selecionada.

a) Participantes representados

Considerando que os modos de representação dos personagens são indiciadores de sentidos, é relevante proceder a uma discussão acerca das escolhas realizadas pelos produtores para a construção dos personagens. Nessa dimensão, a videoanimação selecionada apresenta as seguintes configurações no que diz respeito aos PRs (quadro 6):

Quadro 6: Configuração dos personagens representados

Animação	Personagens representados	Modos de representação
<i>Snack Attack</i> (2012)	Idosa	Cabelos grisalhos, com óculos, baixa, mal-humorada, vestida com trajes sóbrios, lenço na cabeça.
	Rapaz	Cabelos ruivos, em estilo moicano, estilo descolado, alto, feliz.
	Pacote de biscoito	Cor vermelha, o biscoito apresenta formato circular em forma de redemoinho.
	Cenário	Três ambientes: estação de trem, plataforma de embarque e interior do trem.
	Trem	Conjunto de vagões, carruagens engatadas às outras, assentos interiores

		individuais e janelas, com cortinas.
	Cobrador	Alto, forte, com bigodes, com uniforme azul e cinza, com boina.

Fonte: Elaborado pelo autor.

As escolhas feitas pelos produtores para a construção dos personagens não cumprem apenas o papel de “dar vida à narrativa”, mas de direcionar sentidos. De acordo com Pereira e Costa (2016), “a escolha dos personagens e seu lugar na narrativa não é uma tarefa completamente subjetiva, mas é um problema concreto.” (p. 105), pois são criados como potenciais representantes da vida cotidiana e expressam os mais profundos contrastes de um determinado complexo de problemas e situações de um dado momento histórico. Desse modo, analisar a composição dos PRs é uma tarefa que contempla dimensões físicas, psicológicas e culturais.

Segundo Silva (2017, p. 20),

enquanto linguistas aplicados, precisamos considerar as relações de poder existentes na sociedade, que são mantidas e reforçadas pela linguagem. Como afirmam Borelli e Pessoa (2011, p. 16), “a linguagem não pode mais ser analisada sem levar em consideração os fatores contextuais que a influenciam, tais como as práticas sociais e discursivas e os próprios atores sociais”. E a comunicação visual é, segundo van Leeuwen (2004, p. 15), importante para uma análise crítica das ideologias e ideias que são difundidas. Portanto, faz-se necessário considerar tanto os aspectos verbais, quanto os não verbais, de todo e qualquer texto (VAN LEEUWEN, 2004, p. 15).

Em relação aos PRs na videoanimação *Snack Attack* (2012), merecem destaque os participantes demonstrados na figura a seguir (Figura 25):

Figura 25: Representação dos personagens



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Observa-se que a escolha pela representação da personagem idosa - cabelos brancos, óculos, roupas em tons sóbrios, lenço na cabeça - contribui para reforçar o estereótipo de idoso na cultura ocidental. Já a representação do rapaz, com cabelos tipo “moicano” e ruivo, de tênis, calça jeans, jaqueta, brincos alargadores, ouvindo música com fones de ouvido sugere uma pessoa jovem e descolada. Essa escolha enunciativa contribui para a construção do projeto de dizer – a narrativa leva o sujeito-espectador a imaginar que o rapaz está comendo parte dos biscoitos da idosa. Apenas com o desenrolar das cenas é que a produção revela o equívoco da personagem e mostra que a personagem idosa tinha se enganado. Assim, pode-se considerar que as representações construídas pelos produtores se dão em função da proposta enunciativa. Nesse sentido, há uma busca de aproximação com os valores sociais que circulam no contexto em que a produção é construída: concepção de comportamento de pessoas idosas e de pessoas jovens. Para dar uma ideia de aproximação com o contexto vivido pela experiência humana, os cenários também são produzidos segundo as referências sociais de estação (edifício amplo), da plataforma de embarque (banco, grafites, corredores), do trem (bancos, bilhete de passagem). Aqui, merece destaque a representação do cobrador, conforme figura 26:

Figura 26: Representação do cobrador



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Por seu papel secundário no enredo, o cobrador é representado como um profissional (uniforme) que apenas executa a função, em posicionamento de costas e por um período curto na narrativa.

A partir dessas pontuações sobre a representação dos personagens, pode-se reiterar que essa construção é de suma importância para a produção das videoanimações (orienta a construção do projeto de dizer) e para a recepção desse tipo de produção (orienta a interpretação).

b) Participantes interativos

Quadro 7: Participantes interativos da videoanimação *Snack attack*

Animação	Participantes Interativos	
	Produtores	Consumidores
<i>Snack Attack</i> (2012)	Foco: Andrew Cadelago (diretor e escritor) Demais profissionais Produtores: Leo Severino, Alejandro Monteverde Produtor executivo: Eduardo Verástegui Financiador de produção: Mitc Heseley Coordenador de produção: Anna Villareal Produtor associado no arco: Graham Moley, Tony Mathews Líder de animação: Adam Beck Iluminação: Sumit Suri Edição: Adam Garner Supervisor visual: Freddy Chaleur Diretor de arte: Richard Chen Gerente de produção: Mathew Voynovich. Finalização do personagem e finalização do layout: Imran Awan Música: Roberto Murguía Barrios Animação: Evan Bonifácio, Charlie Bonifácio, Rob Gennings, Morgan Ginsberg, Praveen Modley Nadaraju, Eric Stinnissen	Embora as videoanimações possam ser assistidas por diferentes sujeitos, vale destacar a possibilidade de uma proposta de leitura para um público específico. Assim, o encaminhamento das discussões em determinados grupos poderá influenciar os processos de produção de sentidos. Nesse âmbito, é válido considerar o contexto dos processos de recepção.

Fonte: Produzido pelo autor.

Ao discutir a questão dos PIs na videoanimação selecionada, tem-se as especificidades: a produção *Snack Attack* (2012) destaca o produtor e a equipe de produção. Essa forma de apresentação desvela escolhas discursivas e não se configura apenas como uma opção de apresentação de autorias, mas como uma responsabilização discursiva. Nessa direção, é possível constatar que alguns dos produtores possuem mais evidência que outros, o que aumenta o grau de responsabilização.

No que tange aos sujeitos-espectadores, a discussão abarca também as condições de recepção, uma vez que, embora haja leitores em potencial para uma determinada produção, diferentes interlocutores realizam interpretações singulares, estabelecem relações com conhecimentos prévios e com experiências vividas, mobilizam diferentes estratégias cognitivas, reagem emocionalmente em relação a determinados acontecimentos. Assim, além da dimensão

cognitiva envolvida no processo de compreensão das videoanimações, há também a dimensão discursiva, que faz com que os sujeitos-espectadores construam o percurso de recepção de modo diverso. As especificidades dos textos multissemióticos, no entendimento de Coscarelli e Novais (2010), fazem com que esses textos apresentem características próprias relativas ao *design* e à constituição, que, por sua vez, demandam do leitor capacidades peculiares seja na percepção dos efeitos de sentido possibilitados pela conjugação das semioses, seja na articulação com o contexto sócio-histórico-ideológico. Nessa perspectiva, Kress, Leite-Garcia e van Leeuwen (2000) apontam que o significado de um texto multimodal é constituído a partir de uma infinidade de modos de representação e de comunicação que têm função ativa na construção dos discursos.

A compreensão é singular, pois o sujeito-leitor analisa o texto a partir da sua visão de mundo, de suas posições, faz questionamentos referentes a representações construídas dentro dos contextos social, cultural e histórico, buscando múltiplos significados (OLIVEIRA, 2006).

Assistir a uma videoanimação exige habilidades de percepção de diferentes semioses e a análise de seus efeitos de sentido pressupõe uma abertura à possibilidade de mudança e de renúncia dos seus pontos de vista pré-estabelecidos. Para a compreensão, várias questões são mobilizadas: o campo da atividade, o gênero discursivo, o projeto de dizer e as estratégias utilizadas para a construção desse projeto, o lugar social dos interlocutores. Assim sendo, o leitor-espectador (re)constrói a proposta do autor, mas também se posiciona perante ela. Nesse sentido, a discussão acerca dos PIs, proposta por Kress e van Leeuwen (2006), consubstancia-se como uma possibilidade de desnaturalizar o processo de leitura, uma vez que tanto os produtores quanto os leitores ocupam lugares discursivos que precisam ser considerados na ação leitora.

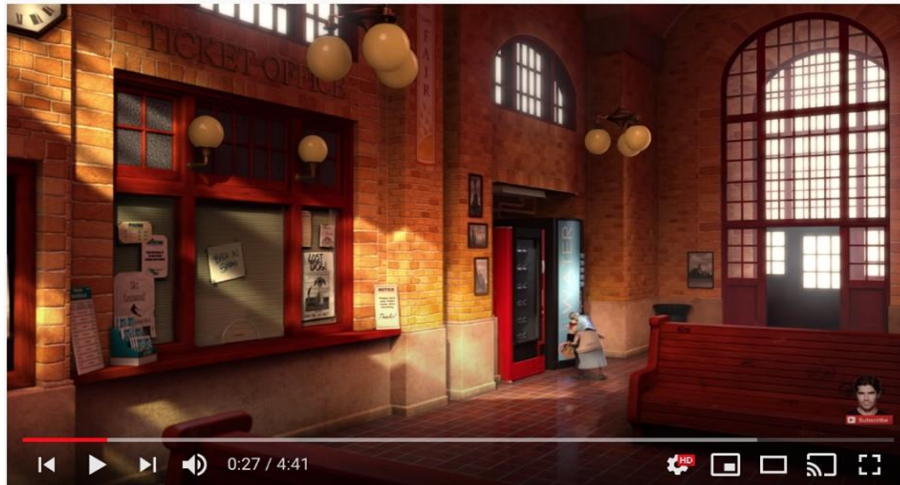
c) Vetor ou ação

As videoanimações são um conjunto de imagens estáticas que ganharam movimentos. Assim, o vetor, estratégia que indica ação nas imagens estáticas é organizado a partir de cenas sequenciais para sugerir a ideia de movimento, com a exploração do tempo de exposição. Desse modo, os movimentos são também sugestivos para a representação dos personagens:

a) Modo de andar da idosa¹⁷

¹⁷ Em função da representação do movimento, não é possível a percepção apenas pela imagem estática. Sugere-se ao leitor voltar à videoanimação.

Figura 27: Representação dos passos da idosa



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

A idosa é representada pela perda da mobilidade (Figura 27). Nesse escopo, pode-se considerar que a representação reforça o estereótipo de "ser velho" na sociedade, ou seja, sustenta-se na ideia de que o envelhecer, em essência, produz consequências de diversas ordens, perda da autonomia, fragilidades, debilidades físicas, isolamento, mau humor (TEIXEIRA et al., 2016).

b) Balanço da cabeça no ritmo da música

Além das representações na construção do personagem como um rapaz de corte de cabelo moderno, *piercing* e paciente, há alguns momentos da animação em que essa característica se confirma: balanço da cabeça no ritmo da música, modo de se alimentar, modo de jogar o lixo etc.

Figura 28: Representação da construção do personagem



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Na figura 28, o movimento da cabeça no ritmo da música representa uma reação à advertência feita pela idosa¹⁸, ou seja, uma forma de o personagem mostrar-se alheio às provocações. Assim, o movimento não se sucumbe a um acompanhamento do ritmo da música, mas é sugestivo de um comportamento psicológico do personagem e contribui para a progressão da narrativa.

c) Movimento de cenas

A aceleração do movimento das cenas sugere a ideia de que a idosa está correndo, ou seja, ela toma distância da máquina de biscoitos e corre para ganhar força e causar maior impacto para que possa ter acesso ao produto adquirido (Figura 29).

Figura 29: Movimento de cenas



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

A ideia de movimento ultrapassa a dimensão dos gestos das personagens e se estende para o tempo de projeção de cada cena. Há diferenças entre o tempo de duração de cada cena. Isso também traz implicações para o percurso interpretativo da produção narrativa.

d) Movimento de analepse¹⁹

¹⁸ Recomenda-se ao leitor voltar à videoanimação para perceber a ideia de movimento, o que não é possível de ser representado aqui.

¹⁹ O movimento de analepse configura-se como um *flashback*, ou seja, é a interrupção de uma cena cronológica narrativa por eventos que já foram ocorridos anteriormente.

A retomada de cenas também consiste em um movimento que contribui para a progressão do enredo. Desse modo, o movimento retrospectivo assume uma ideia de lembrança, de uma rememoração. Na figura 30, é feito um *flashback*, como se se voltasse no tempo e a idosa se recordasse de momentos anteriores.

Figura 30: Movimento de analepse



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

A volta no tempo da narrativa apresenta detalhes antes omitidos pelos produtores. A ação de interrupção de uma sequência cronológica narrativa pela interpolação de eventos ocorridos anteriormente, representa uma tentativa de organização do movimento de progressão do plano geral do texto. Mesmo sendo um recurso muito utilizado em vários gêneros cinematográficos, o *flashback* pode representar, na videoanimação analisada, uma relação com lapsos de memória, questão associada ao envelhecimento.

6. 1.2 Recursos da metafunção representacional

a) Ação

A sequência narrativa da videoanimação *Snack attack* (2012) é narrativa de ação, pois, na sequência, as cenas mostram a idosa digitando e batendo na máquina para conseguir pegar o pacote de biscoito.

Figura 31: Processo de ação



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Observa-se na figura 31, a presença de 2 participantes, sendo um ator e o outro meta. A idosa atua como ator e a máquina é a meta, ou seja, a quem a idosa se dirige para realizar a ação. Pode-se considerar que as escolhas realizadas em função dos diferentes modos de organização contribuem para o processo de construção de sentidos e colaboram para a organização da progressão temática da narrativa: atuação individualizada da personagem (digitando).

b) Reação

A ideia de reação pode ser representada por meio de olhares.

Figura 32: Processos de reação



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Na perspectiva da metafunção representacional, a figura 32, pode ter uma característica reacional, pois um dos tipos de ação executada é realizada pelo olhar do personagem. “Um

participante envolvido num processo de visão tem uma função relacionada à percepção mais do que à ação e esse participante é chamado de 'Reacter'" (NOVELLINO, 2007, p. 120).

Figura 33: Processos de reação com a presença de um segundo participante



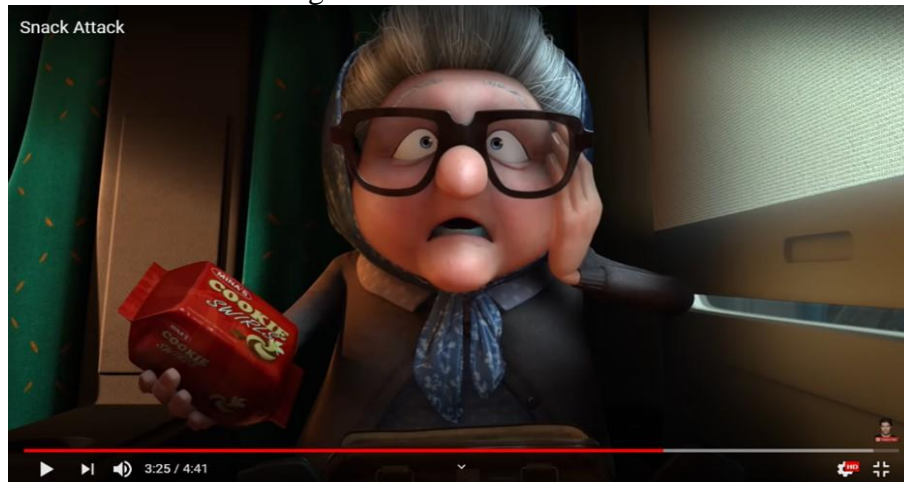
Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Em um processo reacional pode ter a presença de um segundo participante que é o objeto de olhar do primeiro participante. Nesse contexto de análise, tem-se dois participantes que olham para um mesmo objeto (terceiro participante) – biscoito. Esse participante é denominado de fenômeno. O fenômeno compõe a imagem, por isso ela é classificada também como transacional. No caso da figura 33, o biscoito representado é explícito aos olhos do leitor, na cena. Vale destacar que esse fenômeno também é objeto de olhar tanto da idosa, quanto do jovem.

c) Processo Mental

A videoanimação *Snack attack* (2012) não apresenta uma narrativa caracterizada por balões de diálogos (com ícones que representam o pensamento), no entanto, apresenta um processo semelhante ao mental – a lembrança dos fatos. Assim, considera-se que o processo mental pode ser análogo ao episódio de quando a idosa se lembra de que o biscoito que comeu não era dela (Figura 34).

Figura 34: Processos mental



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Ao adentrar no trem, no momento que coloca o bilhete de volta na bolsa, a idosa leva um susto porque vê o pacote de biscoitos que comprou na bolsa, recordando-se da sua chegada na plataforma de trem. O processo de rememoração acontece da seguinte maneira: a idosa entra na plataforma de trem, compra um biscoito em uma máquina, coloca-o na bolsa e sai em direção à plataforma de embarque. Chegando lá, senta-se ao lado de um jovem descolado, com cabelos ruivos em estilo moicano, com alargador nas orelhas e com um celular em mãos, ouvindo música. Ao lado do jovem tem um jornal e um pacote de biscoitos que era dele. Esse processo na narrativa acontece por meio de um *flashback*, em que os fatos que aconteceram fazem a idosa perceber que o biscoito que comeu não era dela. Na narrativa, o processo mental contribui para o entendimento do todo, pois a volta ao tempo permite que o leitor compreenda a sequência cronológica dos fatos ocorridos.

d) Processo Verbal

O processo verbal caracteriza-se por uma fala que é atribuída ao PR. Nesse sentido, na figura 35, por se tratar de uma animação, a sincronização da fala feita pelos produtores para a personagem idosa foi projetada em uma velocidade acelerada, o que pode sugerir que a personagem falou muito, mas que a fala não teve relevância para o rapaz.

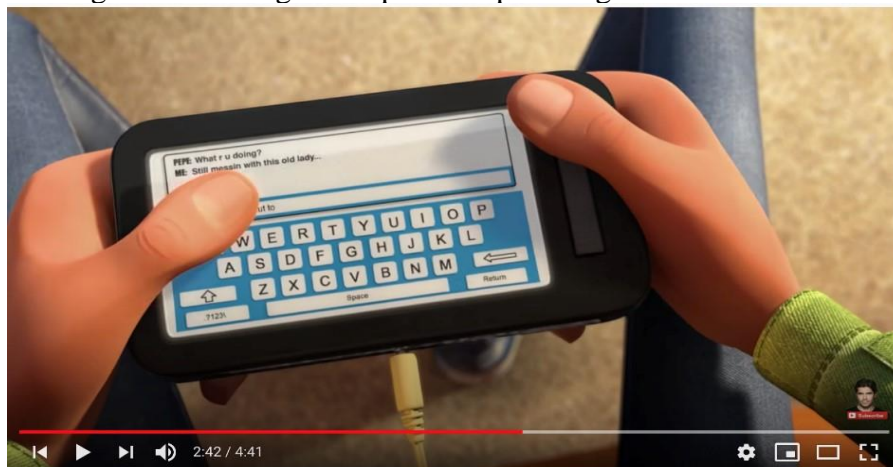
Figura 35: Processo verbal



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Na figura 36, a fala não aparece em balões, visto que o jovem dialoga com uma personagem exterior à cena pelo celular: “PEPE: *What r u doing?* ME: *Still messin whit this old lady...*”

Figura 36: Diálogo do rapaz com personagem exterior a cena



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

A mensagem no aparelho eletrônico é relevante porque apresenta relação direta com o enredo. No diálogo, a pergunta “O que você está fazendo?” e a resposta “Ainda estou na confusão com essa senhora velha...” demonstram que o personagem se sentiu afetado pelo ocorrido. Nesse sentido, o processo verbal pode apresentar uma expansão discursiva. Para Duval (2004), a expansão discursiva possibilita a articulação de “diversos enunciados completos na unidade coerente de uma narração, de uma descrição, de uma explicação ou de um raciocinamento” (p. 94). Essa função deve vincular os enunciados em uma unidade “discursiva tematicamente contínua e semanticamente não tautológica: relato, descrição, explicação, comentário, argumentação, dedução, cálculo etc.” (DUVAL, 2004, p. 113).

6.2 Metafunção Interacional

A metafunção interacional tem por objetivo correlacionar à relação entre leitor e o produtor da imagem, levando em consideração quem produz e quem lê. Essa metafunção tem por objetivo organizar a realidade interna e externa dos indivíduos. A reflexão desse tópico será realizada com base na figura 12.

6.2.1 Conceitos basilares

Para além dos recursos que serão descritos posteriormente, considerou-se relevante abordar, em linhas gerais, os tipos de relações inerentes à metafunção interacional.

a) Relação entre os participantes representados

De um modo geral, é possível considerar que a videoanimação pode ser dividida em três momentos: i) idosa, na estação de trem; ii) idosa e o rapaz, no setor de embarque; iii) idosa, no interior do trem. Se se considerar que os PRs podem ser seres humanos e objetos e que diferentes processos semióticos são utilizados para produzir determinados efeitos de sentido, é possível evidenciar que, na estação de trem, a relação entre a personagem idosa e a máquina é notadamente problemática, o que pode ser confirmado pelo comportamento da senhora perante o defeito da máquina e o entrave ao pacote de biscoitos.

No setor de embarque, a interação entre os personagens também se apresenta complicada: a idosa se irrita com o barulho da música, com o fato de o rapaz comer os biscoitos, de o rapaz usar o aparelho celular. Todas essas irritações são construídas por meio de recursos semióticos: expressões faciais, gestos, vociferação, ações etc.

No trem, a idosa interage com o cobrador, de modo ritualístico e busca uma interação com o rapaz, após descobrir que o pacote que havia comprado estava na bolsa, mas não é correspondida. Desse modo, 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. Assim, 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 de a idosa

não ser correspondida ao final da videoanimação, que possibilita ao sujeito-espectador a realização de inferências, tais como: sugestão de que a história se encerrava ali, o personagem rapaz não deu importância ao fato de a idosa ter tentado comer seus biscoitos etc.

b) Relação entre os participantes representados e os participantes interativos

No âmbito da relação entre PR e PI, é importante pontuar que a produção e a recepção de um texto abarcam o envolvimento de sujeitos que mobilizam seus conhecimentos prévios para construir a relação com os enunciados. Para Bakhtin (1992), a construção do discurso se efetua graças à relação que se possui com as condições de produção, a que se pretende atingir, nesse caso, o interlocutor, em que é essencial a atenção aos mecanismos sociais, interativos, que tanto influenciam, transformam e determinam um enunciado. Desse modo, os produtores, ao construírem o projeto de dizer, tomam como referências potenciais sujeitos-espectadores, para que possam definir os personagens representados. Assim, a representação dos personagens por parte dos produtores é um processo em que se busca “dar vida” à história e fazer com que a cena seja considerada aceitável por parte do interlocutor (modalidade, para KRESS; VAN LEEUWEN, 2006).

No caso em pauta, 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, mas que pode ser estendida para a dimensão multissemiótica, Bakhtin (1997) considera que os sujeitos que recebem e compreendem a significação de um discurso adotam, simultaneamente, para com esse discurso, uma atitude responsiva ativa: “ele concorda ou discorda (total ou parcialmente), completa, adapta, apronta-se para executar etc.” (BAKHTIN, 1997, p. 290).

Isso posto, pode-se considerar que, ao criarem os personagens representados, os produtores realizam escolhas, que podem ser consideradas escolhas argumentativas, uma vez que buscam convencer os interlocutores acerca da “plausibilidade” (verossimilhança) da narrativa. Por outro lado, os sujeitos-espectadores também constroem uma relação de interação com os personagens representados. Para Candido (1968, p. 39), a personagem “representa a possibilidade de adesão afetiva e intelectual do leitor, pelos mecanismos de identificação, projeção, transferência etc.”

No caso da videoanimação analisada, os produtores buscam construir essa relação entre os PRs e os PIs a partir de uma consideração das referências do senso comum e estereótipos: modos de ser e de agir de pessoas idosas e de pessoas jovens, bem como do espaço físico de

uma estação de trem. Nesse âmbito, vários recursos são utilizados para a construção das interações entre os PRs e PIs, o que será abordado em momento posterior.

c) Relação entre os participantes interativos

Para discutir esse tipo de relação, toma-se como ponto de partida o posicionamento de Geraldi (1997), que afirma que a análise de uma produção enunciativa implica as condições de produção dos textos: ter o que dizer, ter a quem dizer, ter razões para dizer e ter estratégias para dizer. Nessa direção, a produção envolve notadamente “ter a quem dizer”, que é o que move a construção de projeto de dizer.

Na produção da videoanimação em pauta, os produtores buscam estratégias para a interlocução entre os participantes interativos (produtores e sujeitos-espectadores). Antunes (2010) sinaliza que todo texto, ao ser lido, precisa ser o lugar de um encontro entre autor e leitor, ou seja, existe sempre uma tomada de posição ativa, que se explicita por uma resposta (concordância, discordância, desprezo, apreciação etc.). Para Bakhtin, “toda compreensão da fala viva, do enunciado vivo é de natureza ativamente responsiva (embora o grau desse ativismo seja bastante diverso); toda compreensão é prenhe de resposta, e nessa ou naquela forma a gera obrigatoriamente: o ouvinte se torna falante” (2003, p. 271).

Assim, na videoanimação em questão, os produtores buscam essa interação com os sujeitos-espectadores a partir de vários mecanismos: 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.).

Desse modo, por se tratar de uma equipe autoral (escritor, diretor, produtor, supervisor, editor, designer, animador, entre outros), que é responsável pelo roteiro, pelo som/música, pela iluminação, pela edição etc., é essa equipe que desenvolve um projeto enunciativo, que faz opções sobre o que mostrar, o que sugerir e o que omitir. Dito isso, pode-se considerar que a relação entre os interlocutores é construída a partir das escolhas feitas pelos produtores, que ao produzirem a videoanimação buscam atender às expectativas dos sujeitos-espectadores em relação à receptividade da produção fílmica.

Nessa direção, Vieira (2008) considera que a animação privilegia a apreensão de aspectos do cotidiano, utilizando como propriedade diferentes linguagens e conexões visuais, auditivas e narrativas, para chegar por meio da fantasia, da imaginação e da sensibilidade, ao receptor. Portugal (2013, s.p.) ressalta que “o tratamento e a edição do áudio em conjunto com elementos visuais e verbais torna as formas de expressões por meio deste recurso, mais ricas e garantem a imersão do interlocutor intensiva”. Assim, ao abordar a questão da relação entre PIs, é preciso considerar que os produtores propõem um projeto de dizer e os sujeitos-espectadores (re)construem esse projeto, buscando produzir sentidos a partir das pistas deixadas pelos produtores. Na videoanimação, a busca de manutenção dos estereótipos (idoso, jovem, estação, trem, cobrador), bem como dos comportamentos dos personagens representados, da rotina de uma estação ferroviária estabelece uma relação de identificação com os sujeitos-leitores, que a partir de processos (contato, planos e atitude) e de recursos semióticos (cor, iluminação, movimento, efeitos sonoros) produzem sentidos compartilhados e pragmaticamente válidos.

6.2.2 Recursos da metafunção interacional

a) Contato

Na videoanimação analisada, o tipo de contato predominante é dinamizado a partir de uma escolha pelo não direcionamento do olhar dos participantes representados para os espectadores, ou seja, não há um contato visual direto (olhar de oferta).

Figura 37: Direcionamento do olhar dos participantes



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Os participantes representados na cena se oferecem para ser itens de contemplação dos espectadores. É o que pode ser observado na figura 38. Há, em alguns momentos da produção

fílmica, um direcionamento do olhar que parece estar voltado para o espectador, no entanto, por se tratar de um texto em movimento, é possível constatar que o alvo é a personagem idosa (Figura 37).

Figura 38: Modo de olhar do participante



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Na figura 38, o personagem tem como alvo de seu olhar o biscoito e, para demonstrar a sua indignação em relação ao fato de a senhora ter pegado o último biscoito, ele se expressa por meio do olhar (olhos bem abertos). Assim, para além do olhar, há o modo de olhar, que representa sentimentos diversos.

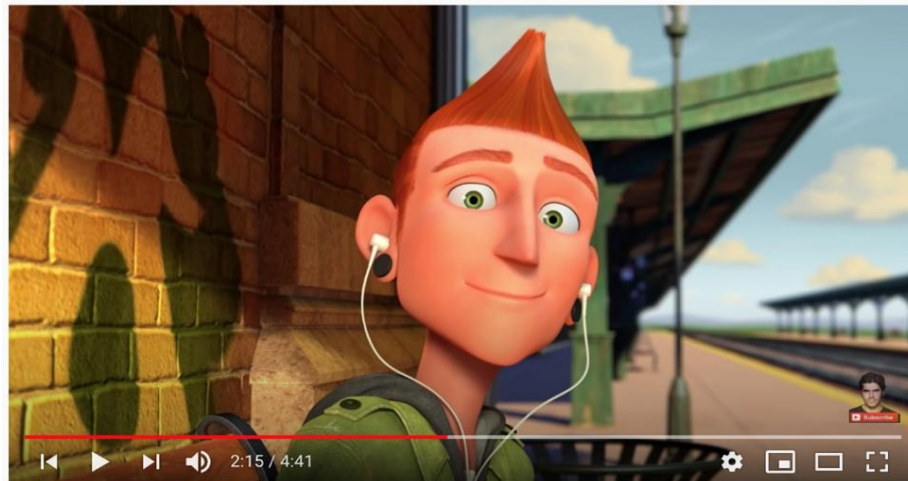
Desse modo, embora as escolhas dos produtores sejam por um modo semiótico de olhar com característica de oferta, em que os participantes representados não dirigem o olhar diretamente para o sujeito-espectador, pode-se considerar que a produção explora, de forma bastante significativa, as possibilidades expressivas do olhar, priorizando o contato direto entre os participantes representados (figuras 39 e 40) e a atenção para o biscoito (figura 42). O olhar dos participantes representados acaba por direcionar o olhar dos sujeitos-espectadores, constituindo-se como um recurso de saliência.

Figura 39: Olhar de bravura



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Figura 40: Olhar de susto



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Figura 41: Olhar de conflito



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Figura 42: Olhar de satisfação

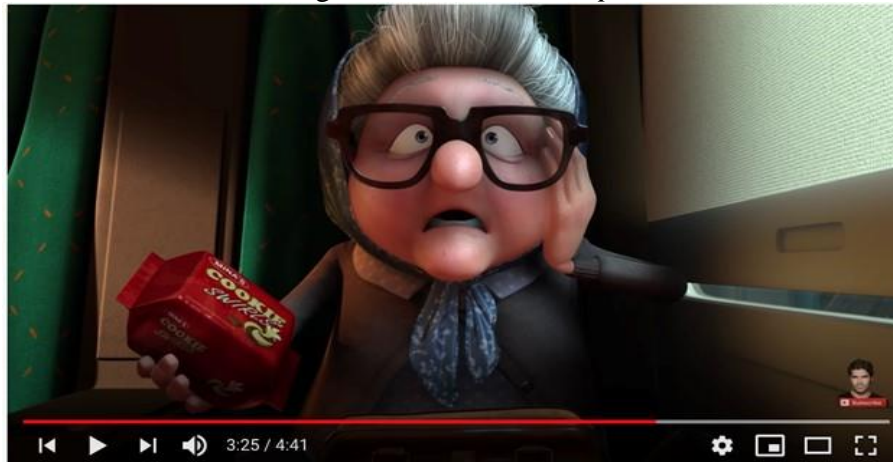


Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Diante do exposto, pode-se considerar que o contato estabelecido pelo 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 – o olhar da idosa para o biscoito desvela uma proposta de sentidos, o olhar entre os personagens intensifica a relação conflituosa vivenciada por eles.

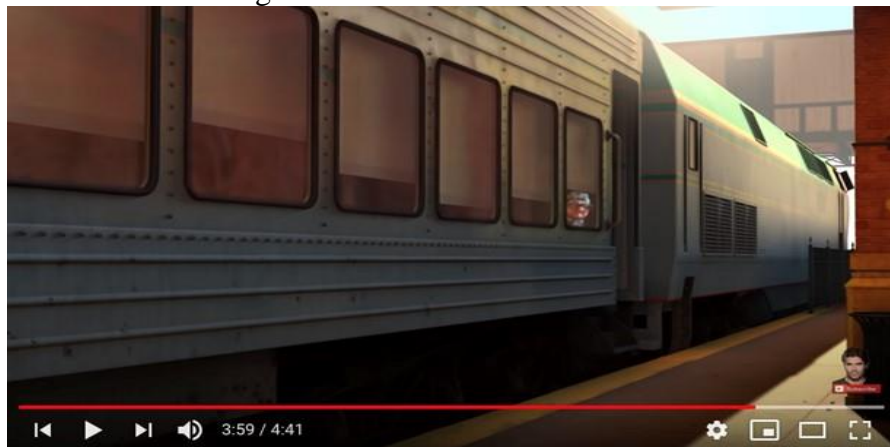
b) Distância

A distância social é um processo que determina um tipo de relação estabelecida entre o PR e o sujeito-espectador. O enquadramento escolhido para a organização das cenas, a partir da escolha de um plano, pode sugerir diferentes relações entre os participantes interativos, uma vez que tem o objetivo de provocar uma atenção mais pontual ou mais geral por parte do sujeito-espectador.

Figura 43: Plano *close up*

Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Figura 44: Plano de distanciamento



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

A figura 43 é marcada por um *close up*, que realça o rosto da idosa. O observador pode atentar-se para o rosto da participante representada com detalhes, perceber, por exemplo, a sua expressão facial. Na metade superior do rosto da idosa, verifica-se que a sobrancelha move 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 no rosto indiciam uma surpresa – a lembrança de uma cena vivida anteriormente, que, é notadamente, uma das cenas mais importantes para a compreensão da narrativa.

Na figura 44, os detalhes relacionados à idosa não são percebidos pelo sujeito-espectador, mas pode-se observar que o personagem representado está no interior do trem, e que, por intermédio do recurso de simulação de movimento, é possível constatar o término da história.

Embora os planos de distanciamento possam parecer um recurso de fácil compreensão, a escolha de planos é uma atividade discursiva, pois “essa escolha representa pistas interpretativas e des/re/velam um projeto de dizer. Um plano pode cobrir, tensionar, camuflar, expor, esgarçar informações/conteúdos.” (FERREIRA; LEANDRO; COE, 2019, p. 75). A projeção de uma cena, em um determinado plano, pode escancarar um ponto de vista: o olhar do enunciador se impõe ao olhar do sujeito-espectador, que “se vê obrigado a ver o que a lente vê, e, geralmente, passa a desconsiderar tudo o mais que não entra nos enquadramentos (HERNANDES, 2005, p. 9).

Isto posto, pode-se abordar a questão da distância social, ou seja, quanto menor o enquadre do PR, maior é a tentativa de aproximação com o PI, indo de um *close-up* (maior proximidade), com foco no rosto, por exemplo, até uma panorâmica (menor proximidade), com visão geral do ator e do cenário.

Na videoanimação selecionada, o personagem representado – biscoito – apresenta uma focalização em formato *close-up* nos momentos em que os produtores buscaram atribuir relevância ao objeto, uma vez que esse objeto foi o disparador de toda a problemática proposta no enredo. Assim, é a partir desse foco que se pode observar que a marca do biscoito – *swirls* (redemoinho) - representa uma metáfora que se relaciona aos acontecimentos narrados (Figuras 45 e 46).

Figura 45: Focalização do biscoito



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Figura 46: Focalização da marca do biscoito



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Desse modo, a distância social constitui uma importante estratégia semiótica e discursiva para a interação com os participantes interativos – sujeitos-espectadores, pois representa uma decisão dos produtores sobre o percurso interpretativo. A construção narrativa e estética do enquadramento pode ser uma escolha acertada para a construção do projeto de dizer, para o direcionamento da interpretação e para a qualificação da produção.

c) Perspectiva

A perspectiva representa o ponto de vista em que os participantes representados são retratados. Nesse sentido, considera-se que a perspectiva pode variar entre uma construção mais ou menos subjetiva pelo viés dos produtores da videoanimação. Desse modo, as construções subjetivas são abordadas a partir de um ponto de vista escolhido pelo produtor e as construções objetivas são construídas a partir de ângulos de visões privilegiados (FERREIRA; LEANDRO; COE, 2019). Assim, as figuras 47 e 48 estão associadas à perspectiva do leitor/espectador.

Figura 47: Perspectiva subjetiva



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Figura 48: Perspectiva objetiva



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Na figura 47, o leitor contempla o participante por meio de um ângulo específico, permitindo um maior envolvimento, pois a imagem está num nível de poder de igualdade. Há uma relação de envolvimento entre leitor e produtor.

No que tange à figura 48, o leitor/espectador tem a possibilidade de contemplar os vários atributos imagéticos que compõem a imagem. Nesse sentido, não há um “envolvimento” e “reconhecimento”, entretanto, um distanciamento das partes. No caso em questão, de acordo com Ferreira, Leandro, Coe (2019) ocorrem variações, tais como a simulação da posição da câmera em relação ao objeto projetado: a) ângulo normal: (câmera no modo central); b) câmera alta: (câmera está acima voltada para baixo); c) câmera baixa: (câmera está abaixo voltada para cima). Assim, observa-se uma contraposição de igualdade entre PR e PI na figura 47 e de superioridade do PI na figura 48.

Desse modo, é relevante destacar que embora o PR seja o mesmo, os modos de representá-lo vão indiciar perspectivas diferentes do que se pretende construir. Assim, como postula Lobo (1998, p. 2), nas perspectivas de produções cinematográficas, “a veiculação da ideologia não se dá apenas no ‘conteúdo’ (enunciado), mas na enunciação propriamente dita”, isto é, os modos como os elementos são retratados e como são vistos interferem no processo de produção de sentidos.”

6.3 Metafunção composicional

A metafunção composicional diz respeito às escolhas realizadas pelos produtores que estão relacionadas ao valor da informação (posição dos elementos na composição da imagem),

a saliência (ênfase maior que certos elementos recebem em relação a outros na imagem, ou importância hierárquica, construída através das cores, contraste, brilho, som etc.) e o enquadramento (relação de conexão e desconexão entre os elementos que compõem a imagem). Essa metafunção integra os elementos da metafunção representacional e interacional, seleciona os recursos e organiza para produzir o projeto de dizer. A organização desse tópico será realizada de acordo com a figura 20.

6.3.1 Conceitos basilares

Considera-se relevante abordar, em linhas gerais, os conceitos basilares, seguidos de uma análise semiótica da videoanimação selecionada.

a) Focalização da informação

Considerando o foco como um elemento que é produtor de significados, de acordo com Hernandes (2005, p.13)

o foco pressupõe um sujeito mais ou menos tenso, mobilizado, afetado pela presença de algo que lhe reclama sentido. Ao mesmo tempo, a apreensão é o momento de passagem da percepção para a significação. O “mundo exterior” cria uma correspondência no mundo “interior”, com a passagem do intenso para o extenso, da tensão para o relaxamento. (HERNANDES, 2005, p. 13).

As contribuições de Hernandes (2005) possibilitam compreender a importância dos planos para a construção de sentido, o autor relata que, a partir do momento que a câmera registra uma ação ou um estado, vê a existência de um ponto de vista. No entanto, o olhar do enunciador se impõe como um olhar de enunciatário. Assim, o espectador vê o que o personagem representado vê, porque a câmera toma o lugar dos “olhos” do personagem (Figura 50).

Figura 49: Foco no biscoito



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

O sentido nesta figura é constituído quando o objeto – biscoito é aproximado do leitor/espectador. O foco da câmera – o *close up*, apresenta para o sujeito leitor um momento de tensão e relaxamento. A tensão é observada quando o jovem pega o último biscoito da idosa e leva até a boca. Já o relaxamento está posto quando ele centraliza o biscoito e parte ao meio para dividir com a idosa. Nesse sentido, pensar nessa focalização do biscoito traz uma ideia de partilha do pão, já que o jovem descolado divide o biscoito ao meio para oferecer a outra metade a idosa.

6.3.2 Recursos da metafunção composicional

a) Valor posicional da informação

Considerando que os valores de informação indicam um grau de importância com relação aos elementos dispostos na imagem (pessoas, objetos, cenário), nas videoanimações esses valores acontecem a partir dos posicionamentos que os participantes representados assumem na imagem. Embora no texto em movimento, haja a reconfiguração espacial dos personagens no espaço projetado, ainda é possível analisar o valor da informação segundo os critérios propostos por Kress e van Leeuwen (2006). Em relação ao valor da informação, podemos considerar que as escolhas não são aleatórias: a idosa (à esquerda), o pacote de biscoito (ao centro) e o rapaz (à direita) trazem informações nesse momento da narrativa: a idosa (já conhecida), o pacote de biscoitos (em destaque como objeto de desejo) e rapaz (informação nova).

Figura 50: Informação dada/nova



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Conforme as categorias da GDV, de Kress e van Leeuwen (2006), a informação que está do lado esquerdo (dado) se trata de informação já fornecida de conhecimento dos leitores, e o que está do lado direito (novo) se trata da informação nova. Dessa maneira, a idosa na figura 50 seria o dado já que apareceu no início da narrativa. No lado direito da composição, revelam-se informações novas, que não foram apresentadas aos leitores.

É importante a ressalva de que no texto em movimento os posicionamentos mudam em função dos giros da câmera. De acordo com Novellino (2007), o produtor organiza a mensagem a ser socializada, levando em consideração a parte que já é de conhecimento do espectador que é a parte da informação nova, não compartilhada ainda.

b) Saliência

A saliência pode ser observada a partir do contraste do uso de cores vibrantes, tamanhos, brilho, nitidez, como disposto na figura 51.

Figura 51: Exploração das cores



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

A relação entre as cores que compõem o cenário (em que se situam os PRs) exemplifica a saliência na figura 51. O cenário é configurado de acordo com o contexto da narrativa. A saliência na cena permite observar o que é mais destacado, o que cria hierarquia entre a importância dos elementos na imagem. O cenário, a iluminação e a cor constituem sinais narrativos e estilísticos que remetem vários níveis de interpretação (GARDIES, 2006). No caso em tela, a cor marrom clara é realística (cor de madeira do banco), a cor vermelha destaca o pacote de biscoito e a cor marrom escura sugere o sabor do biscoito (chocolate).

Por ser um texto em hipermidiático, também pode-se observar o recurso da saliência presente na música de fundo em todos os sons que desempenham durante a narrativa da videoanimação. É importante mencionar que a trilha sonora que acompanha o vídeo, configura-se como uma outra linguagem que se articula às imagens e às outras semioses constituintes dessa composição e contribui para o processo de sentido. Por ser um texto em movimento, na cena em questão, pode-se observar o recurso da saliência presente na música de fundo durante a narrativa da videoanimação. No início do enredo, o tom da música está relacionado com a leitura que se pode fazer da personagem idosa. Ora a personagem está tranquila, e a música de fundo está harmônica, ora a personagem está brava e a música de fundo e os sons emitidos sofrem alterações e a nova sonoridade gera um efeito de conflito surpreendente.

Na cena em tela, percebe-se que a música que o jovem está ouvindo no celular, toma o lugar da música de início da narrativa, o que corrobora para compreender a fúria da idosa, pois o som retrata a própria ação dos personagens. Os produtores utilizam a harmonia e a alteração da música e dos sons para sinalizar o momento das ações entre os personagens. Considerando o exposto, é possível verificar que a comunicação visual pode expressar significados através do uso de cores ou diferentes estruturas de composição (música e sons). (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006).

c) Enquadramento

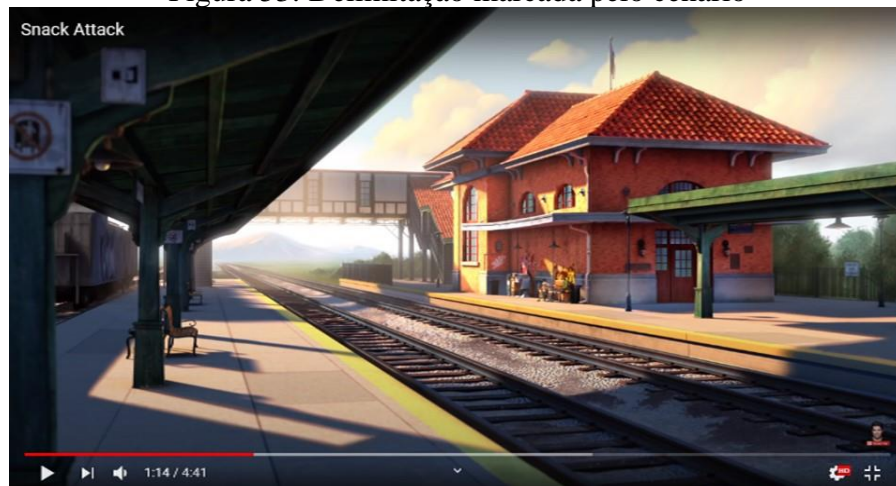
Os enquadramentos “se prestam a demonstrar uma representação da realidade mais geral ou de algum detalhe ou de uma situação específica. Esses planos também são indiciadores de sentido” (FERREIRA; LEANDRO; COE, 2019, p. 76-77). A escolha dos enquadramentos é uma atividade discursiva, visto que as escolhas representam pistas interpretativas que demonstram um projeto de dizer. Corroborando com esse pressuposto, Gardies (2006) pontua que o enquadramento “significa colocar o espectador a uma distância perceptiva e imaginária do representado”.

Figura 52: Recorte das cenas



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Figura 53: Delimitação marcada pelo cenário



Fonte: Videoanimação *Snack attack*.

Nas figuras 52 e 53, os produtores da videoanimação utilizam o recurso do enquadramento. Com relação à figura 52 é possível perceber o fechamento da cena, pois ela apresenta cores escuras, a câmera gira e nota-se um apagamento rápido da imagem. Por se tratar de um vídeo curto, com duração aproximada de quatro minutos, o produtor da videoanimação faz recortes das cenas para delimitar os momentos da narrativa. Essa delimitação é marcada por milésimos de segundos pelas cores, pelo cenário, pelos ângulos e pelo espaço vazio na figura 53.

A partir da análise realizada, observa-se que a exploração das categorias analíticas da GDV permite uma leitura orientada, de modo a ampliar a percepção acerca dos recursos semióticos, seus efeitos de sentido e sobre as possíveis motivações de terem sido escolhidos e combinados. Nesse sentido, os padrões representacionais, interacionais e composicionais se confi-

guras como importante ferramenta para a leitura de textos multissemióticos, e, consequentemente para o aperfeiçoamento de habilidades de leitura de textos hipermidiáticos que circulam no contexto social da informação.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve por objetivo refletir, por meio da análise da videoanimação *Snack attack* (2012), sobre as contribuições das diferentes linguagens para o processo de produção de sentido, a partir das metafunções: representacional, interacional e composicional da Gramática do Design Visual (GDV), proposta por Kress e van Leeuwen (2006), que, inicialmente, foram utilizadas para análise de imagens estáticas. Assim, a proposta deste trabalho se consubstanciou na busca de analisar as potencialidades das categorias analíticas propostas pela GDV em imagens em movimento.

Com vistas a ser fidedigno à proposta de Kress e van Leeuwen (2006), buscou-se selecionar um *corpus* que dialogasse, de certo modo, com as imagens estáticas, já que as videoanimações são textos estáticos combinados e dão ideia de movimento.

Ao explanar sobre o assunto, buscou-se apresentar questões teóricas que possibilitassem refletir sobre a análise da videoanimação *Snack attack* (2012), evidenciando um olhar para a construção de sentidos, a partir de uma análise da articulação entre recursos semióticos presentes na composição do texto. Nesse escopo, inicialmente, buscou-se elucidar sobre o gênero textual/discursivo videoanimação, sinalizando os principais traços característicos do gênero em questão. Além disso, selecionou-se estudos referentes à teoria da Semiótica Social, a fim de oferecer estratégias para a produção/compreensão das escolhas feitas em relação aos modos semióticos para o processo de produção de sentidos em videoanimação. Pensando nessa questão, apresentou-se conceitos basilares para a compreensão da Semiótica Social a partir de uma perspectiva multimodal, apresentando novos apontamentos, a fim de que a teoria propicie direcionamentos para as representações multissemióticas.

Para além da discussão supramencionada, buscou-se ainda discorrer acerca das três metafunções da GDV, apresentando seus pressupostos basilares, sistematizados por Gunther Kress e Theo van Leeuwen (1996 [2006]). A fim de elucidar os conceitos básicos, foram selecionados textos multissemióticos com vistas a exemplificar os recursos que apresentam cada uma das metafunções: representacional, interacional e composicional. Nesse sentido, foi possível constatar que a GDV serve como uma proposta metodológica para a análise de textos multissemióticos em movimento.

Diante das discussões teóricas desenvolvidas neste trabalho, a análise contemplou a investigação do gênero videoanimação, a partir do qual tomou-se como categorias analíticas no processo metodológico as metafunções da GDV representacional, interacional e composicional, em seus processos analíticos, propostos por Kress e van Leeuwen (2006). Ao longo da análise,

buscou-se verificar como que as diferentes semioses presentes no texto colaboraram para a produção dos sentidos.

Como resultado desta pesquisa, merecem destaque alguns pontos:

a) os estudos sobre o gênero videoanimação são escassos, mesmo sendo um gênero bastante recorrente no cotidiano social;

b) a análise de videoanimações pode representar uma estratégia, notadamente, substancial para a formação de leitores críticos, em função das diferentes questões que podem ser eleitas para discussão (estrutura narrativa, presença de diferentes linguagens, diversidade de extensão de tempo, exploração de diferentes temáticas do cotidiano social etc.);

c) a discussão sobre os estudos que envolvem a Teoria da Multimodalidade, a Semiótica Social e a GDV podem favorecer a compreensão das várias linguagens que compõem o processo de textualização de textos multissemióticos;

d) a metafunção representacional pode contribuir para uma análise das escolhas referentes à construção dos personagens, a problematização das posições ideológicas e a articulação com o contexto de produção, circulação e recepção dos textos;

e) a metafunção interacional pode favorecer a compreensão das estratégias utilizadas pelos produtores para o estabelecimento das interações entre os interlocutores, seja para suscitar o interesse do leitor, seja para reforçar a força dos discursos argumentativos e persuasivos;

f) a metafunção composicional pode propiciar a observação de detalhes do processo de textualização e a compreensão dos recursos que foram destacados na construção do projeto de dizer e que fornecem pistas para o percurso interpretativo;

g) a compreensão de que, salvaguardadas as especificidades, a GDV traz contribuições substanciais para a análise de textos em movimento, viabilizando a sistematização de questões para iluminar uma leitura mais aprofundada e crítica das diferentes escolhas realizadas pelos produtores.

A partir dos resultados apresentados neste trabalho, acredita-se que a pesquisa realizada pode ter contribuído para a provocação de novos estudos acerca das contribuições da GDV para o estudo dos textos multissemióticos em movimento, uma vez que a análise da videoanimação *Snack Attack* (2012) sinalizou que o processo de leitura pode ser mais produtivo e mais profícuo, se os mecanismos de textualização forem analisados sob diferentes perspectivas: representacional, interacional e composicional.

Este estudo apresenta sinalizações para as possibilidades das metafunções da GDV para a análise de textos em movimento, em especial, das videoanimações. Desse modo, considera-

se que as noções de participantes representados e participantes interativos; de processos narrativos e conceituais; de modos de se estabelecer as interações entre interlocutores; e de composicionalidade podem contribuir para um olhar mais atento e mais sensível para os diferentes modos/recursos semióticos e sobre seus efeitos de sentido, dada a relevância de tais códigos para o processo de interpretação.

Embora este trabalho não seja voltado para o ensino de língua portuguesa, é importante se atentar para a perspectiva da leitura de textos multimodais/multissemióticos em sala de aula, tendo em vista que as mídias digitais têm tido um impacto maior na vida cotidiana dos jovens (TV, cinema, *internet*, *games*, vídeos) no Brasil. Isso significa dizer que o ensino não pode ser somente focado nas regras gramaticais (ensino tradicional). Desse modo, hoje, requer cada vez mais estudantes que sejam capazes de interpretar variados tipos de textos em diferentes contextos, assim, o estudo de textos multissemióticos demanda dos sujeitos competências que são pouco trabalhadas no âmbito da sala de aula; nesse sentido, a leitura desse tipo de texto se configura como uma importante estratégia para a formação de leitores críticos/reflexivos e conscientes. Esta reflexão surge da relevância de se discutir sobre a organização e o funcionamento dos textos multissemióticos, para que as discussões não fiquem restritas ao espaço acadêmico, mas que possam contemplar os diferentes sujeitos sociais, com vistas à ressignificação das práticas de linguagem em contextos digitais.

Por fim, espera-se que esta pesquisa possa contribuir para outras reflexões de estratégias de leitura de textos multissemióticos, no sentido de ampliar as possibilidades de estratégias de leituras e procedimentos metodológicos que orientam os sujeitos a ler textos em movimentos, de modo que eles percebam as informações implícitas e se deem conta de relacioná-las às informações explícitas, a partir de uma leitura orientada pelas metafunções da GDV.

Assim, considera-se que esta pesquisa não é um produto acabado, pois as reflexões iniciadas neste trabalho permitem outras possibilidades de reflexão. Seria relevante então:

- i) Realizar estudos com a utilização de outros gêneros discursivos/textuais em movimento, além de metodologias distintas usando o aporte teórico da GDV;
- ii) Analisar textos em movimento a partir da materialidade acústica (sons, música, falas);
- iii) Refletir sobre as potencialidades do gênero videoanimação em sala de aula, fundamentando discussões sobre os percursos de produção de sentido, embasado nos pressupostos teóricos da GDV.

Desse modo, espera-se que as considerações aqui apresentadas possam servir como luz para novas reflexões, a fim de possibilitar novas pesquisas de textos em movimento, em especial, do gênero videoanimação, que integra o contexto social dos sujeitos e que apresenta potencialidades relacionadas aos multiletramentos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Danielle Barbosa. Do texto às imagens: as novas fronteiras do letramento visual. In: PEREIRA, Regina Celi Mendes; ROCA, Maria del Pilar (org.). **Linguística aplicada: um caminho com diferentes acessos**. São Paulo: Contexto, p. 173-202, 2009.
- ANTUNES, Irandé. **Aula de português: encontro & interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.
- AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995.
- ADAM, Jean-Michel. **A linguística textual: introdução à análise textual dos discursos**. Trad. Maria das Graças Soares Rodrigues, João Gomes da Silva Neto, Luis Passeggi, Eulália Vera Lúcia Fraga Leurquin. São Paulo: Cortez, 2008.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética de criação verbal**. 4. ed. Trad. de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BERGALA, Alain. **A Hipótese-Cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola**. Rio de Janeiro: Booklink; CINEAD-LISE-FE/UFRJ, 2002.
- BEZERRA, Benedito Gomes. **Gêneros no contexto brasileiro: questões [meta] teóricas e conceituais**. São Paulo: Parábola Editorial, 2017.
- BRAIT, Beth; PISTORI, Maria Helena Cruz. A produtividade do conceito de gênero em Bakhtin e o Círculo. In: **Revista Alfa**, São Paulo, 56(2), 2012.
- BRITO, Regina Célia Lopes; PIMENTA, Sonia Maria de Oliveira. A gramática do design visual. In: PIMENTA, S.; AZEVEDO, Adriana Maria Tenuta de; LIMA, Cássia Helena Pereira (org.). **Incursões semióticas: teoria e prática de GSF, multimodalidade, semiótica social e Análise Crítica do Discurso**. Rio de Janeiro: Livre Expressão, 2009.
- CABRAL, Ana Lúcia Tinoco. O conceito de plano de texto: contribuições para o processo de planejamento da produção escrita. **Linha D'Água**, 26 (2), 241-259, 2013.
- CANDIDO, Antônio et al. **A Personagem de Ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1968.

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa. **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. 3. ed. Belo Horizonte: Ceale: Autêntica, 2011.

COSCARELLI, Carla Viana; NOVAIS, Ana Elisa. Leitura: um processo cada vez mais complexo. **Letras de Hoje**, v. 45, n. 3, 27 dez. 2010.

CRUZ, Paula Ribeiro da. **Do Desenho Animado à Computação Gráfica**: Faculdade de Comunicação. Salvador: UFBA, 2006.

CHARTRIER, Roger. **Les origines culturelles de la Révolution Française**. Paris: Seuil, 1990.

DEMO, Pedro. **Educar pela Pesquisa**. Campinas: Autores Associados, 1996.

DESCARDECI, Maria Alice Andrade de Souza. Ler o mundo: um olhar através da semiótica social. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, SP, v. 3, n. 2, p. 19–26, 2002. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/604>. Acesso em: 4 jan. 2021.

DIONISIO, Ângela Paiva. Gêneros Textuais e Multimodalidade. In: KARWOSKI, Acir Mário; GAYDECZKA, Beatriz; BRITO, Karim Siebeneicher (org.). **Gêneros textuais: reflexões e ensino**. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nichy; PEGRUM, Mark. **Letramentos digitais**. Tradução de Marcos Marcionilo. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

FERNANDES, José David Campos; ALMEIDA, Daniele Barbosa Lins de. Revisitando a gramática visual nos cartazes de guerra. In: ALMEIDA, Daniele Barbosa Lins de (org.). **Perspectivas em análise visual: do fotojornalismo ao blog**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2008. p. 11-31.

GERALDI, João Wanderley. **Portos de passagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GERALDI, João Wanderley. Multimodalidade discursiva na atividade oral e escrita. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; DIONISIO, Ângela Paiva (org.). **Fala e Escrita**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

Duval, Raymond. (2004) **Semiosis y pensamiento humano**: registros semióticos y aprendizajes intelectuales. Santiago de Cali: Universidad del Valle, Instituto de Educación y Pedagogía, Grupo de Educación Matemática. 328p. Tradução de Myriam Vega Restrepo.

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*, v. 22, n. 2, 28 fev. 2018.

FERREIRA, Helena Maria; CARDOSO, Pedro Henrique; FURTADO, Bruno Stefano. Videoanimação Piper: uma proposta de leitura à luz da gramática do design visual. In: FERREIRA, Helena Maria; DIAS, Jaciluz; VILLARTA-NEDER, Marco Antonio (org.). **O trabalho com a videoanimação em sala de aula: múltiplos olhares**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2019, p. 27-42.

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, Helena Maria; VILLARTA-NEDER, Marco Antônio. **Textualização e enunciação em texto multimodal**: análise do vídeo de animação escolhas da vida. *Prolíngua*, v. 12, n. 2, p. 69-83, out./dez. 2018.

FERREIRA, Isabella Bacha. **Textos multissemióticos e novas habilidades de leitura**: contribuições para a formação docente. 2019. 92 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) – Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2019.

FELLINI, Federico. **Fazer um Filme**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GOLDGRUB, Franklin. Significado significação sentido. **Psicologia Revista**, v. 20, n. 1, p. 79-91, 2011.

GUALBERTO, Clarice Lage; PIMENTA, Sônia Maria de Oliveira. Capas de livros didáticos sob as perspectivas da semiótica social e da abordagem multimodal. **Diálogo das Letras**, Pau dos Ferros, v. 05, n. 01, p. 31-50, jul./dez. 2016.

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.

GRIBL, Heitor. Da multimodalidade à intersemiose: análise enunciativa-discursiva de livros didáticos de língua portuguesa. **Revista do SETA**. 2009.

HERNANDES, Nilton. A trilogia matrix: estratégias de enunciação sincrética em textos cinematográficos. In: **Cadernos de Semiótica Aplicada**, v. 3, n. 1, 2005.

HODGE, Robert; KRESS, Gunther. **Social semiotics**. New York: Cornell University Press, 1998.

HOLANDA, Maria Eldelita Franco. **A multimodalidade no CD-ROM interchange third edition: uma investigação à luz da gramática do design visual**. 2013. 218 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2013.

IEDEMA, Rick. Analyzing film and television: a social semiotic account of hospital: an Unhealthy Business. In: VAN LEEUWEN, Theo. JEWITT, Carey. **Handbook of Visual Analysis**. London: SAGE Publications, 2001, p.183-204.

JEWITT, Carey. **The routledge handbook of multimodal analysis**. London: Routledge, 2009.

JEWITT, Carey. **The visual in learning and creativity: A Review of the Literature**. Disponível em: <<http://www.research-resources/research/literature-reviews>, 2008. Acesso em 18 dez. 2010.

KERSCH, Dorotea Frank; COSCARELLI, Carla Viana; CANI, Josiane Brunetti (Orgs.). **Multiletramentos e multimodalidade: ações pedagógicas aplicadas à linguagem**. Campinas: Pontes, 2016.

KNECHTEL, Maria do Rosário. **Metodologia da pesquisa em educação: uma abordagem teórico-prática dialogada**. Curitiba: Intersaberes, 2014.

KOCH, Ingedore G. Villaça. **As tramas do texto**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

KRESS, Gunther. **Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication**. London: Routledge, 2010.

KRESS, Gunther. VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images**. The grammar of visual design. London: Routledge, [1996] 2006.

KUNZ, Marinês Andrea; OLIVEIRA, Ana Paula Marques Cianni. O desvendar da enunciação no curta-metragem " Vida Maria". **Revista Comunicação Midiática**, v. 8, n. 1, p. 76-95, 2013.

LIMA, Eliete. **Multimodalidade e leitura crítica**: novas perspectivas para o ensino de língua portuguesa. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Pau dos Ferros, 2015.

LOBO, Júlio Cezar. Marcas ideológicas na enunciação cinematográfica. In. **Anais**. XXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 1998.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MARANHA, Tulio Lourençoni; FERREIRA, Helena Maria. A leitura de textos multissemióticos à luz da gramática do design visual. **Cadernos do IL**, Porto Alegre, n. 56, p.103-117, nov. 2018.

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

MARCUSCHI, Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Angela P, MACHADO, Ana Rachel, BEZERRA, Maria Auxiliadora (Orgs). **Gêneros textuais e ensino**. 2. ed São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

MORAN, José Manuel. Novas tecnologias e o re-encantamento do mundo. **Tecnologia educacional**, v. 23, n. 126,1995, p. 24-26.

MOURA, Eduardo; ROJO, Roxane. **Letramentos, mídias, linguagens**. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.

MOURA, Monica; CAMPELLO, Silvio Barreto; CADENA, Renata; ALMEIDA, Swanne. (orgs.). **Proceedings of the 6th information design international conference**. São Paulo: Blucher, 2014.

NASCIMENTO, Suelene Silva Oliveira. **A construção multimodal dos referentes em textos verbo-audiovisuais**. 2014. 150f. – Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará,

Departamento de Letras Vernáculas, Programa de Pós-graduação em Linguística, Fortaleza (CE), 2014.

NOVELLINO, Marcia Olivé. **Fotografias em livro didático de inglês como língua estrangeira**: análise de suas funções e significados. 2007. 203 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Letras, Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2019.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes-conceitos e metodologia (s). In: **VI Congresso Sopcom**. 2009.

PEREIRA, Karla Raphaella Costa; COSTA, Frederico Jorge Ferreira. Utilização das categorias literárias de lukács na práxis do professor de literatura. **Dialektiké**, v. 1, n. 3, p. 98-119, 2016.

PIMENTA, Sonia Maria de Oliveira.; MAIA, Denise Giarola. Multimodalidade e letramento: análise da propaganda Carrossel. **Desenredo**, v.10, p. 12-20, 2014.

PORTUGAL, Cristina. Design e as linguagens contemporâneas na Educação. In: COUTINHO, S. G.;

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

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROJO, Gêneros do discurso e gêneros textuais: questões teóricas e aplicadas. In: J. L. Meurer, A. Bonini, & D. Motta-Roth (Org.), **Gêneros**: teorias, métodos, debates. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.

ROJO, Roxane; BARBOSA, Jacqueline P. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola Editorial, p. 106 - 115, 2015.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias, linguagens**. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **Leitura de Imagens**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

SANTOS, Zaira Bomfante. **A representação e a interação verbal e visual**: uma análise de capas e reportagens de revistas na perspectiva da gramática sistêmico-funcional e da gramática do design visual. 2013.

SANTOS, Zaira Bomfante; PIMENTA, Sônia Maria Oliveira. Da semiótica social à multimodalidade: a orquestração de significados. **Casa: Cadernos de Semiótica Aplicada**, v. 12, n. 2, p. 295-324, 2014. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/article/view/7243/5272>. Acesso em 09 de agosto de 2020.

SILVA, Janayna Rocha da. **‘E foram empoderadas para sempre?’**: uma análise semiolinguística da construção do ethos feminino nos filmes de princesas da Disney. (Dissertação de Mestrado). Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu da Universidade Federal Fluminense – Mestrado em Estudos de Linguagem (UFF). Niterói – RJ, 2019.

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.

STREET, Brian Vincent. **Letramentos sociais**: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento, na etnografia e na educação. Tradução de Marcos Bagno. São Paulo: Parábola, 2014.

TEIXEIRA, Selena Mesquita de Oliveira et al. Da velhice estigmatizada à dignidade na existência madura: novas perspectivas do envelhecer na contemporaneidade. **Revista Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 2, 2016.

VAN LEEUWEN, T. **Introducing social Semiotics**. London: Routledge, 2005.

VIEIRA, Josênia; SILVESTRE, Carminda. **Introdução à multimodalidade**: contribuições da gramática sistêmico-funcional, análise de discurso crítica, semiótica social. Brasília, 2015.

VIEIRA, Josênia Antunes et. al. **Reflexões sobre a língua portuguesa**: uma abordagem multimodal. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

VIEIRA, Mauriceia de Paula. A leitura de textos multissemióticos: novos desafios para velhos problemas. **Anais do SIELP**. Volume 2, Número 1. Uberlândia: EDUFU, 2012.

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.