



**PEDRO HENRIQUE CARDOSO**

**UMA ANÁLISE DE VIDEOANIMAÇÃO SOB A  
PERSPECTIVA DA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL:  
SINALIZAÇÕES PARA A COMPREENSÃO DAS MÚLTIPLAS  
LINGUAGENS**

**Lavras-MG**

**2021**

**PEDRO HENRIQUE CARDOSO**

**UMA ANÁLISE DE VIDEOANIMAÇÃO SOB A PERSPECTIVA DA GRAMÁTICA  
DO DESIGN VISUAL: SINALIZAÇÕES PARA A COMPREENSÃO DAS MÚLTIPLAS  
LINGUAGENS**

Monografia apresentada à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Curso de Letras, para a obtenção do título de Licenciado.

Profa. Dra. Helena Maria Ferreira

Orientadora

**Lavras-MG**

**2021**

**PEDRO HENRIQUE CARDOSO**

**UMA ANÁLISE DE VIDEOANIMAÇÃO SOB A PERSPECTIVA DA GRAMÁTICA  
DO DESIGN VISUAL: SINALIZAÇÕES PARA A COMPREENSÃO DAS MÚLTIPLAS  
LINGUAGENS**

**AN ANALYSIS OF VIDEO ANIMATION UNDER THE PERSPECTIVE OF THE  
GRAMMAR OF VISUAL DESIGN: SIGNALS FOR UNDERSTANDING MULTIPLE  
LANGUAGES**

Monografia apresentada à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Curso de Letras, para a obtenção do título de Licenciado.

Dra. Helena Maria Ferreira UFLA

Gislaine Aparecida Teixeira UFLA

Natália Rodrigues Silva do Nascimento UFLA

Profa. Dra. Helena Maria Ferreira

Orientadora

**Lavras-MG**

**2021**

Dedico este trabalho a Jesus; sem Ele eu não teria capacidade para desenvolvê-lo. Além Dele, dedico à minha família: minha mãe, Elisabete, minha tia, Nazaré, minha irmã, Isabella, minha avó, Maria, e ao meu pai: James, que tanto me ajudaram ao longo da caminhada da vida.

Agradeço a quem colaborou diretamente comigo: minha orientadora, a Professora Helena Maria Ferreira, sem a qual eu não teria concluído este e tantos outros projetos no meio acadêmico.

## RESUMO

O presente trabalho tem por objeto investigar e analisar as diferentes semioses presentes no gênero multimodal videoanimação, ancorado na Gramática do Design Visual (GDV). Tal escolha se fundamenta na demanda crescente pelo trabalho - por parte da escola - com textos que utilizam díspares modos de linguagens (o visual, o verbal e o sonoro) e diferentes recursos semióticos (cores, movimento, enquadramento, expressões faciais, gestos etc.). Recorremos às pesquisas de Ribeiro (2016) e Oliveira (2013) sobre essa demanda de trabalho com os gêneros multimodais em ambientes educacionais e aos estudos de Ferreira e Almeida (2018) sobre videoanimações. Em relação à teoria de análise, a GDV, usamos os estudos de Kress e van Leeuwen (2006) e Nascimento et al. (2011). Ao fim, entendemos que a leitura dessas múltiplas semioses exige o desenvolvimento de novas habilidades de leitura pelos alunos. Portanto, a utilização de teorias como a GDV torna-se relevante diante desse cenário que se forma.

Palavras-chave: Videoanimações; Gêneros multimodais; Semioses.

## **ABSTRACT**

The present work aims to investigate and analyze the different semioses present in the gender videoanimation multimodal, anchored in the Grammar of Visual Design (GDV). This choice is based on the growing demand for work - on the part of the school - with texts that use different language modes (visual, verbal and audible) and different semiotic resources (colors, movement, framing, facial expressions, gestures, etc.). We used the research by Ribeiro (2016) and Oliveira (2013) on this demand for work with multimodal genres in educational environments and the studies by Ferreira and Almeida (2018) on video animations. Regarding the theory of analysis, the GDV, we use the studies of Kress and van Leeuwen (2006) and Nascimento et al. (2011). In the end, we understand that reading these multiple semioses requires students to develop reading skills. Therefore, the use of theories as a GDV, with its due modifications and updates to contemplate the different discourse genres, becomes extremely relevant in the face of this scenario that is being formed.

Keywords: Video animations; Multimodal genres; Semiosis.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>2. O GÊNERO VIDEOANIMAÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>3. INTRODUÇÃO À GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL.....</b>	<b>14</b>
<b>3.1 A METAFUNÇÃO REPRESENTACIONAL.....</b>	<b>15</b>
<b>3.2 A METAFUNÇÃO INTERACIONAL.....</b>	<b>23</b>
<b>3.3 A METAFUNÇÃO COMPOSICIONAL.....</b>	<b>27</b>
<b>4. ANÁLISE DA VIDEOANIMAÇÃO: TAPPED OUT.....</b>	<b>31</b>
<b>5. CONCLUSÃO.....</b>	<b>42</b>



## 1. INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, o uso de textos que se configuram por meio de diferentes linguagens tem se expandido gradativamente em função da crescente democratização do acesso às redes sociais. A escola, para cumprir seu papel social, carece, diante desse cenário, de uma atualização, que a adapte a essas novas demandas. Nesse sentido, o presente trabalho almeja apresentar uma análise de uma videoanimação à luz dos pressupostos da teoria da Gramática do Design Visual (GDV). A análise proposta tem por propósito fornecer subsídios teóricos e metodológicos para a leitura de textos multissemióticos em sala de aula, de modo a contemplar a existência de diferentes semioses e uma discussão acerca das escolhas realizadas pelos produtores para a construção do projeto de dizer e para os possíveis processos de produção de sentidos.

O gênero discursivo selecionado para analisarmos foi a videoanimação *Tapped out*<sup>1</sup>, que, no plano organizacional, congrega diferentes linguagens, que exigem dos sujeitos-leitores habilidades para a compreensão dos efeitos de sentidos indicados pelos diferentes recursos semióticos. Nesse contexto, é válido destacar que o avanço das ferramentas relacionadas à computação gráfica e à edição de textos tem redimensionado a configuração e o funcionamento dos textos que circulam na sociedade, demandando da escola práticas de ensino que contemplem um trabalho sistematizado com as diferentes linguagens. Isso rompe, por exemplo, com uma tradição secular de seleção de textos majoritariamente verbais nas aulas de Língua Portuguesa.

Compreender os modos como os enunciados são produzidos e como podem ser compreendidos exige uma formação que contemple a discussão sobre a organização composicional, o estilo de linguagem e o conteúdo temático dos gêneros textuais/discursivos.

Como fundamentação teórica deste trabalho, utilizamos a pesquisa de Ribeiro (2016) e Oliveira (2013) sobre o uso de textos multimodais em sala de aula. Com relação ao gênero videoanimação, tomamos o trabalho de Ferreira e Almeida (2018). Já como alicerce da teoria de nossa análise, nos baseamos em Kress e van Leuween (2006) e em Nascimento et al. (2011). Além disso, fundamentamos nossas falas tanto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) quanto nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs).

Esse trabalho se estrutura na seguinte conjunção: na primeira seção, discorreremos acerca dos gêneros multimodais e do gênero videoanimação e sua relevância como texto

---

<sup>1</sup> A videoanimação encontra-se disponível em: <https://youtu.be/RC02hAHquPc>

fomentador de leituras dos modos linguísticos e das novas semioses. Na seção posterior, apresentamos detalhadamente a GDV, indicando melhoramentos que poderiam ser feitos em relação a essa teoria de análise. Na continuação, realizamos a análise da videoanimação *Tapped Out*, com o apoio da GDV.

Esperamos que as discussões empreendidas ao longo deste estudo possam suscitar o interesse por novas leituras e por novas reflexões acerca da leitura de textos multissemióticos, de modo especial, das videoanimações, em sala de aula, de modo a fomentar a formação de leitores críticos e proficientes.

## **2. O GÊNERO VIDEOANIMAÇÃO: POTENCIALIDADES PARA A FORMAÇÃO DE LEITORES**

Os avanços tecnológicos modernos têm reconfigurado os gêneros discursivos, proporcionando novas formas de se produzir sentido, por meio de diferentes semioses, e criando novos ambientes de circulação para esses textos. Essas mudanças têm exigido uma adequação dos procedimentos metodológicos de modo a contemplar uma formação articulada às demandas da sociedade da informação.

Para Rojo (2008, p. 583-584), essas mudanças podem ser explicitadas a partir do surgimento e a da ampliação exponencial do uso das tecnologias digitais de comunicação e informação.

a) a intensificação vertiginosa e a diversificação da circulação da informação nos meios de comunicação analógicos e digitais, que, por isso mesmo, distanciam-se hoje dos meios impressos, muito mais morosos e seletivos, implicando, segundo alguns autores (CHARTIER, 1997; BEAUDOUIN, 2002), mudanças significativas nas maneiras de ler, de produzir e de fazer circular textos nas sociedades; b) a diminuição das distâncias espaciais – tanto em termos geográficos, por efeito dos transportes rápidos, como em termos culturais e informacionais, por efeito da mídia digital, desenraizando as populações e desconstruindo identidades, e a diminuição das distâncias temporais ou a contração do tempo, determinadas pela velocidade sem precedentes, pela quase instantaneidade dos transportes, da informação, dos produtos culturais das mídias, características que também colaboram para mudanças nas práticas de letramentos; c) as multissemioses que as possibilidades multimidiáticas e hipermediáticas do texto eletrônico trazem para o ato de leitura: já não basta mais a leitura do texto verbal escrito – é preciso colocá-lo em relação com um conjunto de signos de outras modalidades de linguagem (imagem estática, imagem em movimento, fala, música) que o cercam, ou intercalam ou impregnam; esses textos multissemióticos extrapolaram os limites dos ambientes digitais e invadiram também os impressos (jornais, revistas, livros didáticos).

É pensando nisso que se considerarmos a intrínseca relação entre escola e sociedade, é preciso destacar que a reflexão crítica dos textos que circulam no contexto digital se constitui como uma ação com forte potencial para transformações de realidades sociais. No entanto, em função da complexidade inerente aos textos multissemióticos, é fundamental que o processo de formação de professores e o processo de formação de leitores estejam sustentados em um trabalho que possa contemplar não somente os recursos utilizados para a organização composicional dos textos, ou seja as múltiplas linguagens (a verbal, imagética, gestual, sonora e espacial), mas também as potencialidades desses textos para empoderar o cidadão para interagir com diferentes interlocutores e diferentes temáticas. Assim, as práticas de linguagem, além de contemplar uma multiplicidade de recursos indiciadores de sentido, abarcam uma posição crítica em relação aos textos lidos/ouvidos e produzidos.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular, documento normativo referente à elaboração curricular nacional, “as práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos”, como também envolvem “novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir” (BRASIL, 2018, p. 68). A demanda educacional pelo trabalho com esses gêneros, de modo a considerar essas novas configurações, é crescente. No entanto, diferente do esperado, tanto os materiais didáticos, como mostra Luzia (2011), citada por Ribeiro (2016), quanto os professores, como mostra Oliveira (2013), não têm dado a devida atenção aos textos multissemióticos, o que pode trazer prejuízos à formação de leitores.

O referido documento prevê entre as competências gerais da Educação Básica, a compreensão e a produção de tecnologias digitais de informação e comunicação “de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.” (BRASIL, 2018, p. 9).

Entre os diferentes gêneros discursivos que circulam em mídias digitais, merecem destaque as videoanimações. Segundo Nascimento, Teodoro e César (2019, p. 125),

além de ser um gênero do discurso rico em recursos multissemióticos capazes de propiciar o exercício da leitura multiletrada, a videoanimação em análise propicia, também, a discussão sobre os processos de produção de sentidos, por meio da reflexão acerca do estilo de sociedade em que nos

inserimos na contemporaneidade e sobre o tipo de ensino praticado na escola que, aproximando-se de um modelo tradicional e formal, afasta-se da abordagem ideal para a formação de leitores proficientes.

A videoanimação, que é uma evolução do gênero vídeo mais o gênero animação, da mesma forma que seus dois antecessores, possibilita o trabalho com diferentes modos linguísticos e ainda com as diferentes semioses nele utilizadas.

Conforme Ferreira e Almeida (2018, p. 118), o gênero videoanimação:

apresenta originalmente dois formatos básicos: a) tradicional (início da década de 1940), que conta uma história por meio de desenhos em movimento, é geralmente produzida em celuloide e b) digital 3D (no atual contexto de desenvolvimento), que é considerada como uma arte gráfica em movimento. [...] e pode figurar como filmes publicitários, efeitos especiais, vinhetas e aberturas para cinema e televisão, seriados televisivos, curtas experimentais, longas-metragens de entretenimento, jogos eletrônicos para computador e celular.

Desse modo, podemos considerar que as videoanimações se constituem como uma produção fílmica constituída por imagens estáticas, que sequenciadas e organizadas em uma velocidade acelerada, criam a ilusão de movimento<sup>2</sup>. Nesse sentido, esse gênero é constituído por diferentes linguagens (verbal, imagética e sonora) e por diferentes recursos semióticos (cores, movimento, enquadramento, expressões faciais, gestos etc.). Isso demanda dos sujeitos-leitores habilidades específicas para a compreensão dos efeitos de sentido que essa conjugação de semioses incita.

Para além da constituição multissemiótica, de acordo com Dias et al (2019, p. 91), as videoanimações

podem contribuir para os processos de ensino-aprendizado, funcionando como uma ferramenta para o professor trabalhar sobre diferentes temáticas, em sala de aula. E, como qualquer outra prática de ensino, essa que envolve recursos multimodais pode contribuir para desenvolver o senso de criticidade por parte dos alunos.

Nessa perspectiva, é importante considerar que esse gênero, ao possibilitar a exploração de diferentes temáticas transversais (meio ambiente, consumismo, saúde, racismo, relações de gênero etc.) pode favorecer uma análise das relações de poder e a disseminação de ideologias, a problematização de preconceitos e a ampliação do repertório cultural.

---

<sup>2</sup> Para aprofundar a ideia de ilusão de movimento presente nas videoanimações, recomendamos: [https://midiasstoragesec.blob.core.windows.net/001/2017/06/animaescola\\_cartilha2015\\_web-compressed.pdf](https://midiasstoragesec.blob.core.windows.net/001/2017/06/animaescola_cartilha2015_web-compressed.pdf)

Segundo Pires (2010), a linguagem audiovisual, que é característica basilar das videoanimações, diferencia-se da modalidade verbal, uma vez que ambas apresentam modos de organização diversos. Com isso, notamos a necessidade de a escola utilizar metodologias que contemplem habilidades de leitura multissemiótica no cotidiano da sala de aula. Para Ferreira (2019, p. 16-17),

para a ampliação das capacidades/habilidades relacionadas aos multiletramentos/novos letramentos é necessário evidenciar a questão da recepção crítica, dos contextos de circulação e as condições de produção dos diferentes gêneros discursivos, considerando o uso das múltiplas linguagens integradas para o processo de compreensão e produção de sentidos. Assim, é relevante destacar também o contexto de produção, uma vez que uma situação de interação envolve vários aspectos: o tempo e lugar históricos em que os enunciados são produzidos, os participantes e as relações sociais que mantêm entre si e os gêneros utilizados na interação. [...] Dessa forma, afirma-se que não é suficiente que o ensino da leitura de textos multissemióticos fique circunscrito ao (re)conhecimento das linguagens que constituem um texto/enunciado em um determinado gênero. As escolhas que o autor/produtor faz das linguagens que constituem o texto produzido e o modo como as articula, as explora, em que contexto de circulação do gênero, os perfis dos interlocutores e as potenciais apreciações que os diferentes sujeitos podem fazer desses textos são determinantes para a qualidade das interações mediadas pelos textos que circulam na escola e na sociedade em geral. Assim, propor situações de leitura de textos multissemióticos pressupõe não somente o reconhecimento das diferentes semioses, mas também o reconhecimento de que o processo de leitura é uma situação de interação.

A partir do excerto supracitado, podemos considerar que as videoanimações, analisadas a partir da noção do circuito de produção, circulação e recepção podem favorecer o desenvolvimento de habilidades de leitura pautadas na perspectiva da interação e não da mera recepção dos textos. Essa perspectiva implica considerar a linguagem como um acontecimento em que há uma interação entre aquele que o produz (que tem um projeto de dizer e que pretende agir sobre alguém) e aquele que o interpreta (co-autor, já que o texto para realizar sua função comunicativa depende do leitor que recupera/reconstrói o sentido do texto com o qual interage). Dimensionada nessa perspectiva, a leitura considera dimensões semióticas, linguísticas, estéticas, políticas, éticas, textuais-discursivas, culturais e os processos de constituição dos sujeitos e dos sentidos.

Para uma abordagem mais ampliada do processo de leitura de textos multissemióticos, consideramos relevante um embasamento teórico em estudos que abordem a multiplicidade de linguagens. Nessa direção, a próxima seção abordará, em linhas gerais, os pressupostos teóricos da Gramática do Design Visual (GDV), que poderão fundamentar uma leitura mais sistematizada das videoanimações.

### 3. INTRODUÇÃO À GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL

A Gramática do Design Visual (GDV), desenvolvida por Kress e van Leeuwen (2006), surgiu, segundo os próprios autores, no âmbito da comunicação visual, a partir da necessidade de uma melhor compreensão de textos que utilizavam expressões faciais, gestos, imagens, músicas e outros diferentes modos semióticos. De acordo com Farias et al. (2014), os autores da GDV:

partiram da compreensão de que o modo como nos comunicamos é multimodal, isto é, comunicamos não apenas pela linguagem verbal, mas simultaneamente por meio da combinação de diversos outros modos semióticos como imagem, som, gestos, movimentos, recursos tipográficos, além do modo linguístico. (FARIAS et al., 2014, p. 299)

Segundo Kress e van Leeuwen (2006), na década de 90, no século XX, antes dessa teoria ser oficialmente publicada em um livro, em 1995, com o título de *Reading images: the grammar of visual design*, os estudos no âmbito da semiótica visual estavam se restringindo apenas ao significado das imagens, ao campo semântico. Objetivando ampliar esse cenário, os dois pesquisadores sistematizaram a Gramática do Design Visual.

O propósito dessa teoria é analisar, de modo semelhante às gramáticas da linguagem, os elementos que se articulam e que produzem conjuntos significativos no campo imagético, assim como na sintaxe, que as palavras juntas formam os sintagmas, as orações, as frases, e o discurso. Os participantes, o enquadramento, os olhares, o posicionamento, a atitude, todos esses itens, no campo da imagem, contribuem para uma leitura sistematizada e coerente.

Alicerçada, com as devidas modificações, na estrutura organizacional da Gramática Sistemática Funcional, sistematizada por Michael Halliday, na década de 80, a GDV também se estrutura em metafunções. No entanto, enquanto a GSF reflete, de modo geral, sobre questões linguísticas, como a fala e a escrita, a GDV, por sua vez, ao defender que a comunicação é multimodal, focaliza sua teoria nos outros modos semióticos.

Para Kress e van Leuween (2006), as categorias de análise, utilizadas por Michael Halliday, não objetivavam contemplar os modos semióticos que eles almejavam examinar. Desse modo, as três metafunções, a saber, ideacional, interpessoal, e textual, da GSF, são respectivamente substituídas pela representacional, interacional e composicional, na GDV. Todas essas metafunções e suas ramificações serão a seguir analisadas e exemplificadas, por meio de imagens retiradas de um banco de imagens gratuito, o Pixabay.

### 3.1 A METAFUNÇÃO REPRESENTACIONAL

A primeira categoria de análise, nomeada de metafunção representacional, é responsável por observar os elementos expostos na imagem, chamados de participantes representados. Essa categoria se subdivide em outras duas: a) as estruturas narrativas, que analisam ações dos elementos expostos e b) as estruturas conceituais, que classificam os participantes representados. Nessas duas categorias, existem ramificações, conforme podemos verificar no quadro a seguir:

Quadro 1: Metafunção representacional e suas categorias analíticas

Metafunção Representacional	
Estruturas Narrativas	Estruturas Conceituais
Processos de ação	Processos classificatórios
Processos de reação	Processos analíticos
Processos verbais	Processos simbólicos
Processos de conversão	
Processos simbólicos	

Fonte: elaborado pelo autor (2021), a partir de Kress e Van Leeuwen (2006)

Segundo Nascimento et al. (2011), a primeira categoria, intitulada de estruturas narrativas, se caracteriza, principalmente, pela presença de participantes, humanos ou não, que se envolvem em um determinado evento; presença de marcadores de ação - vetores, que indicam uma determinada atividade; e inserção dos participantes em um ambiente, que emite a ideia de tempo e de espaço.

No que tange aos processos de ação, podemos considerar que essa subcategoria diz respeito às ações entre os participantes representados, sendo denominados de atores, quando

executam as ações, e de objetivo, quando são alvos delas. A ação, propriamente dita, entre o ator em relação ao objetivo, é denominada de vetor, e representada por setas imaginárias.

Nascimento et al. (2011) afirmam que os processos de ação podem ser denominados de transacionais, quando há mais de um participante representado e eles interagem entre si, ou não-transacionais, quando, ainda que haja outro participante representado, eles não se inter-relacionam. A figura 1 apresenta um dos tipos de interação entre os participantes.

Figura 1 - Pássaros interagindo entre si



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/stare-aves-jovens-m%C3%A3e-da-estrela-3508234/> (Data de acesso: 05/01/2021)

Alicerçados na GDV, podemos ler a figura 1 do seguinte modo: o ator, que é responsável por praticar alguma ação, neste caso, é o pássaro que se encontra centralizado. O objetivo, que é quem recebe a ação do ator, nesse caso, são os pássaros que se encontram nas laterais, ocupando uma posição secundária. A transacionalidade acontece por meio da abertura dos bicos para receberem a alimentação, que poderia ser marcada com vetores.

Todavia, a leitura anteriormente realizada seria totalmente díspar caso existisse apenas um pássaro e ele não interagisse com nada, nem mesmo com um objeto. Nesse caso, o único personagem seria o ator, e o processo de ação seria não-transacional, já que não haveria nenhuma interação. Além desse caso, se houvesse dois ou mais pássaros, mas eles não interagissem entre si, o processo de ação também seria não-transacional.

É relevante observar que essa leitura, anteriormente realizada, utilizou-se apenas da categoria de análise dos processos de ação, que fazem parte da primeira metafunção, a representacional. Uma leitura integral levaria em conta todas as categorias da metafunção representacional e todas outras metafunções, tanto a interacional como a composicional. Desse modo, tais leituras exemplificadoras apresentarão apenas as propriedades dos diferentes recursos de análise nas distintas categorias.



A segunda subcategoria, ainda no campo das estruturas narrativas, são os processos de reação, que avaliam o olhar de um participante, chamado de reator, em direção a um determinado elemento ou participante representado, denominado de fenômeno. Eles também podem ser classificados como transacionais ou não-transacionais. Na figura 2, temos um exemplo de um reator, a raposa, que está olhando para um fenômeno desconhecido.

Figura 2 - Raposa observando algo



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/fox-animal-vida-selvagem-red-macro-1883658/> (Data de acesso: 05/01/2021)

Neste caso, uma vez que o objeto ou personagem observado pela raposa não está visível na imagem, temos um processo de reação não-transacional, em que o reator observa um fenômeno não marcado na imagem. Uma situação contrária seria a raposa olhando para uma possível presa, um coelho, uma galinha, ou olhando para outra raposa, com um papel secundário na imagem. Nesses exemplos, teríamos um reator e um fenômeno marcado na imagem, gerando um processo transacional.

Outra ramificação nas estruturas narrativas é a dos processos verbais. Diferente dos dois processos apresentados anteriormente, que focalizam nas ações e nos olhares dos participantes, esse processo direciona-se às questões verbais, referentes à interlocução entre os personagens representados. Nesse processo são examinados os balões de diálogo, que possibilitam as interações entre os participantes, ou criam a ideia de pensamento individual.

Figura 3 - Mulher pensando



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/mulher-pensamento-humano-pessoa-1901702/> (Data de acesso: 05/01/2021)

Ao realizarmos a leitura da figura 3, percebemos um único participante representado e três balões ligados a sua mente, que figurativamente representam seus pensamentos. De acordo com Nascimento et al. (2011, p. 536), para detectar um processo mental em alguma imagem “[...] é necessário identificarmos um balão de pensamento conectado a um participante humano ou personificado”. Esse balão pode representar, dependendo de seu formato, um pensamento individual ou uma comunicação, constituindo, nesse segundo caso, um meio de transitividade.

Um dos últimos processos, ainda nas estruturas narrativas, é o de conversão. Nele, o ator exerce uma determinada ação, mas, em um segundo momento, em relação a si próprio, ele se torna o fenômeno. Em outras palavras, nessa categoria de processo, o participante normalmente estará em um ciclo, isto é, ele começará de um jeito, executando uma determinada ação, e terminará de outro. Na figura 4, vemos esse processo através das diferentes fases da lua.

Figura 4 - Ciclo da lua



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/um-eclipse-solar-total-o-c%C3%A9u-de-noite-1113799/> (Data de acesso: 05/01/2021)

Finalizando a categoria das estruturas narrativas, que faz parte da metafunção representacional, temos os processos simbólicos, que não apresentam atores, uma vez que se relaciona com imagens de gráficos, estatísticas, isto é, processos representativos. Desse modo, o foco será as setas, chamadas de vetores, pois elas indicarão as direções que contribuirão para a compreensão imagética e para a ideia de movimento.

Figura 5 - Rastreamento de pulso



Fonte: <https://pixabay.com/pt/illustrations/rastreamento-de-pulso-163708/> (Data de acesso: 05/01/2021)

A segunda categoria de análise, denominada de estruturas conceituais, ainda dentro da metafunção representacional, ocupa-se da classificação dos elementos, dos participantes representados. Nessa categoria, a análise não parte mais de ações, marcadas por vetores, e, sim, de representações conceituais. No total, são três subcategorias, quais sejam: os processos classificatórios, os processos analíticos e os processos simbólicos.

Segundo Nascimento et al. (2011), as estruturas conceituais se caracterizam, principalmente, pela organização dos participantes em subcategorias, apresentação dos participantes em uma dicotomia entre parte/todo, desconcentração nos vetores e no detalhamento do plano de fundo, direcionando, assim, a atenção para os participantes e para seus predicados.

O primeiro dos processos, o classificacional, categoriza os elementos e os participantes representados em três níveis: nível de igualdade, quando a importância de cada um deles é proporcional; nível de superioridade, quando um participante apresenta uma característica de supremacia em relação a outro; e o nível de inferioridade, quando um participante carrega um traço de subalternidade em relação a outro.

Figura 6 - Pirâmide alimentar e suas categorias



Fonte: <https://www.todamateria.com.br/piramide-alimentar/> (Data de acesso: 05/01/2021)

Na figura 6, encontramos vários alimentos que figuram os participantes representados. Eles não estão organizados de forma igualitária, na mesma altura, dentro da mesma forma geométrica, adornados pela mesma cor. Pelo contrário, cada um deles ocupa um grupo distinto dentro da pirâmide, criando assim a ideia de classificação. Sendo os alimentos do topo menos importantes no cotidiano humano, e os da base mais importantes.

O segundo processo, chamado de analítico, é responsável por realizar uma análise dos atributos referentes a um determinado elemento. Nele, o todo é fragmentado e essas diferentes partes são apreciadas. Na figura 7, temos um destaque para o espaço relacionado ao funcionamento do carro, o que pode denotar a potência e a eficiência, e sugerir ideia de velocidade, luxo e riqueza.

Figura 7 - Destaque num motor de carro



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/motor-carro-ferrari-ferrari-f355-3695424/> (Data de acesso: 05/01/2021)

O último processo, relacionado à categoria das estruturas conceituais, é o processo simbólico. O participante representado, nessa categoria, é conceituado através de comparações, que o caracterizam de forma enfática. O participante principal, nessa categoria, é o portador, que acaba sendo caracterizado por outro participante ou elemento chamado de atributo simbólico.

Figura 8 - Homem sobreposto a um fundo desenhado



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/homem-conselho-desenho-m%C3%BAsculos-2037255/> (Data de acesso: 05/01/2021)

Na imagem acima, temos um homem como o participante representado, denominado de portador. Ele recebe a característica, um atributo simbólico, de braços largos e definidos. Por meio da sobreposição do personagem a um desenho que se encontra em um quadro, esse efeito acontece, produzindo, a título de exemplo, a ideia de que ele é um forte lutador, ainda que essa ideia aconteça apenas no campo da significação.

Ao caracterizar a metafunção representacional, ressaltamos que é importante considerar o propósito comunicativo, pois não nos parece adequado fazer uma generalização e analisar as categorias desvinculadas dos usos sociais da linguagem. Na figura 9, que se caracteriza como gênero fotografia, há o registro de um grupo de cisnes que nadam em um lago. A análise da metafunção demanda uma discussão do projeto de dizer dos produtores, do suporte onde o texto circula, do leitor potencial, da situação discursiva em que a produção se insere, ou seja, as representações dos participantes devem ser analisadas a partir dos contextos de usos. A apresentação aqui exemplificada serviu apenas para ilustrar cada categoria e suas subdivisões.

Figura 9 - Cisnes em um lago



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/cisnes-cygnets-lago-jovens-cisnes-1436266/> (Data de acesso: 05/01/2021)

Na figura em pauta, em função de a fotografia constituir um banco de imagens, não é possível inferir questões ligadas às escolhas do(s) produtor(es) e ao projeto de dizer e articulá-las à metafunção aqui analisada, uma vez que as categorias analíticas (narrativas e conceituais) demandam uma contextualização.

Além disso, ainda que a metafunção representacional, por meio das estruturas narrativas e estruturas conceituais, sistematize mecanismos de leitura referentes aos elementos expostos na imagem, compreendemos que essas categorias e suas subcategorias poderiam ser ampliadas, uma vez que existem outras formas - que não são contempladas por elas - de analisar e classificar esses personagens. O quadro 2 objetiva apontar melhoramentos que poderiam ser feitos na categoria de análise das estruturas narrativas e o quadro 3 objetiva a mesma coisa para as estruturas conceituais.

Quadro 2: Sugestões de mudanças/acréscimos para a metafunção representacional

Estruturas Narrativas		
Processos	São analisados	Sugestão de análise
Processos de ação	As ações entre os participantes representados	- As ações efetuadas em transições de imagens (animações, tirinhas, filmes) - As ações e os ambientes em que elas são executadas
Processos de reação	O olhar de um participante	- A linguagem corporal, os gestos e as expressões faciais do participante
Processos verbais	Os balões de diálogo	- A tipologia (o desenho das letras, o alinhamento, o espaço das letras e as cores) - As linguagens não verbais (sinais de trânsito, imagens, placas, cores etc.)

Processos de conversão	A conversão de ações	-
Processos simbólicos	As setas em gráficos, estatísticas	-

Fonte: elaborado pelo autor (2021)

Quadro 3: Sugestões de mudanças/acréscimos para a metafunção representacional

Estruturas Conceituais		
Processos	São analisados	Sugestão de análise
Processos classificatórios	A classificação dos participantes e dos elementos (superior/inferior)	- Uma classificação não hierárquica (motorista/cobrador)
Processos analíticos	Os atributos dos participantes e dos elementos	- Os atributos dos participantes e dos elementos em comparação com cenário
Processos simbólicos	A conceituação dos participantes por meio comparações que o caracterizem	-

Fonte: elaborado pelo autor (2021)

### 3.2 A METAFUNÇÃO INTERACIONAL

A segunda categoria de análise, nomeada de metafunção interacional, explora a proximidade entre os participantes representados e os participantes interativos. Há três categorias de análise nessa metafunção: a) o contato, que se relaciona à intimidade entre os participantes por meio do olhar; b) a distância, que utiliza do plano da imagem para analisar essa relação e c) a atitude, que a observa por meio do ângulo da imagem. Veja, no quadro 4, todas essas categorias e suas ramificações.

Quadro 4: Metafunção interacional e suas categorias analíticas

Metafunção Interacional		
1. Contato	2. Distância	3. Atitude
Olhar de demanda	Plano aberto	Subjetiva
Olhar de oferta	Plano fechado	Objetiva

Elaborado pelo autor (2021)

Na primeira categoria, o contato, como uma subcategoria da metafunção interacional, observa-se o olhar, seja do participante representado para com o participante interativo, ou o contrário. Assim, quando o leitor da imagem observa um personagem, ele está demandando algo. Em compensação, quando esse personagem olha fixamente para o leitor da imagem, há uma situação de oferta.

Figura 10 - Moça olhando para um lugar desconhecido



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/m%C3%A4dhen-lady-mulher-medam-modelo-1773909/> (Data de acesso: 05/01/2021)

Na imagem selecionada, temos um participante representado, uma mulher, que não olha diretamente para o participante interativo, para o leitor dessa imagem. Essa postura origina um distanciamento entre ela, (participante representado), e o leitor. Para que houvesse uma aproximação, o personagem precisaria estar olhando para a câmera, diretamente para o leitor, criando, assim, uma situação de demanda.

A distância, a segunda categoria dentro da metafunção interacional, está relacionada ao plano de imagem, ou seja, à proximidade entre os participantes representados e os interativos. Quanto mais próxima essa distância, mais pessoal é essa relação. Dessa maneira, são postuladas três possibilidades: a pessoal, quando a distância entre os participantes é pouca; a social, quando o espaço entre os personagens é médio; e impessoal, quando a distância é demasiada.

Figura 11 - Pessoas andando





Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/pessoas-rua-hoi-um-cal%C3%A7ada-5528959/> (Data de acesso: 05/01/2021)

Na imagem selecionada, temos uma situação de um plano aberto, também chamado de *long shot*, em inglês. Os personagens representados, nesse caso, se encontram distantes do leitor, do personagem interativo. Desse modo, cria-se um quadro de distanciamento social, não possibilitando quase nenhuma intimidade entre eles.

A última subcategoria da metafunção interacional, a atitude, também analisa a relação de proximidade social entre o leitor e o participante representado, o personagem. Porém, nessa categoria a relação é denominada e aferida de duas formas, de subjetividade, quando se tem um ângulo mínimo na imagem; e a de objetividade, quando esse ângulo é amplo.

Na figura 12, vemos dois personagens representados em um ângulo de imagem bem restrito. Ou seja, temos uma circunstância de subjetividade, pois poucas são as informações imagéticas referentes aos elementos representados. Desse modo, os leitores, conseqüentemente, criam uma menor afetação com os participantes representados. O contrário aconteceria se esses participantes estivessem expostos na imagem por completo.

Figura 12 - Pessoas andando



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/pessoas-andar-cal%C3%A7ada-homem- pernas-2834080/> (Data de acesso: 05/01/2021)

Ainda no âmbito da subcategoria atitude (informação verbal)<sup>3</sup>, quando a inclinação for horizontal frontal, a interação entre os participantes é maior, e quando for horizontal oblíquo, essa mesma interação é menor. Além disso, quando o ângulo é vertical, no nível do olhar, há uma ideia de igualdade; já no nível alto, há uma ideia de superioridade, e no nível baixo, há a ideia de inferioridade.

Figura 13 - Uma menina em um lugar insalubre



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/pessoas-crian%C3%A7a-retrato-menina-3144645/> (Data de acesso: 05/01/2021)

Na figura 13, temos: em primeiro lugar, uma inclinação horizontal frontal, criando uma maior proximidade entre os participantes. Em segundo lugar, uma circunstância de ângulo vertical, com o nível do olhar alto, em que o participante interativo, o leitor, tem a sensação de que está em um nível superior ao participante representado. Pois, seu olhar vem de cima para baixo. Essas duas características, portanto, corroboram para a criação do efeito de proximidade e pena, por parte do leitor, em relação a garota retratada.

De forma semelhante ao que fizemos anteriormente na metafunção representacional, destacamos, agora, os melhoramentos que poderiam ser feitos na metafunção interacional para que a análise proposta por ela fosse mais ampla e válida. Nossos apontamentos se direcionam à subcategoria do contato e à subcategoria da atitude, já que a da distância, de certo modo, cumpre o seu objetivo central. Perceba esses apontamentos no quadro de número 5, a seguir:

#### Quadro 5: Sugestões de mudanças/acréscimos para a metafunção interacional

<sup>3</sup> Informação fornecida por Marina Morena dos Santos e Silva em uma palestra virtual para a turma de Mestrado em Educação da Universidade Federal de Lavras, em junho de 2018.

Metafunção Interacional			
Subcategoria	Contato	Distância	Atitude
São analisados	A proximidade gerada pelo olhar do participante representado ao participante interacional	A proximidade “física” entre o participante representado e o participante interacional	A proximidade social entre o participante representado e o participante interacional
Sugestão de análise	- A proximidade provocada por uma ligação geral (afetividade, identificação política, religiosa, cenário etc.) entre o participante interacional (o leitor potencial) e o participante representado	-	- Ao cenário social do participante interativo (leitor potencial) com o espaço apresentado

Fonte: elaborado pelo autor (2021)

### 3.3 A METAFUNÇÃO COMPOSICIONAL

A terceira categoria de análise, nomeada de metafunção composicional e pautada exclusivamente nos padrões da cultura ocidental, é responsável por analisar a disposição das imagens. Ela subdivide-se em mais três categorias, sendo elas: o valor informativo, que observa o posicionamento dos elementos na imagem; a saliência, que pondera sobre a forma como os participantes representados são expostos; e o enquadramento, que observa a ligação (ou não) desses participantes. Dentro dessas três categorias, existem ramificações. Observe o quadro a seguir.

Quadro 6: Metafunção composicional e suas categorias analíticas

Metafunção Composicional		
1. Valor informativo	2. Saliência	3. Enquadramento
Posicionamento dos elementos	Primeiro ou segundo plano	Conexão entre os elementos
	Contraste e nitidez	

	Tamanho dos elementos	
--	-----------------------	--

Elaborado pelo autor (2021)

No valor informativo, primeira categoria da metafunção composicional, observa-se a localização dos elementos e dos personagens representados na imagem. Quando eles se encontram no centro, a sua importância é maior, nas bordas, menor. Na lateral esquerda, por seu turno, a informação tende a já ser conhecida pelo leitor. Na lateral direita, normalmente é uma informação nova. No topo, uma informação ideal. E na base, uma informação real, conforme a GDV.

Nascimento et al. (2011) refere-se às revistas de beleza, especificamente as sessões de tratamentos estéticos, que exibem fotos do antes e do depois de procedimentos, como passíveis de serem analisadas pela categoria de valor informativo da metafunção composicional. Uma vez que, nessa categoria de imagem, ao lado esquerdo, fica uma foto, da mulher, antes do procedimento, que é a informação já conhecida, e do lado direito, fica a foto dela referente ao pós-procedimento, que é a informação nova.

Figura 14 - Execução de uma manobra de bicicleta



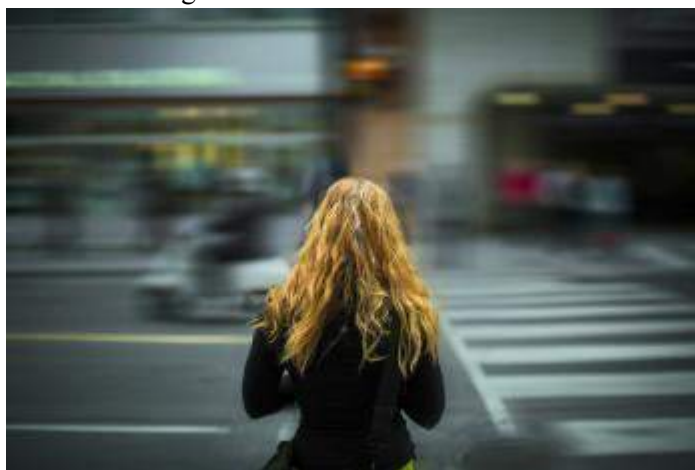
Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/atleta-bicicleta-esportes-5055367/> (Data de acesso: 05/01/2021)

Na figura 14, temos um participante representado, um garoto em uma bicicleta, posicionado ao centro da imagem. Qual o motivo do produtor dessa imagem ter selecionado exatamente essa posição? A resposta possivelmente é que nesse local o personagem ganha notoriedade, ganha destaque. Em outros casos, dependendo do efeito de sentido pretendido pelos produtores, a posição pode ser diferente.

A segunda categoria, a saliência, observa o tamanho dos personagens representados, o plano em que eles se encontram, primeiro ou segundo, e a nitidez deles. Com relação ao tamanho, quanto maior, mais notoriedade tem o personagem. Já o plano, quando o

personagem está no primeiro, ele é mais notável, se ele está no segundo, é menos influente. E a nitidez destaca ou camufla um personagem. Observe na figura 15:

Figura 15 - uma mulher destacada



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/menina-jovem-estilo-de-vida-mulher-1026246/> (Data de acesso: 05/01/2021)

Na imagem do exemplo, visualizamos o personagem representado, uma mulher, de forma bem nítida. Em contrapartida, o resto do ambiente aparece desfocado. Desse modo, partindo de uma análise alicerçada na saliência, uma das categorias da metafunção composicional, percebemos a ênfase dada à mulher através do efeito de desfoque que incide em um contraste entre as partes, entre os planos da imagem, em que se destaca o personagem que está no primeiro plano, e se desfoca os outros objetos e personagens que se encontram no segundo plano.

Para realizarmos uma análise por meio da categoria do enquadramento, a última da metafunção composicional, conforme Nascimento et al. (2011, p. 544), devemos observar “[...] em que medida os elementos que compõem a imagem são representados como estando interligados, separados ou, ainda, segregados”. Em tal exame, observam-se as linhas, os espaços divisórios, ou a inexistência deles, conforme figura 16:

Figura 16 - Parte de uma paisagem gráfica



Fonte: <https://pixabay.com/pt/vectors/limpa-ambiente-lixo-reciclar-verde-1223168/> (Data de acesso: 05/01/2021)

Na figura 16, temos um exemplo em que os elementos aparecem separados por linhas e por espaços. De um lado, o meio ambiente preservado, limpo, da maneira que esperamos que ele seja. Do outro lado, nitidamente separado do anterior, temos na mesma imagem um ambiente antagônico, ou seja, o oposto do primeiro: sujo, descuidado, da forma que não queremos que ele esteja. Na sequência, destacamos os melhoramentos que poderiam ser feitos nessa metafunção:

Quadro 7: Sugestões de mudanças/acréscimos para a metafunção composicional

Metafunção Composicional			
Subcategoria	Valor informativo	Saliência	Enquadramento
São analisados	A localização dos elementos e dos personagens	O tamanho, o plano e a nitidez dos elementos e dos personagens	A interligação entre os elementos e os personagens
Sugestão de análise	- Os elementos com o fundo	- As cores - A saturação - O brilho - Outros efeitos	- A pluralidade das formas

Fonte: elaborado pelo autor (2021)

Após apresentar a teoria da Gramática do Design Visual e realizar interpretações relacionadas aos seus conceitos, iremos, na próxima seção, aplicá-la no estudo de imagens em movimento, ou seja, utilizar a GDV para alicerçar o trabalho de análise das múltiplas linguagens constitutivas do gênero videoanimação.

#### 4. ANÁLISE DA VIDEOANIMAÇÃO: TAPPED OUT

A videoanimação denominada *Tapped Out*, produzida por Logan Webb<sup>4</sup>, problematiza uma temática bastante recorrente na sociedade atual: a soma entre consumo excessivo de álcool e direção. Na narrativa, um rapaz aparece bebendo cerveja em um bar e, na sequência, decide ir embora dirigindo o seu carro, quando um segundo personagem ganha vida e tenta impedi-lo.

De modo geral, as cenas apresentam a seguinte narrativa: a) um rapaz bebendo cerveja em um bar vazio; b) ele é observado por um boneco *viking*, que demonstra alegria em vê-lo bebendo naquele confortável bar; c) o rapaz pega então a chave do seu carro e decide ir embora dirigindo; d) O boneco, ciente da imprudência daquela ação, decide – de várias formas – impedir essa ação.

A progressão temática desse texto ocorre por meio de repetições de cenas com pequenas alterações, que são decisivas para o desenrolar do enredo. Em um primeiro momento, o personagem aparece inúmeras vezes bebendo, o que, juntamente com outras construções, (andar cambaleante, expressões faciais, câmera que simula sua visão com lente embaçada/turva), permite inferir um estado de embriaguez. Depois, mais uma vez, temos a recorrência de ações: sendo agora executadas pelo outro personagem, que em vários momentos procura impedir o rapaz de sair do bar. Ou seja, temos uma questão que, depois de tantas tentativas, só será solucionada ao final da narrativa.

A videoanimação é composta por vários recursos multissemióticos. Entre esses recursos, há que se destacar o baixo uso de linguagem verbal. Nas cenas, há três momentos em que a relevância dessas inscrições verbais se consubstancia para a construção da narrativa. O uso dessas inscrições é denominado pela GDV de processos verbais. A primeira delas é o título na figura 17, a segunda é a inscrição na parede na figura 18 e a terceira outra inscrição que está próxima à porta de saída na figura 19.

---

<sup>4</sup> Para uma melhor compreensão da análise e da narrativa anteriormente descrita, recomendamos a visualização da videoanimação na íntegra. Ela pode ser acessada gratuitamente na plataforma do Youtube, através de uma busca pelo título junto ao nome de seu produtor, *Tapped Out* - Logan Webb, ou pelo endereço virtual a seguir: (<https://youtu.be/RC02hAHquPc>).



Figura 17 - Título da Animação

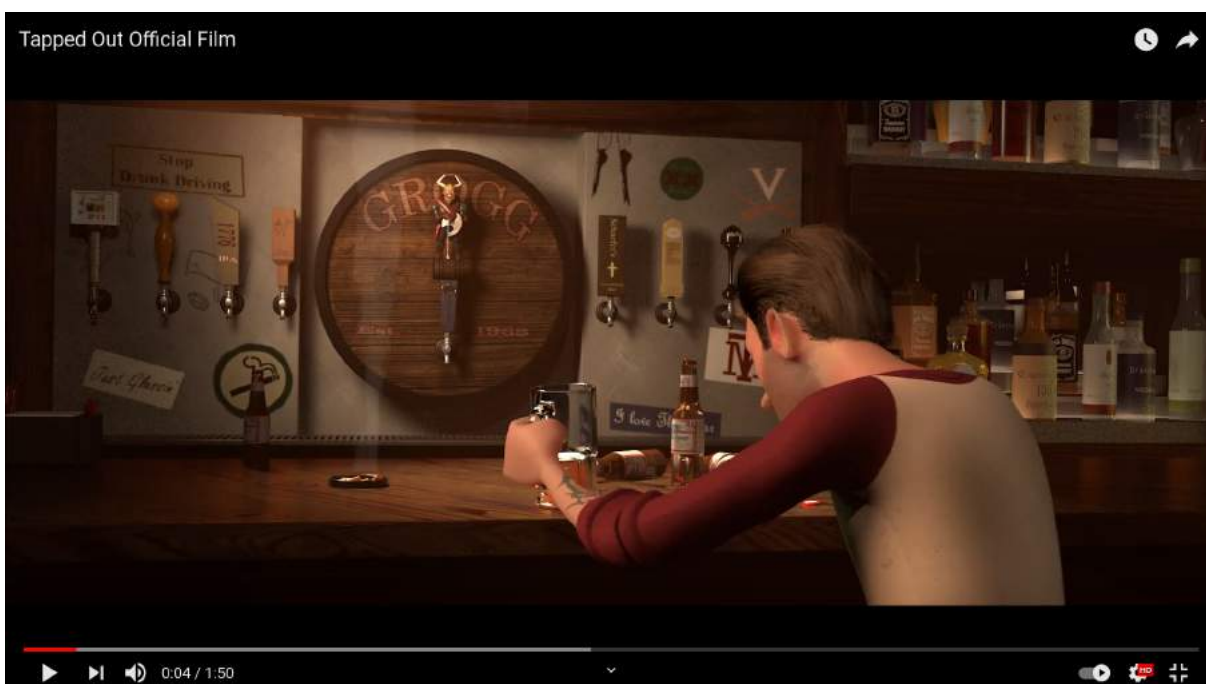


Figura 18 - Textos no cenário





Figura 19 - Textos na saída

A figura 17, que representa o título da animação, inscrito com fundo semelhante ao líquido borbulhante típico de cerveja, pode apresentar traduções distintas, constando dois sentidos nos dicionários consultados “explorado” ou “colocar para fora”<sup>5</sup>. A figura 18 apresenta a inscrição presente na parede do bar “Stop Drunk Driving”, que pode ser traduzida por “Não dirija bêbado”. A figura 19 apresenta a inscrição “dead end”, que pode ser traduzida por “Beco sem saída” ou por “fim da linha”. Embora sucintas, as inscrições verbais fornecem pistas relevantes para o processo de produção de sentidos.

A partir dos pressupostos teóricos da GDV, podemos encontrar subsídios analíticos para uma leitura mais aprofundada da videoanimação. Assim, se considerarmos a metafunção representacional, podemos compreender com mais precisão as escolhas realizadas pelos produtores para a construção dos participantes.

Nessa direção, selecionamos, para efeitos de análise, quatro participantes representados. Temos, logo no início da narrativa, a representação do cenário do bar<sup>6</sup>, que é construído de modo compatível com as representações sociais já consolidadas do espaço deste tipo de estabelecimento, conforme se observa na figura 20.

<sup>5</sup> <https://dictionary.cambridge.org/pt/translate/>

[https://www.deepl.com/translator?utm\\_source=lingueebanner1&il=en#en/pt/tapped%20out%0A](https://www.deepl.com/translator?utm_source=lingueebanner1&il=en#en/pt/tapped%20out%0A)

<sup>6</sup> Vale destacar que, para a GDV, o cenário também é considerado participantes representados.

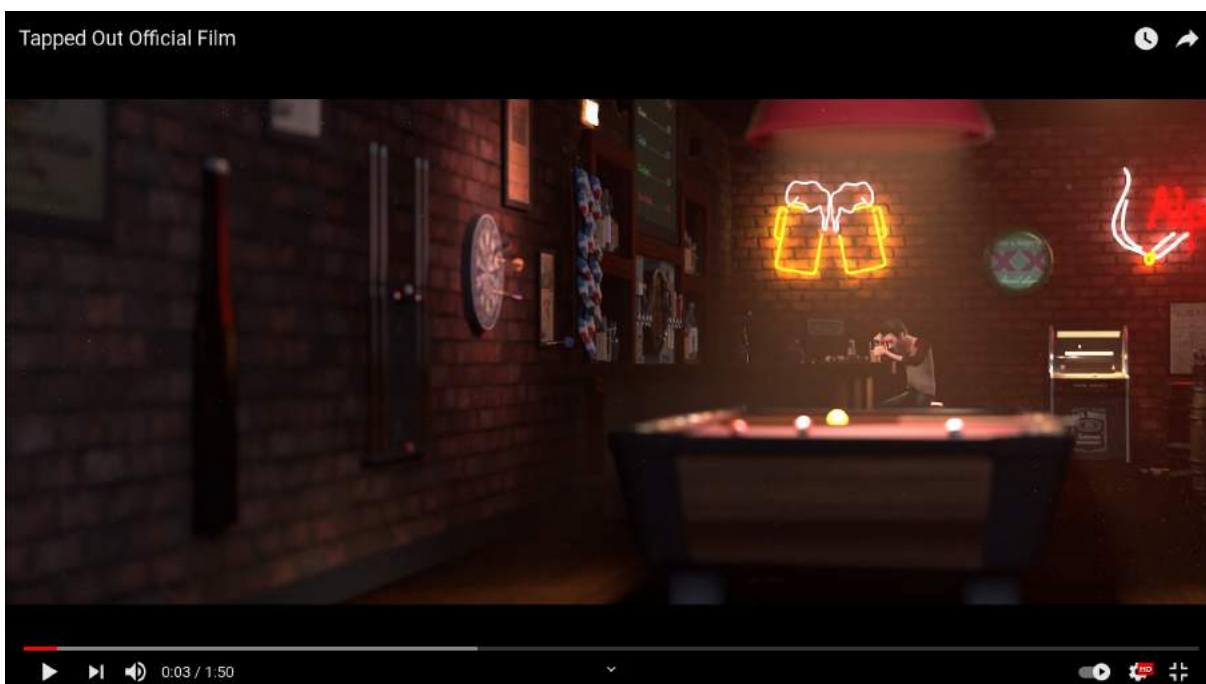


Figura 20 - O bar

Para a representação do bar, os produtores utilizaram paredes escuras, com baixa iluminação e com figuras com detalhes luminosos, o que sugere uma ideia de melancolia e solidão. Merece destaque a presença de jogos (jogos de dardos, sinuca etc.), o que permite uma inferência por analogia ao jogo da vida.

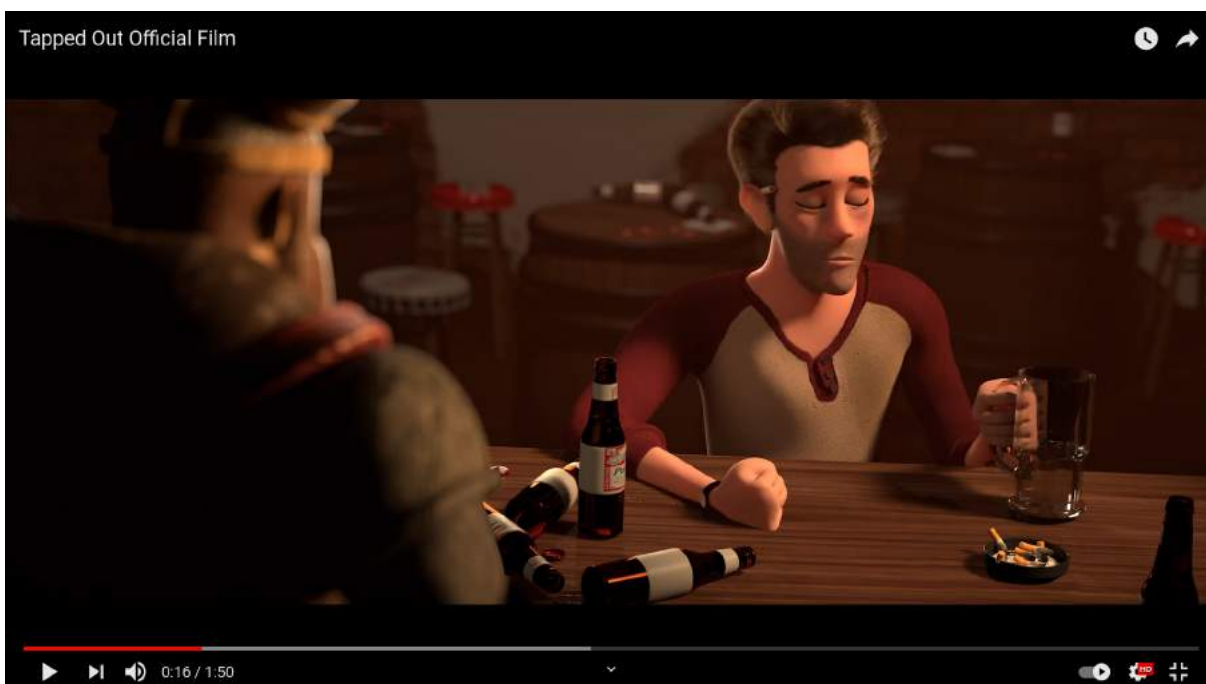


Figura 21 - O rapaz

Além disso, temos o rapaz que é representado como um homem jovem, com boa aparência, com tatuagem, fumante e com excessiva demonstração de embriaguez (andar cambaleante, sonolência, visão turva etc.). Assim, as garrafas e bitucas de cigarros dispostas sob a mesa indiciam um alto consumo e contribuem para a construção do processo de produção de sentidos de que o homem estava excessivamente embriagado.



Figura 22 - O “Grogg”

Já o participante “Grogg”, que traduzido do sueco para português pode indicar “grogue” (bêbado), é uma espécie de torneira de um barril de cerveja, feita de madeira, semelhante a um *viking*. Essa representação pode estar atribuída à referência de o povo viking ser guerreiro, o que sugere uma luta entre os participantes.

No âmbito da metafunção representacional ainda merece destaque os processos de construção de estruturas narrativas.

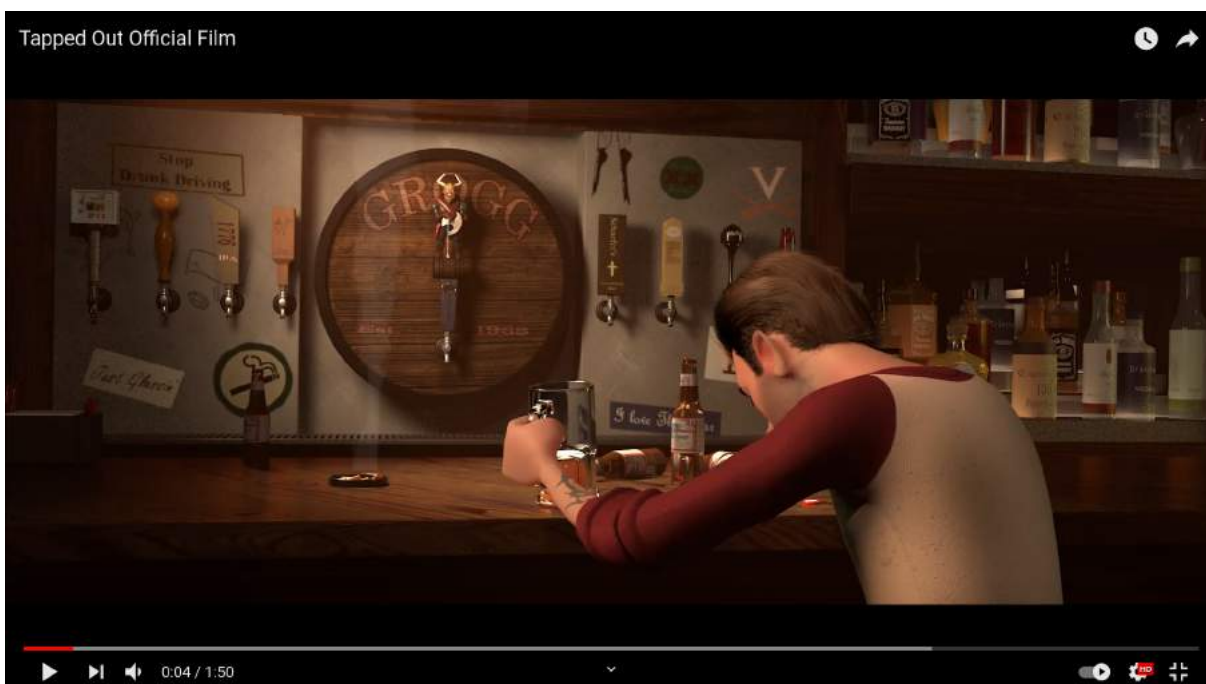


Figura 23 - Cena com os participantes representados

Na figura 23, nos deparamos com dois processos das estruturas narrativas: o processo de ação por parte do rapaz que segura o copo; o processo de reação por parte do boneco que observa o rapaz (explicitado por meio de grunhido, do olhar e de gestos).

A partir da análise das escolhas acerca dos modos de representação e de apresentação dos participantes pode se entender, de modo mais sistematizado, os efeitos de sentido que cada escolha pode implicar e as possibilidades de sentido que determinada cena pode sugerir. A reiterada ação de beber por parte do rapaz cria a ideia de embriaguez. Esse parecer é confirmado na sequência, quando a câmera muda de local e passamos a enxergar por meio dos olhos do rapaz, ou seja, somos direcionados a um processo de reação dele para com a chave do seu carro, conforme a figura 24.



Figura 24 - Chave do carro do rapaz

Na figura 24, a chave é colocada em destaque, tanto por meio da projeção em posição central, quanto do enquadramento. A representação da chave distorcida indicia a visão turva do rapaz. O contexto de projeção é constituído pela cena em que o rapaz, embriagado, resolve ignorar a instrução de não dirigir e sai em direção ao seu carro. Nesse momento, o outro personagem, sóbrio, que exerce a função de herói na narrativa, entra em ação e procura impedi-lo de cometer a infração de direção perigosa.

No que diz respeito à metafunção interacional, os produtores realizam escolhas que parecem sugerir uma posição de espectador por parte dos sujeitos-leitores, uma vez que não há cenas que propiciem a troca de olhares, o que é considerado por Kress e Van Leeuwen (2006), uma forma de incitar certa intimidade. Por meio dessa metafunção, podemos analisar a relação entre os participantes representados (personagens da narrativa) e os participantes interativos, os sujeitos-leitores da videoanimação. Se observarmos a figura 17, o rapaz que bebe aparece de costas para os leitores da imagem, impossibilitando a aproximação por meio do olhar, e na figura 18, semelhantemente, essa aproximação também não se efetiva. Vejamos, entretanto, a figura 25.

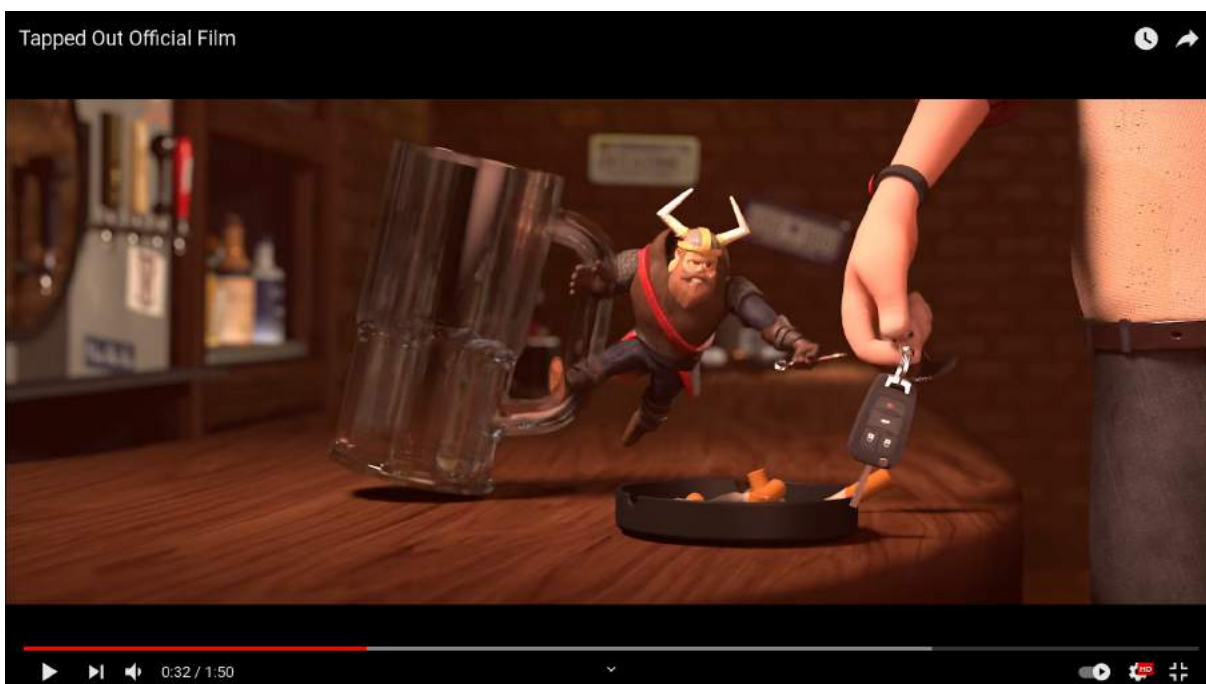


Figura 25 - O viking no centro da cena

Diferente das outras imagens, na figura 25 um dos personagens ganha centralidade. Se o analisarmos, através da categoria contato da metafunção interacional, perceberemos que esse personagem, o viking, começa, de forma indireta e progressiva, a ser representado de outro modo. Se antes, ele estava distante, como vimos na figura 23, agora ele se encontra no centro, executando uma ação positiva e concordante com a ideia da videoanimação.

Ainda na figura 25, utilizando a segunda categoria da metafunção interacional, a saber, a distância, percebemos que o participante representado no centro, o viking, se encontra bem próximo da câmera. De acordo com a GDV, esse menor distanciamento possibilita um maior vínculo entre o leitor e o personagem. Entre as possibilidades analíticas, nesse caso, poderíamos dizer que há uma relação pessoal, já que a distância entre eles é reduzida.

Precisamos perceber, como leitores críticos, que essas mudanças e escolhas não são aleatórias. Na verdade, elas são feitas pelo produtor do texto, objetivando construir de forma coerente (no campo das imagens), um enredo que contribua para que o projeto de dizer almejado seja alcançado, qual seja, a problematização da direção em estado de embriaguez.

Partindo para a terceira e última metafunção, a composicional, utilizando especificamente a categoria do valor informativo, analisaremos a próxima imagem, a figura 26.

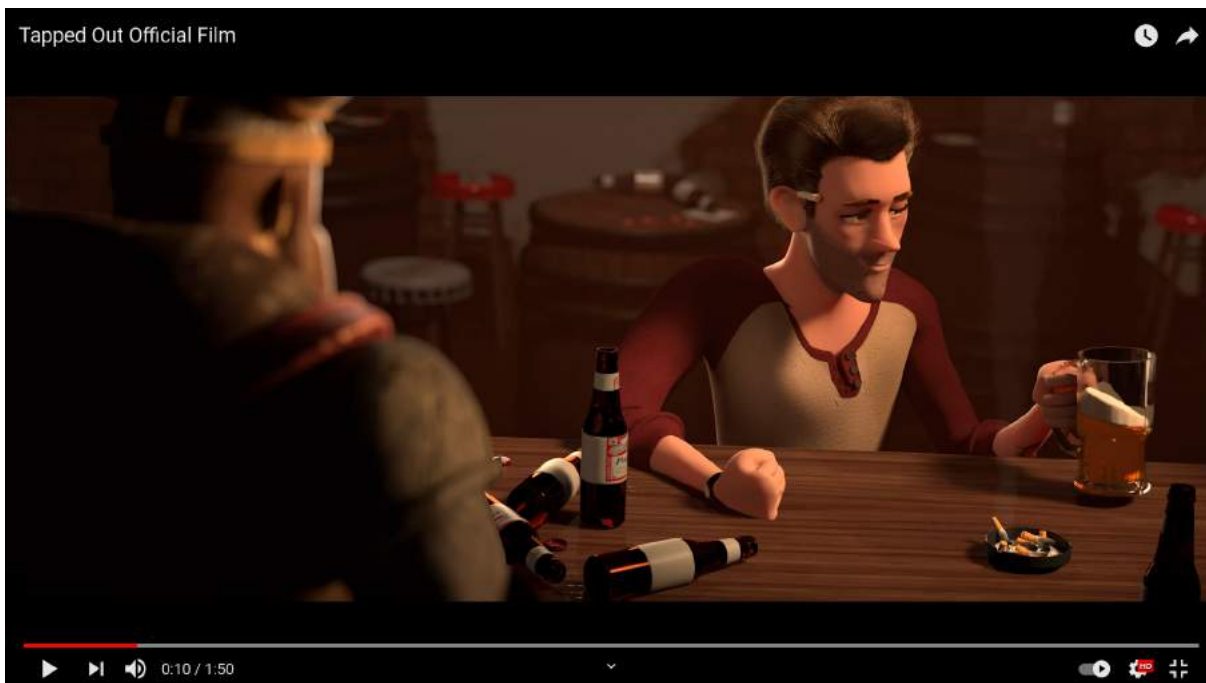


Figura 26 - Os personagens representados

No primeiro lado da cena, o lado esquerdo, segundo a categoria do valor informativo, é utilizado tradicionalmente pelos produtores para transmitir informações já conhecidas. Nesse caso, embora se trate de uma imagem em movimento, o rapaz é posicionado do lado direito, o que pode sugerir a relevância dele para a construção da problemática que motiva a narrativa. Ao figurar do lado direito, ele pode ser considerado como a informação mais importante nesse momento da narrativa. Essa técnica fundamenta-se na estrutura posicional da leitura no ocidente, que inicia-se no lado esquerdo e termina no lado direito: começamos lendo as palavras da esquerda e vamos direcionando o nosso olhar para a direita, formando, ao fim, a frase.

Ainda na metafunção composicional, estritamente na categoria da saliência, perceberemos que o personagem representado, o viking, que até então procurou de várias formas impedir a ação nada responsável do rapaz, fará sua tentativa final, já que o outro personagem se encontra a poucos passos do seu objetivo que é dirigir o seu carro. A cena que apresenta essa tentativa pode ser visualizada na figura 27.

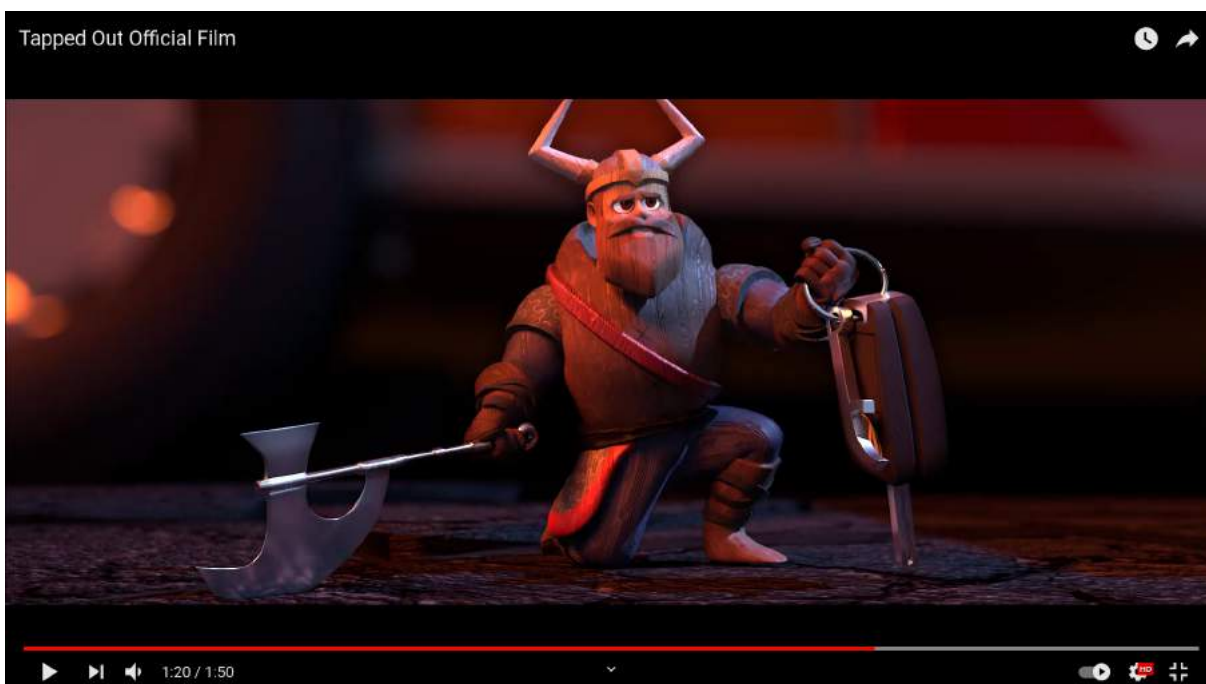


Figura 27 - Personagens representados

É possível perceber como o personagem, o viking, se comparado com o fundo, encontra-se destacado. Esse efeito, o de desfoque, segundo a categoria saliência da metafunção composicional, entre o primeiro e o segundo plano, gera notoriedade para aquele que é focado. No entanto, nessa imagem, usa-se outro recurso analisado por essa mesma categoria, que é o efeito relacionado ao tamanho do personagem representado. Observamos, mais uma vez, que além dele estar focalizado, ele se encontra bem próximo da câmera, aparentando, com esse efeito, um aumento em relação ao seu tamanho nas outras cenas.

Há um motivo para a construção desses dizeres: o viking conseguiu tomar a chave do rapaz e agora seu objetivo foi concluído. Indiretamente, somos levados, por essas montagens imagéticas, a vê-lo como um herói completo, como alguém que de fato cumpriu sua incumbência, seu propósito. Essa ideia final será reafirmada nas últimas cenas que ilustram e comparam os dois personagens. Vejamos a figura 28, que mostra como o personagem bêbado é retratado no final, e a figura 29, que, por sua vez, mostra como o personagem viking é retratado.



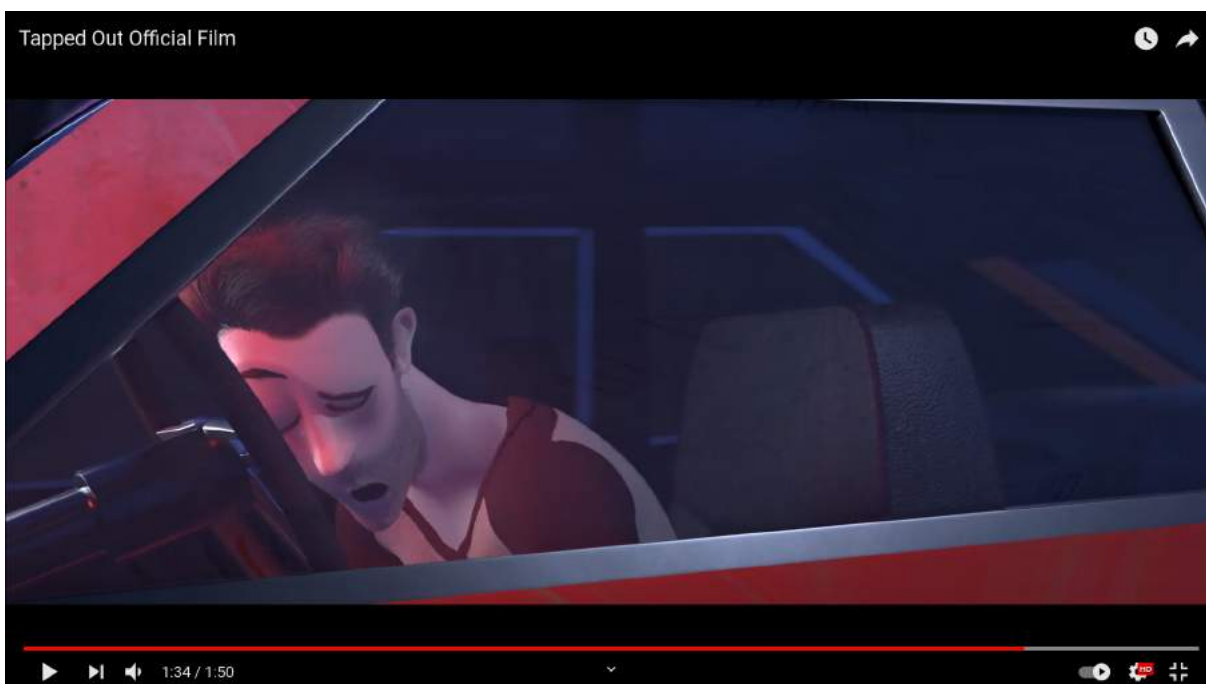


Figura 28 - Personagens representados



Figura 29 - Personagens representados

Os produtores finalizam a videoanimação reiterando o conceito de que o consumo de álcool seguido pela ação de dirigir não deve nem mesmo ser cogitado. Essa ideia se confirma por meio da posição final em que se encontra o rapaz, prostrado sob o volante, como podemos visualizar na figura 28. Ele, que teve a chave tomada pelo viking, ao tentar ligar o carro - com o machado de duplo corte do boneco *viking* - dorme, demonstrando a total incapacidade

cognitiva tanto para executar a ação pretendida, assim como para distinguir pequeno machado de uma chave de carro.

Em contrapeso, o outro personagem representado, o boneco viking, conforme pode ser visualizado na figura 29, termina a sua saga com o seu troféu: a chave do carro. Desse modo, percebemos toda uma tessitura, na videoanimação analisada, que apresenta uma combinação de diferentes partes para a construção do projeto de dizer almejado pelo seu produtor, cabendo ao leitor identificar as pistas para uma leitura mais proficiente.

A partir da análise empreendida, é possível considerar que a GDV pode oferecer subsídios para uma leitura mais reflexiva, uma vez que considera não apenas os modos como os participantes são representados, mas também como os participantes (produtores, leitores e personagens do texto interagem) e como as escolhas são feitas para compor a organização composicional.

## **5. CONCLUSÃO**

Como reflexão final, reforçamos a concepção de que o trabalho com gêneros multimodais e multissemióticos carece de espaço no ambiente escolar, diante dessa sociedade que se utiliza, de forma crescente, de textos que circulam nos meios digitais e que usam seus novos recursos de produção de sentido. Tanto os professores, que articulam as aulas, como os produtores de materiais didáticos, que são responsáveis por produzir o material base da maior parte delas, precisam considerar esse cenário que nos encontramos, uma sala de aula que requer cada vez mais a reflexão sobre o audiovisual.

Em nosso trabalho, verificamos a relevância do uso do gênero videoanimação, apuramos a riqueza de seus recursos semióticos, que contribuem para a criação do projeto de dizer objetivado pelos seus autores, e comprovamos a necessidade de trabalharmos a preparação dos alunos para a compreensão crítica desses signos linguísticos, que não são aleatórios, pois articulam-se e criam a progressão temática do texto.

Fundamentados na Gramática do Design Visual (GDV), ao analisarmos a videoanimação selecionada, percebemos que: através do posicionamento da câmera se aproxima ou distancia os personagens do leitor; por meio do em plano (alto ou baixo) se hierarquiza os participantes; a nitidez, a distorção e os efeitos criam significados variados no texto; o tamanho e a distância dos personagens podem aproximá-los ou distanciá-los do participante interativo; o plano, o ângulo, a posição, a intimidade, são todos recursos e efeitos

que podem e normalmente são construídos por questões visuais, que necessitam ser consideradas para que haja uma compreensão textual plena.

Sobre o uso da GDV como alicerce de leitura de videoanimações, percebemos que, ainda que ela possibilite a compreensão de diferentes recursos imagéticos e seus efeitos de significação, como destacamos, ela se mostrou, no caso do gênero selecionado, incapaz de disponibilizar os mecanismos de leitura do modo linguístico sonoro e também, em menor grau, do modo linguístico verbal. Tendo, se for objetivo realizar a leitura deles, que ser adaptada ou suprida por outra teoria que os abordam.

No entanto, uma questão que destacamos nesse percurso de produção deste trabalho foi mostrar que os recursos visuais, concatenados ao enredo, criam os meios de reafirmação, concordância, esclarecimento do projeto de dizer dos autores e que, se não os observamos bem, pensaremos que foram provocados tão somente pelo enredo, demonstrando, com isso, a necessidade de trabalharmos essas leituras para que esses recursos não se tornem meios de manipulação e alienação dos seus leitores, dos alunos.

## REFERÊNCIAS

BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: Língua Portuguesa**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CONGRESSO NACIONAL EDUCAÇÃO E DIVERSIDADE, 2., 2013, Itabaiana. **Gêneros Multimodais e Multiletramentos: Novas Práticas de Leitura na Sala de aula**. Itabaiana: S.I, 2013.

DIAS, Jaciluz *et al.* Videoanimação Queria Alice: uma análise sobre audiovisual e educação. In: FERREIRA, Helena Maria; DIAS, Jaciluz; VILARTA-NEDER, Marco Antonio (org.). **O trabalho com videoanimação em sala de aula: múltiplos olhares**. São Carlos: Pedro e João Editores, 2019. p. 89-104.

FARIAS, Aline Leontina Gonçalves *et al.* LETRAMENTO VISUAL/MULTIMODAL: análise de um manual de ensino de francês como língua estrangeira. **Gelne**, Natal, v. 16, n. 1, p. 293-317, jan. 2014.

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

FERREIRA, Isabella Bacha. **Textos multissemióticos e novas habilidades de leitura: contribuições para a formação docente**. 2019. 92 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2019.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading Images: the grammar of visual design**. New York: Routledge, 2006.

NASCIMENTO, Natália Rodrigues Silva do; TEODORO, Aline; CÉSAR, Jovana da Paixão. Videoanimação Alike: pensando o gênero discursivo videoanimação em sala de aula. In: FERREIRA, Helena Maria; DIAS, Jaciluz; VILARTA-NEDER, Marco Antonio (org.). **O trabalho com videoanimação em sala de aula: múltiplos olhares**. São Carlos: Pedro e João Editores, 2019. p. 125-144.

NASCIMENTO, Roseli Gonçalves do *et al.* Multiletramentos: iniciação à análise de imagens. **Linguagem & Ensino**, Pelotas, v. 14, n. 2, p. 529-552, jun. 2011.

PIRES, Eloiza Gurgel. A experiência audiovisual nos espaços educativos: possíveis interseções entre educação e comunicação. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 36, jan 2010.

PRINCÍPIOS DA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL, 2018, Lavras, MG: Universidade Federal de Lavras-UFLA, 2018.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Textos Multimodais: leitura e produção**. 2016. ed. São Paulo: Parábola Editorial, v. 1, 2016.

ROJO, Roxane. O letramento escolar e os textos da divulgação científica - a apropriação dos gêneros de discurso na escola. **Ling. (dis)curso**, Tubarão, v. 8, n. 3, p. 581-612, Dec. 2008