



<http://dx.doi.org/10.30681/23588403v12i01224239>

LETRAMENTO VISUAL: GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL E CONSTRUÇÃO DE SENTIDO

Data de recebimento: 28/11/2017

Aceite: 23/02/2018

Jairo Barrera CARDOSO (UEMS)¹
Ruberval Franco MACIEL (UEMS)²

Resumo: Atualmente, nossa sociedade está repleta de imagens, pode-se notar que as imagens vêm ganhando, cada vez mais, um papel de destaque nos textos multimodais, sejam eles propagandas de qualquer natureza, *websites* na Internet, nas redes sociais, enfim, há uma gama de imagens que circulam no nosso dia a dia. Nesse sentido, esse trabalho tem por finalidade analisar textos multimodais na perspectiva do letramento visual, identificar de que maneira os sentidos são construídos, a partir de uma perspectiva multimodal, na qual os sentidos (texto) são construídos pela interdependência de várias semioses ou *multimodalidade*. Este trabalho tem como base as teorias de *Letramento Visual*, elaboradas por Kress e Van Leeuwen (1996), que abordam a multimodalidade e a consideram uma das mais visíveis ou dominantes na atualidade, ou seja, a linguagem visual. Para os referidos autores as imagens servem como uma prática social por meio da qual os indivíduos podem expandir suas visões de mundo, seus pensamentos críticos e criativos.

Palavras-chave: Letramento visual. Multimodalidade. Construção de sentido.

Abstract: Currently, our society is full of images, it may be noted that the images have been gaining more and more a prominent role in multimodal texts, be they advertisements of any kind, *websites* on the Internet, social networks, in short, to a range of images that circulate in our day to day. In this sense, the purpose of this work is to analyze multimodal texts in the perspective of visual literacy, to identify in what way the senses are constructed, from a multimodal perspective, in which the senses (text) are constructed by the interdependence of several semioses or *multimodality*. This work is based on the theories of *Visual Literacy*, developed by Kress and Van Leeuwen (1996), who consider multimodality and consider it one of the most visible or dominant today, that is, visual language. For these authors the images serve as a social practice through which individuals can expand their worldviews, their critical and creative thoughts.

Keywords: Visual literacy. Multimodality. Construction of sense.

Introdução

¹Jairo Barrera Cardoso. Mestrando em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul - Campus de Campo Grande/MS/Brasil. Jairo7bc3@hotmail.com .

²Ruberval Franco Maciel. Doutor em Linguística Aplicada, professor e Coordenador do Núcleo de Pesquisa em Estudos de Linguagem e Linguística Aplicada/UEMS. Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul- Campus de Campo Grande/MS/Brasil. Ruberval.maciel@gmail.com



Analisando o contexto social no qual estamos inseridos atualmente, percebemos que vivemos um momento voltado para o *letramento visual*. Estamos em constante contato com os mais diversos textos vinculados em diferentes suportes como, *outdoors*, jornais, revistas e que são permeados pelo uso, muitas vezes exagerados, de recursos visuais. Nesse sentido, Kress e Van Leeuwen (1996), relatam que cada vez mais percebemos o mundo por meio de imagens, ícones, símbolos, gráficos e desenhos.

Isso faz com que a escrita tradicional e linear como a conhecemos, utilizada para a expressão de práticas sociais através dos mais variados tipos de discursos, cede espaço para o tratamento da imagem para além da mera decoração e complemento ao texto verbal. Ela é constantemente reinterpretada pelo usuário da língua. É ele que atribui sentidos à imagem, se considerarmos a imagem como sendo um texto, conforme interpreto e reaproprio do conceito de linguagem elaborado por Bakhtin (1999).

Consequentemente, os recursos visuais não figuram mais como meras ilustrações de apoio ao texto escrito, mas um texto organizado e estruturado. Segundo Kress e Van Leeuwen (1996), as imagens também produzem e reproduzem relações sociais, comunicam eventos ou questões e interagem com o espectador com a força semelhante à do texto.

Dessa forma, o *letramento visual* provoca a criatividade (a imaginação), o pensar por si próprio. Assim, as imagens servem como uma prática social por meio da qual os alunos possam expandir suas visões de mundo, seus pensamentos críticos e criativos. (Takaki, 2010). Corroborando com a mesma idéia, Mizan (2011) e Monte-Mór (2010), salientam a importância da visualidade nos dias atuais.

Sendo assim, apoiado nas teorias do *letramento visual* exploro a Gramática do Design Visual mostrando de que forma os textos multimodais são organizados e estruturados para uma construção de sentido.

Gramática do Design Visual

Nesse momento, recorro à Teoria do Letramento Visual, postulada por Kress e Van Leeuwen (1996), associada à Teoria Multimodal do Discurso, que traz uma abordagem sociosemiótica das comunicações visuais que concebe a noção de imagem como texto.

Kress e van Leeuwen (1996) desenvolveram um trabalho para análise de imagens, baseado na *Gramática Sistêmico-Funcional* (GSF), proposta por M.A.K. Halliday (1985,



1994, 2004), denominada de Gramática do *Design Visual*. A proposta de Kress e van Leeuwen (1996) para a análise de imagens utilizando os aportes da GSF é de relacionar a noção teórica de metafunção de Halliday com a análise de imagens, e não de verificar se as estruturas linguísticas têm correspondentes nas estruturas visuais.

Dessa forma, o trabalho de Kress e van Leeuwen (1996) reconhece que a língua não realiza somente representações da realidade social como as relações entre quem vê e o que é visto, pois segundo os autores, a coerência entre imagens e composição social ocorre de diferentes maneiras, realizando assim a realidade semiótica. Fazendo uma comparação entre a *Gramática Sistêmico-Funcional* (GSF) e a *Gramática do Design Visual* (GDV), Kress e van Leeuwen citam Halliday na visão que esse tem da gramática:

“Gramática vai além de regras formais de correção. Ela é um meio de representar padrões da experiência. Ela possibilita aos seres humanos construir uma imagem mental da realidade, a fim de dar sentido às experiências que acontecem ao seu redor e dentro deles” (Halliday, apud, Kress e Van Leeuwen, 1996, pg. 2)³.

Assim, segundo os autores, essa visão da GSF é a mesma para a GDV, pois, a gramática visual como estruturas linguísticas e estruturas visuais aponta para interpretações particulares de experiência e formas de interação social (Kress e van Leeuwen 1996 pg. 2). Além do mais, segundo os autores, o que se pode expressar linguisticamente, como por exemplo, na escolha de diferentes classes gramaticais e estruturas linguísticas, pode-se também ser expressada na comunicação visual por meio de diferentes usos de cores ou estruturas composicionais. E isso, de certa forma, contribui para o significado.

Os autores explicam que, estudar a comunicação visual como linguística é um argumento difícil de fazer, pois algumas críticas e questionamentos surgem, como por exemplo: *Qual a metodologia e teorias linguísticas para o uso dos estudos visuais?* Mas para os autores, não há preocupação com teorias ou metodologias da linguística, como tem sido feito por outras pessoas que trabalham neste campo. Para eles não há uma separação entre teoria linguística e imagem:

Nós não fazemos uma separação entre sintaxe, semântica e pragmática no domínio do visual; nós não olhamos para (os análogos de) sentenças,

³ “Grammar goes beyond formal rules of correctness. It is a means of representing patterns of experience...It enables human beings to build a mental picture of reality, to make sense of their experience of what goes on around them and inside them.” (Halliday, apud, Kress e Van Leeuwen, 1996, Pag. 2).



cláusulas, substantivos, verbos, e assim por diante, em imagens. Somos de opinião que a linguagem e comunicação visual podem ambos ser utilizados para realizar os "mesmos" sistemas fundamentais de sentido que constituem as nossas culturas, mas que cada um faz isso por meio de suas próprias formas específicas de significados de forma diferente, e independentemente (Kress e van Leeuwen, 1996, pag. 19)⁴

Dessa forma, os autores, postulam que ambos, linguagem e comunicação visual, são significados expressos pertencentes e estruturados por culturas em uma mesma sociedade, mas ao mesmo tempo, eles explicam que cada suporte tem as suas próprias limitações e as possibilidades de significado, ou seja, nem tudo o que pode ser realizado em linguagem pode também ser realizado por meio de imagens, ou vice-versa.

Para tentar responder algumas questões (*Qual linguística temos usado e como é que temos usamos ela?*) sobre a relação entre teorias linguísticas e comunicação visual, Kress e van Leeuwen (1996) recorrem às orientações semióticas, mais especificamente a abordagem semiótica social de Michael Halliday, que elaborou a teoria da metafunção na *Gramática Sistêmico-Funcional* (GSF), que trata a linguagem como um recurso pelo qual os significados são produzidos no mundo social. A GSF é composta por três funções: *ideacional, interpessoal e textual*.

A Metafunção Ideacional pode ser claramente relacionada à organização do contexto, com a produção de significados ideacionais, isto é, fonte para a construção de conteúdo e é usado para construir o campo da ação social. A segunda Metafunção, a interpessoal, está para a interação e é usada para negociar as relações sociais. A terceira e última, a Metafunção Textual, está para a organização textual, ou seja, usada para desenvolver o modo de organização simbólica.

Dessa forma, a *Gramática do Design Visual* (GDV) apóia-se na *Gramática Sistêmico-Funcional* (GSF) para elaborar outras três funções que servirão de base para analisar imagens. Sendo assim, na linha de pensamento da GSF, a GDV baseia-se na premissa

⁴ We do not make a separation of syntax, semantics and pragmatics in the domain of the visual; we do not look for (the analogues of) sentences, clauses, nouns, verbs, and so on, in images. We take the view that language and visual communication can both be used to realize the 'same' fundamental systems of meaning that constitute our cultures, but that each does so by means of its own specific forms, does so differently, and independently. (Kress e van Leeuwen, 1996, pag. 19)



de que o design visual, assim como todos os modos semióticos ou semioses desempenham três funções principais:

- 1) a **representacional**, que corresponde à função ideacional da GSF;
- 2) a **função de interação** relacionada à ideacional da GSF;
- 3) a de **composição** em consonância com a função textual da GSF.

Os autores Kress e van Leeuwen (1996) extrapolam o foco da Linguística Sistêmico Funcional na linguagem verbal e formulam a GDV estabelecendo uma perspectiva multimodal que envolve os significados de imagens e diagramas. Neste viés, os significados representacionais, os interacionais e os composicionais são os que operam simultaneamente em toda imagem. Consequentemente, estes significados são responsáveis por construir padrões de experiência, interação social e posições ideológicas a partir das escolhas de quais realidades estão sendo representadas.

As três funções, a representacional, a de interação e de composição, também nos dão a perspectiva de qual a visão de mundo é apresentada, que tipo de proximidade há entre os participantes da imagem e o leitor, como os participantes são construídos, quais são as cores da imagem, sua textura, como os gestos, as vestimentas, as expressões faciais são combinadas na organização da imagem. A partir de agora, estarei explorando cada uma das dessas três funções elaboradas na Gramática do Design Visual.

1. Função representacional: narrativas e conceituais

Nesta primeira função os autores Kress e van Leeuwen (1996) também chamam de narrativas representacionais e que se dividem em duas: as narrativas e as conceituais. As **Narrativas**, em geral, estão ligadas a ações e eventos por meio de vetores, representados por setas ou pelo posicionamento dos participantes, estes participantes podem ser de Ação, de Reação, Processo Verbal e Mental, o que leva o olhar do leitor para um ponto determinado da imagem. Nas **Conceituais**, indicam as relações entre os participantes por meio de três tipos de processos: classificatório, analítico e simbólico.



1.1 Representações Narrativas

Kress e van Leeuwen (1996) explicam que nas representações narrativas há dois tipos de representações obtidas nas imagens: ‘objetos’ e ‘elementos’ e que servem como narrativas individuais ou representação de mundo. No entanto, os autores passam a usar o termo ‘participantes’ ao invés de usar ‘objeto’ e ‘elementos’, que podem ser pessoas, lugares, posição de cada uma delas dentro da imagem, ou seja, estruturas visuais que não servem apenas para narrar a realidade um determinado contexto, mas também a maneira como os significados são criados dentro de uma sintaxe visual, ou seja, dentro de qual contexto as imagens são produzidas, circuladas e lidas .

Dessa forma, as narrativas representacionais não são compostas apenas pelos ‘participante’, mas também por Processos de Ação e Reação e Processo Verbal e Mental. Consequentemente, discorrerei melhor sobre cada um deles.

1.1.1 Processo de Ação

Para Kress e van Leeuwen (1996, p.63), no processo narrativo os participantes, também chamados de atores (*actors*) ou metas (*goal*)⁵ estão ligados por vetores em um processo de ação, ou seja, o participante que faz a ação é denominado de Ator. Na imagem, o processo de ação é indicado por ‘linhas de ação’ (*action lines*), ou por vetores. Estes participantes, geralmente são mais relevantes e percebidos nas imagens, por meio do tamanho, lugar na composição, contraste, plano de fundo, saturação de cor, nitidez de foco, e até mesmo por figura humana.

Dentro do processo de ação há dois tipos: transacional (*transactional*) e não transacional (*no-transactional*). Quando uma imagem tem apenas um participante é chamada de *não transacional*, ou seja, a ação do participante não tem nenhuma meta ou objeto.

1.1.2 Processo Reacional

⁵ Actor: participante ativo no processo de ação (Kress e van Leeuwen, 1996, pag. 74).
Goal: participante passivo no processo de ação (Ibid.p.74).



Neste processo reacional, os referidos autores não chamarão mais os ‘participantes’ de atores e metas, mas sim de *Reacters* e *Fenômeno*. O processo Reacional é realizado através do vetor “formado por uma linha de olhar, pela direção do olhar fixo de um ou mais participantes” (Kress e van Leeuwen, 1996, pag. 67).

Dessa forma, *Reacters* (termo aparentemente sem tradução oficial para o português) é aquele participante que faz a ação de ver, e deve ser necessariamente humano, ou um animal considerado quase humano ter “olhos visíveis e ser capaz de demonstrar expressões faciais” (Kress e van Leeuwen, 1996, pag.67). O *Fenômeno*, pode ser formado por um outro participante para quem o *Reacter* olha. “O Processo pode ser transacional, o qual apresenta um segundo participante, o *Fenômeno*, ou não-transacional, onde há apenas um Participante, que olha” (ibidem pag.67).

1.1.3 Processos Verbal e Mental

O processo verbal e mental é um tipo de vetor que pode ser observado nas tirinhas, charges, HQs, dentre outros. Esse tipo de vetor é representado em caixas ou balões que contenham discursos ou pensamentos de um determinado personagem.

1.2. Representação Conceitual



Fig. 4 – Manchete principal dos jornais: O Globo e Olé

1.2.1 Processo Classificatório: Analítico e Simbólico



Para dar início neste subtítulo, apresento duas imagens e convido o leitor a refletir as seguintes questões: Por que certas informações estão em caixa alta e outras em baixa? Qual a razão para que algumas delas sejam veiculadas em fontes extremamente grandes e outras em fontes pequenas? O que representa o uso de diferentes tipos e cores e fontes usadas em todo plano estrutural da imagem (fig. 4)? Para entender a correlação de significados entre o plano verbal e visual, Kress e Van Leeuwen (1996) explicam como o princípio da Metafunção Representacional se dá no plano visual.

As estruturas conceituais representam os participantes em termos de sua essência e podem ser construídas por meio de três tipos de processos: os processos classificacionais, os processos analíticos (p. 87) e os processos simbólicos. No processo classificacional, não há vetores. Ele relaciona os participantes em termos de relações de classe taxionomicamente.

Nos processos analíticos, a relação entre participantes é representada segundo uma estrutura de parte e todo, como por exemplo, na figura 4, na capa do jornal *Olé*, os participantes (jogadores) estão representados em partes e todo, ou seja, em partes: os uniformes, expressão facial, gestos, já no plano todo, os participantes estão uniformizados recebendo medalhas, dialogando com a manchete: *championcoense*.

No terceiro tipo de processo conceitual: os processos simbólicos referem-se ao que o participante significa ou é, o participante que é significado é o portador, já o participante que representa o significado é o atributivo simbólico, Kress e van Leeuwen (1996, pag. 105). Para entender esse processo simbólico, analise as duas imagens da figura 4 e veja a relação que os personagens têm com a manchete do jornal. Em suma, os personagens fazem parte do processo simbólico das imagens.

1.2.2 Tipografia

Retomando as questões colocadas no início do subtítulo 1.2.1, Kress e van Leeuwen (1996, pag. 80) em busca de respostas explicam a interação e representação que poderá conter em uma determinada imagem dentro de uma estrutura, de uma classe e de um significado, na qual eles utilizam o termo *covert taxonomies* (taxonomias encobertas) que são muito utilizadas em diversos contextos, como por exemplo, em manchetes de jornais, anúncios e propagandas. As taxonomias são as estruturas tipográficas que compõe os textos multimodais,



principalmente o tamanho, o tipo e a cor da letra e que são utilizadas para construção de sentido, como por exemplo, a figura 4.

Os elementos tipográficos podem ser classificados também quanto à expansão, à curvatura, à conectividade, à orientação, à regularidade e aos floreamentos. Analisando a figura 4 é possível perceber que na capa do Jornal O Globo a manchete está ao meio da folha e com a fonte em caixa alta. Outra característica da tipografia passível de análise é a expansão, aspecto que trata da distribuição das letras no espaço do texto multimodal⁶, isto é, texto com vários Modos⁷ semióticos.

Em suma, Kress e van Leeuwen formulam estes componentes do texto multimodal chamando a atenção à escolha, à seleção da fonte de letra a ser usada, bem como ao seu tamanho, pois elas serão extremamente relevantes à construção de sentidos na leitura de uma determina imagem. Outra característica da tipografia é a orientação, responsável pelo estudo da altura e da largura da letra. Quanto mais alongada e larga a letra, maior perceptibilidade multimodal no momento da leitura. Para exemplificar, a figura 4, na imagem da capa do jornal Olé, a manchete não contem nenhuma frase longa, mas está também em caixa alta e no meio da folha, ou seja, centralizada, chamando a atenção do leitor. Outro detalhe é que a manchete do jornal Olé faz uma fusão de duas palavras: *champions* (campeão) e chapecoense para dialogar com os personagens recebendo as medalhas.

2. Função Interacional

A função interacional faz reflexão sobre os atores sociais representados pelas imagens. Para Kress e van Leeuwen (1996, p. 114), a investigação desse aspecto é extremamente relevante para o estudo da identidade dos atores sociais e também para o exame da construção da identidade, realizada principalmente pela interação social com os demais atores e pelo modo de representá-los em textos multimodais.

Os autores chamam de participante *interativo* aquele participante real, humano que observa ou produz a imagem. Há uma diferença entre as representações narrativas e

⁶ Segundo Rojo (2012) entende-se por textos multimodais, os textos contemporâneos, seja nos impressos, nas mídias audiovisuais, digitais ou não, como pro exemplo, imagens com movimentos, vídeos, enfim, eles estão carregados de muitas linguagens (modos ou semioses) e que exige capacidade prática de compreensão e produção.

conceituais, pois os participantes representados podem ser tanto indivíduos quanto objetos e lugares, já na função interativa os participantes que observam a imagem e aqueles que a produzem devem ser humanos ou apresentarem características humanas. Para análises multimodais na Função Interativa, Kress e van Leeuwen (1996) elaboram três categorias possíveis: 1. Relação ao olhar; 2. Ângulo; 3. Referência à distância.

2.1 Olhar



Fig. 5- imagem: o Brasil precisa de você

O olhar dos atores ou personagens nas imagens pode ser bastante revelador e, ao mesmo tempo, trazer contribuições à construção do sentido sensorial, tendo em vista que o leitor do texto multimodal estará inclinado a acreditar nas informações sobre o ator como resultado da interação ou da quase interação estabelecida pelo olhar representado na imagem.

Há dois objetivos em relação ao olhar nas imagens. O primeiro é estabelecer um contato direto com o observador, envolvê-lo. Na figura 5 o personagem da imagem aponta diretamente para o leitor, o produtor da imagem tem o objetivo claro de envolver o leitor. Já no segundo objetivo, o produtor da imagem utiliza para “fazer algo com o observador”, isto é, fazer o leitor ter uma reação ao ver a imagem.

Observe na imagem (fig. 5) que o olhar direto e o possível gesto exigem algo do observador, fazendo com que o participante representado force o participante interativo, que é o observador da imagem, a estabelecer algum tipo de relação imaginária com ele, ou seja, participante presente na imagem. Esse tipo de relação estabelecida dependerá de vários fatores, como expressão facial e gestos (vetores, já explorados nas Representações Narrativas).

O participante representado na imagem da figura 5 dirige-se ao participante interativo como se dissesse, por exemplo: *Ei, você aí. É com você mesmo que estou falando, o*

⁷ Modos são recursos semióticos socialmente enquadrados e culturalmente dados para produzir significado. Imagem, escrita, layout, música, gestos, fala, imagem em movimento, trilha sonora e objetos em 3D são



Brasil precisa de você. No entanto, nada disso está escrito verbalmente. A mensagem é dada e percebida visualmente, entretanto, outros significados podem ser dados, pois cada leitor poderá fazer sua própria interpretação.

2.2 Distância ou afinidade Social

Neste ponto, a gramática visual trata da questão dos atores sociais nos textos multimodais, nesse sentido, distância é uma segunda dimensão da função interativa das imagens. Ela está relacionada com o tamanho do enquadre que é feito na imagem de tal forma, que coloca o participante representante da imagem mais próximo ou mais afastado do observador, esse tipo de imagem é muito visto em capas de jornais ou revista. Isso é feito através de *close ups*, por meio de fotos tiradas à longa e curta distância. Em relação a essa afinidade social, Kress e van Leeuwen salientam:

“a relação entre o participante humano representado na imagem e o observador é novamente uma relação imaginária. As pessoas são retratadas como se fossem amigos, ou como se fossem estranhos. As imagens nos possibilitam a aproximação imaginária com figuras públicas como se fossem nossos amigos e vizinhos - ou como estranhos.” (KRESS E VAN LEEUWEN, 1996, p. 126)

Podemos dizer então, que os autores citados acima, afirmam que os campos de visão obtidos das imagens acabam por refletir essas diferenças de proximidade entre os indivíduos. Para exemplificar essa relação de afinidade, observe a imagem (fig. 6) abaixo:



Fig. 6- Capa do Jornal Sphera Sports

A imagem acima (figura 6), Capa do Jornal Sphera Sports, nos dá exemplo de como essa relação social é contida em determinada imagem. O participante (menino) está centralizado na imagem com um fundo escuro, mas a sua imagem está luminosa, com expressão facial olhando para baixo, esse tipo de imagem dialoga com o fato ocorrido (a morte dos jogadores da Chapecoense). É um tipo de imagem que aproxima a tristeza do leitor.

Esse tipo de análise tem uma diferença entre o Olhar e a Distância. Segundo os autores, na dimensão do Olhar, o participante representado deve ser humano ou apresentar características humanas. Já na dimensão da Distância, a relação de maior ou menor distância social pode ser estabelecida não importando se o participante representado seja humano, objeto ou paisagem.

2.3 Ângulo ou Ponto de Vista

O ângulo ou o ponto de vista em que a imagem é apresentada nos mostra a dimensão em que relações entre participantes representados e interativos são construídas. Para Kress e van Leeuwen, a construção de uma imagem envolve não só a escolha da imagem ou a escolha do tamanho do enquadre, mas também a seleção do ângulo, ou seja, do ponto de vista, em que será colocado em uma determinada imagem ou participante dela, com objetivo de construir sentido.

Em relação ao ponto de vista, os autores explicam que há dois tipos de imagens: subjetivas e objetivas. Imagens subjetivas apresentam uma perspectiva central, como por exemplo, na capa do Jornal Olé (fig. 4) onde os participantes (jogadores recebendo medalhas) estão centralizados, isto é, um ponto de vista, no qual o observador está apto a ver o



participante representado na imagem apenas do ponto de vista em que a imagem foi construída. Esse tipo de imagem é recorrente em jornais e revistas, tanto impressos quanto digitais.

As imagens objetivas, por outro lado, não apresentam perspectiva alguma, nenhum ponto de vista, elas mostram tudo que o produtor da imagem acredita que há para ser mostrado, como por exemplo, o mapa da figura 2 que mostra a Corrente do Golfo (Figura 2. Já mostrada no subtítulo: 1.1.1 Processo de Ação). Esse tipo de imagem não se importa com a relação estabelecida com o observador. Essas imagens tendem ocorrer em diagramas e mapas técnicos.

3. Composição

Este último tópico da parte da metafunção do plano visual elaborada na GDV, tem o objetivo de articular a sintaxe visual. Para Kress e van Leeuwen, as funções tanto na linguagem quanto no visual relacionam-se entre si para formar um todo que integra e relaciona os elementos. Nesse sentido, a Composição trata do modo como as semioses se articulam no texto visual e como se dá o resultado da combinação de semioses verbais com semioses visuais, representadas pelas formas de linguagem e de imagens, articuladas com os atores presentes na composição do texto multimodal. A composição apresenta três pontos principais: valores informacionais, moldura e saliência.

3.1 Valores informacionais

Os valores informacionais também podem ser chamados de zonas da imagem, quais sejam, os planos superior e inferior, as margens direita e esquerda e o centro da imagem. Os elementos localizados à esquerda da página são apresentados como Dado, e os elementos à direita são o Novo. Algo é concebido como Dado quando apresentado como já conhecido do leitor. O Novo é o espaço destinado à apresentação da informação nova, a questão a ser discutida. Kress e van Leeuwen chamam a atenção para o conceito de novo e dado, que considera que numa sociedade ocidental, cuja direção da leitura e escrita de um texto é feita da esquerda para a direita, valores são agregados à posição que os elementos têm na oração, ou seja, na escrita.



3.2 Moldura

A moldura refere-se aos elementos ou grupos de elementos que podem ser conectados ou separados uns dos outros. Também pode ser apresentada como estrutura de um jornal, isto é, de que forma as notícias são estruturadas, retangulares, quadradas, dentre outros. A figura 4 do jornal O Globo mostra bem esse exemplo.

De acordo com a gramática do *design* visual, há várias formas de se realizar a moldura, como por exemplo, a presença de linhas, de contorno, de discontinuidades de cor e de espaços vazios entre os elementos. Por outro lado, a presença de vetores (já explicado no primeiro tópico) pode reforçar a conexão, e estes podem ser realizados por elementos da composição ou por elementos gráficos abstratos, como os diagramas por exemplo.

3.3 Saliência

A saliência se dá na configuração dos elementos com a finalidade de atrair a atenção do leitor em diferentes graus – máxima ou mínima – realizados por fatores como localização no primeiro ou segundo plano, tamanho, perspectiva, contrastes de tonalidade ou cor, diferenças de brilho. A figura 6 nos mostra como é explorado esse tipo de trabalho nas imagens. Dessa forma, na figura 6 o menino está realçado com luminosidade em virtude de um fundo escuro.

Nessa perspectiva Kress e Van Leeuwen (1996) explicam que a tipografia e a cor são fontes semióticas multimodais com a função comunicativa de representar ideias, atitudes e estabelecer coerência, ou seja, carregam significados representacionais, interpessoais e composicionais, contribuindo com a construção de sentido.

Considerações

O presente artigo dedicou-se a mostrar de que forma Gramática do *Design Visual*, postulado por Kress e Van Leeuwen (1996), trata a questão da imagem. Para os referidos



autores, a GDV está associada à Teoria Multimodal do Discurso, que traz uma abordagem sociossemiótica das comunicações visuais que concebe a noção de imagem como texto. Nesse viés, a imagem tida como texto, não é mais concebida apenas como uma mera ilustração de apoio ao texto escrito, mas um texto organizado e estruturado que compõe toda uma organização para a construção de sentido.

Assim, a GDV nos mostra de que forma podemos organizar imagens e diagramas para a construção de sentido utilizando diversos recursos tais como, cores, letras, plano de fundo, ângulos, dentre outros já explorados neste artigo. Esses diversos recursos estão compostos por três funções de significado: os significados representacionais, os interacionais e os composicionais, que operam simultaneamente em toda imagem.

Sendo assim, a Gramática do *Design Visual*, auxilia nas leituras de imagens. Pois, atualmente as imagens estão presentes por toda parte, nos anúncios, nos jornais, revistas, nas redes sociais e principalmente nos livros didáticos. Essas imagens, os autores Kress e van Leeuwen (1996) chamam de textos multimodais (aqueles que envolvem um complexo jogo de imagens, sons, imagens gráficas, dentre outros) e apontam que esses textos precisam ser mais explorados, ou seja, precisam ser problematizados para construção de sentido.

Portanto, é na proposta de uma Gramática Visual que os autores advogam a necessidade de um letramento visual, na medida em que a comunicação visual está se tornando cada vez mais um domínio crucial nas diversas redes de práticas sociais das quais participamos. Assim, a interpretação de imagens deve tornar-se um importante meio de compreensão da vida social.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, M. 2006. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 12^o ed. São Paulo: Hucitec.
- KRESS, G. e VAN LEEUWEN, T. **Reading Images: The Grammar of Visual Design**. London: Routledge. 1996
- MIZAN, S. **National geographic: visual and verbal representations of subaltern cultures revisited**. 2011. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos e Literários em Língua Inglesa)- Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos e Literários em Língua Inglesa do Departamento de Línguas modernas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2011.
- MONTE-MÓR. W. M. Multimedialidade e Comunicação: antigas e novas questões no ensino de línguas estrangeiras. **Letras & Letras**, Uberlândia, v. 26, n.2, p. 469-476, 2010.



TAKAKI, N. H.; MACIEL, R. F. (orgs.). **Letramentos em terra de Paulo Freire**. Campinas, São Paulo: Pontes Editora, 2014.

TAKAKI, N. H. **Letramentos na sociedade digital: navegar é e não é preciso**. 2008. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos e Literários em Língua Inglesa) – Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos e Literários de Língua Inglesa do Departamento de Línguas Modernas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo: São Paulo, 2008.