

## PRODUÇÕES ESCOLARES ARTÍSTICAS DIGITAIS ATRAVESSADAS PELA LINGUAGEM MIDIÁTICA: UMA ANÁLISE SEGUNDO A GRAMÁTICA DO *DESIGN VISUAL*

Mirele Castanheira Brant

*Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais CEFET – MG*

**Resumo:** O uso de referências midiáticas, programas e aplicativos com recursos digitais para criação de trabalhos escolares aponta um cenário novo. O artigo propõe analisar um trabalho de arte educação realizado no segundo semestre de 2020, por um aluno do 9º ano, feito com o aplicativo de edição de imagens *Bazaar*, a partir das categorias de análise da Gramática do Design Visual (GDV). O objetivo é articular a construção dos significados presentes no trabalho pelo viés de uma metodologia de análise de imagens multimodais. A Gramática do Design Visual (GDV), proposta por Kress e van Leeuwen (2006), está inserida no quadro teórico da Semiótica Social da comunicação visual, compreendendo os textos de forma multimodal, para além do recurso semiótico verbal. Foi constatada a presença de modos semióticos (imagens, tipografia, cores) para a produção de significados, de forma semelhante aos modos semióticos encontrados nas imagens midiáticas. A análise do trabalho pela perspectiva da comunicação visual possibilitou construir uma orquestração da representação e da significação. Os bancos de imagens digitais estão convivendo com as produções escolares e por meio das referências midiáticas os alunos estão construindo seus ideais e sentidos em relação a si mesmos, aos seus pares e à sociedade em que vivemos hoje, sendo necessárias novas leituras de imagens e contribuições à *literacia* digital.

**Palavras-Chave:** Recursos Digitais; Gramática do Design Visual; Leitura de Imagem

## *DIGITAL ARTISTIC SCHOOL PRODUCTIONS CROSSED BY MEDIA LANGUAGE: AN ANALYSIS ACCORDING TO THE GRAMMAR OF VISUAL DESIGN*

**Abstract:** *The use of media references, programs and applications with digital resources to create school art works points to a new scenario. The article proposes to analyze a work of art education carried out in the second half of 2020 by a 9th grade student, made with the Bazaar image editing application, based on the analysis categories of the Grammar of Visual Design (GVD). The objective is to articulate the construction of the meanings present in the work through the optics of a methodology of analysis of multimodal images. The Grammar of Visual Design (GVD), proposed by Kress and van Leeuwen (2006), is inserted in the theoretical framework of Social Semiotics of visual communication, comprising texts in a multimodal way, in addition to the verbal semiotic resource. The presence of semiotic modes (images, typography, colors) to produce meanings was observed, similarly to the semiotic modes found in media images. The*

*analysis of the work from the perspective of visual communication made it possible to build an orchestration of representation and meaning. Digital image banks are coexisting with school artistic productions and through media references, students are building their ideals and meanings in relation to themselves, their peers and the society we live in today; being necessary, new image reading and contributions to digital literacy.*

**Keywords:** *Digital resources; Grammar of Visual Design; Image reading*

## PRODUCCIONES ARTÍSTICAS ESCOLARES DIGITALES A TRAVÉS DEL LENGUAJE MEDIÁTICA: UN ANÁLISIS SEGÚN LA GRAMÁTICA DEL DISEÑO VISUAL

**Resumen:** *El uso de referencias mediáticas, programas y aplicaciones con recursos digitales para la creación de trabajos escolares apunta a un nuevo escenario. El artículo se propone analizar un trabajo de educación artística realizado en el segundo semestre de 2020, por un alumno de 9° grado, realizado con la aplicación de edición de imágenes Bazaar, a partir de las categorías de análisis de la Gramática del Diseño Visual (GDV). El objetivo es articular la construcción de los significados presentes en la obra cruzada por una metodología de análisis de imágenes multimodal. La Gramática del Diseño Visual (GDV) propuesta por Kress y van Leeuwen (2006) se inserta en el marco teórico de la Semiótica Social de la comunicación visual, entendiendo textos de forma multimodal, más allá del recurso semiótico verbal. Se verificó la presencia de modos semióticos (imágenes, tipografía, colores) para la producción de significados, de manera similar a los modos semióticos que se encuentran en las imágenes mediáticas. El análisis de la obra desde la perspectiva de la comunicación visual permitió construir una orquestación de representación y significado. Los bancos de imágenes digitales conviven con las producciones escolares y cruzada por las referencias de los medios, los estudiantes van construyendo sus ideales y significados en relación a sí mismos, a sus pares y a la sociedad en la que vivimos, requiriendo nuevas lecturas de las imágenes y aportes a la alfabetización digital.*

**Palabras-clave:** Recursos digitales; Gramática del Diseño Visual; Lectura de Imagen

### 1 INTRODUÇÃO

Devido ao contexto pandêmico vivido em 2020, provocado pelo vírus SARS-CoV-2, a sociedade contemporânea se tornou ainda mais marcada pela comunicação, sobretudo, a linguagem das mídias. O termo mídias, segundo Santaella (2005), se refere a qualquer meio de comunicação de massa como impressos, audiovisuais, publicitários e mesmo dispositivos, suportes e programas de comunicação. Han (2018) se refere às mídias no sentido de tecnologias de comunicação, como a mídia digital, por exemplo.

Especificamente, no campo da educação, os colégios precisaram se adaptar ao ensino e aprendizagem à distância em 2020, transformando a produção de textos (icônicos e verbais) em formatos digitais enviados via plataforma virtual. O computador e o celular se tornaram fontes de diversos gêneros de atividades, inclusive, ferramenta de criação de arte por adolescentes. Isso graças ao fato de termos à disposição diferentes programas e aplicativos que permitem a criação de imagens de forma fácil e rápida, tais como *Bazaar*, *Canva* e *Picsart*. Todos esses aplicativos têm como característica a grande disponibilidade de elementos gráficos, tipos de fundos, imagens fotográficas e opções de fontes, permitindo a criação de composições próximas ao *design* gráfico profissional.

De acordo com Han (2018), Jenkins (2015) e Santaella (2005), as novas tecnologias simplificam a apropriação, o arquivamento, a produção e a distribuição de produções amadoras a partir de demandas próprias de cada grupo de sujeitos. Encontramos nos recursos midiáticos um espaço para experimentação, principalmente, a partir do conteúdo da mídia de massa. Com o desenvolvimento da microeletrônica, os custos foram reduzidos, a diversidade de programas aumentada e a digitalização passou a se apropriar de todos os tipos de imagem.

A partir da presença da mídia eletrônica, Santaella (2005) sugere que a técnica não está mais relacionada à habilidade de manipular os materiais físicos, como a tinta e o pincel, e sim à habilidade de manipular tecnologia. Agora, é a tecnologia que determina o que o artista pode ou não criar, uma vez que o poder de criação está na máquina utilizada.

Vivemos rodeados de produções artísticas midiáticas, principalmente através da publicidade, que além de estar na televisão, aparece também em outros suportes como na imprensa escrita, no rádio, na rua, nas redes sociais etc. Podemos considerar que a imagem artística contemporânea é a imagem midiática? Santaella (2005) descreve que o *design* gráfico e a publicidade sempre fizeram uso das imagens de arte, e que a partir dos anos 80 em diante, quando puderam ser digitalizadas e armazenadas nas memórias do computador, sua disponibilidade aumentou. Depois, com as redes planetárias de comunicação, os designers passaram a ter acesso a bancos de imagens e a absorção das imagens artísticas pelas mídias constituiu-se em um mercado em expansão. “As

barreiras entre as artes e as mídias perderam seus contornos, tornaram-se permeáveis” (Santaella, 2005, p.49).

Em seus escritos mais recentes, ao realizar um diagnóstico do contemporâneo, Santaella (2024) alerta que passamos da digitalização para a era da explosão de dados. Ela evidencia essa afirmação citando o fato de que, há alguns anos, em 2020, a Web, por meio das suas plataformas de serviços como redes sociais, e-comércio, mensagens etc., já distribuía novos dados em quantidades exorbitantes. Por contemporâneo, ela compreende a junção em que se constitui a era da cultura digital, cuja potência consiste em absorver e transformar tecnologicamente todas as formas de cultura que lhe antecederam, a oralidade, a escrita, a massiva, a midiática, tudo misturado.

Diante desse cenário, nas últimas décadas, a leitura de imagens tornou-se uma questão importante para pesquisadores da educação, da arte, da comunicação, da análise do discurso e da semiótica. Muitas experiências de leitura de imagens vêm sendo desenvolvidas no Brasil tanto em espaços de educação formal como em situações informais, com estudos em diversos enfoques teóricos. Elas buscam compreender os modos como nos aproximamos das imagens e os diferentes recursos de produção.

A *Leitura de Imagem Interdisciplinar* (LI<sup>2</sup>) de Silva e Neves (2021), por exemplo, é organizada em quatro etapas: a primeira etapa analisa a forma de modo objetivo, a segunda etapa, o conteúdo temático e o significado da imagem a partir de um conhecimento prévio sobre o contexto de criação, a terceira etapa, por sua vez, atém-se às relações que envolvem a imagem com um grau de complexidade mais elevado de compreensão do contexto em que foi produzida e, por fim, a quarta etapa analisa a interpretação do leitor com criticidade.

No âmbito da análise do discurso, Mendes (2013) elaborou uma grade de análise de imagens com base nos estudos de Aumont e Charaudeau. Essa grade de análise de imagens considera três dimensões: a situacional, a técnica e a discursiva. A dimensão situacional abarca os sujeitos do discurso, o gênero, seu estatuto (factual/ficcional) e os efeitos (de real, de ficção e de gênero) que se podem apreender da materialidade icônica. A dimensão técnica abrange os elementos plásticos, o *close*

e/ou ponto de vista e as funções da moldura da imagem. Por fim, a dimensão discursiva compreende os modos de organização do discurso em descritivo, narrativo e argumentativo.

No quadro teórico da Semiótica, Zelcer (2022) apresenta uma matriz de análise construída por meio dos conceitos teóricos de Eliseo Verón e Oscar Steimberg. A matriz se divide em três grandes níveis; o presemiológico (referente à materialidade e à localização de um determinado texto), o nível das classificações sociais (referente à localização e à hierarquia social do texto) e o nível das articulações e marcas singulares de cada texto que está composto por três entradas analíticas; a retórica, a temática e a enunciativa.

Joly (1994) esclarece que se toda imagem é representação, isso implica a utilização de regras de construção, por isso, a importância de métodos para leitura de imagem. Podemos citar a publicidade que, para evocar um conceito, como a liberdade, por exemplo, encontra um equivalente visual exigindo escolhas de representações ligadas às experiências de cada um. E se essas representações são compreendidas por outros que não a fabricaram, então existe alguma convenção sociocultural como parte de sua significação enquanto símbolo.

Para a imagem existir, é necessário que alguém a produza. Quem produz um signo escolhe o que considera ser a representação mais apropriada do que se quer significar. No processo de produção dos trabalhos de arte escolar, temos sujeitos que procuram se expressar com a ajuda de dispositivos, construindo um mundo representado através de imagens cuja materialidade produz efeitos. O que é captado e tornado visível por eles? O que foi captado produz qual efeito?

É necessário considerar que as imagens de arte produzidas no contexto educacional com ferramentas digitais possuem uma dimensão linguística que desencadeia processos de expressão e de interpretação, justificando a necessidade de compreensão enquanto pertencente a um ato de linguagem. O artigo propõe, portanto, analisar um trabalho de arte digital em que são utilizadas imagens fotográficas, ícones midiáticos, tipografia e referências da mídia, feita por meio de aplicativo, no segundo semestre de 2020, em uma escola particular de Belo Horizonte - MG.

Sendo afetado pela cultura digital, o trabalho analisado transita entre camadas que não estão completamente circunscritas dentro de um único campo do saber. Com o uso massivo das redes sociais, tornou-se cada vez mais fluida a fronteira entre as linguagens artísticas e gêneros discursivos, tornando mais dinâmica a criação de formas híbridas. A linguagem verbo-visual encontrada no trabalho reforça as potencialidades analíticas da materialidade visual das palavras. O pensamento para a literatura em sua dimensão verbo-visual, segundo Silva (2019), ocorreu de maneira mais contundente com o surgimento de fenômenos como o cubismo, o futurismo, o construtivismo e o dadaísmo, nos quais a influência do design gráfico, da tipografia e da colagem tornou-se evidente.

A análise é realizada a partir das categorias analíticas da Gramática do Design Visual (GDV), com o objetivo de examinar de que forma os modos semióticos são articulados para a construção de significados. A Gramática do Design Visual (GDV) proposta por Kress e van Leeuwen (2006), com foco na análise de imagens, está inserida no quadro teórico da Semiótica Social da comunicação visual. Nessa perspectiva, os textos são compreendidos enquanto multimodais, para além do recurso semiótico verbal.

Considerar materialidades como as de uma colagem digital escolar e investir na análise desse tipo de material, a partir da perspectiva da comunicação visual, pode fornecer subsídios novos para a Educação e a *literacia* digital por permitir um exercício de compreensão da teoria e de ampliação das redes de relação entre distintas áreas.

## **2 A GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL (GDV)**

A Gramática do Design Visual (GDV), elaborada por Gunther Kress e Theo van Leeuwen, surgiu no campo linguístico em 1996 como uma proposta de análise descritiva e sistemática para imagens. Foi embasada pela teoria da Linguística Sistêmico Funcional (LSF), proposta por Michael Halliday (1985), que entende a língua como um sistema de significados à disposição dos usuários para que esses possam realizar trocas e negociações de sentidos de modo que desempenhem funções em contextos sociais específicos.

Kress e Van Leeuwen (2006) ampliaram o foco da Gramática Sistêmico-Funcional na linguagem verbal e formularam a Gramática do Design Visual (GDV), estabelecendo uma perspectiva multimodal que envolve os significados de imagens e diagramas. A Gramática do Design Visual é vista como uma expansão da Gramática Sistêmico-Funcional, porque as funções propostas podem ser aplicadas a todos os tipos de semiose, e não apenas à linguagem verbal.

As metafunções ideacional, interpessoal e textual da gramática sistêmico funcional (GSF) formulada por Halliday passaram a ser denominadas na GDV de Kress e van Leeuwen (2006) de metafunção “representacional” (ideia ou atividade realizada pelos participantes), metafunção “interativa” (o tipo de interação entre os participantes, os espectadores e os produtores da imagem) e metafunção “composicional” (coerência e a coesão entre os elementos informacionais).

Na metafunção representacional, encontramos expressas as ações ou ideias representadas pelos participantes da imagem. Ela divide-se em duas: representação narrativa e representação conceitual. A narrativa indica como os participantes estão interagindo entre si e com quais tipos de ações; reacional (indicada pelo olhar), mental (que representa o pensamento) ou verbal (que representa a fala). Quando a narrativa apresenta um ou mais atores conectados com um alvo da ação, chamamos de transacional. Porém, quando uma ação apresenta apenas um ator, chamamos de não-transacional. É bidirecional quando ambos os atores estão conectados.

Na representação conceitual é indicado se os participantes possuem alguma característica individual ou particularidades que representam uma identidade. Podem ser analíticas, simbólicas ou classificacionais. Na analítica, os participantes fazem parte de uma estrutura na qual possuem atributos que representam as partes do todo. Na simbólica, os participantes mostram ou são uma identidade que pode ser percebida a partir de objetos que utilizam ou chama a atenção, podendo ser as cores ou adornos. Na classificacional, os participantes apresentam características semelhantes a todos os sujeitos fazendo parte, assim, da mesma categoria. O participante pode ser categorizado culturalmente quando traz adornos, objetos, roupas, dentre outros detalhes capazes de criar significados culturais. Pode também ser categorizado

biologicamente por meio de características físicas estereotipadas, como a cor do cabelo ou da pele.

Apresento abaixo uma sistematização da metafunção representacional.

**Quadro 1: Metafunção Representacional**

Narrativa	Reacional (olhar)
	Verbal (fala)
Conceitual	Mental (pensamento)
	Transacional (apresenta um ou mais atores conectados com um alvo da ação)
	Não-transacional (apresenta apenas um ator)
Conceitual	Bi-direcional (ambos atores estão conectados)
	Analítica (atributos que representam partes do todo)
	Simbólica (identificação a partir de objetos)
Conceitual	Classificacional (características semelhantes a todos da categoria)

Fonte: Elaborado pela autora baseado no livro *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, de KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. London; New York: Routledge, 2006.

Na metafunção interativa, Kress e van Leeuwen (2006) estabelecem o tipo de relação entre os participantes pelas categorias: contato, distância social, perspectiva ou atitude e modalidade. O contato consiste na relação entre o olhar do personagem e do leitor/observador. Há uma relação de demanda quando o olhar do personagem estiver em direção ao leitor/observador. Por outro lado, quando não houver um olhar do personagem direcionado para o leitor, há a relação de oferta, mostrando que o autor não fez a imagem para que houvesse interação.

A distância social é responsável por estabelecer um grau de intimidade entre o participante da imagem e o leitor/observador de acordo com o enquadramento do personagem presente na imagem. É chamado de plano fechado (*close-up*) quando os personagens são mostrados dos ombros para cima, estabelecendo, dessa maneira, uma relação mais íntima com o leitor/observador. Por outro lado, quando o personagem é apresentado dos joelhos ou da cintura para cima, dá-se o nome de plano médio (*medium shot*), estabelecendo, assim, uma relação não tão íntima, mas social. Já quando o personagem é apresentado de forma que podemos ver o seu corpo inteiro, é chamado de plano aberto (*long distance*), estabelecendo uma relação impessoal.

É chamado de perspectiva ou atitude a relação do olhar do leitor para a imagem de acordo com os ângulos horizontal e vertical. Em termos de ângulo horizontal, temos a angulação frontal e oblíqua. A angulação frontal estabelece, segundo Kress e Van Leeuwen (2006), uma relação de maior envolvimento entre o personagem e o leitor/observador. A angulação oblíqua é quando o personagem da imagem é apresentado de perfil, estabelecendo uma relação de distanciamento, como se participante representado e espectador pertencessem a mundos distintos. Em termos de angulação vertical, as relações de poder são estabelecidas de acordo com o posicionamento da captura da imagem. Para Kress e Van Leeuwen (2006), quando a imagem é representada como se tivesse sido fotografada de cima para baixo quer dizer que há uma relação de superioridade do leitor/observador. Por outro lado, se ocorrer o inverso, o leitor/observador apresentará uma relação de inferioridade.

Há ainda a modalidade que apresenta a modulação da realidade, ou seja, recursos utilizados que mostram os níveis de verossimilhança da imagem com o mundo, mais real ou mais imaginária. Pode ser naturalista quando as imagens se aproximam da realidade, ou sensorial, quando a imagem desperta algum sentimento ou sensação subjetiva. Há ainda a modalidade abstrata, quando as imagens correspondem a representações figurativas e abstrações dos detalhes e focos. Ou, ainda, há a tecnológica/científica, quando as imagens são desprovidas de plano de fundo, contextualização, cor e/ou iluminação.

Apresento, em seguida, a sistematização da metafunção interativa.

**Quadro 2: Metafunção Interativa**

<p>Contato</p>	<p>Demanda (olhar do personagem em direção ao leitor/observador)</p> <p>Oferta (não há um olhar do personagem direcionado para o leitor)</p>
<p>Distância social</p>	<p>Plano fechado (personagens são mostrados dos ombros para cima)</p> <p>Plano médio (personagem é apresentado dos joelhos ou da cintura para cima)</p> <p>Plano aberto (personagem é apresentado de forma que podemos ver o seu corpo inteiro)</p>
<p>Perspectiva ou Atitude</p>	<p>Ângulo horizontal</p> <p>- angulação frontal</p> <p>(relação de maior envolvimento entre o personagem e o leitor/observador)</p> <p>- angulação oblíqua</p> <p>(personagem da imagem é apresentado de perfil, estabelecendo uma relação de distanciamento)</p> <p>Ângulo Vertical</p> <p>- imagem representada de cima para baixo em uma relação de superioridade do leitor/observador.</p> <p>- imagem representada de baixo para cima, apresentará uma relação de inferioridade</p>

<p style="text-align: center;">Modalidade</p>	<p>Naturalista (as imagens se aproximam da realidade)</p> <p>Sensorial (quando a imagem desperta algum sentimento ou sensação subjetiva)</p> <p>Abstrata (quando as imagens correspondem a representações figurativas e abstrações dos detalhes e focos)</p> <p>Tecnológica (as imagens são desprovidas de plano de fundo, contextualização, cor e/ou iluminação)</p>

Fonte: Elaborado pela autora baseado no livro *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, de KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. London; New York: Routledge, 2006.

Kress e Van Leeuwen (2006) consideram que a forma como os elementos estão integrados nos dão subsídios sobre seus significados. Apresentam, por fim, a metafunção composicional, que está ligada aos arranjos da disposição espacial. Quando a disposição da informação é horizontal, aquelas que estão à esquerda representam aquilo que já é conhecido e à direita representam o novo. Mas a leitura também pode ser vertical, de cima para baixo. Assim, o que está na parte superior refere-se à idealização de algo e na parte inferior o que é prático e informativo, ligado ao mundo real.

Nessa metafunção, temos também a composição central e marginal, sendo de maior importância o que está no centro. Quando um elemento é maior ou diferenciado dos outros, é chamado de saliência, assim como a cor, a luz, o tamanho e a centralização. E, por último, os autores citam a moldura, enquanto linha divisória indicando se as figuras pertencem ou não a algum núcleo. Apresento abaixo a sistematização dessa metafunção.

**Quadro 3: Metafunção Composicional**

Informação	Horizontal esquerda (dato conhecido) / direita (dato novidade) Vertical superior (ideal) / inferior (prático e informativo) Centro (maior importância) / Margem (menor importância)
------------	---

Fonte: Elaborado pela autora baseado no livro *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, de KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. London; New York: Routledge, 2006.

Esta seção pretendeu apresentar, descrever e sistematizar as metafunções “representacional” (ideia ou atividade realizada pelos participantes), “interativa” (o tipo de interação entre os participantes, os espectadores e os produtores da imagem) e “composicional” (coerência e a coesão entre os elementos informacionais) da Gramática do Design Visual (GDV) elaborada por Gunther Kress e Theo van Leeuwen, que surgiu no campo linguístico como uma proposta de análise descritiva e sistemática para imagens.

A partir disso, será feita a análise de uma imagem enquanto trabalho de arte escolar e que, a partir dessas categorias analíticas da Gramática do Design Visual, tem seus modos semióticos (imagens, tipografia, cores) mapeados, com o objetivo de constatar de que forma são articulados para a construção de significados.

### **3 ANÁLISE DE ARTE ESCOLAR DIGITAL A PARTIR DA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL**

No segundo semestre de 2020, vivíamos o contexto pandêmico e as aulas se tornaram remotas, acontecendo de forma síncrona e assíncrona. Como professores, buscávamos estratégias para proporcionar por meio das aulas alguma aproximação e

troca simbólica que pudesse proporcionar sentidos pessoais aos alunos. Para os alunos do 9º ano, propus que trabalhassem visualmente a narrativa de vida que estavam construindo. Na abordagem das propostas deixei livre e a critério deles, qual seria o material utilizado e a linguagem escolhida. O objetivo dessas propostas era proporcionar uma atividade que permitisse a comunicação e a expressão das percepções naquele momento tão difícil e desafiador para todos. Todos os trabalhos foram postados em uma plataforma virtual criada pelo colégio destinada à entrega dos trabalhos, de forma permanente e com acesso restrito à comunidade escolar.

O trabalho escolhido para análise foi realizado através do aplicativo de imagens *Bazaar*. O *Bazaar* é um editor de imagens gratuito para *iPhone* (iOS) que permite criar trabalhos pelo celular. A ferramenta pode ser útil para produzir colagens de fotos e montagens para imprimir ou compartilhar nas redes sociais. O aplicativo conta com uma galeria com uma infinidade de modelos prontos que podem ser editados e usados como exemplo.

Apresento a imagem do trabalho produzido para, em seguida, entrar nas metafunções com algumas ênfases.



Figura 1: Trabalho de arte escolar produzido por meio do aplicativo *Bazaar*  
Fonte: arquivo pessoal da autora

Notamos no trabalho uma junção de várias imagens. No canto superior esquerdo, vemos flores, pessoas em uma ponte e um coração. No canto superior direito, vemos anjos querubins e flores. No centro, a figura do artista Van Gogh com flores em seu chapéu, segurando um quadro de autorretrato. No canto inferior esquerdo, temos três imagens, sendo duas de olhos e uma de nariz e boca. No canto inferior direito, notamos o quase toque entre as mãos de Deus e Adão, como elemento central da pintura *A Criação de Adão*, de Michelangelo. Ao fundo, insinuações de nuvens ou mar, pois, não se está definido. Além disso, também existem alguns trechos escritos; “*floresce*”, “*o amor*”, “*encheu de flores o meu coração*”.

Analisando a metafunção representacional, encontramos uma representação narrativa de ação reacional e mental. A ação reacional está indicada pelos olhares do personagem principal na figura de Van Gogh, seu autorretrato, um querubim e o *close up* de dois rostos, enquanto a ação mental está representada pelas frases escritas, como se fossem pensamentos do personagem principal. Sabemos que Van Gogh é o personagem principal pelo arranjo da disposição espacial, que, de acordo com a metafunção composicional, considera de maior importância a figura de tamanho maior e localizada no centro. Na meta função interativa, os olhares e o posicionamento corporal dos personagens estabelecem o tipo de relação entre eles e o observador.

A figura principal, representada por Van Gogh, não interage com os demais personagens, sendo não-transacional, pois, seu olhar se dirige para o observador, ainda que tampado pela palavra “*floresce*”. É um olhar de demanda, porém, obstruído.



Figura 2: Recortes rosto Van Gogh  
Fonte: arquivo pessoal da autora

Em suas mãos, seu autorretrato também possui o olhar direcionado para o observador, e por isso, de acordo com a metafunção interativa, podemos dizer que é

um olhar de demanda. Nesse caso, o olhar do autorretrato indica por desdobramento, a demanda do personagem representado.

Na imagem da representação de querubins, vemos o processo de ação reacional, pois um deles direciona o olhar para algo fora da composição, enquanto os outros dois interagem entre si, sendo por isso transacional.

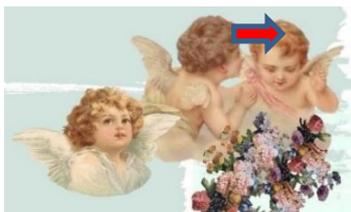


Figura 3: Detalhe querubins  
Fonte: arquivo pessoal da autora

Como seus olhares não estão direcionados para o observador, a relação é de oferta. Por estarem pairando acima do personagem principal, além de estarem envolvidos em flores que os rodeiam e também a Van Gogh, podemos considerar como uma conexão bidirecional.

No trabalho analisado, podemos destacar ainda, dois olhares em modo aproximado. No entanto, nos perguntamos, qual é o fenômeno no conjunto da imagem que esses olhares se dirigem? Isto não está claro, principalmente porque tais olhares estão enquadrados em molduras, separando-os do restante das imagens.



Fig 4: Detalhe olhares  
Fonte: arquivo pessoal da autora

São olhares de oferta, sem interação com o observador, mas que por estarem em *close up* e serem olhares tristonhos, sofridos, contendo lágrimas, reforçam a ideia em nós, leitores, de empatia por um possível sofrimento do personagem principal. Podem, portanto, estar indicando momentos vividos ou estados emocionais.

Na imagem das mãos que quase se tocam, também podemos considerar como bidirecional, pois envolve, ao mesmo tempo, a interação entre atores e metas. Ainda que o *close up* contenha apenas a imagem das mãos dos atores, elas estão em ação, em um movimento de tentarem se alcançar.



Fig 5: Detalhe mãos  
Fonte: arquivo pessoal da autora

A imagem é um recorte da obra renascentista intitulada “A criação de Adão”, feita em 1511 por Michelangelo. Foi realizado com a técnica do afresco no teto da Capela Sistina, e representa a passagem bíblica em que o criador do mundo dá origem à humanidade, simbolizada na figura do primeiro homem, Adão. Os dedos quase se tocando são o ponto alto da composição. Enquanto a mão de Adão denota falta de vitalidade, conferida a ele através do toque de Deus, o criador exibe o dedo indicador esticado, em um gesto que busca transmitir a ideia de onipotência.

No contexto das representações narrativas, vemos o processo mental da figura principal, por meio do conteúdo escrito. Consta a frase “O Amor” acima de sua cabeça, a palavra “floresce” sobre seus olhos e a frase “Encheu de flores o meu coração”, na lateral de seu rosto e suas costas.



Fig 6: Detalhe frases  
Fonte: arquivo pessoal da autora

A fonte tipográfica escolhida é a fonte das máquinas de escrever de antigamente. Essa escolha cria no trabalho uma atmosfera de nostalgia, de valorização do antigo, de lembranças do passado, e do feito à mão que as cartas tinham.

Ao observar a relação espacial, temos a figura central de Van Gogh em saliência. Além de ser maior, ocupa posição de destaque no meio do espaço. As demais figuras foram sendo encaixadas em volta, algumas sem moldura como os querubins e as mãos, outras com molduras como o coração, a ponte, as flores e os rostos em *close up*. Essa distribuição espacial feita de pequenos recortes sobrepostos, além de ser uma técnica própria da colagem, remete ao aspecto da memória, da fragmentação.

Na dimensão do enquadramento, quanto menor o distanciamento entre nós leitores e participantes, principalmente quando existe olhar de demanda, maior proximidade e aumento da sensação de existir uma relação imaginária. No trabalho, temos uma aproximação apenas com a figura central de Van Gogh, e mesmo assim, essa aproximação é obstruída pela falta do olhar dele para nós, direcionando a relação para o olhar direto do autorretrato. As demais figuras, como querubins, *close ups* dos olhares e pessoas em uma ponte, estão distantes e não criam a aproximação. O mesmo se aplica em relação à perspectiva, que, dependendo como for, pode causar sensação de poder, maior ou menor empatia. Vemos todas as figuras com certo distanciamento, como se elas estivessem distantes e fragmentadas.

Em relação à distância social e perspectiva dos personagens, notamos que a figura de Van Gogh está em um plano médio, sendo apresentada da cintura para cima, estabelecendo, por isso, uma relação mais social do que íntima. Porém, ainda que seu corpo esteja apresentado de perfil, o fato de seu rosto estar em uma angulação frontal, cria uma relação de maior envolvimento conosco, os leitores. A representação dos querubins, mostrados do ombro para cima em uma angulação vertical, como se estivessem sendo vistos de baixo para cima, estabelece conosco, de acordo com a metafunção interativa, uma relação de poder na qual somos inferiores.

Considerando novamente a metafunção composicional, o arranjo da disposição espacial na qual, acima, vemos as imagens de flores, coração e pessoas em uma ponte, juntamente com os querubins, se referem à idealização de algo. Enquanto, na parte

inferior, contendo olhares melancólicos, autorretrato e mãos que quase se tocam, estaria informando sobre o mundo prático e real.

Em relação à contextualização presente no trabalho, percebemos a presença de flores, rua e ponte, mas não existe um lugar propriamente. As manchas abstratas no fundo remetem ao céu ou ao mar, devido ao tom azul que predomina o trabalho. No fundo e nas vestes de Van Gogh o azul é claro, o chapéu de um tom pastel, transmitindo simplicidade. As demais cores que se destacam, além do tom claro de pele dos personagens, estão nas flores, de cores vermelhas, laranjas, verdes, rosas e roxas. Não existe uma profundidade, iluminação ou brilho específico no trabalho, as imagens estão sobrepostas e organizadas em um espaço chapado com manchas.

Na modulação da realidade, que envolve a criação de recursos em maior ou menor grau de verossimilhança com o mundo, podendo ser mais real ou mais imaginário, vemos figuras realistas com o objetivo de despertarem sentimentos subjetivos. As imagens dos rostos em *close up* e as mãos que se tocam foram retiradas de pinturas renascentistas. A figura de Van Gogh é parte de sua pintura impressionista pertencente ao movimento de arte moderna. Os querubins estão presentes na pintura barroca, enquanto o desenho de coração parece ter sido retirado de um livro de anatomia humana e impresso sobre um texto, além da fotografia de pessoas em uma ponte pertencer a algum álbum de memórias. Todas as figuras apresentam realismo, seja na linguagem da pintura, do desenho ou da fotografia.

A primeira impressão do trabalho a partir da análise das metafunções é a de uma atmosfera de sofrimento e romance. Podemos notar que o personagem representado pela imagem do Van Gogh pensa no amor por meio do florescimento. O seu coração está cheio de flores e seus olhos tampados com uma tarja escrita "*florescem*", aludindo à cegueira típica de quem se apaixonou. O simbolismo e o imaginário das flores remetem ao amor e a paixão. Estaria apaixonado? Estaria sofrendo pelo amor de alguém? Por que a representação de Van Gogh?

Sabemos pela biografia do pintor Van Gogh que ele foi um pintor pós-impressionista holandês considerado uma das figuras mais famosas e influentes da história da arte ocidental. As suas obras incluem paisagens, natureza-morta, retratos e autorretratos, caracterizados por cores dramáticas e vibrantes, além

de pinceladas impulsivas e expressivas, que contribuíram para as fundações da arte moderna. Durante a sua vida, teve delírios e episódios psicóticos, passando algum tempo internado em hospitais psiquiátricos.

Como não obteve sucesso e reconhecimento durante sua vida, Van Gogh foi encarado como um louco e um fracassado, conquistando fama apenas após seu suicídio. A sua reputação começou a crescer no início do século XX, quando elementos de seu estilo de pintura passaram a ser incorporados pelos fauvistas e expressionistas alemães. Com o passar do tempo, Van Gogh passou a existir no imaginário coletivo como a essência do gênio incompreendido, o artista no qual os discursos sobre loucura e genialidade convergem. Alcançou, por isso, grande sucesso comercial, popular e de crítica nas décadas seguintes, sendo lembrado atualmente como um pintor importante e trágico, cuja personalidade problemática tipifica os ideais românticos do artista torturado.

Trata-se de uma construção visual na qual estão expressos os conceitos de amor, paixão, memória e sofrimento. Em um mesmo trabalho temos referências imagéticas da era industrial, do Modernismo, do Renascimento e do Barroco, unindo contemporaneidade e passado. Existe uma fragmentação imagética em relação às ações e às interações, constituindo uma miscelânea de informações, que remete aos processos da memória e do pensamento.

No espaço superior constam os devaneios e a imaginação, fazendo alusão ao coração, a lugares do passado e aos anjos que atuam como cupidos confabulando e intervindo no destino das pessoas flechadas. Abaixo, expressões de profundo sofrimento e ações de inacessibilidade. A pessoa atingida pela paixão sofre as dores da idealização da pessoa amada. No caso dos adolescentes, sabe-se, muitas vezes, que o amor se encontra no plano platônico.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir dessa análise, o artigo propôs descrever e apresentar a construção de significados ofertados pela organização de diferentes modos semióticos (plásticos, icônicos, linguísticos) presentes na produção de uma arte escolar realizada por meio

digital. A disposição dos modos semióticos possibilitou uma leitura pelo viés das metafunções “representacionais”, “interativas” e “composicionais”, de acordo com a Gramática do *Design Visual* (GDV) de Kress e van Leeuwen (2006).

A análise da colagem digital realizada pelo aluno a partir da perspectiva da comunicação visual possibilitou construir uma orquestração da representação e da significação. Constatamos que a análise multimodal possibilita investigar como a estética das cores, da tipografia, das imagens e dos processos midiáticos são constituídos no trabalho de arte escolar para a produção dos significados.

Claramente notamos pela análise da Gramática do Design Visual (GDV) que esse aluno, ao tratar de sua narrativa, expressa suas emoções e descobertas. Mas elas não são objetivas. Trazer como personagem principal o artista Van Gogh levanta a possibilidade desse aluno estar diante de questões sentimentais que envolvem os ideais românticos e não compreendidos. Possivelmente, o estado de sofrimento vivenciado deve-se a um amor inalcançável, representado pelos olhos que choram e pelas mãos que estão próximas, mas não se tocam.

Constata-se no trabalho a presença de tipos de modos semióticos (imagens, tipografia, cores) frequentemente utilizados em imagens midiáticas. Analisar uma produção de arte realizada por meio digital e com imagens midiáticas, através de uma metodologia de leitura da Semiótica Social da Comunicação Visual, contribui para pensar na maneira como os alunos estão construindo suas referências estéticas.

É preciso considerarmos que os bancos de imagens digitais estão convivendo com as produções artísticas e as imagens digitais passaram a ser reproduzidas predominantemente em relação às demais imagens na sociedade contemporânea. Algumas indagações se fazem necessárias relacionadas ao uso de aplicativos e banco de imagens pelos alunos e a aproximação entre arte e mídia na Educação, como; quando falamos de uma estética midiática, de que tipo de estética falamos? A habilidade dos alunos de manipular criativamente a tecnologia deve ser considerada de forma semelhante à habilidade de manusear as ferramentas e materiais físicos na produção de arte escolar? Como deve ser a avaliação desse tipo de trabalho?

As novas formas de produção escolar apontam a necessidade de pesquisas de interface entre Comunicação, Semiótica e Educação. A midiaticização contemporânea, que implica novas dinâmicas sócio-técnicas da circulação discursiva, passou a constituir uma dimensão constitutiva no modo de ser e produzir dos alunos. A cultura midiática tornou-se, portanto, um complexo conjunto de dispositivos cujas estratégias geram inteligibilidades sobre as quais se necessitam pesquisas para analisar e interpretar. Creio que é a partir das referências midiáticas que os alunos estão construindo seus ideais e sentidos em relação a si mesmos, aos seus pares e à sociedade em que vivemos hoje, sendo necessárias novas reflexões e leituras de imagens.

## REFERÊNCIAS

- HALLIDAY, M. A. K. **An Introduction to Functional Grammar**. London: Edward Arnold, 1985.
- HAN, Byung-Chul. **No exame: perspectivas do digital**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.
- JENKINS, Henry. **Invasores do texto. Fãs e cultura participativa**. São Paulo: Marsupial, 2015.
- JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**, Lisboa, Ed. 70, 1994.
- KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading Images: The Grammar of Visual Design**. London; New York: Routledge, 2006.
- MENDES, E. Análise do discurso e icônica: uma proposta teórico-metodológica. In: MENDES, E.; MACHADO, I.; LIMA, H.; LYSARDO-DIAS, (Org.). **Imagem e discurso**. 157ed. Belo Horizonte: FALÉ/UFMG, 2013. Disponível em: <http://www.letas.ufmg.br/netii/imagem.pdf> Acesso em: 13 de out. 2024.
- SANTAELLA, L. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005
- SANTAELLA, L. Diagnóstico do Contemporâneo. **Estudos Avançados**, IEA-USP, Vol.38, N.110, p. 7-18, 2024. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/TjS86KgVp38fgrqC8BcqPG/abstract/?lang=pt> Acesso em: 12 de out. 2024.
- SILVA, J; NEVES, M. Leitura de imagem interdisciplinar: análise de professores em formação. **Revista Tecné, Episteme y Didaxis**: TED. Año 2021. Disponível em: <https://revistas.upn.edu.co/index.php/TED/issue/view/663> Acesso em: 13 de out. 2024.
- SILVA, A. “Vozes de papel, tinta, luz: reflexões sobre a materialidade das palavras na literatura”. **Remate de Males**, v. 39, n. 1. 149–170, 2019.
- ZELCER, M. **La Matriz de Análisis**. Material de Cátedra, Maestría em crítica y difusión de las artes, Universidad Nacional de las Artes – UNA, 2022.

*Mirele Castanheira BRANT*

Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens (POSLING) do Cefet – MG, na linha Discurso, Mídia e Tecnologia. Mestre em Educação pela UNB – Brasília, na linha de pesquisa ETEC (Educação, Tecnologia e Comunicação). Pós-graduada em Ensino e Pesquisa em Arte e Cultura – UEMG. Graduada em Artes Plásticas (Especialização em Pintura e Fotografia) e Educação Artística pela Escola Guignard – UEMG. Atua no campo das Artes e da Arte Educação, com foco na Educação da Cultura Visual e em diálogo com a Comunicação, Semiótica e Análise do Discurso.

*REVISOR DE LINGUAGEM*

*Nome: Beatriz Gontijo Campos*

*e-mail: bea.digitalprof@gmail.com*

Recebido em 27 janeiro 2025.

Aceito em 06 março 2025.