

**Textos multimodais do universo infantil: uma análise pelas lentes da GDV**  
**Multimodal texts of the children's universe: an analysis by the lens of the GVD**

Cláudia Regina Ponciano Fernandes <sup>1</sup>

Janaine dos Santos Rolim<sup>2</sup>

Massilon da Silva Moreira dos Santos Júnior<sup>3</sup>

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

**Resumo:** Representações de mundo, tais como crenças ideológicas e hegemonias de estética corporal, estão presentes em diversas imagens do cotidiano, naturalizando discursos particulares como sendo universais (RESENDE; RAMALHO, 2006). Nesse panorama, este trabalho visa discutir a multimodalidade em textos do universo infantil, evidenciando algumas escolhas semióticas que contribuem essas representações e relações de interação, instigando uma reflexão sobre como crianças são representadas na sociedade. Busca, especificamente, apresentar o contexto social no qual os textos se inserem; analisar de maneira descritiva e explicativa os significados representacionais e interativos a partir de elementos semióticos organizados nos textos; interpretar discursos implícitos em prol de tais representações. O estudo respalda-se nos conceitos de multimodalidade (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001; NASCIMENTO; BEZERRA; HEBERLE, 2011; SILVA; ALMEIDA, 2018) e na Gramática do Design Visual (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]) como ferramenta teórico-metodológica. É uma pesquisa qualitativo-interpretativista que descreve, analisa e interpreta os dados. O corpus é composto por três textos, um cenário temático de aniversário infantil e dois brinquedos. Os resultados sugerem representações hegemônicas de princesas, mulheres, famílias e incentivo ao consumo.

**Palavras-chave:** Gramática do Design Visual; Cenário Temático; Brinquedos.

**Abstract:** Representations of the world, such as ideological beliefs and hegemonies of body aesthetics, are present in several everyday images, naturalizing particular discourses as universal (RESENDE; RAMALHO, 2006). In this context, this work aims to discuss multimodality in texts of the children's universe, highlighting some semiotic choices that contribute to those representations and interactional relationships, instigating a reflection on how children are represented in society. It seeks, specifically, to present the social context in which the texts are inserted; to analyze in a descriptive and explanatory way the representational and interactive meanings based on semiotic elements organized in the texts; and to interpret implicit speeches towards such representations. This research is supported by the concepts of multimodality (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001; NASCIMENTO, BEZERRA; HEBERLE, 2011; SILVA; ALMEIDA, 2018) and the Grammar of Visual Design (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]) as a theoretical-methodological tool. It is a qualitative-interpretative research characterized by describing, analyzing and interpreting data. The corpus is composed of three texts, a party theme of a children's birthday and two toys. The results suggest hegemonic representations of princesses, women, families and encouragement of consumption.

**Keywords:** Grammar of Visual Design; Party Themes; Toys.

---

<sup>1</sup> Atua no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba. Email: [claudiaponcianoifpb@hotmail.com](mailto:claudiaponcianoifpb@hotmail.com)

<sup>2</sup> Email: [janaine.rolim@hotmail.co.uk](mailto:janaine.rolim@hotmail.co.uk)

<sup>3</sup> Email: [moreira.junior@live.com](mailto:moreira.junior@live.com)

**Recebido em 25 de junho de 2021.**

**Aprovado em 04 de agosto de 2022.**

### **Considerações iniciais**

Imagens ganharam visibilidade para a produção de significados e constituem partes significativas da cultura, as quais, inseridas em diferentes contextos sociais, demandam do leitor mais atento uma capacidade de domínio de interpretação quanto ao que estas comunicam (CALLOW, 1999). Por meio de imagens e outros recursos semióticos, as representações de mundo, relações de poder e a naturalização de discursos particulares como sendo universais (RESENDE; RAMALHO, 2006) se cristalizam na sociedade antes mesmo do indivíduo nascer.

Sobre discursos particulares, segundo Silva e Almeida (2018), o produtor do discurso materializa, por meio de dispositivos semióticos, a representação de algo ou alguém conforme seu interesse, enquanto que o destinatário, também responsável pela seleção desses dispositivos, opera simultaneamente como receptor e reproduzidor social do discurso, sendo este caracterizado tanto como objeto produzido, como objeto recebido. Lembrem ainda que, nesse processo, o contexto, a vivência e as experiências sociais dos indivíduos são determinantes para a compreensão e a aceitação do que foi articulado. Tais discursos podem ser mantidos, reforçados ou desconsiderados, mediante um olhar crítico para textos comuns nas diversas esferas sociais, a exemplo dos textos multimodais objetos de discussão no presente artigo.

É por este caminho que temos desenvolvido estudos voltados para discussões sobre a temática da multimodalidade e infância na área de Linguística. Uma vez imersos neste contexto, não podemos deixar de evidenciar alguns discursos materializados em textos destinados às crianças que trazem representações canônicas de príncipes e princesas, super-heróis, crianças e família, influenciando como as crianças veem o mundo e a si mesmas.

Partindo dessa temática fértil para discussões no campo da Linguística, propriamente no âmbito do Discurso Multimodal, este artigo diz respeito à análise de três textos multimodais do universo infantil utilizados em uma oficina ministrada<sup>4</sup> por

---

<sup>4</sup> A oficina foi realizada na Semana de Letras de 2018 da universidade a qual estão vinculados como discentes da pós-graduação. Nela, os participantes tiveram a oportunidade de por em prática as

nós, cujo foco foi a Gramática do Design Visual (GDV) desenvolvida por Kress e van Leeuwen (2006[1996]) para análise de imagens. Os três textos são um cenário de aniversário infantil com a temática *Frozen*, uma caixa com bonecos *Polly Pocket*, e uma caixa com bonecos *Incredibles 2*. Eles foram fotografados<sup>5</sup> por nós para realização da oficina, e também fazem parte dos nossos objetos de estudo em contexto de pesquisa mais ampla. Os elementos visuais contidos nesses textos nos instigaram a responder às seguintes inquietações: a) Quais representações de mundo são percebidas nesse cenário temático de um aniversário infantil e nessas caixas de brinquedos expostas em lojas, e quais relações de interação com o leitor/observador são sugeridas? b) Quais discursos estão implícitos nessas imagens cotidianas do universo infantil?

Nesse sentido, o objetivo geral deste artigo é discutir a multimodalidade em textos do universo infantil, evidenciando algumas escolhas semióticas que contribuem para representações de mundo e relações de interação, instigando uma reflexão sobre como crianças são representadas numa sociedade que molda discursos e é moldada por eles. Buscamos, especificamente, apresentar o contexto social no qual os textos se inserem; analisar de maneira descritiva e explicativa quais e como os elementos semióticos são organizados nos textos visuais de modo a estabelecer representações de mundo e interação com o observador; interpretar discursos implícitos em prol de tais representações, tecendo comparações entre os textos. Para isso, recorreremos à multimodalidade e às metafunções da GDV como base teórico-metodológica.

Visando estruturar a discussão, o artigo se desenvolve em três seções, além desta introdução e das considerações finais: a primeira discorre sobre multimodalidade (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001; NASCIMENTO; BEZERRA; HEBERLE, 2011; SILVA; ALMEIDA, 2018) e descreve as metafunções da GDV (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006[1996]); a segunda informa os percursos metodológicos; e a terceira apresenta a análise e a discussão dos resultados.

---

metafunções da Gramática do Design Visual (KRESS; VAN LEEUWEN, [1996] 2006) que lhe foram apresentadas e ilustradas com vários textos ao longo de três dias. Essa oficina nos levou a pensar em ideias para posterior artigo, este agora concretizado.

<sup>5</sup> É relevante esclarecer que embora as fotografias constituam um gênero multimodal, nossa análise não se concentra na fotografia enquanto gênero, uma vez que elas são utilizadas como ilustração, como representação do que objetivamos analisar: um cenário temático de aniversário infantil e dois bonecos em suas caixas.

## **1. Sobre multimodalidade e GDV**

### **1.1. Multimodalidade: palavras, imagens, cores, tamanho, gestos, sons, espaço...**

De acordo com os conceitos propostos por Kress e van Leeuwen (2001), a multimodalidade se caracteriza pela associação de vários modos e recursos semióticos correspondentes utilizados para comunicação e representação que, combinados de maneira particular em um evento comunicativo, produzem significados de maneiras diferentes de acordo com o propósito comunicativo e com o contexto, moldando discursos. Tais discursos são comunicados pelo modo escrito, oral, auditivo, espacial, gestual, tátil, visual (KALANTZIS; COPE, 2012) e seus recursos semióticos, despertando a atenção do leitor por meio de sua capacidade de ler, ouvir, ver, e sentir.

Kress e van Leeuwen (2001), bem como Nascimento, Bezerra e Heberle (2011), entre outros, defendem que não existe texto monomodal. Para esses autores, todo texto é multimodal mesmo que seja comunicado, aparentemente, por um único modo. Por exemplo, no modo escrito, alguns recursos semióticos cooperam para a constituição de significados, como: disposição visual das palavras, tipo de fonte, negrito, itálico, sublinhado, pontuação, espaçamento, e cor.

Neste artigo, o foco recai no modo visual de comunicação representado por imagens estáticas<sup>6</sup> comunicadas por fotografia. Essas imagens são combinadas por recursos semióticos, tais como: contato do olhar, ângulo de visão, ênfase de posicionamento dos elementos, nível de realidade, tamanho relativo, cor, forma, luminosidade, contraste, linhas divisórias, etc. que comunicam significados. É relevante evocar o texto visual como aquele que não impõe uma ordem sequencial na forma de leitura, como acontece no texto verbal, em que a leitura se inicia da esquerda para a direita, começando pelas primeiras palavras<sup>7</sup>. Ao mesmo tempo, embora a leitura visual seja realizada de forma não linear, de maneira aleatória pelo leitor, ela também pode ser direcionada por recursos semióticos mais salientes em detrimento de outros.

Para análise de imagens, as metafunções da GDV, descritas a seguir, funcionam como uma adequada ferramenta, advinda da abordagem multimodal e inspirada pela Semiótica Social (HODGE; KRESS, 1988; VAN LEEUWEN, 2005).

---

<sup>6</sup> Tal modo de comunicação pode ser também representado por imagens em movimento.

<sup>7</sup> Esta é a maneira da cultura ocidental de leitura de textos verbais escritos. Em outras culturas, a leitura pode ser feita da direita para a esquerda.

## 1.2. Gramática do Design Visual: ferramenta analítica para textos visuais

A Semiótica Social (HODGE; KRESS, 1988; VAN LEEUWEN, 2005) auxilia na compreensão de como os indivíduos produzem artefatos ou eventos comunicativos por meios de recursos semióticos estruturados, descritos e interpretados em contextos sociais envolvendo situações específicas com regras já instituídas. Ao mesmo tempo, na visão de Halliday e Hasan (1989), a perspectiva multifuncional da linguagem compreende a língua como um sistema de escolhas realizadas pelo usuário para a produção de significados, sendo tais escolhas influenciadas pelo contexto de situação e contexto de cultura em que o usuário está inserido. O contexto de situação é o ambiente no qual a interação acontece, caracterizado pelas variáveis de campo, relações e modo, isto é, são qualificados pela natureza da atividade social (*metafunção ideacional*<sup>8</sup>), pela relação entre os participantes (*metafunção interpessoal*), e pelo papel da linguagem na organização desses significados (*metafunção textual*). O contexto de cultura é mais amplo, envolve as histórias culturais dos participantes e os tipos de práticas de interação interpretadas e compartilhadas de modo a fazer sentido para determinada cultura.

Kress e van Leeuwen (2006[1996]), baseando-se na Gramática Sistêmico-Funcional de Halliday (1989), propõem a Gramática do Design Visual como uma ferramenta analítica de textos imagéticos a partir das metafunções *representacional*, *interativa* e *composicional*<sup>9</sup> para explicar a construção de significados e de discursos materializados nesses textos compostos por recursos semióticos específicos. Segue a descrição dessas metafunções, conforme os estudos desses autores.

A *metafunção representacional* diz respeito à representação das experiências de mundo e à relação entre os participantes inseridos na imagem, realizada por meio de *estruturas narrativas e conceituais*, subdivididas em *participantes*, *processos*, *circunstâncias* ou *encaixamentos*. As *estruturas narrativas* ocorrem quando os participantes representados (PR)<sup>10</sup> estabelecem relações entre si e se envolvem em

<sup>8</sup> O uso de itálico, principalmente nesta subseção, é para destacar as nomenclaturas específicas da GDV, além de sinalizar palavras estrangeiras não aportuguesadas.

<sup>9</sup> Kress e van Leeuwen (2006[1996]), para fins teórico-analíticos da GDV, fizeram uma extrapolação das três metafunções provenientes da Gramática Sistêmico-Funcional de Halliday - Ideacional, Interpessoal e Textual -, nomeando-as dessa maneira - representacional, interativa e composicional - no que concerne à análise de imagens. Essas metafunções ocorrem simultaneamente e de forma interdependente, podendo uma ou outra sobressair no texto visual e não serem exploradas por completo.

<sup>10</sup> Os participantes representados podem ser pessoas, objetos ou lugares, segundo a GDV.

ações e eventos determinados pela presença de vetores<sup>11</sup>. Nessas estruturas, os processos são chamados de *ação*, *reação*, *verbal*, *mental*, com participantes identificados respectivamente de *ator/meta*, *reator/fenômeno*, *dizente/enunciado*, *experenciador/fenômeno*. Nos processos narrativos de *ação*, os PR executam ações, visando ou não a um alvo, identificado por vetores. O PR que executa a ação é identificado como *ator*, enquanto seu alvo é identificado como *meta*. Nos processos de *reação*, a ação é o direcionamento do olhar dos PR: *reator* é o participante que olha; *fenômeno* é o participante objeto do seu olhar. Nesses casos, podem ocorrer estruturas *transacionais* (quando há uma meta visível) e estruturas *não transacionais* (quando não há meta visível). Os processos *verbais* são identificados por balões de fala, onde o *dizente* é o participante animado e o *enunciado* é a fala do balão. Os *mentais* são identificados por balões de pensamento, onde o *experenciador* é o sujeito que pensa e o *fenômeno* é o conteúdo do balão. As *circunstâncias* referem-se ao cenário no plano de fundo que indique espaço e tempo. Observe o resumo no Quadro 1.

**Quadro 1** - Resumo da estrutura narrativa

| Metafunção representacional → Relação entre os participantes da imagem  |  |                |                                   |
|---|--|----------------|-----------------------------------|
| Processos narrativos- eventos, ações, vetores (direcionalidade)   |  |                |                                   |
| Processos   | Participantes → assunto da comunicação (pessoas, lugares, coisas)  | Circunstâncias |                                   |
| <b>Ação transacional</b><br>(há uma meta visível)<br><b>Ação não transacional</b><br>(sem meta visível)   | <b>Ator</b> (Participante do qual parte o vetor) / <b>Meta</b> (Participante ao qual se dirige a meta)<br><b>Ator</b> /----- | Contexto       |                                   |
| <b>Reação Transacional</b><br>(identificada pelo olhar; visualiza o alvo)<br><b>Reação não transacional</b><br>(identificada pelo olhar e não visualiza o alvo) | <b>Reator</b> (Participante que olha)<br><b>Fenômeno</b> (Objeto do olhar)<br><b>Reator</b> /-----                           |                |                                   |
| <b>Verbal</b><br>(balões de fala)   | <b>Dizente</b> (o participante animado)<br><b>Enunciado</b> (o que é falado)   |                | (Locação, meios, acompanhamentos) |
| <b>Mental</b><br>(balões de pensamento)   | <b>Experenciador</b> (sujeito que pensa)<br><b>Fenômeno</b> (o que é pensado)  |                |                                   |

Fonte: Adaptado de Kress; van Leeuwen (2006[1996]); Almeida (2009).

Nas *estruturas conceituais*, os PR aparecem estáticos, sem executarem ações, subdividindo-se em *classificacionais*, *simbólicos* e *analíticos*. Nos *classificacionais*, os PR são identificados como *subordinados* ou *superordenados*. São definidos por características comuns aos elementos classificados e à classe a que pertencem, e são

<sup>11</sup> Vetores indicam direção a partir da mão, do braço, das pernas, do próprio corpo, de um objeto. Podem ser recursos semióticos.

organizados simetricamente por meio de uma estrutura taxonômica hierárquica na qual há um participante *superordinado*, categoria maior, e outro *subordinado*, características comuns. Se essa relação é suprimida, a taxonomia da estrutura é denominada *coberta*; se ela está explícita, é chamada de *evidente*.

Nos *conceituais simbólicos*, os PR são identificados como *portadores* e *atributos simbólicos* ou *atributos sugestivos*, organizados em termos do que significam ou são. São categorizados em *atributivos* quando apresentam um participante *portador* com seus *atributos simbólicos* realçados pelo posicionamento, tamanho relativo, foco, pela iluminação, saliência ou associação a valores simbólicos; em *sugestivos* quando apresentam apenas um participante *portador* com *atributos sugestivos*, sendo a identidade intrínseca ao portador.

Nos *conceituais analíticos*, os PR são identificados como *portadores* e *atributos possessivos*, organizados em uma relação entre *parte* e *todo*. O *portador* é o todo e os *atributos possessivos* são as partes. Pode ocorrer uma relação *estruturada* quando há a presença de elementos descritivos quanto às partes; ou *desestruturada*, sem especificação da relação entre a parte e o todo. Já os *encaixamentos*, são diferentes níveis de subordinação que estabelecem as relações intrínsecas de interdependência dos elementos (ALMEIDA, 2009). O Quadro 2 esquematiza a *estrutura conceitual*.

**Quadro 2** - Resumo da estrutura conceitual

| Metafunção representacional → Relação entre os participantes da imagem                                       |  |   |
|--|--|---|
| Processos conceituais: representam um estado de coisas, descrições, classificações                           |  |   |
| Processos  | Participantes  | Realização  |
| Classificacional-<br>organizam<br>simetricamente<br>pessoas/objetos<br>semelhantes em<br>uma mesma<br>classe | <b>Superordinado</b><br>(Categoria maior)  | <b>Coberta:</b> Relação entre o participante superordinado e subordinado é suprimida. |
|  | <b>Subordinado</b><br>(Características comuns)   | <b>Evidente:</b> Relação taxonômica hierárquica entre participantes é explícita.      |
| Simbólico-<br>organizam os<br>participantes em<br>termos do que<br>significam ou<br>são                      | <b>Portador/Atributos simbólicos</b> (Atributos realçados pelo posicionamento, tamanho exagerado, iluminação, foco, saliência; associação a valores simbólicos), | <b>Atributivo</b>   |
|  | <b>Portador/Atributo sugestivo</b><br>(Atributo sugestivo; apenas 1 participante; Identidade intrínseca ao portador; Falta de detalhes).                         | <b>Sugestivo</b>  |
| Analítico -<br>organizam os<br>participantes por<br>meio de uma<br>estrutura de<br>parte/todo                | <b>Portador = todo</b>   | <b>Estruturada</b><br>(Rótulos ou descrições sobre as partes)                         |
|  | <b>Atributos possessivos = partes</b>  | <b>Desestruturada</b><br>(Não especificam a relação entre parte/todo)                 |
| <b>Encaixamentos-</b> Complementos, níveis de subordinação, relações intrínsecas de interdependência.        |  |   |

**Fonte:** Adaptado de Kress; van Leeuwen (2006[1996]); Almeida (2009).

A *metafunção interativa* explica a relação entre o participante representado (PR) na imagem e o participante interativo (PI) <sup>12</sup>, estabelecendo estratégias de aproximação ou afastamento. Essa relação ocorre pelas categorias identificadas como *contato*, *distância social*, *perspectiva* e *modalidade*.

O *contato* divide-se em *demanda* e *oferta*, está relacionado ao olhar entre o PR no texto imagético e o leitor deste texto. No contato de *demanda*, o PR olha nos olhos do observador, formando um vetor entre as linhas dos olhos de ambos. O olhar pode ser sedutor, agressivo ou imperativo, o que sugere uma relação pessoal. No contato de *oferta*, entretanto, o PR coloca-se como objeto de contemplação, sendo o objeto do olhar daquele que observa e lê o texto visual, promovendo uma relação impessoal.

A *distância social* tem relação com o grau de proximidade entre o PR e o PI, realizando-se pelo *plano fechado*, *aberto* ou *médio*. No plano aberto, o PR se apresenta de corpo inteiro, denotando um distanciamento em relação ao observador. No *plano médio*, o PR aparece representado até a cintura ou joelho, proporcionando uma distância mediana entre o observador e o participante. No *plano fechado*, PR é enquadrado da cabeça até a altura dos ombros, causando certa intimidade entre ele e o observador.

A *perspectiva* refere-se ao ponto de vista que é revelado pelos ângulos, *frontal*, *oblíquo* ou *vertical*. O *ângulo frontal* exhibe o PR posicionado de frente para o observador, como se este fizesse parte do seu mundo. O *ângulo oblíquo* mostra o PR posicionado de perfil para o observador, distante do seu mundo. Já no *ângulo vertical*, *alto*, *baixo* ou em *nível ocular*, é possível identificar três diferentes níveis de poder: o *ângulo alto* passa a ideia de poder dado ao PI porque este olha o PR de cima para baixo; o *ângulo baixo* traz a imagem do PR capturada de baixo para cima, passando a ideia de poder dada ao PR; e em *nível ocular*, a imagem do PR está no mesmo nível de olhar do PI, passando a ideia de poder igualitário entre ambos.

A *modalidade* refere-se à quão verdadeira uma imagem é ou parece ser, dividindo-se em *naturalista*, *sensorial* e *científica*. A *naturalista* mostra maior correspondência entre o imagético e o real: cores saturadas, diversificadas, moduladas e com presença de plano de fundo. A *sensorial* traz sentimentos subjetivos, um efeito mais que real: odor, aroma, sensações como calor e frio, e sentimentos. A *científica* ou tecnológica é geralmente sem plano de fundo, contextualização, cor e iluminação, refere-se aos métodos científicos. O Quadro 3 sintetiza a *metafunção interativa*.

---

<sup>12</sup> Participante interativo corresponde ao observador fora da imagem, ao leitor, segundo a GDV.

**Quadro 3** - Resumo da metafunção interativa

| Relação entre participantes da imagem e o observador |  |
|--|--|
| <b>Categorias</b>                                    | <b>Realização-Estratégias de aproximação/afastamento</b>   |
| <b>Contato</b>                                       | <b>Demanda</b> – Participante olha diretamente para o observador.<br><b>Oferta</b> – Participante não olha para o observador.  |
| <b>Distância Social</b>                              | <b>Plano fechado</b> – Cabeça e os ombros do participante representado; Relação pessoal.<br><b>Plano médio</b> – Imagem do participante até o joelho; Relação social.<br><b>Plano aberto</b> – Todo o corpo do participante; Relação impessoal.  |
| <b>Perspectiva ou Ponto de vista</b>                 | <b>Ângulo em que os participantes representados são mostrados</b><br><b>Frontal</b> – Imagem no nível do olhar sugere envolvimento entre observador e participante; Relação de igualdade. (Envolvimento)<br><b>Obliquo</b> – Imagem mostra o participante de perfil (Distanciamento)<br><b>Vertical</b> – <b>Câmera alta</b> : capta o objeto de cima para baixo; poder do observador; <b>Câmera baixa</b> : capta o objeto de baixo para cima; poder do participante. |
| <b>Modalidade</b>                                    | <b>Naturalista</b> – Aproximação com o real; Presença de plano de fundo, cores diversificadas, luminosidade.<br><b>Sensorial</b> – Forma afetiva, emocional.<br><b>Científica (ou Tecnológica)</b> – Métodos científicos, sem plano de fundo, cor ou brilho.   |

**Fonte:** Adaptado de Kress; van Leeuwen (2006[1996]); Almeida (2009).

A *metafunção composicional* é responsável por mostrar como o texto é apresentado, pela distribuição e organização de elementos na imagem para formar um todo coerente com elementos que se relacionam entre si. Sua realização ocorre por meio do *valor da informação, saliência e estruturação*.

O *valor da informação* é percebido pelo posicionamento dos elementos no texto imagético com relação ao lado esquerdo e direito (*novo* e *dado*), ao *topo* e à *base*, (*ideal* e *real*), e ao centro e à margem (*central* e *marginal*). A informação-chave ou elemento *novo* localiza-se do lado direito do texto visual, enquanto a informação *dada*, já familiar localiza-se do lado esquerdo. A informação *ideal* e promissora apresenta-se no *topo*, e a informação *real*, como, quando, onde obtê-la, na *base*. A informação mais importante se encontra no *centro* da imagem, sendo o núcleo de informação, enquanto que as informações acessórias ou subordinadas ao núcleo estão localizadas na *margem*.

A *saliência* é a ênfase maior ou menor dada a alguns elementos em detrimento de outros, sendo o elemento mais saliente, geralmente, o principal participante. A *estruturação* ou enquadramento refere-se às linhas divisórias que conectam ou desconectam os elementos representados no texto imagético. A estruturação é tida como *forte* quando os elementos desconexos apresentam contraste de cores e formas,

promovendo uma ruptura, uma descontinuidade que provoca individualidade. A estruturação é *fraca* quando existe uma interligação entre os elementos em um fluxo contínuo de cores e formas semelhantes, indicando identidade enquanto grupo. O Quadro 4 sintetiza a *metafunção composicional*.

**Quadro 4** - Resumo da metafunção composicional

| Relação entre os elementos da imagem para formar um todo coerente |  |
|---|--|
| Metafunção composicional  | Realização   |
| <b>Valor da informação</b>  | Posicionamento dos elementos dentro da imagem:<br><b>Lado direito</b> → Informação chave, nova<br><b>Lado esquerdo</b> → Informação familiar, dada<br><b>Topo</b> → Informação promissora, ideal<br><b>Base</b> → Informação real<br><b>Centro</b> → Informação principal<br><b>Margem</b> → Informação subordinada ou acessória |
| <b>Saliência</b>  | Ênfase maior ou menor de certos elementos em relação a outros/hierarquia<br><b>(Tamanho/contraste de cores ou tons/localização em primeiro plano ou plano de fundo, diferenças de nitidez)</b><br>Elemento <b>mais saliente</b> → principal participante   |
| <b>Estruturação (Enquadramento)</b>                               | Nível de conexão. Identidade separadas/relacionadas<br><b>Forte</b> → Elementos desconexos (contraste de cores, de formas). Evoca individualidade.<br><b>Fraca</b> → Elementos interligados (cores, formas semelhantes, vetores conectivos). Evoca identidade de grupo.  |

Fonte: Adaptado de Kress; van Leeuwen (2006[1996]); Almeida (2009).

A seção de análise retoma e ilustra algumas dessas categorias, pois exemplificá-las nesta seção teórica seria inviável para o número de páginas do artigo.

## 2. Percursos metodológicos

Como apontado na introdução, no presente estudo, o objeto de investigação é a representação de mundo e as relações de interação perpassadas em imagens do universo infantil coletadas durante busca de material ilustrativo para oficina de um evento acadêmico no contexto de João Pessoa-PB, motivando a produção deste artigo.

Nesse sentido, a pesquisa caracteriza-se por ser de natureza qualitativo-interpretativista, de cunho descritivo e explicativo quanto aos objetivos, e de método comparativo quanto ao procedimento de análise do corpus. Este é composto por três fotografias registradas por nós para preparação da oficina mencionada, e correspondem a um cenário de aniversário infantil com a temática *Frozen* e duas caixas com bonecos, uma da *Polly Pocket* e uma dos *Incredibles 2*, textos destinados a crianças na faixa etária de quatro anos. Porém, além do registro de fotografias, nosso acervo para a oficina se constituiu de outras imagens do universo infantil extraídas de fontes variadas

da internet, totalizando quarenta e oito textos imagéticos. O recorte de dados ocorreu após a percepção de vários objetos industrializados, em forma de miniaturas, aparecerem de forma recorrente no acervo, pela dificuldade para concessão dos direitos autorais das outras imagens, além da natureza característica de um artigo (limitação de palavras, caracteres ou páginas), resultando em uma representatividade do corpus que não compromete o objetivo proposto, mesmo reduzido.

### **3. Leitura de textos visuais do universo infantil: uma análise à luz da GDV**

A análise se desenvolve de forma semelhante nos três textos: apresentação quanto ao contexto de situação e de cultura (HALLIDAY; HASAN, 1989); análise descritiva e explicativa dos elementos semióticos em evidência em cada texto, conforme as metafunções da GDV (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006 [1996]); e por último, apresentação e discussão dos resultados encontrados.

#### **3.1 Cenário temático da *Frozen***

A Figura 1 representa o cenário temático da *Frozen*<sup>13</sup>, montado para decorar o aniversário de uma menina de quatro anos em maio de 2018. O contexto de situação é a festa de aniversário realizada no salão de eventos do condomínio onde reside a criança, um condomínio vertical de pequeno porte, localizado em um bairro da zona sul de João Pessoa-PB, caracterizado por moradias de baixo custo. O contexto de cultura é a festa infantil como uma prática social vivenciada por famílias brasileiras, notadamente de classe socioeconômica privilegiada, para celebrar e apresentar a evolução da criança à sociedade, além de existirem outros motivos para comemorações infantis<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> *Frozen* é uma palavra inglesa que significa ‘congelado’. No contexto citado refere-se a um filme de animação produzido por *Walt Disney Animation Studios*, lançado em 2013, conhecido como *Frozen- Uma aventura Congelante*. Foi sucesso de bilheteria e ganhou o Oscar de melhor filme de animação em 2014.

<sup>14</sup> Chá revelação (revelar o sexo do bebê), chá de bebê, mesversários (acompanhamento mensal do crescimento), batizado, e a formatura da Educação Infantil, ABC, simbolizando o período formal da alfabetização da criança, geralmente por volta dos seis anos.

**Figura 1** - Cenário temático de festa infantil de uma menina de 4 anos.



**Fonte:** Arquivo pessoal de fotos dos autores, 2018.

Baseando-se na GDV, iniciamos a leitura descritiva pelos elementos visuais mais salientes. Para tal, recorreremos à *metafunção composicional* que explica a organização das informações textuais, direcionando o caminho de leitura.

Observando a *estrutura composicional* nesse cenário temático, três PR aparecem em maior *saliência de valor de informação* com relação aos demais. O primeiro PR é a mesa temática, destacada pelo seu posicionamento no centro da imagem, por seu tamanho de relativa extensão horizontal, pelo quantitativo de objetos inter-relacionados sobre ela, sinalizando que é uma informação principal, ou seja, centralizada naquele ângulo da imagem, provavelmente a maior mesa da festa, portadora dos objetos simbólicos representativos do aniversário (bolo, vela, temática, bexigas, personalizados em formato de bombom, docinhos), típico da cultura de aniversários infantis.

O segundo PR em evidência são os displays, imagens de personagens do filme como indicativos da temática *Frozen*, destacados pelo posicionamento nas margens, por sua localização em primeiro plano, por trazer os personagens em estatura antropomorfizada com tamanho semelhante ao de pessoas da vida real e pelas cores contrastantes em relação à cor branca dos demais elementos. Isso significa que mesmo a informação principal sendo o aniversário, anunciado pela mesa com bolo e vela no centro, indicando comemoração, a temática do cenário é uma informação igualmente importante (na cultura de aniversários infantis brasileiros), contrariando a estrutura

composicional que diz que informações localizadas nas margens são secundárias, menos importantes.

O terceiro PR é o painel por trás da mesa, com uma paisagem do filme em plano de fundo, apresentando o elenco. Por mais que ele seja posicionado em segundo plano (indicativo de uma informação secundária, conforme a GDV), seu destaque ocorre pelo tamanho, pela identidade de grupo, além de ser cercado por bexigas, como uma moldura que enquadra a temática relacionada à cena do filme, separando-a do aniversário, sugerindo um *enquadramento* forte. Tal *enquadramento* é reforçado pela linha divisória do tapete azul claro, estendido em tamanho maior que a mesa, demarcando o cenário temático, como se aquele espaço do cenário temático estivesse para um ambiente fictício – nele, há contraste de cores claras (neve, céu) e escuras (roupas escuras, galhos); e fora dele, no piso branco em cerâmica, estivesse para o cenário real – nele, há conexão de cores claras. Ao mesmo tempo, como não existe uma barreira física que impeça a circulação das pessoas entre o ambiente fictício e o real, isso sugere que os elementos estão interligados, o que corresponde ao *enquadramento* fraco na teoria. O contexto de situação - festa infantil com cenário temático - ratifica essa interligação.

Assim, a *estrutura composicional* evidencia esses três PR por meio dos seguintes recursos semióticos: a mesa, pelo posicionamento no centro da imagem, tamanho relativo, quantitativo de objetos (relacionado à categoria *valor de informação*); os displays, pelo posicionamento nas margens e tamanho em estatura antropomorfizada dos personagens, assim como pela localização em primeiro plano e cores contrastantes (*valor de informação e saliência*); o painel, pelo tamanho e pela identidade de grupo, emoldurada por bexigas (*saliência e enquadramento*). Por se tratar de um cenário temático de aniversário, cuja função principal é decorar o espaço reservado para comemoração, é comum que seus PR sejam apresentados e agrupados de forma estática. Isso nos conduz às *estruturas conceituais*, especialmente as *classificacionais* e *simbólicas*.

Em termos de *estruturas conceituais*, as *classificacionais* se justificam pela disposição simétrica dos PR como representantes de dois grupos subordinados a uma classe maior - a festa, o participante superordinado. De um lado, o grupo de participantes com características humanas, representando os personagens infantis do filme *Frozen*, especialmente as princesas Elsa e Anna, e o boneco de neve Olaf (participantes subordinados à temática), distribuídos e demarcados harmonicamente

pelo tapete. Do outro lado, há o grupo de participantes - objetos personalizados - típicos de comemoração e decoração em aniversários infantis, distribuídos proporcionalmente sobre a mesa em conjunto: bolo, vela, bexigas, guloseimas, miniaturas (participantes subordinados ao aniversário).

Já as *estruturas conceituais simbólicas atributivas* justificam-se devido aos atributos realçados em alguns PR, simbolizando a temática escolhida e o aniversário. Primeiro, o cenário traz imagens de Elsa, Anna e Olaf, repetidas nos displays, no painel da parede e nas guloseimas sobre a mesa, além da imagem da aniversariante vestida de Elsa e imagens de Elsa, Anna e Olaf<sup>15</sup>, representativos da temática. As princesas Elsa e Anna, apresentadas de maneira estática e de corpo inteiro, possibilitam visualização de seus atributos simbólicos relacionados à beleza física: corpo esguio, cabelos longos, vestimenta pomposa, acessórios, postura delicada, caracterizando-as como princesas clássicas da Disney. Olaf, o boneco cujo corpo é composto por neve e galhos, mostra um sorriso escancarado, podendo remeter à alegria de algumas crianças. Segundo, a mesa é portadora de atributos simbólicos relacionados ao aniversário, tais como: bolo de três andares, bexigas, doces, guloseimas, itens personalizados, recursos representativos de comemoração, festa, alegria. Outro aspecto relevante diz respeito ao *encaixamento*, o espaço físico real onde esse cenário temático está situado é um ambiente interno, fechado, com luz e ar artificiais, contrastando com a imagem em plano de fundo com um cenário artificial de inverno com galhos congelados e neve.

Dessa forma, as *estruturas conceituais classificacionais* são evidenciadas pelos recursos semióticos referentes à disposição simétrica dos PR desses dois grupos - com características humanas para a temática *Frozen* e objetos personalizados para festa infantil de aniversário. Já as *estruturas conceituais simbólicas atributivas* pertencentes à temática *Frozen* são evidenciadas pelos recursos semióticos simbólicos de beleza física de princesas tradicionais: corpo esguio, cabelos lisos, pele branca e vestimenta pomposa; enquanto as pertencentes ao aniversário infantil são: bolo em andares, vela, bexigas, doces, relacionados também à temática escolhida por serem objetos com valores simbólicos culturalmente pré-estabelecidos.

Partindo para as relações de interação entre texto e observador, baseadas na *estrutura interacional*, observamos que embora as princesas Elsa e Anna, assim como o boneco de neve Olaf, apareçam como PR em primeiro plano e estabeleçam certo

---

<sup>15</sup> Para visualização desses detalhes, deve-se ampliar a imagem.

*contato* com o PI pelo olhar de demanda, como se o convidasse a participar da festa, o fato de as princesas serem retratadas em plano aberto, mostrando todo o corpo, e em *perspectiva* de ângulo oblíquo, sinaliza estratégias de afastamento. Isso estabelece uma *distância social* impessoal, deixando implícito que o cenário temático que vemos não pertence ao nosso mundo, conforme pontua a GDV.

Por outro lado, a mesa retangular, com sua relativa extensão em tamanho e quantidade de itens em miniatura sobre ela, é a nosso ver, o PR que promove maior interação com o PI (principalmente, os convidados). É uma mesa convidativa, estabelecendo *contato de oferta* por meio de variados itens que estão ali não apenas para decorar, mas para comer e possivelmente levar para casa, diferente dos demais itens do cenário (mobiliário, toalhas, displays, painel), comumente alugados e devolvidos para servirem de cenário em outras festas. É uma mesa que, posicionada em plano aberto e ângulo frontal, permite proximidade do PI que deseje olhar mais de perto, sinalizando envolvimento, conforme a teoria. Ademais, a presença de cores, luminosidade, comida e ambiente físico real<sup>16</sup> reforçam o valor de proximidade com o real, predominando a *modalidade naturalista e sensorial* do evento em si, possivelmente o principal recurso de interação. Desse modo, a *estrutura interacional* estabelece a relação entre PR e PI por meio de recursos semióticos relacionados ao aniversário em si, mas também pelo olhar de demanda das princesas *Frozen*.

Observemos o segundo texto do universo infantil analisado.

### **3.2 Polly Pocket na praia**

A Figura 2 mostra a caixa da boneca *Polly Pocket – Beach Blowout Playset*, produzida pela Mattel no ano de 2017. No que concerne ao contexto de situação em que o brinquedo foi encontrado e fotografado, este estava exposto na prateleira de uma loja renomada para crianças, localizada no shopping mais frequentado da capital do Estado, voltada para famílias de classe média alta. Quanto ao contexto de cultura, o brinquedo encontra-se inserido na cultura de valorização do brinquedo industrializado. A empresa Mattel, por exemplo, produz essa linha de bonecas desde 1989, sendo inicialmente engenhada como uma boneca de bolso, por isso o nome, e tendo seu formato editado e

---

<sup>16</sup> É oportuno registrar que esse texto multimodal foi analisado com uma imagem bidimensional, mas poderia ser analisado considerando o espaço construído ao qual está inserido, que vai além de uma contextualização do ambiente, analisando-o como um texto espacial, um espaço semiótico que agrupa esse cenário temático. A autora principal deste artigo este desenvolvendo sua tese nesse aspecto

mais parecido com a realidade em 1998 (POLLY POCKET, 2019). A partir de então, a Mattel deu início a uma linha de bonecas colecionáveis da *Polly Pocket* com diferentes temáticas a cada novo lançamento.

**Figura 2** – Polly Pocket Beach Blowout Playset



**Fonte:** Arquivo pessoal de fotos dos autores, 2018.

Iniciando pela descrição geral do texto, podemos ver que há elementos verbais e não verbais presentes na caixa, esta composta por cartão resistente e plástico transparente para acomodar as peças e propiciar visualização interna. Partiremos da *metafunção composicional* da GDV como trajeto de análise.

No que diz respeito ao *valor da informação* indicado pelo posicionamento dos elementos no texto visual, iniciamos pelas informações verbais apresentadas na parte externa da caixa. No lado esquerdo, há o nome da boneca *Polly Pocket* que indica informação familiar. No *topo*, com letras em caixa alta, há o indicativo de perigo de asfixia devido ao brinquedo conter peças pequenas e inadequadas para menores de 3 anos (*Choking hazard- toy contain small parts and balls. Not for children under 3 years.*), seguido da quantidade de peças, em inglês, espanhol, francês e português (*pieces, piezas, éléments, peças*). Essa localização no *topo*, nesse caso, não indica uma informação ideal, uma promessa do produto, como estabelece a teoria, mas uma advertência importante. Na *base* inferior central, há a informação do tema praia verbal, misturando inglês, espanhol e francês, *Beach Blowout – Playset- Dia de modas en la playa- Polly à la plage*; e mais à *base* direita, repete-se a advertência feita no *topo*, desta

vez em francês e espanhol, indicando a idade a partir de 4 anos para a criança manusear o brinquedo, sendo a maioria dessas informações verbais apresentadas em letras pequenas.

Sobre essas informações verbais, detalhes como localização na parte externa da caixa, posição predominante na *base* e tamanho de letras reduzido sinalizam sua irrelevância para crianças nessa faixa etária, já que geralmente não se detêm nelas e se voltam para o brinquedo. E por mais que sejam relevantes para o leitor adulto no momento da compra, tais informações são descartadas junto à caixa. Ao mesmo tempo, os quatro idiomas utilizados nas informações sinalizam o contexto cultural de circulação do brinquedo.

Partindo para as informações visuais, no exterior da caixa, no lado esquerdo, há o desenho da boneca *Polly Pocket*, - reforçada pelo texto verbal com nome dela escrito logo abaixo - implicando na ideia da informação familiar; do lado direito da caixa, há a imagem de uma ilha com coqueiros, remetendo-nos à informação nova, a essa edição da boneca com o tema praia - reforçada pelo texto verbal em idiomas diferentes. Sobre essas informações visuais, por se localizarem na parte externa da caixa, assim como as informações verbais, são descartadas junto à caixa. Isso nos leva às informações visuais na parte interna da caixa, que carregam maior valor de informação, ocupando o núcleo do texto (vistos como informações chaves, segundo a GDV), se concentrando em expor dois elementos principais: cinquenta peças a serem utilizadas pela criança no ato do brincar e a boneca *Polly*, estes são os PR que carregam informações a favor da compra do brinquedo, visto que são os objetos em si.

O *valor de informação* desses PR concentrados no núcleo está interligado com a *saliência*, a ênfase maior ou menor dada a certos elementos em detrimento de outros. É a distinção de tamanho, formas, cores e quantidade dos acessórios que constituem suas funções e identidades, corroborando com seu posicionamento no núcleo. Observem que o desenho da *Polly Pocket*, seu nome e a quantidade de peças também mostram relativa ênfase de tamanho se comparados aos acessórios e a própria boneca (que são em miniaturas - uma característica do brinquedo), mas por estes PR apresentarem tamanho, formas, cores diversificadas e quantidade, esses recursos semióticos os tornam salientes.

Por sua vez, essa *saliência* reverbera uma desconexão entre os elementos, evocando individualidade de cada acessório, ou seja, cada um tem sua função, realçada pelo encaixe em espaços específicos dentro da caixa, pela cor e forma, separando-os,

constituindo assim, um *enquadramento* forte, conforme a teoria. Essa *estrutura composicional* sinaliza que as crianças podem apreciar a boneca pelos seus atributos de tamanho, formas, cores e quantidade de acessórios, como também brincar com a boneca, construindo diferentes narrativas a partir de escolhas das peças, o que nos leva aos *significados representacionais*.

Adentrando nos *significados representacionais*, concentramo-nos na presença dos dois PR no interior da caixa: os acessórios e a boneca. À primeira vista, percebemos uma *estrutura conceitual classificacional* devido aos objetos se encontrarem agrupados simetricamente, possuírem características semelhantes e pertencerem a uma classe superordinada, acessórios moda praia da *Polly*. Tais acessórios são agrupados em uma estrutura taxonômica evidente, conforme o texto verbal da embalagem. Na primeira fileira horizontal, de cima para baixo, estão posicionadas roupas casuais, as quais podem ser utilizadas na boneca em outros contextos. Na segunda fileira, mais central, podem ser encontrados conjuntos de banho, como maiôs e biquínis, além de sapatos de banho e de um conjunto de saia e blusa, podendo ser utilizados em contexto de piscina ou mar. Já na terceira fileira, visualizamos óculos de mergulho, boné e bolsas de praia; e, em um patamar mais abaixo, a boneca posicionada junto a outros elementos específicos do contexto de praia, como lancha e golfinho. Há também outros acessórios posicionados mais à esquerda, objetos relacionados ao brincar nesse contexto de lazer. Assim, os acessórios podem ser vistos como participantes subordinados à classe maior, moda praia da *Polly Pocket*, que é o participante superordinado.

À segunda vista, percebemos uma *estrutura conceitual simbólica* destes dois PR. Entendemos que a boneca pode ser identificada como portador devido a seus atributos simbólicos realçados pelo tamanho (em miniatura), pela cor (da pele e do cabelo) e forma (corpo esguio). Mas são os acessórios de praia, os responsáveis pela nova coleção da boneca, que estabelecem a carga maior de significados com seus atributos simbólicos realçados por cores vibrantes, quentes e coloridas (a exemplo do amarelo, rosa, laranja, roxo e azul) que remetem à alegria e diversão, mas também pela simbologia intrínseca dos objetos em si (como boia, balde, óculos de mergulho, golfinho, biquíni, maiô, chapéu de proteção solar, sombreiro, bola) que remete ao verão, à praia.

De maneira discreta, percebemos ainda, uma *estrutura narrativa de ação e reação* a partir de uma narrativa não transacional (sem meta ou fenômeno visível/direcionado). A *Polly* representada fora da caixa, no desenho, mostra uma ação

por meio dos vetores do braço e uma reação por meio do olhar como se acenasse e olhasse para alguém. Analogamente, a *Polly* brinquedo, posicionada fixamente no interior da caixa, sugere movimento ao dirigir a lancha por meio dos vetores dos braços e mãos. Esses vetores de movimento funcionam como um recurso semiótico significativo.

Assim, as 50 peças agrupadas simetricamente, os atributos simbólicos dos PR e sugestões de ações e acenos da boneca, podem estimular ações e interações por parte da criança de como vestir e despir a boneca com looks diversos, colocar a *Polly* na lancha, na boia ou tocando guitarra, por exemplo, o que nos conduz a um olhar para os *significados interativos*.

Em relação aos *significados interativos*, um ponto que estabelece interação com o PI é o *contato* de demanda viabilizado tanto pelo olhar imperativo da boneca dentro da caixa quanto pelo olhar imperativo e aceno no desenho representativo da boneca no exterior da caixa. Embora todo o corpo da boneca seja mostrado em plano aberto, o que indicaria uma *distância social* impessoal pela GDV, e *perspectiva* meio em ângulo oblíquo quanto pelo corpo em ângulo frontal, tanto no interior quanto no exterior da caixa, o olhar e aceno da mão sugerem uma interação apelativa como se dissesse: “Ei, leve-me para brincarmos juntos”!. Soma-se a isso, a *modalidade* naturalista e sensorial sugestiva do cenário praia/piscina com acessórios e cores típicas do verão, facilitada pelo material transparente que permite a visualização da cor e forma dos acessórios, o que transmite uma proximidade com o real. Esse parece ser o principal recurso semiótico.

A seguir, o último texto multimodal analisado.

### 3.3 Os Incríveis

A Figura 3 apresenta a caixa dos bonecos identificados como *Incredibles 2*, da marca *Disney Pixar*, fabricado pela *Jakks Pacific*. No que diz respeito ao contexto de situação, é semelhante ao do brinquedo anterior, *Polly Pocket*, encontrado e fotografado na mesma loja de brinquedos renomada de um shopping muito frequentado da capital paraibana, destinado às famílias de classe socioeconômica privilegiada. Dessa vez, mostra bonecos representativos dos personagens do filme “Os Incríveis”, uma animação produzida pela *Disney Pixar* em que uma família de super-heróis (o casal Sr. Incrível e Mulher-Elástica, e seus filhos Flash, Violeta e Zezé, o bebê) protege a cidade contra

inimigos. Podemos observar que, diferentemente de outras caixas dos super-heróis do mesmo filme<sup>17</sup>, esta se caracteriza pela presença de toda a família reunida em um único espaço semiótico, chamado de “*Family Pack*”.

Quanto ao contexto de cultura, *Incredibles 2* está inserido no contexto de valorização do brinquedo industrializado, decorrente de filmes bem aceito pelo público infantil. Culturalmente, super-heróis são personagens fictícios e heroicos que, normalmente, possuem algum tipo de poder super ou sobrenaturais. São oriundos de revistas em quadrinhos e, quase sempre, são transportados transmidiaticamente para as telas das televisões, computadores, celulares e cinemas. Denotam atividades de ação e agilidade, já que são esperados como aqueles cuja responsabilidade é proteger, lutar, combater, correr, voar, pular, além do uso de raciocínio e pensamentos rápidos para tomadas de decisões.

Exposta essa contextualização, seguimos para a análise frente às metafunções da GDV, focalizando o desenho no exterior da caixa e os bonecos no interior dela.

**Figura 3** – Imagem do *Family pack*<sup>18</sup> de “Os Incríveis”



**Fonte:** Arquivo pessoal de fotos dos autores, 2018.

Seguindo a mesma didática analítica apresentada nos dois textos anteriores, iniciamos nosso olhar à luz da GDV pelos *significados composicionais*. Observem,

<sup>17</sup> Existem caixas de brinquedos que trazem os personagens de “Os Incríveis” de forma separada.

<sup>18</sup> Traduzindo para o português, um pacote familiar.

inicialmente, que os elementos não verbais predominam e que a caixa é composta por cartão resistente e plástico transparente para acomodar os bonecos e possibilitar sua visualização, assim como no texto anterior.

No tocante ao *valor da informação* indicado pelo posicionamento dos elementos no texto visual, iniciemos pelos elementos verbais localizados no *topo* e na *base* da caixa, sinalizadores da informação ideal e real, conforme a GDV. No *topo*, na lateral esquerda, a informação verbal *Junior Supers* que se refere ao filho bebê, Zezé, é a promessa do brinquedo. Na *base*, como informação real, aparecem, em língua inglesa, o título do filme (*Incredibles 2*), a produtora *Disney Pixar*, a advertência do perigo de asfixia por conter pequenas e não ser aconselhável para crianças menores de 3 anos (*Warning: Choking hazard- small parts, not for children under 3*), a indicação da empresa americana que projeta e comercializa brinquedos (*Jakks Pacific*), e a caracterização do brinquedo como pacote completo da família (*Family Pack*). Percebam como essas informações verbais são menos salientes, menos importantes, aparecendo em menor tamanho se comparadas aos bonecos em si e às representações dos bonecos em forma de desenho ou ao logo. Essas informações verbais podem ser relevantes para adultos, não para crianças, como na caixa da *Polly Pocket*.

Seguindo para os elementos visuais - o logo dos super-heróis, o desenho da família completa, e os bonecos representativos dos personagens do filme -, temos no *topo* da caixa, de um lado a outro e ocupando todo o espaço interno da caixa, os bonecos - PR- localizados predominantemente no *centro* como informação principal a ser passada. Para reforçar sua relevância, eles são repetidos por meio do desenho na *base esquerda*, como uma informação já conhecida, ou seja, os personagens da animação “Os Incríveis”; e pelo logo, na *base central*. Embora a GDV indique a posição do *lado direito* como sendo a informação nova, entendemos que essa se concentra no *centro* e contém o núcleo da informação do texto imagético, realçando Zezé (o filho bebê com superpoderes) no *centro* e em *primeiro plano*, corroborando com a informação verbal *Junior Supers*.

Para que estes PR chamem a atenção do PI, seu posicionamento central reverbera uma maior ênfase no brinquedo para uma possível compra, trazendo a representação de toda a família Incrível em um único *pack* como informação nova, ou seja, os bonecos como objetos que serão manipulados pelas crianças. Soma-se a esse posicionamento dos PR, a *saliência* viabilizada pelos recursos semióticos das cores

vermelha e preta, tamanhos, vestimenta e gestos de movimento semelhantes entre os bonecos, que sinaliza também uma saliência ideológica, ou seja, um discurso em prol da família junta e reunida pelas mesmas características em um “pacote” só. Essa *saliência* evoca identidade enquanto grupo familiar, cujos membros são posicionados próximos uns aos outros, ratificando um sentido de união entre eles, sinalizando *estruturação fraca*, conforme a GDV. Isso leva aos *significados representacionais*.

Partindo para um olhar *representacional*, podemos observar que os PR no interior da caixa denotam um *processo de ação* pela presença de vetores formados pela direção dos braços. Esses vetores denotam a ação de voar ou pular, no sentido de um movimento para o alto, já que os braços se encontram elevados. Igualmente acontece no desenho contido na *base* esquerda da caixa. Ele mostra os PR em um engajamento de *ação*, caracterizando um processo *narrativo* justificado pela presença de vetores, formados pelos braços de alguns dos personagens, demonstrando que eles estão correndo, *ação* típica de alguns super-heróis, sendo identificados na função de *ator*, já que é deles que o vetor parte. Porém, não é possível identificar para quem é dirigida essa ação, denotando que a estrutura é *narrativa de ação não transacional*, aquela que apresenta o ator sem que haja uma meta visível. Isso ocorre bastante em cenas dos filmes nas quais os super-heróis aparecem correndo sem um destino aparente.

Além desse *processo narrativo de ação* ser evidenciado na imagem, podemos identificar uma *estrutura conceitual classificacional* do tipo evidente. Esta se justifica pelo fato de todos os PR estarem simetricamente dispostos e serem subordinados ao grupo familiar dos super-heróis “Os Incríveis”, apresentando características comuns quanto às atividades de ação, roupas, músculos fortes. O texto verbal “Incredibles 2”, localizado abaixo dos bonecos, ratifica a identificação da família como o participante superordinado.

Ainda nesse olhar *representacional*, verificam-se *processos conceituais simbólicos*, visto que todos os participantes são portadores de *atributos simbólicos* realçados pelos trajes de super-heróis. Esses trajes são formados por vestimentas anatômicas na cor preta e vermelha, máscaras, botas e luvas, além da robustez física e atitude de prontidão, corroborando suas características de super-heróis.

Seguindo para um olhar relacionado à *metafunção interativa*, desperta nossa atenção o valor de *modalidade naturalista* apresentado pelos participantes tanto no desenho da caixa quanto por meio dos bonecos no seu interior. A transparência do

material utilizado como caixa facilita a visualização dos bonecos, recursos semióticos como características físicas, cores vermelha e preta, formas e vestimentas, tornam os PR idênticos aos personagens do filme, os aproximando dessa realidade. Possivelmente, esse seja o principal recurso de interação utilizado.

Outros recursos de interação são percebidos. Por exemplo, o desenho apresentado na parte externa da caixa traz um *contato de demanda* por parte de três PR - Mulher-Elástica, Violeta e Zezé (mãe, filha e bebê) - que olham diretamente para o observador como se exigissem algo assim: “Estamos aqui! Levem-nos para defender você também!”. Já os PR identificados como Sr. Incrível e Flecha (pai e filho) se colocam como objeto de contemplação, caracterizando um *contato de oferta* sem exigir interação com o observador. Uma interação mais direta e íntima com o leitor é percebida pela apresentação dos PR em plano fechado, mostrados da cabeça até a altura dos ombros, o que sugere *distância social* íntima, contribuindo para sua melhor apreciação quantos às características deles. Esse envolvimento com o leitor é reforçado pelo posicionamento dos PR referentes à Mulher-Elástica, Violeta e Zezé em uma angulação frontal, determinando uma relação igualitária de poder, segundo a categoria *perspectiva*. Já o Sr. Incrível e Flecha, os homens da família Incrível, são representados em angulação oblíqua, sendo mostrados de perfil em uma perspectiva alheia.

Analisando esses mesmos aspectos no espaço semiótico ocupado pelos PR dentro da caixa, percebemos que as crianças da família Incrível - Zé, Violeta e Flecha, os três do lado esquerdo - interagem com o leitor por meio do *contato de demanda*, enquanto que o casal estabelece um *contato de oferta* por não olhar diretamente para o leitor, sendo objeto do seu olhar. Quanto à *distância social*, os PR são apresentados em um plano aberto, mostrando o corpo inteiro, o que os tornaria mais distantes, em uma relação impessoal, segundo a GDV. Porém, a transparência da caixa e o contexto de situação no qual esse brinquedo é exposto (na prateleira de uma loja de brinquedos, fácil manuseio da caixa), não torna essa relação distante. Essa proximidade é reforçada *perspectiva* em ângulo frontal, no mesmo nível do olhar, a qual os PR relacionados às crianças da família são mostrados. Por mais que os PR referentes aos pais sejam apresentados em ângulo oblíquo, os PR infantis são alvos de atenção.

### 3.4 Discussão dos resultados

Nossa propensão de análise ocorreu a partir dos significados composicionais, seguida dos significados representacionais e interativos, visando responder às duas inquietações iniciais. A primeira questão foi sobre quais representações de mundo são percebidas no cenário temático de aniversário infantil e nos brinquedos expostos em lojas, além das relações de interação entre texto e leitor. A segunda foi sobre os discursos implícitos nesses textos, representações de mundo e relações de interação.

No que tange a primeira questão, no cenário temático *Frozen*, a ênfase principal está na representação de princesas com corpo esguio, pele branca, postura delicada, vestimenta luxuosa, baseadas na temática *Frozen*, mas também no evento social - festa de aniversário - no qual se convencionou que a aniversariante é uma princesa, e deve usar vestimenta pomposa na ocasião, aniversário requintado e com fartura. No que diz respeito às relações de interação com o PI, há um convite tanto pelo olhar de demanda de Elsa e Anna quanto pela mesa convidativa com bolo e guloseimas, sugestiva de alta modalidade naturalista. Ao mesmo tempo, o plano aberto e o ângulo oblíquo em que Elsa, Anna e Olaf são retratados levam o observador a se manter um tanto distante, como se dissessem: Participem da festa, mas não se aproximem tanto!

No segundo texto, a boneca *Polly Pocket* é o PR que comunica seu mundo para jovens a partir de suas características físicas e comportamentais. Tais representações são realçadas por recursos simbólicos atributivos de estética física (pele branca, cabelo loiro, corpo esguio), de comportamento consumista (quantidade/variedade de roupas casuais, de banho, de acessórios), de comportamento ativo e alegre (estruturas narrativas mostram vetores de movimento – dirigir lancha, olhar e acenar para alguém). O PR interage com o PI pelo olhar e aceno, estimulando ações e interações com *looks* diversos, somadas à modalidade natural e sensorial em contexto praia, e à transparência da embalagem que corrobora essa interação.

No terceiro texto, bonecos *Incredibles 2*, o PR é a família emoldurada na caixa, identificada como “*Family Pack*”. Sua representação ocorre enquanto grupo unido, particular na sua composição e características, evidenciada pelos recursos semióticos de posicionamento, tamanho, cor, saliência, conexão entre elementos, diferente de brinquedos anteriores da mesma linha nos quais cada membro era vendido separadamente para compor a coleção. Tal representação é evidenciada pelos recursos semióticos de posicionamento, tamanho, cor, saliência, conexão entre elementos. Sobre

as relações de interação entre texto e leitor, a semelhança com os personagens reais do filme por meio de recursos semióticos (de cores, tamanho e características afins) favorece a interação.

Sobre a segunda questão, os discursos implícitos nesses textos, as representações de mundo e relações de interação se voltam para classe socioeconômica abastada, por meio de jovens, adultos e objetos em miniatura projetando o que a sociedade espera das crianças. No primeiro texto, as informações visuais fortalecem tanto um discurso festivo de aniversário (com mesa farta, no salão de festas do condomínio, festa preparada por terceiros), de comemoração temática inspirada nos filmes da Disney, e de um perfil de princesa semelhante às princesas Elsa e Ana da *Frozen*, que merece uma festa de aniversário (magra, de cabelos lisos, pele branca, postura impecável), propagando um discurso padrão de estética corporal e comportamento feminino esperado nesse contexto festivo, como também de consumo de itens personalizados, moldado pela própria sociedade, reforçando tais discursos como naturais.

Esse mundo voltado para o consumismo também está representado no segundo e terceiros textos por serem brinquedos produzidos para coleção, instigando uma compra regular. Ademais, no segundo texto, o consumismo se evidencia devido às diferentes opções de roupas, calçados e acessórios para moda, incentivando a criança a esse hábito desde a infância. Já no terceiro texto, por trás da compra de bonecos da coleção, existe a idealização de uma família específica, composta por marido, esposa e filhos, como se toda família fosse composta por esses atores sociais; por outro lado, a característica da família como super-heróis, com características físicas e ações em comum indicativas de superpoderes, perpassa as mulheres da família e o bebê em uma relação igualitária de poder, frente a frente, como houvesse igualdade de atributos e de poder entre membros.

### **Considerações finais**

Neste artigo, discutimos a multimodalidade em três textos do universo infantil, evidenciando algumas escolhas semióticas que cooperam para estabelecer representações de mundo e interação com o observador, interpretando discursos implícitos nessas representações e instigando uma reflexão sobre representação de crianças nos contextos sociais descritos. A GDV serviu como embasamento teórico-metodológico para análise, mostrando a simultaneidade e indissociabilidade das metafunções.

Sobre as inquietações iniciais, despertam atenção nos três textos analisados as representações de mundo que ressaltam projeções da vida adulta reverberadas no contexto infantil, como se as crianças fossem uma projeção do que os adultos veem e pensam sobre quem elas são. Nesse sentido, três aspectos merecem reflexão. O primeiro é que por mais que o consumismo de produtos para festas e de brinquedos industrializados seja o discurso incutido como valor essencial de pertencimento à sociedade, não é toda criança que comemora aniversário com festas, que recebe brinquedos, podendo trazer frustrações para outras crianças. O segundo é que tais representações podem excluir outras possibilidades do que/quem a criança pode ser e se tornar, de como comemorar aniversários infantis, do brincar, da composição de famílias. O terceiro é a hegemonia da língua inglesa circulando nos três textos, possivelmente em decorrência do contexto de produtos industrializados para esse público, voltados para a cultura americana, incentivando a criança a ser parecida com tal personagem. Isso reforça a supervalorização da cultura americana no contexto brasileiro.

Acreditamos que este artigo instigue caminhos para estudiosos da linguagem refletirem criticamente e aprofundarem seus estudos acerca de imagens do universo infantil que circulam na sociedade, e que, talvez sejam lidas geralmente de modo intuitivo ou simplório, cristalizando discursos hegemônicos como verdades únicas.

### Referências

- ALMEIDA, D. L. B. Do Texto às Imagens: As Novas Fronteiras do Letramento Visual. In: PEREIRA, R. C. R. P. *Linguística Aplicada: um caminho com diferentes acessos*. 1ª. Ed. São Paulo: Contexto, 2009. p. 173-202.
- CALLOW, J. Reading the visual: an introduction. In: CALLOW, J. *Image matters-visual texts in the classroom*. Newtown, Australia: PETA, 1999. p. 1-13.
- FUZER, C.; CABRAL, S. R. S. *Introdução à Gramática Sistêmico-Funcional em língua portuguesa*. 1ª. Ed. Campinas, São Paulo: Mercado de Letras, 2014.
- HALLIDAY, M. A. K.; H. R. *Language, context and text: Aspects of language in a social-semiotic perspective*. [S.l.]: Oxford: Oxford University Press, 1989.
- HODGE R.; KRESS, G. *Social Semiotics*. London: Polity Press, 1988.
- KALANTZIS, M.; COPE, B. *Literacies*. [S.l.]: Cambridge University Press, 2012. ISBN 978-1-107-40219-5 Paperback. Disponível em: [https://tuxdoc.com/download/kalantzis-m-cope-b-2012-literaciespdf-4\\_pdf](https://tuxdoc.com/download/kalantzis-m-cope-b-2012-literaciespdf-4_pdf). Acesso em: 26 jul. 2020.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *What is multimodality? Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold, 2001.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Reading images: the grammar of visual design*. London: Routledge, 2006 [1996].

NASCIMENTO, R.; BEZERRA, F.; HEBERLE, V. Multiletramentos: iniciação à análise de imagens. *Linguagem e Ensino*, Pelotas, v. 14, p. 529-552, 2011.

POLLY POCKET. In: *Wikipédia*, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2019. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Polly\\_Pocket&oldid=55139364](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Polly_Pocket&oldid=55139364)>. Acesso em: 31 mai. 2019.

RESENDE, V.; RAMALHO, V. *Análise de Discurso Crítica*. São Paulo: Contexto, 2006.

SILVA, M. M. P.; ALMEIDA, D. B. L. Linguagem Verbal, Linguagem Verbo-Visual: Reflexões teóricas sobre a perspectiva Sócio-Semiótica da Linguística Sistêmico Funcional. *Revista Odisséia*, Natal-RN, 3, n.1, p. 36-56, 2018.

VAN LEEUWEN, T. *Introducing Social Semiotics*. London & New York: Routledge, 2005.