



**X COLÓQUIO
INTERNACIONAL**
"Educação e Contemporaneidade"
22 a 24 de Setembro de 2016
São Cristóvão/SE - Brasil



ISSN: 1982-3657

ASPECTOS INTERATIVOS DOS RECURSOS VISUAIS: COMPREENDENDO O ENVOLVIMENTO ENTRE IMAGEM E INTERLOCUTOR

SANDRA VIRGÍNIA CORREIA DE ANDRADE SANTOS

DERLI MACHADO DE OLIVEIRA

EIXO: 21. MESTRADO PROFISSIONAL, PESQUISA APLICADA NO ENSINO E NA SALA DE AULA

RESUMO O presente artigo traz um recorte do Trabalho de Conclusão Final do Profletras da Universidade Federal de Sergipe, o qual refletiu sobre a representação da linguagem visual e sua contribuição no despertar da competência leitora. Nesse contexto, foram elaboradas estratégias e recursos a partir do gênero textual capa de revista, tendo em vista sua composição multimodal. Como embasamento teórico, buscou-se aprofundar a respeito da linguagem visual a partir da Gramática do Design Visual de Kress e van Leeuwen (1996), a qual apresenta a construção de sentido através de três metafunções: representacional, interativa e composicional. Nesse trabalho, aborda-se a metafunção interativa, responsável pelo diálogo existente entre os interlocutores e as imagens presentes, buscando refletir sobre o processo estrutural e funcional dos recursos visuais responsáveis pela aproximação ou afastamento dos envolvidos. **Palavras-Chave:** Gramática do Design Visual; Interação; Leitura; Sentido. **ABSTRACT** This article brings a clipping from Profletras Final Conclusion of the work of the Federal University of Sergipe, which reflected on the representation of the visual language and its contribution in the wake of reading competence. In this context, strategies and resources were drawn from the genre magazine cover, given its multimodal composition. As a theoretical basis, we sought to deepen about the visual language from the Grammar of Design Visual Kress and van Leeuwen (1996), which shows the construction of meaning through three metafunctions: representational, interactive and compositional. In this work, it will be addresses the interactive metafunction responsible for the existing dialogue between the parties and the images present, seeking to reflect on the structural

and functional process of visual aids responsible for approach or departure of those involved.

Keywords: Design Visual Grammar; Interaction; Reading; Sense.

Introdução Este artigo pretende trazer reflexões acerca da metafunção interativa, recurso linguístico abordado pela Gramática do Design Visual de Kress e van Leewen (1996), a qual apresenta os elementos visuais e suas relações de sentido na composição imagética. Trata-se de um recorte da pesquisa realizada durante o curso de mestrado do Profletras da Universidade Federal de Sergipe, no campus Itabaiana. Nesse perspectiva, a proposta buscou desenvolver a competência leitora dos alunos do 8º ano da EMEF Iraíldes Padilha Carvalho, no município de Tobias Barreto, perante a multimodalidade textual, uma vez que a presença de múltiplas linguagens é algo marcante nas relações sociocomunicativas vigentes, o que acarreta a necessidade de desenvolver práticas pedagógicas que estimulem a percepção não só do visual mas do entrelaçamento que há entre o verbal e o não-verbal, os quais convergem para a produção de sentido. Diante disso, os alunos foram estimulados a perceberem e compreenderem os elementos que compõem o gênero capa de revista, a partir de estratégias e recursos que promovessem o letramento visual. Para Soares (1999):

o letramento é uma variável contínua e não discreta ou dicotômica; refere-se a uma multiplicidade de habilidades de leitura e de escrita, que devem ser aplicadas a uma ampla variedade de materiais de leitura e escrita; compreende diferentes práticas que dependem da natureza, estrutura e aspirações de determinada sociedade (SOARES, 1999, p. 112).

Tendo, portanto, o letramento visual como a leitura competente de imagens nas prática sociais (ROCHA, 2008), compreende-se que a leitura é:

um processo complexo que envolve desde a percepção dos sinais gráficos e sua tradução em som ou imagem mental até a transformação dessa percepção em ideias, provocando a geração de inferências, de reflexões, de analogias, de questionamentos, de generalizações, etc. (COSCARELLI, 1999, p.30).

Nesse contexto, o aprofundamento a respeito da metafunção interativa possibilitou a compreensão dos elementos presentes, os quais foram escolhidos intencionalmente para atendimento à funcionalidade textual. Sendo assim, percebê-los enquanto recursos construtores de sentido, capacitam os alunos à compreensão linguística multimodal, formando, portanto, alunos inseridos na dimensão interacionista da leitura. **1. A**

Gramática do Design Visual e seus encaminhamentos para o processo de leitura visual A contemporaneidade tem colocado cada vez mais o indivíduo diante de situações sociocomunicativas que se utilizam de textos multimodais, seja no campo pessoal, seja no profissional. Esse formato discursivo apresenta elementos linguísticos significativos uma vez que tanto os elementos verbais quanto os visuais exigem do leitor a percepção de peculiaridades linguísticas e estruturais, as quais são responsáveis pelo atendimento à composição de sentido e, conseqüentemente, à funcionalidade textual. Nessa perspectiva, Kress e van Leeuwen (1996) afirmam que as estruturas visuais realizam significados e devem ser levados em consideração, assim como as estruturas linguísticas verbais. Para eles, as próprias imagens são representações da realidade e estão ligadas aos interesses sociais, portanto, o que as compõem procura atender a um objetivo comunicacional. Desse modo, desconhecer tais representações é produzir lacunas leitoras, afetando significativamente a compreensão e, conseqüentemente, a funcionalidade textual. Portanto:

No caso da imagem, o esforço da aprendizagem deve ser dirigido, principalmente, ao olhar consciente de perceber espaços, cores, a passar da percepção total à investigação dos detalhes, à reorganização espacial e temporal dos planos em seqüências, e as seqüências ao texto visual ou audiovisual completo. A leitura não é somente um mecanismo ou uma habilidade, é uma atividade consciente e de constante aprendizagem. (VILCHES, 1997, p. 185-186)

Partindo do que se entende por leitura, é importante sinalizar que seu significado não se limita apenas a decodificar o código ou muito menos identificar as imagens e/ou símbolos presentes. Para realizar concretamente o ato de ler, é necessário apreender o que está sendo lido e/ou visto, seja pelo instrumento da palavra, seja da imagem. Essa compreensão coincide com o que discute a Gramática do Design Visual, proposta por Kress e van Leeuwen, a qual está baseada na Gramática Sistêmica Funcional, de Halliday (1994). A utilização de uma gramática voltada à composição imagética possibilita uma análise visual de natureza essencialmente funcionalista, uma vez que através dela percebe-se semanticamente as ocorrências linguísticas que atendem a um propósito comunicativo, ou seja, a sua função. Baseando-se, portanto, na Gramática do Design Visual, o leitor, ao visualizar

as imagens, consegue conduzir o olhar à observação de três estruturas gramaticais: A metafunção representacional (representação do mundo de maneira concreta ou abstrata), a metafunção interativa (construção de relações sócio-interativas) e a metafunção composicional (composição de significados a partir do papel desempenhado pelos seus elementos internos). No tocante às três metafunções apresentadas por Kress e van Leeuwen (1996), percebe-se que as imagens produzem e reproduzem relações sociais, comunicam fatos, divulgam eventos e interagem com seus leitores com uma força semelhante à de um texto formado por apenas palavras. Ao entrar em contato com textos multimodais, o leitor rapidamente é levado a interagir com o que visualiza e, portanto, sente a necessidade de compreender os seus sentidos pois só assim haverá a compreensão global do texto. Desse modo, quando o olhar do leitor consciente se detém à compreensão dos níveis de envolvimento existente entre esse mesmo leitor e a composição visual, busca-se analisar a metafunção interativa descrita pela GDV, pois é através dela que se estabelecem estratégias de aproximação ou afastamento entre o ser representado e seu interlocutor. Nesse momento, mede-se a relação entre a imagem e o interlocutor e quais os sentidos desse envolvimento. Para compreender todo esse processo, a simbologia presente na composição visual, do ponto de vista interativo, se sustenta através de quatro recursos: *contato*, *distância social*, *perspectiva* e *modalidade*. Embora apresentem divisões e significados diferentes, tais recursos dialogam em função de um único objetivo: produzir sentido. A metafunção interativa, buscando realizar um elo entre o participante representado e o participante exterior ao texto, apresenta um recurso chamado de *contato*. Nesse caso, como há um ser representado, é possível medir o nível de envolvimento que o elemento visual busca manter com o seu observador. No primeiro contato com o elemento visual, tem-se uma atração que coloca o participante representado em duas possibilidades distintas: ele pode tanto observar como ser o próprio objeto de observação, criando vínculo entre ambos. Essa percepção é determinada pelo vetor formado entre a linha do olhar do participante e do seu observador. Aqui se mede, portanto, quem é a *demand*a e quem é a *oferta*, ou seja, de quem parte a observação e para quem ela se destina. Nesse momento, toda a linguagem converge para uma relação mais forte entre os envolvidos, apontando para uma composição textual imperativa, já que por meio do

olhar se pretende alcançar algo ou alguém e provocar reações ou atitudes. Dessa forma, a decisão de olhar ou ser olhado contém o propósito comunicativo, tendo em vista que a depender da mensagem a ser passada, a imagem sempre tem uma meta a ser alcançada. Ao colocar, por exemplo, o leitor na condição de observado, percebe-se um envolvimento maior do espectador e tem-se discursivamente a provocação de reações, sejam elas de encorajamento ou, por exemplo, manipulação, compreendidas pelo tipo de olhar e de expressão facial que se encontram materializadas na composição imagética. Nessa perspectiva, entretanto, não é analisada apenas a direção do olhar dos participantes do processo comunicativo, mas também a posição em que se encontra esse participante representado, o que é chamado na GDV de *perspectiva*. Assim, com seu posicionamento, seja *frontal* ou *oblíquo*, mede-se se há um envolvimento maior ou menor, relacionando-se ao objetivo que se quer alcançar e exercendo, portanto, influências atitudinais ou reflexivas. Há também significação no *ângulo* adotado. Essa percepção angular analisa o nível de poder que parte do ser representado, já que quando há a representação de algo ou alguém em que seu enquadramento se encontra do *alto* para *baixo*, tem-se um poder maior nas mãos do que está sendo representado. Já o enquadramento de *baixo* para *cima*, nota-se que o poder está naquele que observa os elementos visuais. Dessa forma, a relação entre o participante representado e o participante interativo pode apresentar valores de *igualdade*, *superioridade* ou *inferioridade*. Contribuindo também para a análise da interação existente entre o texto visual e o leitor, tem-se o que a GDV chama de *distância social*. Através dela mede-se o grau de intimidade, uma vez que o fato de o ser representado se encontrar em *plano aberto*, *fechado* ou *médio* leva à análise do seu afastamento ou aproximação diante do seu interlocutor. Percebe-se, portanto, que tais escolhas não são aleatórias uma vez que a exposição do participante, como já fora dito, pode aproximá-lo ou distanciá-lo, situação implicitamente ligada aos interesses comunicativos. Ainda sobre o processo de interação na composição imagética, encontra-se a *modalidade*. As imagens que compõem uma situação sociocomunicativa apresentam também mecanismos que compactuam com o que se pretende alcançar comunicativamente. Na composição de imagens, seja de objetos ou coisas, seja de pessoas, encontra-se a relação de proximidade do real ou afastamento da realidade. Os mecanismos que constituem essa

representatividade permitem modalizar imagens, isto é, percebe-se o que o ser representado utiliza para defesa do seu ponto de vista ou do que pretende alcançar, servindo-se para os sentidos pretendidos da *utilização da cor, a contextualização, iluminação e o brilho*. Outrossim, para o ajuste do nível de realidade ou irrealidade das imagens, as cores escolhidas funcionam como potencializadoras do que se quer alcançar. O claro, o escuro, as cores que compõem, por exemplo, roupas, rostos, instrumentos estão intimamente ligados ao que se quer representar. O contexto em que estão inseridas também fazem parte de sua significação, uma vez que a presença ou ausência de profundidade, se há cenário ou não, estarão contribuindo para os significados. Outro ponto a ser percebido e observado atentamente é o tipo de iluminação marcante ou se há um escurecimento, pois aí se tem materializada uma intencionalidade que será compreendida a partir de sua análise. Dessa forma, compreender, por exemplo, o porquê de uma luminosidade em um ponto específico contribui para o entendimento do que fora produzido, uma vez que imagens representam o mundo, seja de forma real, seja imaginária. Destarte, percebe-se que o reconhecimento dos recursos semióticos presentes na composição multimodal contribui significativamente para percepção das relações de sentido, capacitando seus interlocutores à compreensão global da informação pretendida. Se para os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) é necessário o desenvolvimento de competências de leitura e escrita, os textos multimodais trazem à tona a possibilidade do despertar de habilidades significativas, uma vez que requer dos seus interlocutores esforços cognitivos para a construção de sentido dos elementos visuais e, conseqüentemente, o alcance do entendimento global. Assim, as relações estabelecidas entre as palavras e outras semioses não ficarão apenas na materialização de seus elementos, mas também na perspectiva da compreensão dos seus sentidos, intencionalidade e funcionalidade.

2. Os elementos visuais no gênero Capa de Revista e as relações entre quem vê e o que é visto Os textos que se consolidam e circulam nas diversas esferas da atividade humana, isto é, os que estão presentes nas práticas sociais do indivíduo, apresentando aspectos enunciativos, estruturais e temáticos, compõem o que se denominam gêneros textuais. Essa concepção coloca os gêneros diante da sua caracterização e funcionalidade além de configurá-los enquanto atividades discursivas temporais e culturais. Entendendo, portanto, os gêneros textuais

como uma prática social plástica e dinâmica, encontra-se nas novas configurações textuais a presença de uma linguagem cada vez mais multimodal. Diante disso, a necessidade de compreensão das relações de sentido existentes na multimodalidade se torna cada vez mais necessária, uma vez que capacita o indivíduo a leituras híbridas e significativas. Na verdade, nas relações sociocomunicativas as construções textuais sempre se encontraram repletas de semioses que se misturavam (e se misturam) para compor significações. No entanto, a contemporaneidade traz à tona símbolos cada vez mais salientes, contribuindo para a formação de vários sentidos, os quais coincidem com os anseios atuais. Para Bazerman (2005):

A maioria dos gêneros tem características de fácil reconhecimento que sinalizam a espécie de texto que são. E, frequentemente, essas características estão intimamente relacionadas com as funções principais ou atividades realizadas pelo gênero. [...] para ir além desses elementos característicos que já reconhecemos, podemos usar uma variedade de conceitos analíticos linguísticos, retóricos, ou organizacionais (BAZERMAN, 2005, p. 40). Atendendo-se, portanto, a esses eventos, encontra-se um gênero não muito presente nas salas de aula: as capas de revista, as quais provocam reflexões sobre as condições de produção, estruturação e estilo, oferecendo situações específicas de construção de sentidos, uma vez que as escolhas visuais não são feitas aleatoriamente, mas com objetivos a serem alcançados. É importante perceber que as capas de revista apresentam salientemente elementos visuais responsáveis pelo sentido entrelaçado entre o verbal e o não verbal e a interação existente entre quem vê e o que se vê. Essas escolhas visuais são feitas para dialogar com o que está sendo dito e com os interlocutores do discurso, caracterizando o que Kress e van Leeuwen chamam de metafunção interativa, a qual é a responsável pelo elo entre texto e leitor. Isso ocorre porque através dela estabelecem-se estratégias de aproximação ou afastamento entre o produtor do texto e o seu interlocutor, pois se percebe o nível de envolvimento presente em sua construção e, portanto, o papel do olhar do observador, o qual engaja-se em uma relação de ligação ou não entre os participantes do processo. Nessa metafunção, a qual “fundamenta a relação entre as imagens e o público-alvo” (OUVERNEY, 2008, p. 50) são apontados os recursos já abordados neste trabalho: contato, distância social, perspectiva e

modalidade. Nas capas da revista *Mundo Estranho*, *corpus* escolhido para a pesquisa no Profletras, os recursos da metafunção interativa apresentam-se significativamente. Para compreender como se dá a utilização e a presença desses recursos, tem-se como objeto de análise a capa da revista *Mundo Estranho* n. 154, de julho de 2014. Iniciando-se pelo *contato*, percebe-se a presença de um *vetor* entre o participante interativo e seu interlocutor, efetuando-se o que Kress e van Leeuwen chamam de *demand*. A ligação entre o participante representado e o leitor é tão forte que independentemente da posição de ambos, o *vetor* permanece direcionando o olhar entre um e outro, exigindo uma resposta de sua *meta*, ou seja, aquele a quem a mensagem se destina. De um modo geral, a investigação visual do ponto de vista interativo diz respeito à análise sobre o envolvimento que há entre o olhar do participante representado e o do participante interativo, ou seja, seu interlocutor. Reforça-se que aquele que vê não se trata apenas de alguém que observa, daí não chamá-lo simplesmente de observador, mas de interlocutor, uma vez que há um diálogo contínuo. Nesse caminho, portanto, encontra-se o vetor como traço indicativo da direcionalidade do olhar pois aponta linearmente para seu interlocutor com o qual dialoga. As linhas e as pontas das flechas que se cria mentalmente entre um olhar e outro, indicam a direção do movimento dos participantes, indicando aquele que faz e aquele a quem a ação se destina. Além do olhar, a capa analisada apresenta uma volumetria destacando a expressão facial que favorece a identificação do ser representado. Assim, com a leitura visual, o interlocutor sente-se preso ao olhar do participante, pois independentemente do ângulo que se olhe, o vetor o acompanha, promovendo, portanto, uma interação permanente. Nesse caso, a Semiótica aponta para um participante interativo já que, além de ser sujeito da comunicação, interage com o seu leitor. Os elementos visuais que permitem essa observação são os responsáveis pela atração do interlocutor não só para a leitura da capa, mas para os sentidos que são inferidos. Ao olhar para seu fenômeno, o reator provoca a sensação de intimidação. Embora o símbolo de pedido de silêncio esteja representado, a junção com a expressão e outros elementos indicam uma relação de poder ameaçador. Esse jogo de significados é compreensível quando se observa os elementos utilizados para atender a uma proposta discursiva. A palavra *segredo* escrita em caixa alta, na capa de n. 154, discorre sobre a ação desempenhada por Ronald MacDonald, palhaço da empresa MecDonald,

representado na capa da revista escolhida. Se a ação desempenhada solicita ficar em silêncio, há um diálogo direto com a palavra escolhida e que centraliza a manchete. Quanto ao subtítulo, também encontra-se uma confluência com o participante representado. Daí, percebe-se que o personagem da MacDonald não está ali aleatoriamente, mas para construir um sentido. Ao ler o subtítulo, o interlocutor (ou participante interativo) identifica a temática da matéria que estará no interior da revista, bem como o porquê da escolha da imagem principal. Nesse caminho traçado, o *contato*, a *distância social*, a *perspectiva* e a *modalidade* são elementos bem representados na edição 154 da revista *Mundo Estranho*. Como se pode observar ao analisar a capa, a ligação entre o participante Ronald MacDonald e o leitor é tão forte que independentemente da posição de ambos, o vetor permanece direcionando o olhar entre um e outro, exigindo uma resposta de sua *meta*. Nesse caso, o participante interativo é o sujeito do ato e espera do leitor a reação de obediência e, inclusive, de medo, uma vez que a figura de palhaço causa temor em muitos indivíduos. Apresentando uma *distância social* no plano *fechado*, a imagem propõe uma aproximação direta, o que quer dizer que possuem uma relação íntima, representando, portanto, uma situação que está próxima ao contexto social do leitor. Quanto à *perspectiva*, o ângulo utilizado é o *frontal*, o que aproxima ainda mais o ser representado e seu interlocutor, permitindo a identificação das emoções do ser representado e, portanto, tornar compreensiva a intencionalidade de sua representação, nesse caso, especificamente, a relação de poder. Dentro da concepção da modalidade, encontram-se os elementos: *cor*, *contextualização*, *iluminação* e *brilho*. No *corpus* escolhido, pôde-se observar que as cores branco, vermelho e amarelo corroboram com a figura escolhida. Com essa caracterização, percebe-se que a escolha buscou aproximar-se da realidade do MacDonald, uma vez que essas são as cores próprias da empresa. A maneira como o participante representado está contextualizado indica sua presença real em frente a uma parede branca que sugere uma parede de cozinha, da qual infere-se um local limpo em que os produtos da MacDonald são produzidos. Se bem observada, a imagem salta do papel, representando a realidade do indivíduo. É como se a imagem tivesse vida e se relacionasse com maior proximidade do leitor. Observa-se ainda que há um sombreamento atrás de Ronald MacDonald provocado pela focalização luminosa de seu rosto.

Portanto, a interação provocada entre a linguagem visual e a verbal é bem evidente e contribui para inferências importantes na compreensão leitora das capas de revista, o que torna tal gênero significativo para o trabalho em sala de aula. Enfim, como se pode perceber, a análise a partir da Gramática do Design Visual estimula um processo de leitura interativa por meio do seu interlocutor construída a partir dos discursos verbais e não-verbais presentes, nesse caso específico, nas capas de revista. Ao integrar os elementos verbais e não verbais, a GDV encaminha o nosso olhar para uma leitura perceptiva das imagens, as quais dialogam com o verbal utilizado. Embora haja outros elementos para serem analisados na imagem escolhida – a edição 154 da revista *Mundo Estranho*, foi possível entrar no mundo da imagem, conhecendo sua estrutura e compreendendo que os elementos ali estão não apenas para ilustrar, mas para apresentar uma relação lógica e dialógica entre o verbal e o não-verbal, ampliando, portanto, sua intencionalidade. À medida que a leitura é feita, interagindo com a imagem e seguindo em direção ao texto escrito, o sentido informacional é percebido em sua completude, lembrando que:

O olhar não depende apenas da habilidade dos órgãos da percepção, mas também dos processos mentais, e que ambos necessitam ajustes, treinamento e experimentação para seu desenvolvimento. As atividades pedagógicas voltadas para essa finalidade dizem respeito à conscientização do ato de ver, de sua complexidade e parcialidade. Dizem respeito também ao aprendizado de uma metodologia de aprimoramento da observação (COSTA, 2013, p. 41).

Portanto, ao compreender a sua funcionalidade, a interação estimulada e a linguagem utilizada, tem-se um trabalho com a leitura crítica e reflexiva. Não basta identificar, por exemplo, que há imagens em suas capas, mas também sua representatividade, sua relação com os outros elementos e a intencionalidade dessas escolhas. Além disso, a imagem, um dos signos presentes nas capas de revista, apresenta, hoje em dia, uma grande relevância. Muitos, inclusive, acreditam que a imagem invade os mais diversos lares de forma rápida e instantânea. Na verdade, os símbolos visuais já nos chamam a atenção há muito tempo. A primeira escrita registrada pelo homem não foi com palavras. Imagens e símbolos feitos nas paredes, por exemplo, retrataram a forma de comunicação de nossos

antepassados. Desse modo, o visual e o verbal precisam ser vistos como elementos que convergem para os sentidos do texto, uma vez que os dois códigos integrados apresentam uma relação sociocultural e comunicacional. Se a compreensão não se dá por completo, compromete-se a comunicação. Outro fator importante é que, na contemporaneidade, devido à agitação dos afazeres diários e do passar frenético do tempo, encontra-se em várias relações sociais o hibridismo linguístico, o que ressalta a importância de um novo olhar para as linguagens imagéticas. Portanto, as experiências visuais passam por diversos processos de reflexão e análise. É importante que os indivíduos envolvidos no processo comunicacional possam reconhecer-se enquanto leitores atuantes diante das várias linguagens que o mundo contemporâneo os disponibiliza. Se a leitura “é um procedimento de interação entre leitor e o texto” (SOLÉ, 1998, p. 22), é com a linguagem presente nos textos multimodais que o leitor dialogará, interagirá e efetivará novas aprendizagens.

3. Práticas de leitura visual em sala de aula: (re)conhecendo a composição

interativa A proposta aplicada no 8º ano do Ensino Fundamental da EMEF Iraildes Padilha Carvalho, no turno vespertino, foi elaborada para ser desenvolvida em três etapas/metastapas: A primeira buscou identificar o conhecimento prévio dos alunos a respeito dos elementos que compõem a capa de revista; a segunda propunha estimular a percepção dos alunos diante dos elementos verbais e não-verbais que compõem o gênero trabalho; a terceira, tendo como suporte o objeto digital de aprendizagem, teve como proposta aprofundar o conhecimento a respeito dos elementos visuais estudados e identificar o nível de compreensão da turma. No tocante à metafunção interativa, na qual se dedica este recorte, o ODA (Objeto Digital de Aprendizagem) instigou os alunos a refletirem a respeito não só o que viam mas também o que sentiam ao visualizarem as imagens. Através das telas correspondentes à metafunção interativa, os alunos foram provocados a compreender o impacto da linguagem visual perante o próprio olhar do aluno, desenvolvendo, portanto, a capacidade de perceber como se dá o *contato* entre o participante representado e o participante interativo. Ao se dar conta de que a capa de revista busca interagir com o leitor, o aluno fora convidado também a perceber quais são as ações desempenhadas a partir das imagens e propunha descobrir o sentido interativo desses elementos. Nesse contexto, por interação se entende as ações e relações recíprocas entre seres, criando-se vínculos para a produção de sentido. Nessa perspectiva, os alunos são estimulados a levantar “hipóteses sobre as características recorrentes de organização, de modo a perceber que há diferentes modos de organizar os conteúdos” (MOTTA-ROTH; REIS; MARSHALL,

2009, p.134). Ao aprofundar o conteúdo a partir das aulas planejadas e, em seguida, da utilização do ODA, percebeu-se que foram adquiridos novos conhecimentos, em especial quanto às metafunções apontadas pela Gramática do Design Visual. Sem usar nomenclaturas como, por exemplo, contato, modalidade, etc, os alunos foram capazes de considerar que nas capas há pessoas sendo representadas e que o modo como aparecem indica ações e/ou reações que estimulam o envolvimento do seu interlocutor. Ao contrário do que se percebeu na primeira etapa da pesquisa, na qual os alunos afirmavam não haver nenhuma ação desempenhada nas capas de revista trabalhadas, na etapa final o aluno considerou tanto as ações visualizadas, como também as relações de envolvimento. Nas questões que tratavam da relação existente entre a imagem principal e o texto verbal fora utilizada a capa da revista Mundo Estranho n.139, de junho de 2013, a qual tem como manchete "Segredo dos heróis". A partir da observação desta capa, um dos alunos apontou a percepção de que os seres representados são "dois heróis e um está cochichando ao ouvido do outro". Isso demonstra o olhar analítico, inclusive quando diz que há um segredo sendo desempenhado na capa, mas não apenas porque aparece a palavra, mas porque as imagens e suas ações conduzem para essa leitura. Além disso, os alunos conseguem comprovar essa afirmativa ao apontarem o olhar direcionado ao observador, o gesto no ouvido e a fisionomia do personagem como elementos que corroboram com tal percepção. Ao propor uma segunda capa com a qual se faz uma comparação e se questiona as semelhanças e as diferenças, as respostas foram bem pertinentes. Quando o aluno responde que ambas "tratam de segredos, porém uma mostra os segredos para tirar a curiosidade do leitor e a outra revela o segredo mas apela para guardá-lo", há como considerar que a competência leitora diante da multimodalidade da capa de revista se efetivou, uma vez que ele conseguiu identificar que ambas abordam uma mesma temática mas com elementos, ações, reações e propósitos diferentes, pois, enquanto uma tem o papel de gerar curiosidade no leitor, a outra gera uma espécie de medo, ou seja, a primeira o leitor quer ouvir, já a segunda é intimado a não falar. Além disso, com o novo olhar, os alunos foram capazes de considerar que a presença das linguagens verbal e não-verbal é marcante e que a imagem principal, quando direciona o olhar para o leitor, prende a sua atenção e, inclusive, é a primeira a ser olhada em uma capa de revista, e que, nas capas trabalhadas, há ações e reações distintas mas com a mesma funcionalidade: atrair o leitor. Nesse contexto, levar o aluno a analisar e produzir eventos comunicativos, "identificando suas características temáticas, estruturais ou estilísticas e relacionando-os às esferas de atividade social, à audiência, às condições de produção, dentre outras relações que podem ser estabelecidas" (SOUZA, 2009, p.203) implica um novo olhar sobre o ensino e aprendizagem. Daí a importância da participação ativa do aluno pois o coloca na condição

de autor do seu próprio conhecimento, o que é potencializado pela cultura digital uma vez que “os diferentes recursos oferecidos pelas novas tecnologias digitais têm não só viabilizado, mas principalmente incentivado propostas de ensino menos centradas no professor e mais voltadas para a interação e o diálogo” (BRAGA, 2009, p. 184). Se para Cavalcante (2006) os gêneros textuais na escola devem ser lidos, analisados e produzidos, tendo o cuidado para propor uma organização didática que garanta a integração dos diferentes eixos de língua (leitura, produção e análise linguística) e o envolvimento dos alunos em situações comunicativas reais, acredita-se que se consegue alcançar tal propósito uma vez que se busca defender que “proporcionar uma aprendizagem colaborativa e cooperativa, incentivar a investigação e o pensamento crítico, oferecer atividades para estimular uma área cognitiva de nível mais elevado exigindo reflexão, análise, síntese e avaliação” (ABAR E BARBOSA, 2008, p. 13) deve perpassar por cada espaço educacional. **Considerações Finais** Com o desenvolvimento das etapas organizadas para aplicação em sala de aula, as quais partiram do conhecimento prévio e evoluíram para a percepção discente diante de elementos verbais e não-verbais que compõem os textos, foi possível desenvolver junto aos alunos a competência leitora diante da multimodalidade presente no gênero capa de revista. Por acreditar que as novas tecnologias potencializam as práticas docentes, o objeto digital de aprendizagem, elaborado para esta pesquisa, serviu não apenas como um recurso didático, mas como instrumento materializador das metafunções da Gramática do Design Visual, tendo em vista que, através dele, os alunos perceberam como se dão as relações de sentido dos recursos visuais presentes no gênero trabalhado. Sendo assim, a cultura digital possibilitou colocar à disposição do ensino ferramentas que auxiliam o contato direto dos estudantes com as ocorrências tanto linguísticas quanto funcionais. Acreditando inicialmente que a imagem apenas ilustra o que está escrito, os alunos, apresentavam lacunas leitoras pois detinham a compreensão apenas visual e limitavam-se a dizer apenas o que viam, não sendo capazes, portanto, de construir os sentidos internos do texto multimodal. Assim, entende-se que essa pesquisa, ao refletir sobre a leitura da multimodalidade, contribuiu para que o aluno desenvolvesse um olhar crítico perante os elementos visuais, capacitando-o para novos olhares diante das linguagens que constituem a composição textual. Além disso, possibilitou um trabalho diferenciado nas aulas de Língua Portuguesa, as quais se utilizaram da tecnologia como recurso didático-pedagógico capaz de contribuir para o alcance dos resultados esperados.

REFERÊNCIAS ABAR, Celina A. A. P.; BARBOSA, Lisbete Madsen. **Webquest: um desafio para o professor!** São Paulo, Avercamp, 2008. BRAGA, Denise Bértoli. **Práticas letradas**

digitais: considerações sobre possibilidades de ensino e de reflexão social crítica.

RODIGUES-JUNIOR et al. *Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios*. Rio de Janeiro: Singular, 2009. BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa**. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 1997. BAZERMAN, Charles. **Atos da fala, gêneros textuais e sistemas de atividade: como os textos organizam atividades e pessoais**. In: BAZERMAN, Charles. *Gêneros textuais, tipificação e interação* São Paulo: Cortez, 2005. COSCARELLI, Carla Viana. **Leitura em ambiente multimídia e a produção de inferências**. (Tese de doutorado). Faculdade de Letras da UFMG, 1999. COSTA, Cristina. **Educação, imagem e mídias**. São Paulo: Editora Cortez, 2013. KRESS, G; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: the grammar of visual design**. London: Routledge, 1996. MOTTA-ROTH, Desirée; REIS, Susana Cristina dos reis; MARSHALL. O gênero página pessoal e o ensino de produção textual em inglês. In: RODIGUES-JUNIOR et al. **Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios**. Rio de Janeiro: Singular, 2009 OUVÉRY, Janylle Rebouças. **A mulher retrata em comerciais de cerveja: venda de mulheres ou de bebida?**

In: ALMEIDA, Daniele Barbosa Lins de (Org.). **Perspectivas em análise visual : do fotojornalismo ao blog**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2008 REVISTA MUNDO ESTRANHO. São Paulo: Abril, **n.154**, 2014. Disponível em <[http://mundoestranho.abril.com](http://mundoestranho.abril.com.br)

.br

/revista/edicao-139> Acesso em 05 jan 2014 ROCHA F. Monografia "Imagem e palavra: a produção literária para crianças em livros das autoras/ilustradoras Ângela Lago e Eva Furnari", realizada como trabalho de conclusão de curso de curso de graduação em Pedagogia pela Universidade Federal de Minas Gerais. (UFMG 2008) SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1999 SOLÉ, Isabel. **Estratégias de Leitura**. Porto alegre: Artmed, 1998 SOUZA, Socorro Claudia Tavares de. **As formas de interação na internet e suas implicação para o ensino de língua materna**. In: RODIGUES-JUNIOR et al. **Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios**. Rio de Janeiro: Singular, 2009. VILCHES, Lorenzo. **Teoria de la imagem periodística**. Barcelona: Paidós Comunicación, 1997.

Dados da autora*: Mestra; Professora de Educação Básica; SEED/SE; sanlitera@yahoo.com.br

Dados do coautor**: Doutor; Professor de Ensino Superior; UFS;

derli_machado@hotmail.com

Recebido em: 05/07/2016

Aprovado em: 06/07/2016

Editor Responsável: Veleida Anahi / Bernard Charlort

Metodo de Avaliação: Double Blind Review

E-ISSN:1982-3657

Doi: