

Análise multimodal da obra *Vozes no Parque*: quando texto verbal e visual se unem para a construção dos sentidos

Patricia Michelotti*
Graziela Frainer Knoll**

Resumo

A sociedade midiaticizada não se limita mais aos livros repletos de texto verbal cujas lacunas devem ser preenchidas exclusivamente pela imaginação. São multissemióticos e trazem consigo muitas mensagens, principalmente os livros ilustrados de literatura infantil. Este artigo é um recorte de uma dissertação de mestrado e tem o objetivo geral de fazer uma análise multimodal baseada na teoria de Kress e van Leeuwen (2006) com a finalidade de explorar recursos multimodais presentes no livro *Vozes no Parque*, de Anthony Browne. Como objetivos específicos, o artigo visa aplicar as metafunções da “Gramática do Design Visual” (GDV), ao estudo das imagens em livros infantis e identificar recorrências quanto aos recursos semióticos presentes nas imagens. Nossa proposta foi trabalhar com a GDV por meio de uma pesquisa qualitativa, de análise multimodal, analisando a obra selecionada. Para atingir nossos objetivos, essa pesquisa perpassa pelos conceitos teóricos de literatura infantil, multiletramentos e multimodalidade. Com o resultado desse trabalho, demonstramos como as imagens

* Mestre em Ensino de Humanidades e Linguagens pela Universidade Franciscana (UFN), Especialista em TICs Aplicadas à Educação pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Possui Graduação em Comunicação Social, Jornalismo (UFSM). É professora de Comunicação e Língua Portuguesa na Faculdade Antonio Meneghetti. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4895-7181>

** Doutora em Letras, Estudos Linguísticos, pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Mestre em Letras, Estudos Linguísticos (UFSM), Especialista em TICs Aplicadas à Educação (UFSM). Possui graduação em Comunicação Social, Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal de Santa Maria (2003) e graduação em Letras - Português e Literaturas pela Universidade Federal de Santa Maria (2017). É professora Adjunta da Universidade Franciscana. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6014-2188>

atuam na composição das histórias infantis e como o autor-ilustrador faz o seu uso atrelado ao propósito e à temática de cada obra. A partir da aplicação da GDV, concluímos que texto verbal e visual caminham juntos. A imagem atua como complementações e extrapolações ao texto verbal de forma que seja inviável afirmar que um precede ao outro.

Palavras-chave: literatura infantil; multimodalidade; gramática do design visual; ensino.

Multimodal analysis of the book *Vozes no Parque*: when verbal and visual text come together to construct meanings

Abstract

The mediated society is not limited, however, to books full of verbal text whose gaps must be filled exclusively by imagination. They are multisemiotic and bring with them many messages, especially the illustrated books of children's literature. This article is an excerpt from a master's thesis and has the general objective of making a multimodal analysis based on the theory of Kress and van Leeuwen (2006) with the purpose of exploring multimodal resources present in the book *Vozes no parque*, by Anthony Browne. As specific objectives, we intend to apply the Grammar of Visual Design (GVD) of Kress and van Leeuwen (2006) to the study of images in children's books and to identify recurrences regarding the semiotic resources present in the images. Our proposal was to work with the GVD through a qualitative research, multimodal analysis, analyzing the selected works. To reach our objectives this proposal, this research permeates the theoretical concepts as children's literature, multiliteracies and multimodality. With the result of this work, we demonstrate how the images act

in the composition of children's stories and how the author-illustrator make your use tied to the purpose and theme of each work. From the application of the GVD, we concluded that verbal and visual text work together. The image acts as complements and extrapolations to the verbal text so that it is impossible to say that one precedes the other.

Keywords: children's literature; multimodality; Visual Design Grammar; teaching

Introdução

Em um mundo contemporâneo, torna-se inviável pensar em uma educação em nível único, com objetos e atores estáticos. Saber explorar os diversos recursos disponíveis é parte essencial da formação de cidadãos. A literatura infantil não perde, no entanto, seu clássico papel lúdico e pedagógico no processo de constituição social. Aprendemos a ouvir, ler e nos posicionar diante dos livros favoritos ainda na infância. O texto verbal¹ presente nessas obras está intrínseco na formação do nosso caráter, mas as imagens facilmente vêm à memória quando buscamos nossas primeiras referências de cidadãos. A literatura infantil é entendida, assim, como importante ferramenta de formação de adultos críticos e conscientes, uma vez que promove uma reflexão sobre a sociedade em que as crianças estão inseridas, principalmente por meio de metáforas.

No entanto, há que considerarmos, também, que os livros – especialmente os voltados para crianças – trazem narrativas muito além dos textos verbais, utilizando-se da imagem como recurso de complementação e até mesmo de extrapolação do que é verbalmente expresso. Ler um livro infantil é muito mais do que decifrar o código escrito, mas analisar toda a sua composição, configurando-se, assim, como uma análise multimodal. Este trabalho, sendo parte da dissertação do mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens, volta as atenções ao livro como ferramenta multimodal e aparato para diversas formas de compreender o mundo. A necessidade de formar leitores

¹ Neste trabalho, adotamos a perspectiva de Rojo (2014) acerca do texto multimodal, como um enunciado dito (ou cantado, escrito ou mesmo pensado) concreto e único, “irrepetível”, que gera significação e se vale da língua/linguagem para sua materialização, constituindo o discurso. Porém, para diferenciar quando falamos exclusivamente de palavras e quando falamos de imagens, usaremos os termos “texto verbal” e “texto visual”.

multimodais já chegou dentro da sala de aula por meio da Base Nacional Curricular Comum (BNCC), vigente desde 2017, que traz a análise de textos multimodais e multissemióticos como uma competência necessária ao educando.

Dessa forma, esse artigo faz uma análise multimodal baseada na teoria de Kress e van Leeuwen (2006), com o objetivo de explorar recursos multimodais presentes na obra de literatura infantil *Vozes no Parque*, de Anthony Browne. Partindo disso, nosso objetivo geral é investigar o papel da imagem na construção do sentido em um livro de literatura infantil, com foco na multimodalidade e no contexto pedagógico. Durante esse processo, ainda, nos interessa, de maneira específica, aplicar as metafunções da “Gramática do Design Visual” (GDV) ao estudo das imagens em livros infantis e identificar recorrências quanto aos recursos semióticos presentes nas imagens.

2 Referencial teórico

Para a realização desse trabalho, entendemos como essenciais os conceitos que implicam a justificativa da exploração de recursos literários de uma forma multimodal. Para isso, resgatamos o que Lajolo e Zilberman (2007) apontam sobre o papel da literatura. Para as autoras, a literatura infantil tem, sim, um papel pedagógico, como instrumento de formação de crianças – ocupando, inclusive, um papel similar ao da família e da escola. Não se deve esquecer, porém, que ela também apresenta o recurso de incorporação ao texto literário do universo afetivo e emocional da criança, uma vez que “traduz para o leitor a realidade dele, mesmo a mais íntima, fazendo uso de uma simbologia que, se exige, para efeitos de análise, a atitude

decifradora do intérprete, é assimilada pela sensibilidade da criança.” (Lajolo; Zilberman, 2007, p. 19).

Ramos e Nunes (2017) acrescentam que o livro infantil possui uma função lúdica e sensível para a formação de leitores, convocando um novo olhar para o leitor, além do texto verbal. As autoras entendem que o livro literário ganhou, entre o didático doutrinário e o lúdico frutivo, o lado prazeroso da leitura (Ramos; Nunes, 2017, p. 113). Portanto, o diálogo entre verbal e imagem é uma característica essencial do livro infantil e seu papel na infância. Para elas, entender a composição de um livro prepara o ato de olhar, o que carece de uma mediação, uma vez que não é inato.

Foi apenas posteriormente, no entanto, que se começou a observar o livro além do texto verbal. Costa (2008) lembra o papel do livro infantil antes mesmo da aquisição da língua escrita, uma vez que o livro ilustrado permite manter o contato com o mundo e com a produção dos sentidos antes do domínio do alfabeto, porém, não reduz a imagem apenas a um papel preenchedor de lacunas culturais. A autora explica que “a linguagem visual, tal como a verbal, possui sua estrutura própria, que a constitui como um todo orgânico, capaz de servir de instrumento de transmissão da herança cultural e de criação artística” (Costa, 2008, p. 32). Dessa forma, entende o poder e os limites atribuídos na relação entre palavra e imagem:

nem a palavra consegue substituir a imagem, por mais que tente descrevê-la, nem a imagem é capaz de reproduzir a sonoridade da palavra e a multiplicidade de sentidos que ela é capaz de evocar. Mas, respeitando as perspectivas idiossincrasias, texto e imagem podem somar-se e ampliar os sentidos das mensagens. (Costa, 2008. p. 32).

Lajolo e Zilberman (2007) também entendem a importância da ilustração como parte essencial do livro infantil. Para essas autoras, “se acredita na qualidade dos desenhos como elemento a mais para reforçar a história e a atração que o livro pode exercer sobre os pequenos leitores” (Lajolo; Zilberman, 2007, p. 12).

O livro infantil é, portanto, o resultado de um apanhado histórico, que formalizou a oralidade em códigos decifráveis, formando palavras e ganhou, na ilustração, uma importante aliada para a compreensão de sua mensagem. Isso enfatiza as diversas formas como o livro infantil pode ser trabalhado dentro e fora da sala de aula, e uma dessas perspectivas é a do multiletramento.

A proposta de uma Gramática do Design Visual (GDV) é justamente demonstrar que a produção e a leitura de imagens fazem parte de um processo de desenvolvimento social e que podem atender às dinâmicas já estabelecidas a fim de preservar a intencionalidade comunicativa. Educar, guiar e ensinar o olhar acerca das imagens não retira a liberdade interpretativa do leitor, ao contrário, o liberta para uma leitura consciente e voltada ao poder comunicativo presente em todos os elementos que compõem sua vida.

A importância de estudar a multimodalidade advém da perspectiva de que a comunicação humana é naturalmente multimodal, uma vez que uma única linguagem não seria capaz de dar conta de toda a complexidade de nossa comunicação (Kress; van Leeuwen, 1998 *apud* Domingos *et al.*, 2017). A análise das imagens necessita, portanto, de um respaldo científico. No caso deste trabalho, utilizamos a GDV, desenvolvida por Kress e van Leeuwen que entendem que a leitura de imagens não deve ser vista como uma forma inferior de leitura em relação à linguagem verbal. Esses autores consideram, para a interpretação das

imagens, por exemplo, elementos diversos, como ângulos de representação, formas de aproximação e distanciamento de imagens, cores e linhas (2006).

Bem antes de uma formalização de um alfabeto e anterior, inclusive, à fala, o ser humano comunicava-se por meio de imagens. Utilizar símbolos para expressar ideias, informações e registros faz parte, portanto, da história da humanidade. Esses sinais, certamente, atendiam à missão de comunicar uma mensagem. Desenvolveram-se e assumiram formatos mais claros – com menos espaço para a subjetividade – com a utilização do alfabeto principalmente. No entanto, a ilustração, com seus mais diversos objetivos, nunca deixou de fazer parte do dia a dia das sociedades. Nas últimas décadas, porém, com o avanço da pós-modernidade, o imediatismo e as rotinas cheias passaram a resgatar o valor da informação rápida, que comunica de imediato, ou seja, a mensagem visual.

Essa valorização das fotografias, ilustrações, cores, formas, etc. como meio de comunicação traz consigo uma nova necessidade: a de entender as imagens assim como entendemos as palavras. Daí surge a demanda identificada por Kress e van Leeuwen (2006) de se formalizar uma gramática voltada às imagens. Os autores empenharam-se em conhecer a gramática e a sintaxe das imagens, considerando, no entanto, a gramática de uma maneira muito mais ampla do que uma simples proposição de regras. Para esses autores, a exemplo do que acontece com as estruturas linguísticas, também as estruturas visuais apontam para interpretações particulares, demasiadamente subjetivas (Kress; van Leeuwen, 2006, p. 2). Torna-se, assim, indispensável organizar essa forma de comunicação de modo a nortear uma interpretação que possa ser compartilhada, ao menos em uma

cultura ocidental, foco do trabalho de Kress e van Leeuwen (2006), para quem os signos não são arbitrários, resultam da intencionalidade do seu criador e estão relacionados ao contexto no qual são produzidos e interpretados.

Assim, existe uma intenção de comunicação que pode ser analisada por meio de uma gramática descritiva. Portanto, a formalização de uma Gramática do Design Visual é o que possibilita dar uma regularidade, mesmo que relativa, à leitura das imagens, assim como ocorria anteriormente apenas com o texto verbal. Essa análise vem como uma complementação às atividades de sala de aula e tende a agregar na formação de leitores e cidadãos.

Kress e van Leeuwen (2006) entendem que a imagem, para ser compreendida, também precisa atender a requisitos representacionais e comunicacionais. Assim, a partir da noção teórica desenvolvida por Michael Halliday, adotaram a terminologia de “metafunção” para organizar essas categorias. Para Halliday (*apud* Kress; van Leeuwen, 2006) existem três metafunções: ideacional, interpessoal e textual. Na forma em que Halliday as definiu, elas aplicam-se a qualquer modo semiótico e não são específicas da fala ou da escrita (2006, p. 41-42).

Dessa forma, os autores britânicos adaptam a terminologia e sugerem a aplicação dessas metafunções para a análise de imagens. Dividem, então, as metafunções em composicional, interativa e representacional (Kress; van Leeuwen, 2006). A função de composição ou textual estabelece a relação entre os elementos da imagem.

A função de composição nos permite descrever a organização dos elementos representados na imagem conforme o espaço que ocupam no todo da imagem ou da página multimodal – aquela constituída por imagem e texto verbal” (Kress; van Leeuwen, 2006, p. 542).

Já a função de interação ou interpessoal, segundo os autores, considera a relação entre a imagem e o observador, levando em conta aspectos como o contato, a distância social, a atitude e poder. Especialmente a relação de contato é essencial para a interpretação dos livros infantis, uma vez que esse recurso é utilizado para expressar a relação entre o participante humano das imagens e o leitor (Nascimento *et al*, 2011). Por fim, quando falamos em representação ou ideativa, entendemos que um modo semiótico deve “ser capaz de representar objetos e suas relações em um mundo fora do sistema representacional” (Kress; van Leeuwen, 2006, p. 42). Portanto, visam mostrar a função que os objetos desempenham no contexto em que estão inseridos. As três metafunções são descritas em outra seção desse artigo.

3 Metodologia

A presente proposta de trabalho foca na abordagem qualitativa, por meio de uma pesquisa descritiva dos textos multimodais que compõem livros de literatura infantil previamente selecionados de autores-ilustradores. A pesquisa descritiva, de acordo com Gil (2008) é aquela que tem como objetivo descrever as características de determinada população ou fenômeno. No caso desse estudo, descreveremos as características das imagens utilizadas em livros infantis, de acordo com as categorias estabelecidas por Kress e van Leeuwen (2006) referentes aos recursos multimodais, priorizando a análise das imagens em relação ao texto verbal, mas considerando ambos os códigos semióticos na construção dos sentidos do texto.

A análise apresentada neste artigo é um recorte de pesquisa de mestrado, que envolveu uma amostra de três livros infantis. A escolha dos livros estudados foi feita por atender aos critérios: a) livros de autores-ilustradores, isto é, casos em que o próprio autor ilustrou sua história; b) livros que estivessem elencados pela *Revista Crescer* em 2015 (todos publicados em 2014), que listou os 30 melhores livros de literatura infantil daquele ano; c) livros coloridos dessa lista, que tivessem entre 15 e 35 páginas e que apresentassem texto verbal e visual.

Essa análise é o que nos possibilitará a abordagem qualitativa, ao mesmo tempo em que poderemos verificar a recorrência das categorias multimodais no material analisado.

4 Análise do livro *Vozes no Parque*

O livro *Vozes no Parque* foi escrito e ilustrado pelo britânico Anthony Browne, com a primeira edição lançada em 2014, pela Editora Pequena Zahar, e conta com 32 páginas de texto verbal e não verbal. Por esse livro, Browne ganhou o prêmio Hans Cristian Andersen de literatura infantil. A história conta um passeio no parque, narrado em primeira pessoa por quatro diferentes personagens, formando as vozes que o título anuncia. Essas vozes são narradas na sequência: mãe de Carlos; pai de Manchinha; Carlos e Manchinha, sendo que, a cada mudança de voz, há uma mudança de tipologia textual, além de peculiaridades ilustrativas que serão apontadas no decorrer das análises. Outro ponto que merece destaque é que as personagens Manchinha e Carlos, bem como os cães, recebem nomes, mas os personagens adultos não são nomeados.

Quando pensamos nos aspectos multimodais, percebemos que o livro explora, durante todo o seu desenvolvimento, o processo conceitual simbólico em que as figuras humanas são substituídas por figuras de gorilas. Assim, a todo momento que nos referirmos a menino, menina, homem ou mulher, estamos fazendo alusão aos gorilas retratados. Essa escolha, embora possa ser interpretada como uma alusão à teoria evolucionista – num sentido invertido – é justificada pelo autor, em diversas entrevistas, pelo seu fascínio pelos primatas, que contrastam força e gentileza, segundo ele. Além disso, o processo simbólico é apresentado em diversas outras situações que vamos exemplificar. Outro recurso muito explorado pelo autor são as molduras, que contrastam as ideias de amplitude e delimitação do espaço, de acordo com a visão de mundo dos personagens.

Metafunção composicional

Essa obra explora de maneira muito rica o valor da informação, especialmente na relação dado x novo. Com frequência, o autor-ilustrador traz o elemento já dado na parte esquerda da imagem, enquanto a novidade fica no lado direito. Também há situações em que se explora a situação ideal x real. Para essa análise, separamos alguns exemplos que demonstram essa utilização que é recorrente na obra.

Figura 1 - Metafunção composicional 1



- Quer ir no escorrega? - uma voz perguntou. Era uma menina, infelizmente, mas fui mesmo assim. Ela era ótima no escorrega, descia muito rápido. Fiquei bobo.

Fonte: Browne, 2014, p. 19.

A Figura 1 apresenta um trecho do livro, narrado por Carlos, em que ele aparece como informação dada, à esquerda da página, enquanto a menina, à direita, é a novidade que ele descobre. A partir da inserção dessa personagem, a história passa a ter mais alegria para o menino, promovendo uma mudança causada pela nova personagem. Da mesma forma, a relação aparece com os personagens caninos, em que a sua cadela está à esquerda e o cachorro de Manchinha está à direita.

Nessa cena, também podemos identificar a representação da informação real, em que um parque deve ser utilizado como ferramenta de brincadeiras, liberdade e diversão, contrastando com a informação abaixo da página, onde as crianças estão sentadas.

Figura 2 - Metafunção composicional 2



Fonte: Browne, 2014, p. 28.

Na Figura 2, em que a voz de Manchinha conduz a história, também conseguimos destacar o valor da informação: A informação real é a menina alegre e livre, com os pés fora do chão, de forma que a ilustração demonstra que ela chega ao céu, na parte superior da página; a realidade é o personagem que ela chama para interação, com os pés no chão e com medo da brincadeira. O processo dado e novo também aparece, uma vez que a informação conhecida é a de que árvores têm formatos de árvores; o novo aparece à direita da página, com árvores ao fundo em formato de gorilas, que é como o mundo é apresentado na obra.

Quando analisamos a saliência, por sua vez, o livro não demonstra grandes novidades. De maneira geral, a própria tipologia textual é um destaque que merece ser apontado, uma vez que cada voz apresenta um tipo de texto, em que as fontes dizem um pouco sobre o personagem. Da mesma forma, o tipo de imagem e cores utilizadas em cada voz traz algumas peculiaridades.

Figura 3 - Metafunção composicional 3

PRIMEIRA VOZ



Estava na hora de levar Leopoldina, nosso labrador com pedigree, e Carlos, nosso filho, para um passeio.

TERCEIRA VOZ



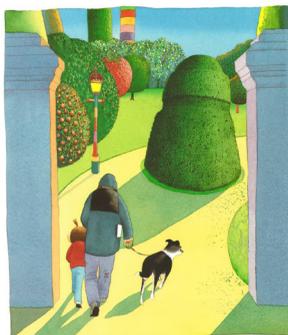
Eu estava sozinho em casa, de novo. É tão chato. Então a mamãe disse que era hora do nosso passeio.

SEGUNDA VOZ



Eu precisava sair de casa, então eu e a Manchinha levamos o cachorro no parque.

QUARTA VOZ



O papai andava bem chateado, então gostei quando ele disse pra gente levar o Pedro no parque.

Fonte: Browne, 2014, colagem p. 4, 11, 17, 25.

Na primeira voz, como vemos na Figura 3, a tipologia textual é uma fonte serifada, com formato bem centrado, de fácil leitura e compreensão. Essa fonte demonstra seriedade e elegância, bem como a personagem. As imagens, nessa parte do livro, também são todas mais sóbrias e com destaque a cores

amareladas e douradas, que remetem à riqueza e bens materiais. A segunda voz é apresentada com uma fonte mais simples e espessa, dando uma sensação de peso. Essa escolha coincide com o personagem retratado, que apresenta muitas preocupações e problemas a serem resolvidos, não podendo levar a vida de uma maneira simples. As cores, da mesma forma, são escuras e opacas nessa parte da narrativa.

De maneira geral, as imagens apresentam sombras e pouco contraste de cores, sendo paletas frias. A terceira voz é retratada com uma fonte muito fina e em formato mais quadrado, seu traço demonstra uma rigidez e uma timidez características do personagem, que vive sob uma superproteção e tem dificuldade de expressar-se. As ilustrações adquirem tons mais neutros, especialmente tons de azul, cinza e pastéis, deixando os coloridos tímidos. Com a voz de Manchinha, quarta voz, chega a parte mais alegre do livro. A fonte utilizada é mais descontraída, não usual e simula a espontaneidade de uma criança. Da mesma forma, as cores são muito vivas e intensas, o que remete à alegria que essa narradora carrega, vendo o mundo sempre de uma forma forte e bela.

Outro recurso explorado na composição do texto dessa obra é a moldura. Ela aparece em diversas cenas e, quando não aparece, explicita a expansão da visão dos representados. Na Figura 4, a moldura bem definida demonstra que, naquele momento da história, tratando-se da primeira voz em questão, o todo não é importante, mas sim aquele universo ao qual os personagens pertencem. Há uma ideia, então, de recorte com foco nos elementos apresentados.

Figura 4 - Metafunção composicional 4



Há tipos assustadores
no parque hoje em dia!
Eu o chamei por um tempo
aparentemente infinito.

Fonte: Browne, 2014, p. 8

Na Figura 4, existe um processo de extrapolação da moldura, em que o desespero da personagem a faz sair do seu universo limitado e busca algo que pode estar fora dele. Pela primeira vez, essa personagem olha um pouco além, em busca de algo seu que está perdido. Esse mesmo recurso de extrapolação da moldura é utilizado em outros momentos, sempre dando a ideia de que existe um universo em pauta, mas há uma necessidade de expandir.

Metafunção interativa

A metafunção interativa é um pouco menos explorada nessa obra. Em praticamente toda a história, os personagens são representados como oferta ao leitor, demandando raramente sua interação. Os ângulos também não são explorados com tanta diversidade, o que acaba criando um grande distanciamento social.

Figura 5 - Metafunção interativa 1

PRIMEIRA VOZ

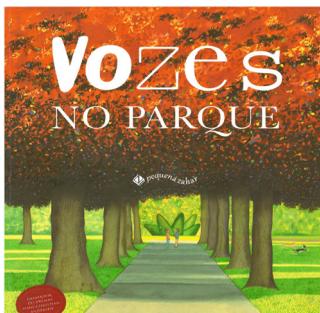


Estava na hora de levar Leopoldina,
nosso labrador com pedigree, e
Carlos, nosso filho, para um passeio.

Fonte: Browne, 2014, p. 4.

Na própria capa do livro, Figura 6, já temos essa relação de distância dos personagens, em que os personagens apenas interagem entre si em um plano aberto e ângulo neutro. Dessa forma, podemos afirmar que o leitor é apenas um convidado para assistir à história.

Figura 6 - Metafunção interativa 2



Fonte: Browne, 2014, capa.

Em alguns momentos, no entanto, os representados demandam uma atenção do leitor, buscando por ele por meio do olhar, como uma busca por ajuda. Na Figura 7, o pai de Manchinha direciona seu olhar para fora da página. O ângulo neutro dá a sensação de que o leitor está sentado à sua frente, em outra poltrona, podendo ser alguém com quem pode falar sobre seus problemas.

Figura 7 - Metafunção interativa 3

SEGUNDA VOZ



Eu precisava sair de casa,
então eu e a Manchinha
levamos o cachorro no parque.

Fonte: Browne, 2014, pág. 12.

Na Figura 7, também percebemos que o olhar do personagem recorre ao leitor, demonstrando o quanto ele se sente feliz e seguro naquele momento. Essa sensação é reforçada pelo ângulo de baixo, que mostra que ele está acima do leitor. Essa é uma das poucas cenas em que Carlos sente-se empoderado na história, pois faz algo que sabe fazer muito bem. Mostrar isso para os leitores é uma grande vitória ao personagem.

Ao contrário, em outro momento, ele recorre ao leitor como um pedido de ajuda, como na Figura 8, voltando à superproteção de sua mãe, ele se sente diminuído e busca, no leitor, um pedido de socorro, como se precisasse ser tirado daquela situação. Novamente, essa inversão é reforçada pelo ângulo, que posiciona, dessa vez, o leitor em uma posição elevada.

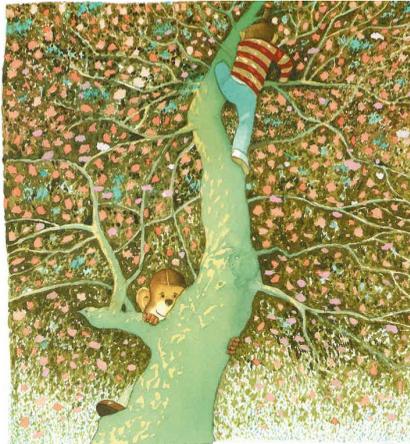
Figura 8 - Metafunção interativa 5



Fonte: Browne, 2014, p. 32.

Em algumas outras situações, o recurso do ângulo também é utilizado para dar mais ou menos poder para as personagens, como é o caso da Figura 9, em que a Manchinha é colocada em uma posição superior.

Figura 9 - Metafunção interativa 4



Fonte: Browne, 2014, p. 32.

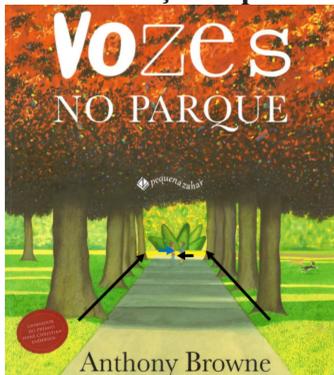
Nesta figura, vemos um grande distanciamento social por meio de um plano aberto. Se, por um lado, o leitor vê a menina de frente, em relação ao menino, o grau de intimidade é ainda menor, haja vista que só se vê suas costas. O poder aparenta estar com a personagem que é responsável pela voz dessa parte da história, uma vez que o leitor a olha de um ângulo abaixo, demonstrando que ela é a protagonista da cena.

Metafunção representacional

O papel dos personagens está diretamente ligado à sua função, como ator e meta, em analogia à gramática sistêmico-funcional, ou seja, quem faz a ação e quem a recebe. Essa análise cabe a praticamente todas as etapas do texto, mas selecionamos alguns exemplos. Além disso, o processo conceitual simbólico é um elemento que, especialmente no texto visual desse livro, merece destaque: a imagem de capa, que se repete dentro do livro.

Na Figura 10, identificamos um processo narrativo de ação transacional em que o personagem Carlos, no final do túnel, oferece uma flor para a personagem Manchinha, criando um vetor de ligação entre eles. Da mesma forma, há o processo narrativo reacional transacional, com a troca de olhares entre eles. Além disso, a posição das árvores cria vetores que conduzem o olhar do leitor até o final do túnel.

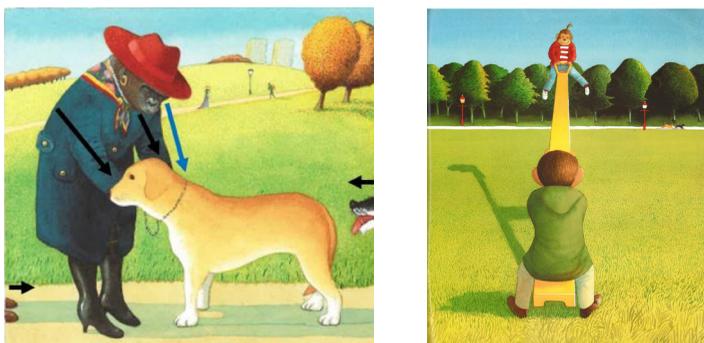
Figura 10 - Metafunção representacional 1



Fonte: Browne, 2014, capa.

Também na Figura 11, há um processo narrativo de ação transacional e narrativo reacional transacional que ocorre no sentido da personagem feminina em relação ao cão, demonstrando que ela executa os processos e o outro personagem representado é a meta. Para reforçar essa ideia, outros vetores da imagem também apontam para a cena principal, onde a ação é executada. Na mesma imagem, é possível identificar o processo conceitual analítico, com a relação de parte e todo. Vemos os pés à esquerda da página e sabemos que o menino está ali; vemos o focinho e reconhecemos o cachorro, à direita.

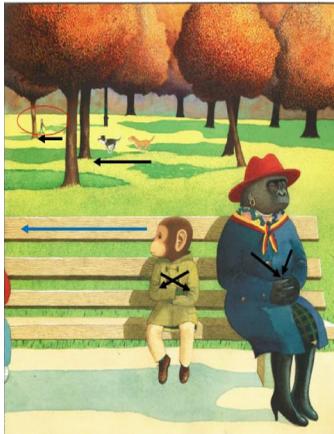
Figura 11 - Metafunção representacional 2



Fonte: Browne, 2014, colagem, p. 5, 28.

Na Figura 12, percebemos os processos de ação narrativos dos personagens fechando-se neles próprios. Diferente dos cães, ao fundo, que brincam e estão em ação, os personagens sentados fecham-se em si mesmos, como demonstram os vetores formados pelos seus braços cruzados, numa posição que indica o não interesse em interagir entre si. Também há um processo narrativo reacional, com o olhar do menino para um novo personagem que se anuncia. Além da seta do olhar, também outros vetores indicam para a personagem que será apresentada

Figura 12 - Metafunção representacional 3



Fonte: Browne, 2014, p. 6.

Nessa nova personagem, Figura 12, identificamos o processo conceitual analítico de parte e todo. Vemos parte de um braço e perna, mas sabemos que há mais um personagem oculto nessa história. Ainda é possível identificar o processo simbólico ao fundo da imagem, quando uma sombra simula um jacaré e um homem parece estar levando-o a passear, como se faz com os animais de estimação, exemplificando a exploração dos recursos semióticos utilizados pelo autor-ilustrador.

Figura 13 - Metafunção representacional 4

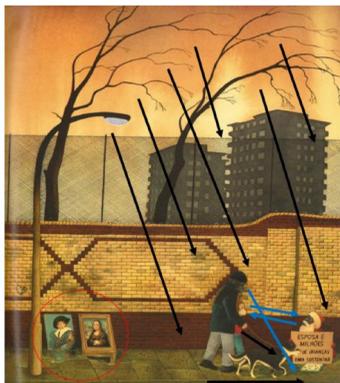


Fonte: Browne, 2014, p. 8.

Impulsionados pelo processo narrativo transacional, vários vetores saem para fora da moldura, na Figura 13. As setas indicam que há uma força impulsora que permite romper a moldura e buscar algo além do que a cena mostra. O processo conceitual simbólico pode ser identificado com as árvores, mais uma vez acompanhando o sentimento da mãe, que agora precisa mover-se para encontrar o filho perdido.

Na Figura 14, há um processo de ação narrativo que se encaminha para a direita da página, que é para onde os personagens se direcionam. Ao mesmo tempo, há vetores que apontam para o chão, que dá movimento de desânimo, conduzido pelo corpo e olhar do personagem e é acompanhado pelas árvores e poste de luz. Também existe um processo narrativo transacional com a formação de vetores entre os olhares da menina e do pedinte que se cruzam, enquanto os demais elementos representados parecem ignorar a presença do personagem sentado ao chão. O processo conceitual simbólico vem ressaltar a parte triste das grandes cidades. Além da sujeira no chão, podemos ver as telas abatidas e em cima de poças de água, como se fossem as lágrimas que delas caem, além de um desenho de coração partido no muro. Também o rosto dos personagens – com exceção da menina – estão abatidos e representam o sofrimento.

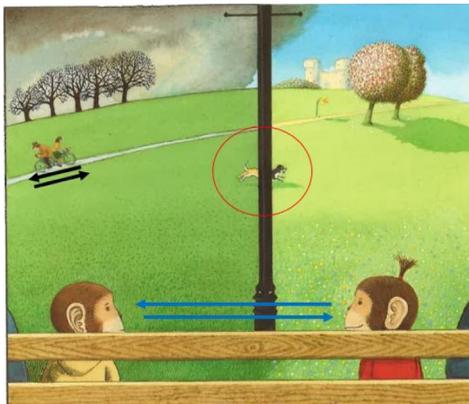
Figura 14 - Metafunção representacional 5



Fonte: Browne, 2014, p. 12.

Além dos processos narrativos de ação ao fundo, a Figura 15 demonstra um processo de ação reacional transacional de efeito mútuo, em que os personagens olham um para o outro, formando dois vetores. O processo conceitual analítico é visualizado por meio do ombro dos pais das crianças, que embora não estejam revelados inteiros, são percebidos nessa relação parte e todo. O mesmo processo acontece ao vermos os cães brincando: parecem ser o mesmo animal, mas entendemos que é a representação dos dois que monta o todo. O processo conceitual simbólico é visualizado na comparação entre as duas partes da cena. O mundo do menino é mais sombrio e sem alegria – vistas as nuvens escuras e as pessoas tristes ao fundo de sua imagem - e o da menina mais leve e colorido – com um céu mais limpo e árvores mais vivas.

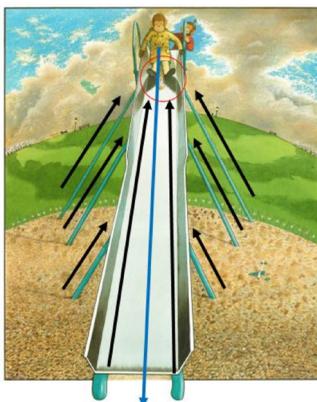
Figura 15 - Metafunção representacional 6



Fonte: Browne, 2014, p. 19.

Na Figura 16, os vetores conduzem ao topo do escorrega, onde as crianças se aventuram e o menino, em especial, narrador da história, enfrenta um grande medo, sendo o grande destaque da cena. Ao mesmo tempo, há um vetor invertido, de ação reacional em que ele olha para o final do escorrega, que é a situação que deve enfrentar. O processo conceitual simbólico é visto na imagem refletida no escorrega, que é de pavor. Assim, mesmo sem a presença do texto verbal, percebemos que o menino está enfrentando um grande desafio.

Figura 16 - Metafunção representacional 7



Fonte: Browne, 2014, p. 20.

Podemos notar, dessa forma, que o uso de vetores é indicado com facilidade em todo o livro, demonstrando sempre quem é o personagem representado responsável pela execução das ações e quem as recebe.

Conclusões

O foco principal desta pesquisa foi encontrar recorrências multimodais dentro de uma obra de literatura infantil e elencar as metafunções mais úteis quando se fala de análise multimodal desse tipo de material.

No livro *Vozes no Parque*, que apresenta a peculiaridade de mudar o sujeito narrador durante quatro vezes no livro, os recursos mantiveram-se constantes. O valor da informação foi explorado no sentido dado x novo e ideal x real em alguns momentos, não parecendo ser um padrão da obra, mas coincidindo com o que Kress e van Leeuwen (2006) propõem sobre o valor informacional. Já o uso de molduras foi um recurso extremamente utilizado e de maneira muito coerente com o desenrolar da história – sempre ratificado pelo texto verbal. Ao analisarmos os recursos interativos, temos a ideia de que o leitor, geralmente, apenas observa a cena, por meio de planos abertos, formando um grande distanciamento social. Nos momentos em que se explora o *close-up*, ou que o olhar dos personagens demandam a atenção do leitor, há uma intimidade maior, uma aproximação social, e esse tende a envolver-se na história. Embora essas passagens sejam poucas, geram uma grande comoção pelo conteúdo da narrativa das cenas.

A metafunção representacional, por sua vez, é a mais explorada no livro. Tanto os processos narrativos de ação transacional, quanto os processos narrativos reacionais, dão a ideia de interação entre os personagens. Os processos conceituais também ganham destaque, principalmente os simbólicos, por meio das brincadeiras que o autor-ilustrador executa nos cenários de fundo das cenas principais.

Além da GDV, também temos que considerar que nossa análise foi realizada considerando uma perspectiva de multiletramentos. Podemos, a partir dessas considerações, analisar nosso *corpus* como material literário e como ferramenta que contribui para os objetivos pedagógicos a que se volta esse tipo de material. O livro analisado configura-se como material de valor para utilização em sala de aula, uma vez que reforça a ideia dos autores aqui levantados, destacando Zilberman (2003), a qual afirma que, por meio da ficção, os livros de literatura retomam aspectos do dia a dia dos estudantes. Mesmo que envolva fantasia, a obra analisada comunica situações que fazem sentido na realidade do público infantil, falando sobre seus próprios mundos. Assim, o *corpus* de análise atende ao papel primitivo da literatura, que era o de ensinar algo por meio da narrativa, em conjunto com as modernidades de linguagem, analogias e, claro, ilustrações das obras contemporâneas.

Esses aspectos vão, ainda, ao encontro do que a BNCC estimula em sala de aula, por meio do incentivo à análise multimodal, com a necessidade de interpretar imagens e ir além dos sentidos convencionais do texto. Essa função é também ressaltada por Kress e van Leeuwen (2006), que lembram que uma única linguagem não daria conta de toda a complexidade do

ser humano e de sua comunicação. Dessa maneira, ressaltamos o papel dos livros infantis no processo de multiletramentos em sala de aula, muito além da análise pura ou individual das imagens – como também é possível fazer – mas também como ferramenta de uso por professores e educadores como um material de aporte e de múltiplas funções para instigar seus alunos em diversos olhares sobre o texto.

Pensando, ainda, no papel específico da ilustração dentro do livro infantil, fica evidente que as imagens são complementares e transcendentais aos textos verbais, não executando, em momento algum, mero papel ilustrativo ou alegórico – elas sempre têm algo a mais a dizer. Essa constatação deve-se, inferimos, muito ao fato de que o livro foi escrito por um autor-ilustrador, que busca essa integração a todo momento. Torna-se, inclusive, inviável afirmar que o texto verbal tenha precedido o texto visual – como aconteceria em livros que tiveram suas ilustrações encomendadas a outro profissional – tendo em vista que, talvez, uma imagem tenha feito surgir a história. O que é óbvio, porém, é que em nosso *corpus* ambas as linguagens – verbal e visual – são essenciais para a constituição da riqueza do material analisado.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2017.

BROWN, Anthony. *Vozes no Parque*. 1ª edição. São Paulo: Pequena Zahar, 2014.

COSTA, Marta Morais. *Literatura Infantil*. 2008. Disponível em: <https://docero.com.br/doc/nnvcsvv>. Acesso em: 20 set. 2020.

DOMINGOS, Ana Cláudia Munari; KLAUCK, Ana Paula; MASTROBERTI, PAULA. Multimodalidade textual e formação do hiperleitor. In: FLORES, Onici Claro; GABRIEL, Rosângela (org.). *O que precisamos saber sobre a aprendizagem da leitura: contribuições interdisciplinares*. Santa Maria: Ed. UFSM, 2017.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2008.

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

LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. *Literatura Infantil brasileira: história e histórias*. 6 ed. São Paulo: Editora Ática, 2007.

RAMOS, Flavia Brocchetto; NUNES, Marília Forgiarini. Ler literatura também é ler imagem? In: FLORES, Onici Claro; GABRIEL, Rosângela (org.). *O que precisamos saber sobre a aprendizagem da leitura*. Santa Maria: Editora UFSM, 2017. p. 109 - 122.

ROJO, Roxane. Texto multimodal. In UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS. *Glossário Ceale*. 2014. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/> Acesso em: 19 jun. 2021.

ZILBERMAN, Regina. *A literatura infantil na Escola*. 11 ed. São Paulo: Global, 2003.