



JANAINA FERREIRA DA SILVA

**POSSIBILIDADES DE MULTILETRAMENTOS NAS AULAS
DE LÍNGUA INGLESA COM APOIO NA LINGUÍSTICA SIS-
TÊMICO-FUNCIONAL E NA GRAMÁTICA DO DESIGN VI-
SUAL**

LAVRAS - MG

2022

JANAINA FERREIRA DA SILVA

**POSSIBILIDADES DE MULTILETRAMENTOS NAS AULAS DE LÍNGUA IN-
GLESA COM APOIO NA LINGUÍSTICA SISTÊMICO-FUNCIONAL E NA GRAMÁ-
TICA DO DESIGN VISUAL**

Artigo científico apresentado à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Curso de Letras- Licenciatura Plena, para a obtenção de título de Licenciada.

Prof^ª. Dra. Tania Regina de Souza Romero
Orientadora

LAVRAS – MG

2022

JANAINA FERREIRA DA SILVA

POSSIBILIDADES DE MULTILETRAMENTOS NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA COM APOIO NA LINGUÍSTICA SISTÊMICO-FUNCIONAL E NA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL

POSSIBILITIES OF MULTILETERACIES IN ENGLISH LANGUAGE CLASSES WITH SUPPORT IN SYSTEMIC-FUNCTIONAL LINGUISTICS AND VISUAL DESIGN GRAMMAR

Artigo científico apresentado à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Curso de Letras- Licenciatura Plena, para a obtenção de título de Licenciada.

APROVADA em 27 de Abril de 2022.

Prof^ª. Dra. Tania Regina de Souza Romero – UFLA (Presidente)

Prof^ª. Dra. Helena Maria Ferreira – UFLA (1º membro)

Prof. Dr. Gasperim Ramalho de Souza – UFLA (2º membro)

Prof^ª. Dra. Tania Regina de Souza Romero
Orientadora

LAVRAS – MG

2022

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Luzia e José, e a meu irmão Edson por todo apoio e incentivo.

À Profª. Dra. Tania Regina de Souza Romero pela orientação, inspiração, apoio e dedicação durante a elaboração deste trabalho e no projeto do PIBID.

Ao Prof. Dr. Tufi Neder Neto e aos demais colegas de PIBID.

À Profª. Dra. Helena Maria Ferreira pela orientação nos projetos de PIBLIC e Residência Pedagógica.

Aos demais professores do Departamento de Estudos da Linguagem (DEL) pela inspiração e apoio durante todos esses anos de graduação.

Aos meus amigos e colegas do curso de Letras que me acompanharam nessa trajetória por todo apoio, motivação, inspiração, companheirismo e auxílio.

À Universidade Federal de Lavras (UFLA) e todos os seus servidores, pela oportunidade de participar dessa instituição e pelas bolsas concedidas durante o curso.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela bolsa concedida durante o curso.

RESUMO

O presente trabalho alinha-se à prática de multiletramentos e de leitura multimodal nas aulas de língua inglesa, e enfoca especificamente as imagens, mas também mostra como a articulação entre as imagens e a dimensão verbal se tornam um recurso para a construção de sentido. Além disso, tem como objetivo, uma proposta de análise de uma História em Quadrinhos que resgata um momento histórico dos Estados Unidos da América e busca, portanto, evidenciar a importância de se trabalhar com a língua como prática de comunicação em diferentes contextos de uso. Para fomentar essa discussão, foi utilizado um aporte teórico pautado em autores como Kress (2011), Kress e Van Leeuwen (2006), que trabalham com o conceito de multimodalidade, Rojo (2012), que discute acerca do multiletramento, além da própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que traz as perspectivas do ensino de língua inglesa na escola básica. Para a realização da análise, foram utilizadas as teorias propostas por Halliday (1985, 1989, 2004) acerca da linguística sistêmico funcional e a sua noção de contexto, e da Gramática do Design Visual, proposta por Kress e Van Leeuwen (2006) que permite analisar os recursos multissemióticos presentes nos textos multimodais. Com esse trabalho, foi possível explorar subsídios e um aporte teórico para as práticas de multiletramentos nas aulas de língua inglesa, bem como as possibilidades de análise de textos multimodais, além de evidenciar a importância destes para o desenvolvimento do aluno como sujeito social.

Palavras-chave: Língua Inglesa; Multiletramento; Multimodalidade; Histórias em Quadrinho.

ABSTRACT

The present paper is aligned with the practice of multiliteracies and multimodal reading in English language classes, and specifically focuses on images, but also shows how the articulation between images and the verbal dimension becomes a resource for the construction of meaning. In addition, it aims at a proposal for the analysis of a graphic novel that recaps a historical moment in the United States of America and seeks, therefore, to highlight the importance of working with language as a practice of communication in different contexts of use. To foster this discussion, a theoretical contribution was used based on authors such as Kress (2011), Kress and Van Leeuwen (2006), who work with the concept of multimodality, Rojo (2012), who discusses about multiliteracies, in addition with the Common National Curriculum Base (BNCC), which brings the perspectives of English language teaching in basic school. To carry out the analysis, the theories proposed by Halliday (1985, 1989, 2004) about functional systemic-linguistics and its notion of context were used, as well as the Grammar of Visual Design, proposed by Kress and Van Leeuwen (2006), which allows the analysis of the multisemiotic resources present in the multimodal texts. With this work, it was possible to explore subsidies and a theoretical contribution to the practices of multiliteracies in English language classes, as well as the possibilities of analysis of multimodal texts, in addition to highlighting their importance for the development of the student as a social subject.

Keywords: English language; Multiliteracy; Multimodality; Comics.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 – Processo narrativo	20
Figura 02 – Olhar: imagem de demanda	28
Figura 03 – Perspectiva 1	29
Figura 04 – Perspectiva 2	29
Figura 05 – Ação bidirecional	30
Figura 06 – Ação transacional; reacional transacional; perspectiva; enquadramento.....	31
Figura 07 – Olhar: imagem de oferta.....	32
Figura 08 – Enquadramento	33
Figura 09 – Reacional: não transacional	33
Figura 10 – Ação não transacional	34

LISTA DE QUADROS

Quadro 01 – Contexto de cultura e de situação em They Called Us Enemy.....	26
--	----

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	QUADRO TEÓRICO	13
2.1	Ensino da língua inglesa na escola	13
2.2	Multimodalidade e práticas de multiletramento na sala de aula.....	14
2.3	Linguística Sistêmico-Funcional (LSF)	16
2.4	Gramática do Design Visual (GDV)	18
2.4.1	Metafunção representacional	20
2.4.2	Metafunção Interacional:	21
2.5	HQs no Ensino-Aprendizagem de Línguas.....	22
3	METODOLOGIA DE PESQUISA.....	24
3.1	Descrição do corpus.....	24
3.2	Procedimento de Análise:	25
4	RESULTADO E DISCUSSÕES DE DADOS.....	26
4.1	Contexto de cultura e de situação	26
4.2	A GDV e a contribuição das metafunções para a produção de sentido através do visual.....	27
4.3	Síntese da análise:.....	35
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	37
	REFERÊNCIAS	38

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho se insere na área da Linguística Aplicada, mais especificamente na área de multiletramentos e de leitura multimodal em Língua Inglesa e objetiva focar possibilidades de trabalho com textos multimodais nas aulas de Língua Inglesa, partindo de uma proposta de análise do contexto de situação e das imagens de uma História em Quadrinhos (HQ). É importante destacar que, a escolha da HQ como corpus do trabalho se deu por essa apresentar um conteúdo histórico de extrema relevância para aprendizagem do sujeito enquanto ser social. Para além disso, a escolha do corpus também se deu devido ao fato desta levantar reflexões acerca do mundo em que estamos inseridos de forma mais humanizada. Por fim, é necessário considerar a relevância da HQ enquanto texto multimodal e suporte para o trabalho com a linguagem, já que apresenta recursos que são interessantes e passíveis de serem analisados à luz das teorias que aqui serão propostas.

Lançada em 2019, escrita pelo ativista, ator e escritor George Takei com a colaboração dos autores Justin Eisinger, Steven Scott e da artista Harmony Becker, a HQ intitulada *They Called Us Enemy*¹, é uma produção autobiográfica a partir da qual é narrada a vivência da família Takei em um contexto extremamente conturbado e obscuro. No auge da Segunda Guerra Mundial, na década de 40, a base naval de Pearl Harbor, situada no Havai - EUA, sofreu um ataque do governo japonês, o que fez com que o país declarasse guerra ao Japão. Consequentemente, as famílias nipo-americanas que viviam nos Estados Unidos passaram por um momento marcante em suas vidas: a segregação social e étnico-racial que enviou famílias a campos de concentração. George Takei, que tem fortes relações com o cinema, atuando na renomada série *Star Trek*, é também um importante ativista de lutas sociais e dos direitos LGBTQIA+ e narrou, com a ajuda dos outros autores, através dessa comovente história, o passado conturbado de sua família diante das consequências do ataque à base naval de Pearl Harbor. Por possuir grande influência cinematográfica, a obra apresenta diversos recursos que podem ser explorados na linguagem do cinema, como os recortes entre imagens que constituem as cenas, efeitos close-up e uma narrativa constituída por diversas situações de flash-backs.

¹ Em português: Eles nos chamavam de inimigo.

A motivação e a justificativa para a realização desse trabalho se pautam nas indicações da BNCC (BRASIL, 2018) sobre a necessidade de se trabalhar com textos multimodais nas aulas de língua inglesa, considerando tanto o contexto multicultural contemporâneo, quanto a hibridização da linguagem que circula nesse contexto, a fim de formar sujeitos que saibam utilizar a língua em diferentes situações comunicacionais.

Para tanto, pretende-se fundamentar esse trabalho em autores que trabalham com Mulmodalidade, como Kress (2011) e Kress e Van Leeuwen (2006) e Multiletramentos, como Rojo (2012), além de ancorar na própria BNCC (2018) que frisa a importância de se formar sujeitos ativos nos diferentes contextos de comunicação da sociedade atual, levantando, conseqüentemente, a importância de se trabalhar com textos multimodais nas aulas de língua inglesa e o desenvolvimento das práticas de multiletramentos. Para a realização da análise da HQ, serão utilizadas como aporte teórico, as teorias propostas por Halliday (1989, 2004) acerca da Linguística Sistêmico-Funcional, a partir da qual a noção de contexto se constitui de suma importância, e da Gramática do Design Visual, proposta por Kress e Van Leeuwen (2006), que permite analisar os recursos multissemióticos presentes nos textos multimodais.

Para a realização do objetivo proposto, algumas perguntas são imprescindíveis para nortear o trabalho:

- a) Como o texto e o contexto alvo podem ser descritos na perspectiva da linguística sistêmico - funcional?
- b) Como alguns recursos semióticos, interpretados à luz da Gramática do Design Visual, podem auxiliar no entendimento dos significados da HQ em foco?

Para tanto, o trabalho será dividido da seguinte forma: Primeiro será apresentado quadro teórico que partirá do ensino-aprendizagem da língua inglesa no ensino básico sob a perspectiva da BNCC, posteriormente será apresentada as noções de multiletramentos e multimodalidade, para a partir disso, ser trabalhada a linguística sistêmico funcional, já que essa se apresenta como um marco inicial para o trabalho tanto com a multimodalidade quanto com a Gramática do Design Visual que será apresentada logo depois. Por último, será apresentado a importância das histórias em quadrinhos no ensino de línguas.

. Após o quadro teórico, será iniciada a análise da HQ, que partirá das noções de contexto propostas pela linguística sistêmico - funcional e, posteriormente, da utilização das metafunções propostas pela Gramática do Design Visual que permitem a análise dos recursos multissemióticos presentes nos textos multimodais. É interessante destacar que, a escolha sobre a BNCC e suas perspectivas para o ensino de língua inglesa como ponto de

partida para o trabalho, deve-se a importância de, primeiramente, compreender esse ensino para, a partir disso, evidenciar como as teorias aqui presentes podem ser inseridas a partir de uma visão teórico-metodológica.

A seguir, é apresentado o quadro teórico que serviu como base para os estudos propostos neste trabalho.

2 QUADRO TEÓRICO

No quadro teórico serão apresentados os subsídios que deram base para o desenvolvimento do trabalho estando dispostos na seguinte ordem: Primeiro, será discutido o ensino de língua inglesa na escola básica e suas perspectivas segundo a BNCC e, em segundo lugar, haverá uma discussão acerca dos conceitos de multiletramentos e multimodalidade. Posteriormente, será discutida a noção de contexto apresentada nas teorias da Linguística Funcional, que foi pioneira para o desenvolvimento das teorias da multimodalidade e, conseqüentemente, para a Gramática do Design visual que será discutida logo em seguida. Por último, será apresentado a importância das histórias em quadrinhos no ensino de línguas.

2.1 Ensino da língua inglesa na escola

Aprender a língua inglesa, atualmente, vai além de simplesmente aprender uma língua. Mais que isso, a aprendizagem do inglês possibilita ao sujeito, a sua participação em uma sociedade que, marcada pela globalização, está cada vez mais plural. Dessa forma, o estudo da língua inglesa, possibilita que, através do acesso aos recursos culturais, linguísticos, dentre outros, o aluno seja capaz de participar de maneira efetiva e crítica no exercício da cidadania, além de obter uma maior possibilidade de interação e mobilidade, e de ampliação de conhecimentos (BNCC, 2018, p.241).

Ao colocar outras questões – que vão além dos recursos linguísticos – no ensino-aprendizagem de língua inglesa, novas implicações ocorrem como, por exemplo, a necessidade de repensar as abordagens e os métodos de ensino da língua e buscar “romper com aspectos relativos à “correção”, “precisão” e “proficiência” linguística” (BNCC, 2018, p. 241). Leffa (2012) assume a ideia de que não há um método correto e perfeito para o ensino de Língua Inglesa e que, por outro lado, é essencial que se busque pensar no ensino sob a perspectiva pós-moderna, com o intuito de considerar não só as características e emergências do mundo moderno, como também as especificidades e realidades de cada aluno em seu contexto social e de ensino- aprendizagem.

Para além disso, o ensino de língua inglesa em consonância com as emergências da sociedade contemporânea, como as diversidades culturais e multiplicidade de linguagens através da qual se comunicam, propõe uma outra implicação que entende a necessidade da ampliação da noção de letramento. Em uma sociedade marcada pela multiculturalidade e pelas novas tecnologias e todas as conseqüências que elas acarretam nos modos de comunicação e atuação, como a hibridização de linguagem decorrentes do uso de vários recursos semióticos, surge a necessidade de se pensar em multiletramentos, o que traz implicações para os eixos organizadores propostos pela BNCC, como por exemplo, nas práticas de leitura em que ela considera

A vivência em leitura a partir de práticas situadas, envolvendo o contato com gêneros escritos e multimodais variados, de importância para a vida escolar, social e cultural dos estudantes, bem como as perspectivas de análise e problematização a

partir dessas leituras, corroboram para o desenvolvimento da leitura crítica e para a construção de um percurso criativo e autônomo de aprendizagem da língua (BRASIL, 2018, p. 243).

Assim, é necessário ampliar o repertório do ensino de língua inglesa, como pontuado na BNCC, enfatizando o uso de diferentes gêneros textuais, sobretudo os textos marcados pelas múltiplas linguagens, a fim de formar o aluno para a atuação em diferentes situações comunicativas. Em consonância, é necessário destacar ainda que, assim como a BNCC, outros documentos norteadores também consideram a importância das práticas de multiletramentos. Neste sentido, o próximo item tem como objetivo aprofundar nos conceitos de multiletramento e multimodalidade para uma maior familiarização com os termos.

2.2 Multimodalidade e práticas de multiletramentos na sala de aula

Vivemos em um mundo marcado pela diversidade cultural, pela pluralidade e pelas diferentes formas como elas se manifestam e se representam. Concomitantemente, esse mesmo mundo também está marcado pelas múltiplas linguagens, presentes nos textos impressos e em outros diversos meios através dos quais as diferentes comunidades e sociedades se comunicam e se permitem entender e ser entendidas. Neste sentido, é essencial que se repense o letramento dentro das salas de aula, considerando tanto a multiculturalidade presente na sociedade quanto a multimodalidade como forma de se comunicar e de se informar. Assim, pensando em abranger os dois “multi” foi cunhado um novo termo ou um novo conceito: multiletramento (ROJO, 2012, p.12).

O termo multiletramento foi apresentado, pela primeira vez, por um grupo denominado Grupo de Nova Londres (GNL). Esse grupo estava preocupado com a necessidade de a escola propor um currículo com novos letramentos emergentes na sociedade contemporânea, que se deu em grande parte, mas não somente, devidos às novas Tecnologias de Informação e de Comunicação (TICs), além de procurar incluir a variedade de culturas presentes na sala de aula. Isso se deu, pois, os alunos estavam contando há quinze anos com novas ferramentas de acesso à comunicação e à informação, o que acarretava em novos letramentos tanto de caráter multimodal quanto multissemiótico (ROJO, 2012, p.11)

Segundo Rojo:

O conceito de multiletramento- é bom enfatizar- aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, principalmente urbanas, na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica (*ibid.* p. 12).

Dessa forma, como dito anteriormente, é de extrema importância se considerar a multiplicidade cultural dentro da sala de aula e como elas se representam. No que diz respeito ao segundo “multi”, esse representa a multimodalidade presente na manifestação da linguagem e, principalmente, da linguagem contemporânea.

Adentrando no conceito de multimodalidade, sabe-se que a comunicação não se dá apenas pela linguagem verbal pois, quando estamos discursando ou conversando com alguém, há outras linguagens presentes que não correspondem somente à fala, ou seja, nossos gestos, expressões faciais, a maneira como levantamos ou abaixamos o tom da voz, também contribuem para o processo comunicacional. Da mesma forma, quando escrevemos um texto, a utilização de figuras, diferentes fontes, dentre outros recursos, também contribuem para a transmissão de informação ao leitor, podendo causar algum impacto, ou chamar atenção para algo mais específico.

Essa junção de diversos recursos semióticos (como a linguagem escrita, imagens, cores, sons e gestos, entre outros) para a formação do processo comunicacional é denominada por Kress e Van Leeuwen (1996, 2006) como multimodalidade, conceito que sofreu grande influência da Teoria Sistêmico- Funcional (LSF) de Halliday (1985) e que considera que representação do signo é sempre múltipla, a comunicação acontece de diversos modos. Kress e Van Leeuwen desenvolveram teorias que dessem conta da análise do discurso multimodal, preocupados, principalmente, em compreender como a linguagem não-verbal e híbrida também depende da cultura e do contexto em que está sendo utilizada para produzir algum sentido. Segundo Kress (2011), o objetivo da teoria multimodal do discurso seria:

[...] elaborar ferramentas que possam fornecer insights sobre a relação dos significados de uma comunidade e suas manifestações semióticas. No MMDA², o uso adequado de modos para a realização de discursos em texto em uma situação específica é uma questão central (KRESS, 2011, p.37, *tradução nossa*).

Para a MMDA, a linguagem verbal, seja ela escrita ou falada, são apenas alguns dos diversos modos para representar e fazer sentido, ou seja, para se comunicar, e contextos diferentes exigem meios de comunicação diferentes, o que ressalta a importância de se olhar com afinco para os outros diversos modos existentes.

É necessário pontuar, ainda, o que é texto na visão do discurso multimodal, proposta por Kress que enfatiza:

Na MMDA os ‘fios’ textuais são muitos e materialmente diversos: gesto, fala, imagem (parada ou em movimento), escrita, música (em um site ou em um filme). Estas, assim como entidades tridimensionais, podem ser desenhadas em um todo textual/semiótico. Texto, em MMDA, é uma entidade semiótica multimodal em duas, três ou quatro dimensões (...). Textos, de qualquer tipo, são o resultado do trabalho semiótico do design e dos processos de composição e produção. Eles resultam em ensembles compostos de diferentes modos, apoiados no trabalho semiótico agentivo do criador de tais textos (KRESS, 2011, p. 36, *tradução nossa*).

Essa noção de texto, passa a levantar questionamentos no que diz respeito ao letramento em sala de aula, pois já que as aulas de línguas de LI devem partir do ponto de vista do ensino de linguagem como prática social, ou seja, como prática de interação e comunicação entre os sujeitos, imprescindível que sejam inseridos diferentes gêneros discursivos, sobretudo gêneros multimodais,

² Multimodal Discourse Analysis (Análise do Discurso Multimodal).

visto que esses são emergentes na sociedade contemporânea. Objetiva-se que o aluno seja preparado para saber produzir, ler e compreender as múltiplas linguagens e, dessa forma, conseguir se comunicar em diversos espaços e contextos sociais. Isso faz parte de ser um sujeito letrado e desenvolvido linguisticamente de forma competente. Ademais, a BNCC enfatiza a necessidade de ampliação do repertório linguístico da língua inglesa, tanto usados por diferentes países quanto por diferentes grupos sociais, a fim de “reconhecer a diversidade linguística como direito e valorizar os usos heterogêneos, híbridos e multimodais emergentes nas sociedades contemporâneas” (BRASIL, 2018, p 242). Posto isso, é necessário destacar que as teorias da multimodalidade possuem suas raízes na Linguística Sistêmico-funcional (Halliday, 2006), a qual será trabalhada na próxima seção.

2.3 Linguística Sistêmico-Funcional (LSF)

A Linguística Sistêmico Funcional (doravante LSF), desenvolvida por Halliday (2006), tem como princípio, a manifestação da linguagem em seu contexto de uso, sendo o contexto o influenciador das escolhas linguísticas. Assim, a LSF parte da perspectiva da língua como um sistema semiótico e sociosemiótico, a partir do qual o sujeito faz escolhas gramaticalmente adequadas ao contexto, ou seja, “o processo de usar a linguagem é um processo semiótico, um processo de fazer significados escolhendo” (EGGINS, 2004, p.3, *tradução nossa*)

Em questões terminológicas, nos deparamos com dois termos importantes acerca da abordagem proposta por Halliday em sua teoria. Entende-se que ela é sistêmica, uma vez que considera a língua como redes de sistemas linguísticos que estão interligados, podendo ser recursos semânticos, léxico- gramaticais ou até mesmo fonológicos e grafológicos, e a partir dos quais são utilizados para a construção de significados. E ainda é funcional, já que parte das estruturas gramaticais relacionadas ao significado, além das funções da linguagem desempenhadas no texto (cf. FUZER; CABRAL, 2014, p. 19). Assim, é interessante destacar que a língua, como um recurso sociosemiótico, nos apresenta uma série de recursos linguísticos, dos quais fazemos escolhas considerando diferentes contextos e situações de usos, a fim de desempenharmos a comunicação.

Neste sentido, entende-se que as teorias propostas por Halliday não estão preocupadas com a gramática apenas enquanto uma estrutura linguística e como um conjunto de regras, mas em como as escolhas gramaticais, a partir de determinado contexto, podem interferir na realização da comunicação social. Tendo isso em mente, é necessário pontuar, então, que o contexto de comunicação é essencial para que possamos fazer escolhas adequadas. Posto isso, considera-se extremamente relevante para a teoria da LSF as relações entre linguagem, texto e contexto.

Primeiramente, é necessário destacar a noção de texto, já que para Halliday e Mathiesen (2004) a linguagem se materializa em textos, sendo o texto, a base para a comunicação, ou seja,

“Quando as pessoas falam ou escrevem, elas produzem texto. O termo ‘texto’ refere-se a qualquer instância de linguagem, em qualquer meio, que faça sentido para alguém que conhece a língua. (cf. Halliday and Hasan, 1976: Chapter 1)” (HALLIDAY; MATHIENSEN, 2004, p.3, *tradução nossa*). Para além disso, entende-se também que o texto, como multifacetado, pode se manifestar de maneiras diferentes, o que acarreta diversas interpretações, mas, na visão dos autores pode-se dividi-lo em algumas instâncias: a partir do texto como objeto, a partir do qual o gramático poderá se perguntar, por que o texto significa o que significa e por que é valorizado como é, e a partir do texto como instrumento, perguntando-se o que o texto revela sobre o sistema da língua em que é falado ou escrito (HALLIDAY; MATHIENSEN, 2004, p.3).

Neste sentido, não se pode separar o texto de seu contexto de uso, sendo este último extremamente importante para a seleção de recursos linguísticos adequados. Posto isso, a teoria de Halliday propõe dois níveis contextuais que estão intrinsecamente atrelados à noção de texto e à manifestação da linguagem. O primeiro, o contexto de situação, pode ser definido como “o ambiente imediato em que um texto está realmente funcionando. “Usamos essa noção para explicar por que certas coisas foram ditas ou escritas nesta ocasião particular, e o que mais poderia ter sido dito ou escrito que não foi” (HALLIDAY, 1989, p. 46). Ainda de acordo com o autor, contexto de situação é sub- dividido em três variáveis, ligadas à funções (metafunções) que a linguagem desempenha, sendo elas:

1. O campo do discurso, que se refere ao que está acontecendo com a natureza da ação social que está ocorrendo, ou seja, em que estão engajados os participantes, em que a linguagem figura como algum componente essencial?
2. As relações, que se refere a quem está participando, à natureza dos participantes, seus status e papéis, ou seja, que tipos de relacionamento de papéis se obtém entre os participantes, incluindo relações hierárquicas e de distanciamento social.
3. O modo de discurso, que se refere ao papel que a linguagem está desempenhando, o que os participantes esperam que a linguagem faça por eles naquela situação, a organização simbólica do texto, o canal (falado, escrito, utiliza linguagem verbal ou não- verbal) e o que está sendo alcançado pelo texto.

Deste modo, como visto acima, o contexto de situação está atrelado ao entorno e ao ambiente imediato, bem como a uma situação particular a que o texto está funcionando. No entanto, por seu caráter imediato, o contexto social não é suficiente para se compreender adequadamente um texto, sendo necessário um contexto mais abrangente, que no caso seria o de cultura. Assim,

Qualquer contexto real de situação, a configuração particular de campo, teor e modo que trouxe um texto à existência, não é apenas uma mistura aleatória de características, mas uma totalidade - um pacote, por assim dizer, de coisas que normalmente andam juntas no contexto de cultura. As pessoas fazem essas ocasiões e atribuem esses significados e valores a elas: é isso que a cultura é. (*ibid.*, p. 47, *tradução nossa*).

Portanto, entende-se o contexto de cultura como sendo o mais abrangente, relacionado não apenas ao imediatismo, mas à bagagem e práticas referentes aos diferentes grupos sociais

e culturais. Contudo, para que possamos compreender um texto em sua totalidade, os dois contextos vistos acima, devem estar atrelados.

A Linguística Sistêmico-Funcional apresenta, ainda, um sistema, que está ligado à função que a linguagem desempenha, sendo denominado por Halliday como metafunções. As metafunções seriam as “manifestações no sistema linguístico dos propósitos que estão subjacentes a todos os usos da língua” (FUZER; CABRAL, 2014, p.32). Elas se dividem e ocorrem simultaneamente em metafunção ideacional, interpessoal e textual e estão, como dito anteriormente, relacionadas com as variáveis do contexto de situação. São elas:

A metafunção ideacional, que se realiza a partir das funções experiencial, que diz respeito à construção de um modelo de representação de mundo, e a função lógica que se responsabiliza pelas combinações dos grupos lexicais e oracionais. Seu objeto de análise é a oração através do processo de transitividade que considera os processos, as circunstâncias e os participantes, considerando a oração como representação, relacionada com o campo. A metafunção interpessoal objetiva examinar o MODO, recurso gramatical que expressa a interação entre os participantes em determinado evento de comunicação tendo a oração como troca de informações e bens de serviço. Sua análise considera informações de tempo, modalidade (probabilidade, obrigação e inclinação) e polaridade (positiva, negativa) relacionados aos eventos e relaciona-se com a noção de relações. A metafunção textual parte da oração como mensagem em que existe sempre um tema situado no início da oração responsável por situar a oração no contexto, acompanhado do rema, relacionando-se com o modo. A compreensão das metafunções propostas por Halliday são de extrema importância, pois são a partir dessas noções que se desenvolveu a Gramática do Design Visual que serão trabalhadas a seguir.

2.4 Gramática do Design Visual (GDV)

A Gramática do Design Visual, proposta por Kress e Van Leeuwen (2006), tem como objetivo propor uma gramática que dê conta de promover subsídios para a interpretação da linguagem visual. Essa é a visão dos autores que salientam que “nossa ‘gramática’ visual descreverá a maneira pela qual os elementos representados – pessoas, lugares e coisas – se combinam em ‘declarações’ visuais de maior ou menor complexidade e extensão” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 2).

Os proponentes da GDV se ancoraram nos estudos desenvolvidos por Halliday pelo fato de o autor considerar que a gramática não é apenas uma série de regras formais; para além disso, ela representa a experiência do sujeito, através da qual ele é capaz de criar uma imagem mental da realidade (HALLIDAY, 1985, p. 101). Em consonância, Kress e Van Leeuwen assumem a

postura de que o mesmo vale para a gramática do design visual, já que como as estruturas linguísticas, as estruturas visuais também exigem interpretações particulares que partem da experiência e das formas de interação no meio social, sendo que os significados são culturais.

Além disso, Halliday também parte do princípio de que a linguagem, como função social pode se manifestar de diferentes modos, a depender do contexto e da cultura em que está inserida. Ademais, o autor ainda considera linguagem verbal apenas uma das formas pelas quais o ser humano pode se comunicar e produzir significado. Ainda na visão do autor:

A linguística, então, é uma espécie de semiótica. É um aspecto do estudo do significado. Há muitas outras maneiras de significar, além da linguagem. A linguagem pode ser, em algum sentido, bastante vaga e indefinida, a mais importante, a mais abrangente, é difícil dizer exatamente como. Mas existem muitos outros modos de significação, em qualquer cultura, que estão fora do âmbito da linguagem (HALLIDAY, 1989, p. 4, *tradução nossa*).

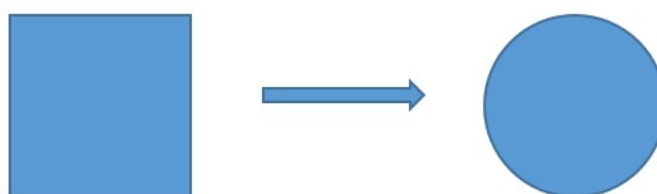
Esse pensamento próximo entre os autores possibilitou a expansão dos estudos acerca da LSF para a área da multimodalidade e, conseqüentemente para a criação da GDV, visto que é possível se considerar que a linguagem, como um sistema sociosemiótico, se manifesta de diferentes modos em diferentes contextos e culturas, com as imagens também ocorre o mesmo processo, já que sua interpretação depende da bagagem cultural do interlocutor. A noção de texto também passa a ser ampliada pois, tendo em vista que a linguagem se materializa no texto, ou seja, que a comunicação se dá através de textos, o texto assume, dessa forma, caráter multimodal, uma vez que, como posto anteriormente, a linguagem pode se dar de diferentes modos.

Dessa forma, assim como na GSF, as metafunções representam categorias importantes para o desempenho da função da linguagem, da mesma forma, pois, as metafunções propostas por Kress Van Leeuwen pretendem dar conta dos recursos visuais presentes nas imagens, sejam elas estáticas ou não. Compreende-se que, assim como podemos fazer escolhas gramaticais para nos comunicarmos através da linguagem, os recursos multissemióticos presentes nas imagens, como cores, relevo, enquadramento, fontes, relações entre objetos e personagens, entre outros, são capazes de juntos, produzirem sentidos, desencadeando a comunicação com o interlocutor. Por conseguinte, as metafunções para a gramática do Design Visual são dispostas a seguir.

2.4.1 Metafunção representacional

É responsável por mostrar o envolvimento dos eventos, dos objetos e os participantes em determinada circunstância. Dessa forma, a representação é realizada por dois processos: Os narrativos e os conceituais. No entanto, tendo em vista o corpus do trabalho será de interesse apenas o processo narrativo. O processo narrativo está ligado à ação e à interação, sendo que os vetores (não visíveis) são os encarregados por direcionar a ação dos participantes. Dessa forma, temos um ator (representado pelo quadrado na figura 01), que é direcionado (através de um vetor invisível que está representado pela seta na figura 01) para a meta (que está representada pelo círculo na figura 01):

Figura 01 – Processo narrativo



Fonte: da autora

Os processos narrativos são divididos em: de ação, reacional, verbal e mental, de conversão e de simbolismo geométrico, mas, no presente trabalho, serão explorados apenas os quatro primeiros processos expostos acima. O processo de ação descreve ou representa acontecimento do mundo material” (BRITO, PIMENTA, 2016, p.89) e pode ser:

- A) Ação não transacional, em que se tem somente o participante (ator);
- B) Ação transacional, em que existe pelo menos dois participantes: um ator que se dirige a uma meta.
- C) Ação bidirecional, em que os dois participantes se constituem como ator e meta.

O processo reacional envolve uma ação e uma reação. Assim, “o vetor é formado pela direção do olhar do participante (que reage) a uma ação acontecida (fenômeno)” (*ibid.*, p. 91). Esse processo está dividido, também, em:

- A) Transacional, em que o fenômeno pelo qual o participante está olhando, está presente na imagem;
- B) Não transacional, em que o olhar do participante volta-se para algo fora da imagem, sem que saibamos o que.

Por último, um outro processo narrativo que interessa ao presente trabalho é o verbal e mental em que o participante está ligado a um balão "cujo conteúdo é a representação de um processo mental ou de fala" (*ibid.*, p. 92).

2.4.2 Metafunção Interacional:

Objetiva lidar com a relação de interação entre os falantes em um evento comunicativo. Aqui, o significado é visto como uma troca que envolve falante e ouvinte (HALLIDAY, 2004 citado por BRITO, PIMENTA; 2014). Essa metafunção pode ser subdividida em: olhar, enquadramento e perspectiva.

- A) Olhar representa a interação a partir da noção de oferecimento e demanda que estão presentes nos atos de imagens. Uma imagem de demanda em que o participante está olhando diretamente para o leitor, estabelecendo um vínculo com ele. Já a imagem de oferta vai se dirigir de forma indireta ao leitor, sendo que esse não será o foco. O leitor por sua vez, será também o sujeito observador que irá observar o participante.
- B) O enquadramento pode ser constituído a partir de um menor ou de um maior distanciamento entre o leitor e o participante, sendo que quanto maior a distância, menor o grau de relação vínculo e afinidade entre o leitor e o participante da imagem e maior a noção de poder.
- C) Já a perspectiva, refere-se “ao trabalho com a imagem sob um ângulo específico, de um determinado ponto de vista” (BRITO, PIMENTA, 2016, p.99). Sendo assim, essa dimensão pode, dependendo do ângulo em que for apresentada, estabelecer relações de poder, caso esteja em ângulo vertical, ou pode estabelecer relações de empatia, caso esteja em ângulo horizontal.
- D) Existe ainda o recurso denominado modalidade, que se refere ao maior ou menor grau de realidade ou de credibilidade representado nas imagens, que podem se dar a partir das mais variadas formas, como a escolha das cores, saturação, iluminação, entre outros.

Por fim, a GDV conta ainda com a metafunção composicional, que diz respeito aos “arranjos composicionais que permite a concretização de diferentes significados textuais” (BRITO; PIMENTA, 2014, p.108). Ela se subdivide em: a) valor da informação; b) saliência e c) moldura. No entanto, no presente trabalho, essa metafunção não será aprofundada, uma vez que não será explorada mais a fundo na análise.

Tendo já apresentado as metafunções que são importantes para a análise do trabalho na próxima seção, será exposto um pequeno resumo sobre a história das Histórias em quadrinhos e sua relevância para o ensino de línguas.

2.5 HQs no Ensino-Aprendizagem de Línguas

Conhecidas pela hibridização de linguagens, ou seja, pela junção da linguagem verbal e da linguagem visual, as histórias em quadrinhos (HQ) fazem muito sucesso, desde o público infantil ao público adulto. Segundo Eisner (2001)

“As primeiras revistas em quadrinhos (por volta de 1934) geralmente continham uma coleção aleatória de obras curtas. Agora, após quase 50 anos, o surgimento de graphic novels (novelas gráficas) completas colocou em foco, mais que qualquer outra coisa, os parâmetros da sua estrutura. Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem” (EISNER, 2001, p.7)

Além disso, o autor pontua o gênero história em quadrinhos como uma arte sequencial que se comunica através da experiência visual criada entre o criador e o público. Assim, ela se caracteriza como um texto narrativo e, a partir da conjuntura de seus elementos, podemos compreender seu todo. Para além disso, com a disseminação das tecnologias, as HQs passaram por grandes mudanças estando até mesmo, hoje, sendo veiculadas nas plataformas digitais.

Neste sentido, considerando a hibridização de linguagens presente nas histórias em quadrinhos em consonância com a preconização da BNCC acerca da utilização de textos multimodais na sala de aula, esse gênero pode se constituir como interessante aliado no ensino de língua e considera-se que

“As histórias em quadrinhos, em seus diferentes gêneros, oferecem possibilidades diversas de aplicações no universo escolar, em todos os seus níveis. Também configuram prática de leitura desejável para todas as idades. O desafio é saber olhar os quadrinhos como um recurso pedagógico. Se isso for feito, o profissional da área vai se surpreender com a enorme gama de recursos e contribuições que a linguagem e suas obras podem trazer à realidade escolar” (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 6-7)

Assim, fica evidente que há ganhos quando se trabalha com HQ no de línguas, mas que esse trabalho se constitui como um desafio e o olhar do professor deve ser crítico para esse gênero enquanto recurso pedagógico. Neste sentido, a escolha da obra, bem como o conteúdo e a forma de se trabalhar com o gênero é de suma importância e deve receber atenção. Ademais, torna-se interessante reiterar, ainda, o uso de HQ como artefato para o ensino de língua inglesa,

considerando-se a importância de não se resguardar somente aos recursos linguísticos, como estruturas gramaticais, como está sendo explicitado no presente trabalho.

A seguir, será explicitada a metodologia utilizada para o desenvolvimento do trabalho.

3 METODOLOGIA DE PESQUISA

O presente trabalho pode ser classificado como uma pesquisa de cunho qualitativo (PAULILO, 1999), por apresentar um caráter subjetivo e interpretativo, pensando tanto nas teorias trazidas para o embasamento, quanto na escolha do corpus de análise que visa tratar da dimensão social do sujeito a partir do qual será apresentada uma suposta possibilidade de trabalho com textos multimodais nas aulas de Língua Inglesa. Neste sentido, com o intuito de oferecer subsídios e um arcabouço teórico tanto para professores quanto para futuros professores da área de Língua Inglesa, optou - se, no presente trabalho, por uma possível interpretação da HQ *They Called Us Enemy*, de George Takei et al., lançada em 2019, a qual será analisada à luz das teorias da Linguística Sistêmico funcional, a partir da sua noção acerca de texto e contexto, e da Gramática do Design Visual, a partir da qual serão exploradas as metafunções e quais as suas relações com a produção de sentido em textos visuais. Para além disso, ressaltamos que a função social desempenhada pela HQ, já que ela trata de um marco histórico contada como uma narrativa, foi fundamental no processo de escolha do corpus.

3.1 Descrição do corpus

A narrativa se constitui como autobiográfica e gira em torno das experiências vividas pela família do próprio autor, George Takei, durante os desdobramentos da Segunda Guerra Mundial. Em resumo, pode-se dizer que, na década de 40, havia muitos nipo-americanos vivendo nos Estados Unidos, no entanto, com os acontecimentos da Segunda Guerra, o Japão atacou a base naval de Pearl Harbor, situada no Havaí- Estados Unidos. Esse ataque fez com que os EUA declarassem guerra ao Japão, passando, também, a segregar todos os japoneses que viviam no país, o que fez com que eles vivessem um grande momento obscuro em suas vidas. A obra se inicia com a família Takei sendo obrigada, por soldados americanos, a deixar sua casa. A partir disso, o autor utiliza uma série de recursos para contar a trajetória de sua família até os dias em que lançou a obra, traçando, dessa forma, um percurso pelo desenvolvimento ou não das construções sociais e ideais, de uma sociedade que vive transitando entre a luta pela paz e pela igualdade ao mesmo tempo em que não colabora para o alcance destes.

Sendo assim, a escolha da HQ se deu por conta de suas características e relações com um momento histórico de extrema importância para o mundo de maneira geral e que, embora esse seja um acontecimento passado, é possível ver semelhanças com outras segregações que

ocorrem atualmente, como os russos, em decorrência do conflito entre a Rússia e a Ucrânia em 2022 do imigrante do Congo, assassinado no Brasil também em 2022.

3.2 Procedimento de Análise:

Posto isso, partiremos, agora, para a análise da HQ selecionada para compor o corpus da pesquisa. Primeiramente, serão analisados os contextos de situação e de cultura, componentes importantes, propostos pela Linguística Sistêmico-funcional. Posteriormente, serão analisadas as metafunções propostas pela GDV que possibilitam a produção de sentido através da linguagem visual.

4 RESULTADO E DISCUSSÕES DE DADOS

Na presente seção será realizada a análise da HQ anteriormente mencionada. Dessa forma, a seção será dividida da seguinte maneira: Primeiro será analisado o contexto da obra, apoiado nas noções de contexto de cultura e de situação apresentadas pela Linguística sistêmico-funcional. Posteriormente, serão analisados os recursos multissemióticos presentes na HQ sob a perspectiva da Gramática do Design Visual.

4.1 Contexto de cultura e de situação

Como exposto no quadro teórico, todo e qualquer texto está inserido dentro de um contexto e, conseqüentemente, carrega traços dele. No que diz respeito ao contexto de cultura, esse se configura como um contexto mais abrangente, que se relaciona com questões culturais e sociais de maneira geral. Pode-se dizer, ainda, que faz parte do contexto de cultura a localização histórica e geográfica na qual o texto se constitui. Assim, pode-se dizer que a HQ em questão, está situada na década de 40, momento histórico em que se passa a Segunda Guerra Mundial, mais especificamente, no momento de ataque, organizado pelo Japão, à base naval de Pearl Harbor, situada no Havaí- Estados Unidos da América. Na época, existia uma grande quantidade de Japoneses e descendentes de Japoneses vivendo nos Estados Unidos, os nipo-americanos, e por conta desse ataque, começaram a sofrer segregação social por parte dos americanos, sendo levados até mesmo a campos de concentração. Esse contexto é de extrema importância para situar o aluno e, assim, possibilitar a compreensão do texto como um todo.

Para além disso, como já exposto no presente trabalho, é necessário ter em mente que o contexto de situação detalha o contexto de cultura, e trata do imediatismo do entorno ao qual o texto está situado. Assim, relacionando a teoria proposta pela LSF com a HQ em análise, o contexto de situação pode ser disposto da seguinte forma:

Quadro 01 – Contexto de cultura e de situação em *They Called Us Enemy*

	LSF	<i>They Called Us Enemy</i>
Campo	Refere-se ao que está acontecendo com a natureza da ação social que está ocorrendo, ou seja, em que estão engajados os participantes, em	Testemunho de um descendente de Japoneses que sofreu os efeitos do ataque à base naval de Pearl Harbor durante a Se-

	que a linguagem figura como algum componente essencial.	gunda Guerra Mundial e, conseqüentemente, a segregação contra os nipo-americanos que viviam no país.
Relações	Refere-se a quem está participando, à natureza dos participantes, seus status e papéis, ou seja, que tipos de relacionamento de papéis se obtém entre os participantes, incluindo relações hierárquicas e de distanciamento social.	Os participantes são os nipo-americanos e os americanos, A distância social é marcada pela segregação contra os descendentes de japoneses, em que os americanos exercem um grau hierárquico superior a eles. Importante salientar que, no texto, o personagem principal é quem narra o ocorrido, fazendo isso segundo sua perspectiva já que, a história foi um fato verídico que o protagonista viveu quando criança. Já o leitor para quem a história é dirigida é o público atual, considerando que a narrativa foi lançada em 2019.
Modo	O modo de discurso, que se refere ao papel que a linguagem está desempenhando, o que os participantes esperam que a linguagem faça por eles naquela situação, a organização simbólica do texto, o canal (falado, escrito, utiliza linguagem verbal ou não-verbal) e o que está sendo alcançado pelo texto.	Utiliza a junção da linguagem verbal (diálogos entre os personagens) com a linguagem não-verbal (balões, imagens etc.) para contar os acontecimentos veiculados através de uma História em Quadrinhos que pode ser impressa ou digital. A escolha das cores preto e branco para representar a dramaticidade da narrativa é importante pois, tais cores, além de poderem representar uma época “cinza” e triste da vida do autor, podem remeter também à época, já que nos anos de 1940 a televisão era transmitida em preto e branco.

Fonte: da autora.

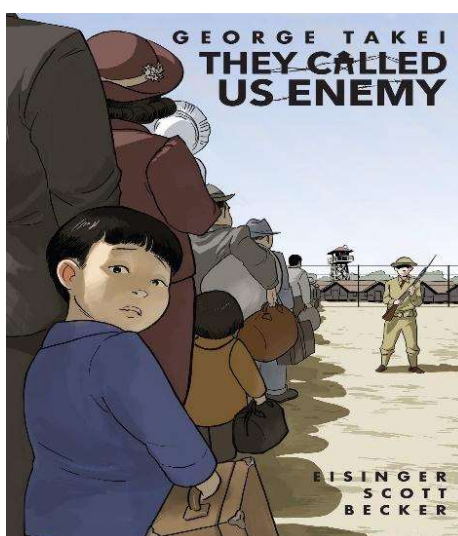
Como exposto acima, a noção de contexto está intrinsecamente ligada à produção e circulação do texto, sendo de extrema importância para situar o aluno acerca do assunto abordado e conduzir sua interpretação. Para além disso, como o corpus da análise se constitui como uma narrativa de um evento histórico, é interessante que o professor aborde esse evento nas aulas, a fim de levantar discussões para o estímulo da criticidade do aluno.

4.2 A GDV e a contribuição das metafunções para a produção de sentido através do visual

Como exposto no quadro teórico, a GDV é responsável por oferecer metafunções que permitam compreender o desempenho da linguagem no texto a partir dos recursos semióticos, tornando possível a interpretação e análise da linguagem visual. Dessa forma, foram selecionados alguns recortes da HQ que, em um primeiro momento, contribuem para a construção de sentido de modo geral. Posto isso, as imagens serão analisadas a partir das metafunções Representacional e Interacional. Assim, analisamos como as metafunções da GDV podem ser aplicadas em alguns quadrinhos da história trabalhada, para a possibilidade de inferir sentido e ressaltar significados construídos:

Em primeira instância, pode-se ressaltar a contribuição do processo narrativo verbal e mental proposto pela metafunção representacional. A HQ é estruturada, de maneira geral, por participantes em que os diálogos e pensamentos são mediados por balões, além de dispor de imagens. Assim, tais recursos, juntos, dialogam entre si e contribuem para a fluidez da narrativa. Dessa forma, a HQ, através da hibridização da linguagem, se encaixa no processo narrativo denominado verbal e mental, pela maneira como dispõe seu conteúdo verbal.

Figura 02 – Olhar: imagem de demanda

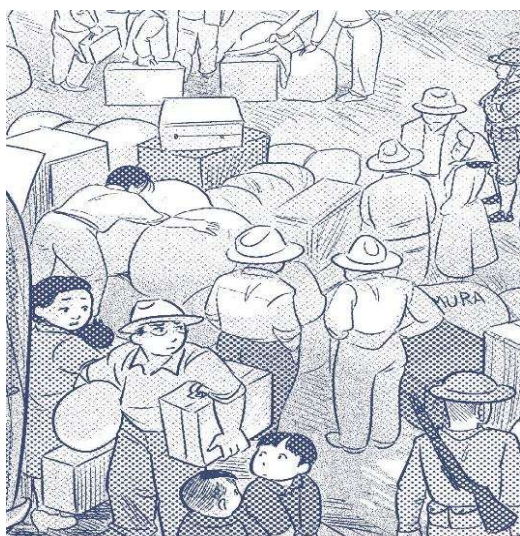


Fonte – Takei et al. (2019, p. 01)

Um dos recursos do olhar é a imagem de demanda, que pode ser representada na Figura 02. Como dito anteriormente, na imagem de demanda, o participante olha diretamente para o leitor e espera que esse faça algo, que reaja. Na figura em questão, que, por sinal, é a capa da HQ, o jovem autor e protagonista da história, está olhando diretamente para o leitor, o que faz com que seja estabelecido um vínculo. Além disso, a julgar pela posição do menino em uma fila que se dirige para os campos de concentração e pelo que está logo a frente, como as cercas

do dos campos e o soldado armado, a demanda parece se estabelecer em um convite e inferese, dessa forma, que ele está convidando o leitor para acompanhá-lo no relato que se seguirá. É como se ele convidasse o leitor a entrar na fila, sendo esse um dos recursos do estabelecimento de vínculo entre o participante e o leitor. Outro ponto importante a ser analisado é que se nota que somente a capa da obra é colorida, enquanto o restante está todo em preto e branco. Isso pode remeter a um processo de voltar para uma determinada situação ou acontecimento, já que a história se passa na década de 40, época em que as mídias eram em preto e branco.

Figura 04 – Perspectiva 1



Fonte: Takei et al. (2019, p. 2)

Figura 03 – Perspectiva 2



Fonte: Takei et al. (2019, p. 6)

Nas figuras 03 e 04, tem-se a noção de perspectiva que, como visto anteriormente, pode contribuir para assinalar relações de poder dependendo do ângulo em que for apresentada ou, ainda, estabelecer um grau de afinidade. A Figura 03 se apresenta logo após a capa da HQ e, a partir dela, podemos ver os japoneses sendo reunidos para se dirigirem aos campos de concentração e, logo, é recomendado que o leitor crie um grau de empatia maior com a família protagonista, visto que ela está mais próxima do leitor e na forma horizontal, enquanto o restante do grupo está de costas e, dessa forma, distancia-se do leitor. Além disso, o ponto de vista é mostrado de cima para baixo, o que inferioriza todo o grupo. É interessante destacar essa relação com a segregação apresentada na história já que, na maior parte da narrativa, os japoneses estão sempre cabisbaixos. A seguir, no quinto quadrinho da Figura 04 os soldados estão vistos sob uma perspectiva superior ao participante japonês, já que é possível ver que o japonês está olhando para cima e, logo, também acompanhamos o seu olhar para algo que está sobre nós. Isso demonstra a relação de poder entre o soldado e o japonês.

Figura 05 – Ação bidirecional



Fonte: Takei et al. (2019, p. 8)

Na Figura 05, é possível observar o processo de ação bidirecional, que ocorre no primeiro quadrinho. A imagem escolhida, está situada bem no começo da história, quando a família Takei recebe o aviso de que deveriam deixar suas casas para se dirigirem ao campo de concentração, conforme determinado pelo governo americano. Na imagem, podemos observar a troca de olhares entre a mãe e os filhos, sendo que todos os participantes constituem, ao mesmo tempo, como atores e metas. Essa é uma imagem importante, já que as expressões faciais retratam a dor e o sofrimento pelo que ainda está por vir. Importante observar que, como o autor da HQ estabelece uma relação com o cinema, as imagens representadas na história também carregam um traço cinematográfico, como por exemplo nos cortes entre uma imagem e outra ou até mesmo nos efeitos de close-up, como demonstra o segundo e no terceiro quadrinho da mesma imagem. Além disso, se olharmos a partir do conceito de modalidade apresentado anteriormente, na imagem em questão, tem algo que se destaca, ou seja, as expressões faciais. As expressões faciais se constituem como um recurso de extrema importância, pois ela aproxima o leitor da imagem, fazendo-a com que fique mais realista. Na imagem em destaque, por exemplo, as expressões tanto da mãe, quanto dos filhos, envolvem o leitor que se sensibiliza com o que está acontecendo, estabelecendo, assim, um vínculo de empatia.

Figura 06 – Ação transacional; reacional transacional; perspectiva; enquadramento



Fonte: Takei et al. (2019, p.17)

Na Figura 06, é possível observar a presença de quatro categorias das metafunções representacional e interacional, sendo elas a ação transacional; reacional transacional; perspectiva; enquadramento, o que torna interessante compreender como elas se relacionam para a construção de sentido. No primeiro quadrinho, está acontecendo uma conferência que se inicia logo após o incidente, ou seja, ao ataque à base Naval de Pearl Harbor. Nela, o presidente está discursando com os demais presentes acerca dos desdobramentos a serem seguidos pelo país em relação ao acontecido. Dessa forma, temos a presença da ação transacional, já que o ator (presidente) se dirige aos demais (meta) com o intuito de atingir algum objetivo, dado a sua relação de poder. É importante observar que o presidente tem destaque nos dois quadrinhos em que aparece, sendo o único a aparecer no segundo quadrinho, de forma aproximada. Na perspectiva da GDV, que auxilia o entendimento da construção das imagens, a aproximação coloca o foco sobre algo, colocando-o como alvo principal na imagem. Sendo assim, podemos trazer noções de perspectiva e enquadramento. A perspectiva traz o olhar do leitor para o que o autor quer que ele veja, o que pode ser exemplificado no primeiro quadrinho em que o restante do grupo presente na imagem aparece sem rosto, fazendo com que se volte a atenção para o presidente, para sua fala e para seu lugar de poder. Já no último quadrinho, o presidente aparece de forma mais aproximada e na vertical, sendo que a perspectiva na vertical, alonga a silhueta e faz com se estabeleça uma noção de poder.

Sobre o enquadramento, nota-se que no primeiro quadrinho, o distanciamento apresenta toda a ambientação da conferência, que é importante e mostra um grau de formalidade. Já no

último quadrinho, o efeito close-up faz com que o foco se volte para o presidente que tem maior representação no ambiente.

Entretantes, essa manifestação da conferência, em consonância com o ataque ocorrido, gera uma série de agravantes que podemos ver no terceiro e no quarto quadrinho da mesma imagem, e que representa o processo reacional transacional em que, devido aos acontecimentos, alguns manifestantes americanos realizaram atos de vandalismo contra os japoneses, pichando seu carro. Essa foi uma ação (fenômeno) e a expressão dos participantes japoneses diante da situação é uma reação. O processo é, então, marcado pela direção do olhar do participante ao fenômeno.

Figura 07 – Olhar: imagem de oferta



Fonte: Takei et al. (2019, p.18)

Na Figura 07 tem-se, a partir do processo interacional do olhar, uma imagem de oferta. Essa imagem está situada quando, os agravamentos das medidas tomadas pelo governo em consonância com as notícias acerca do ataque japonês, trazem o recrudescimento da situação que se desenvolve na segregação da população nipo-americana. Assim, no terceiro quadrinho, o leitor se torna observador, juntamente com outros três participantes (americanos), sendo persuadido a voltar o olhar para o participante que lhe está sendo oferecido (o japonês). Essa imagem é importante, pois coloca o japonês como objeto a ser observado de uma maneira “violenta”. No entanto, apesar da imagem sinalizar um exemplo de oferta, se atentarmos para a história como um todo, pode-se inferir que toda a história se caracteriza como oferta já que, como visto antes, na capa, o protagonista nos convida para nos mostrar sua história.

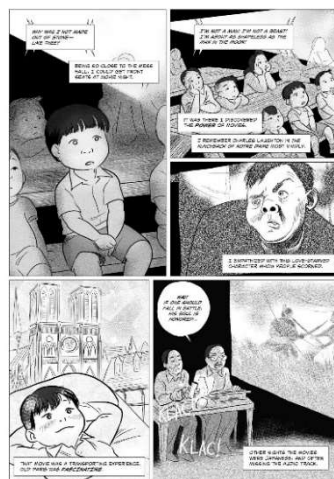
Figura 08 – Enquadramento



Fonte: Takei et al. (2019, p. 37)

Na Figura 08 tem-se a noção de enquadramento. Como dito anteriormente, um maior distanciamento pode estabelecer um maior grau de poder. Coerentemente, essa situação pode ser exemplificada no segundo quadrinho da imagem em questão, já que o soldado, além de estar distante, aparece centralizado, o que infere que ele tem poder sobre os demais, e que não estabelece nenhuma afinidade com o leitor. Já no último quadrinho, a família aparece bem perto do leitor o que faz com que seja estabelecido um maior grau de afinidade com eles. Nessa imagem, os japoneses estão sendo transportados em um trem sob vigia de guardas com destino aos campos de concentração, o que também demonstra a posição de poder que o guarda tem sobre eles.

Figura 09 – Reacional: não transacional



Fonte: Takei et al. (2019, p. 131)

Na Figura 08, mais especificamente no quarto quadrinho, é possível observar o processo reacional não transacional. Como dito anteriormente, nesse processo o participante se dirige

para algo que não está na imagem, sem que saibamos o que. Esse processo, levanta a curiosidade no leitor de saber em que o participante está pensando, ou o que está vendo. Na imagem em questão, não nos é mostrado para o que o olhar do menino, que por sinal é o narrador da história, se dirige. No entanto é possível inferir que ele está imerso em pensamentos. Nessa situação, o protagonista está fazendo relações entre os filmes que já assistiu (corcunda de Notre Dame e um filme japonês), tornando a imagem de extrema importância para a inferência de sentido, pois, culturalmente, conhece-se o filme francês sobre o corcunda de Notre Dame por esse tratar da segregação sofrida por um homem que é diferente fisicamente, considerado pela sociedade como um monstro. Assim, relações podem ser estabelecidas com a HQ tratada em questão, já que a segregação retratada na história se dá devido a diferenças que acabam colocando os japoneses como alvo. O protagonista, assim como tantos outros presentes na história, mesmo tendo nascido nos Estados Unidos, não são considerados americanos. Outra questão importante é que o protagonista relata, nesse momento, que, em certas noites, eles assistiam a filmes japoneses, mas esses filmes, muitas vezes, não contavam com a faixa de som, o que carrega mais uma consequência da segregação sofrida pelos japoneses, que não podiam mais fazer o uso de sua língua no país.

Para além disso, esse quadro marca, mais uma vez, a relação íntima do narrador com o cinema, já que no segundo quadrinho ele diz que “foi então que ele descobriu o poder dos filmes e, como dito na introdução do trabalho, George Takei et al. se tornou um famoso ator, estrelando na renomada série *Star Trek*.”

Figura 10 – Ação não transacional



Fonte: Takei et al. (2019, p. 198)

Na Figura 10, tem-se o processo narrativo de ação não transacional. O primeiro quadrinho, em uma tomada distanciada, localiza o campo de concentração onde se encontra o perso-

nagem que aparece em destaque nos dois quadrinhos da sequência. Como dito anteriormente, esse processo envolve apenas um participante, como na cena destacada, em que podemos observar a presença de apenas um homem nipônico, com um semblante de angústia ou revolta ante a situação, que remete à perda de um processo com a Supreme Court. O último quadrinho da imagem refere-se, como o primeiro, também a um local, mas esse é drasticamente oposto em relação ao primeiro, uma vez que é suntuoso e representa o lugar do poder governamental americano, a Supreme Court, marcado pela bandeira. Assim, pode-se notar pelo recurso da aproximação, como o lugar se estabelece de maneira superior ao outro. A cena retratada se remete à época da Segunda Guerra, em que os japoneses ainda se encontravam detidos.

4.3 Síntese da análise:

Reiterando o que foi exposto, os recursos multissemióticos oferecem um infinito repertório de possíveis interpretações, sendo possível analisá-los a partir das metafunções propostas pela Gramática do Design Visual. Assim, torna-se interessante destacar as contribuições dos recursos visuais para a compreensão do texto como um todo, estando em consonância com os recursos verbais. No trabalho em questão, os recursos linguísticos verbais não foram explorados de forma aprofundada, pois a ideia presente por trás do trabalho, é mostrar que, mesmo que o aluno não tenha um repertório linguístico avançado, é possível explorar textos em língua inglesa, através dos recursos oferecidos pelas imagens.

Neste sentido, o objetivo das análises foi mostrar como as imagens se constituem como uma fonte importante para a inferência de sentidos que, muitas vezes, independe dos recursos verbais, mas que, com eles, alcançam uma interpretação mais aguçada e profunda. Sendo assim, a hibridização do texto, assim como enfatiza a BNCC, é de extrema importância para o ensino de língua inglesa, pois, como imagem e texto verbal se complementam, isso contribui para a total compreensão do que está sendo tratado, preparando o aluno para diversas situações de comunicação. Dessa forma, há uma fonte de recursos inesgotável a partir dos quais o professor pode explorar.

É necessário ressaltar, ainda, que a interpretação está relacionada com a vivência, a bagagem e a cultura de cada sujeito em seu contexto, podendo ser, dessa forma, variável. Neste sentido, as noções de contexto sugeridas pela teoria da linguística sistêmico-funcional se fazem importantes, já que são capazes de nortear o aluno em sua leitura, situando-o em um ponto histórico, geográfico e social a partir do qual a linguagem se manifesta em forma de um relato.

Em suma, é necessário pontuar que, a partir da escolha do corpus, juntamente com forma de análise, pode-se enfatizar a importância dos recursos aqui propostos para uma visão crítica e reflexiva de interpretação, que vai muito além de meras decodificações, mas que visam formar um leitor visual crítico.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Reiterando o que foi exposto até aqui, nota-se que é de suma importância desenvolver as práticas de multiletramento nas aulas de língua inglesa no ensino básico e, para isso, textos multimodais são imprescindíveis, já que esses se constituem da hibridização de linguagem que se faz tão presente na sociedade atual. Além disso, ao considerar as práticas de multiletramento, deve-se atentar para o desenvolvimento da consciência do aluno para que ele seja capaz de se posicionar de forma reflexiva, crítica e respeitosa perante as diferenças culturais, visto que aulas de língua objetivam o desenvolvimento da multiculturalidade conforme recomendado na BNCC. Para além disso, foi possível empreender, com esse trabalho, que as teorias da Linguística Sistêmico Funcional e a da Gramática do Design Visual são capazes de fornecer subsídios para o desenvolvimento com o trabalho a partir de textos multimodais na sala de aula, uma vez que se traz, juntamente com a linguagem verbal e a cultura, a compreensão e discussão das imagens.

Cabe, portanto, ao professor, explorar essas ferramentas de forma crítica e reflexiva, a fim produzir aulas que objetivam auxiliar o desenvolvimento criativo dos alunos para interpretações e inferências de significados que os mais diversos recursos multissemióticos são capazes de oferecer. Considera-se ainda, que o professor possui autonomia nesse processo e que o presente trabalho se constituiu apenas como uma das inúmeras possibilidades de se trabalhar com textos multimodais e dessa forma, outros conteúdos podem ser explorados.

Por fim, é necessário ressaltar a relevância desse trabalho para mim, enquanto futura docente, pois, através dele, foi possível aprofundar meus conhecimentos acerca de um assunto que é de extrema relevância para a prática docente, o multiletramento. Ademais, a escrita desse trabalho me possibilitou ter um olhar mais crítico para os textos multimodais, articulando estratégias e fundamentos para a análise de imagens que me possibilitarão trabalhar futuramente. Ademais, a criação desse trabalho me possibilitou ampliar possibilidades de se trabalhar com temas críticos e socialmente relevantes nas aulas de língua inglesa de forma lúdica e que chame atenção dos alunos que estão constituídos nesse espaço contemporâneo.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. BNCC. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação, Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/bncc_ei_ef_110518_versaooficial_site.pdf>. Acesso em: 04 abr. 2022.
- BRITO, C. L.; PIMENTA, S. M. O. “A gramática do design visual”. In: LIMA, C. H. P; PIMENTA, S. M. O.; AZEVEDO, A. M. T. de. In: **Incursões Semióticas: Teoria e Prática de Gramática, Sistêmico-Funcional, Multimodalidade, Semiótica Social e Análise Crítica do Discurso**. Rio de Janeiro: Livre Expressão, 2009. p. 87-117.
- EGGINS, S. **An Introduction to Systemic Functional Linguistics**. London: Continuum, 2004.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. 3ª.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FUZER, C; CABRAL, S. R. S. **Introdução à gramática sistêmico-funcional em língua portuguesa**. Campinas SP: Mercado de Letras, 2014. (Coleção as Faces da linguística aplicadas).
- KRESS, G. “Multimodal discourse analysis”. In: **The Routledge Handbook of Discourse Analysis**. New York: Routledge, 2012, p. 35-50.
- _____.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: the grammar of visual design**. 2. ed. London and New York: Routledge, 2006 [1996].
- HALLIDAY, M. A. K. **An Introduction to Functional Grammar**. London: Edward Arnold Publishers. 1985.
- _____. “Part A”. In: HALLIDAY, M. A. K.; HASAN, R. **Language, context, and text: aspects of language in a social-semiotic perspective**. Oxford: Oxford University Press, 1989, p. 3-51.
- _____.; MATTHIESSEN, C. M. I. M. **An Introduction to Functional Grammar**. 3rd ed. London: Hodder Arnold, 2004.
- LEFFA, V. Ensino de línguas: passado, presente e futuro. **REVISTA DE ESTUDOS DA LINGUAGEM**, [S.l.], v. 20, n. 2, p. 389-411, dec. 2012. ISSN 2237-2083. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/relin/article/view/2755/2710>>. Acesso em: 05 apr. 2022.
- PAULILO, M. A. S. A pesquisa qualitativa e a história de vida. **Serviço Social em Revista**. Londrina, v.2, n.2, p. 135-148.
- ROJO, R. “Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola”. In: ROJO, R.; ALMEIDA, E. M. (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012, p. 11-31. (Estratégias de ensino).

SIMÕES, L. H.; NOLASCO, E. C. (2015). **Will Eisner**: o espírito das histórias em quadrinhos. **REVELL - REVISTA DE ESTUDOS LITERÁRIOS DA UEMS**. Campo Grande, v. 1, n. 1, p. 66–75, 2015.

TAKEI G. ET AL.,. **They Called Us Enemy**. Marietta GA: Top Shelf Productions, 2019.