

## Artigos

### Linguística Sistêmico-Funcional e Multimodalidade: as representações do imaginário em videonarrativa\*

#### Systemic Functional-Linguistics and Multimodality: a representation of imaginary in videonarrative

Noara Bolzan Martins \*\*

Valeria Iensen Bortoluzzi \*\*\*

Josenai Teixeira Cristino \*\*\*\*

**RESUMO:** Este estudo visa compreender como os jovens (re) constroem e representam um contexto narrativo em videonarrativa (Vn) publicado na Internet. Os pressupostos teóricos que permitiram a análise são a Gramática Sistêmico-Funcional (2004), de Halliday e Matthiessen, e a Gramática do Design Visual (2006), de Kress e Van Leeuwen. O objeto de análise constitui a videonarrativa First Love, que se trata de um texto multimodal construído com base em cenas dos filmes da saga Harry Potter. Apesar da videonarrativa ser elaborada com base em cenas dos filmes de Harry Potter, a análise permitiu-nos constatar uma mudança no contexto da história e uma mudança nos papéis dos participantes envolvidos nela, se comparada ao texto original (Harry Potter). Isto nos mostra a mudança de propósitos e intenções do autor na elaboração da videonarrativa. Acreditamos que estudar as videonarrativas não é apenas analisar a estrutura de um novo texto hipermediático; é, sobretudo, interpretar e compreender as experiências dos jovens por trás dos múltiplos símbolos e gêneros por eles usados.

**PALAVRAS-CHAVE:** Linguística Sistêmico-Funcional. Multimodalidade. videonarrativa..

**ABSTRACT:** The aim of this study is to understand how young people (re)construct and represent a narrative context through videonarratives (Vn) published on the Internet. The theoretical approaches used for this analysis were the Systemic Functional Grammar (SFG, 2004), by Halliday and Matthiessen, and Grammar of Visual Design (GVD, 2006), by Kress and van Leeuwen. The object of analysis is the videonarrative First Love, which is a multimodal text built on scenes from movies of the Harry Potter saga. Despite the fact that videonarrative are based on Harry Potter movies, the analysis allowed us to observe a change in the historical context and a change in the roles of the participants involved in it, compared to the original text (Harry Potter). This shows the purpose and intention shifts of the author on the preparation of videonarrative. We believe that to study videonarratives is not only to analyze the structure of a new hypermedia text, it is primarily to interpret and to understand the experiences of young people behind the multiple genres and symbols used by them.

**KEYWORDS:** Systemic Functional Linguistics. Multimodality. Videonarrative.

\* Este trabalho faz parte do Trabalho Final de Graduação intitulado “As videonarrativas como forma de (re) significação de texto” realizado no ano de 2012, no Centro Universitário Franciscano (Santa Maria/ RS/ Brasil).

\*\* Aluna de mestrado, Estudos Linguísticos, do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Santa Maria (PPGL/UFSM, RS).

\*\*\* Professora Adjunta do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA, RS).

\*\*\*\* Acadêmica do curso de Letras da Universidade Paulista (UNIP, SP).

## 1. Introdução

A internet propicia uma imensa interação de diferentes pessoas dispersas no mundo. Nela podemos divulgar, opinar, compartilhar e recriar objetos de mídia e os usuários já fazem uso desses meios para expor suas percepções sobre o mundo, por meio da criação ou reconfiguração de gêneros discursivos.

Nos últimos anos, percebemos uma gama de gêneros discursivos novos advindos do intenso uso das tecnologias e suas interferências nas atividades comunicativas diárias. Com a popularização da internet, muitos jovens encontraram uma forma prática de produzir textos e atingir o maior número de leitores com os mesmos interesses que os seus. Dentre esses novos gêneros e essas novas formas de expressão e produção estão as videonarrativas<sup>1</sup> (Vn).

Neste estudo, nosso objetivo é compreender como os jovens (re) constroem e representam um contexto narrativo em videonarrativa, sob os pressupostos teóricos da Gramática Sistêmico-Funcional (2004), de Halliday e Matthiessen, e da Gramática do Design Visual (2006), de Kress e Van Leeuwen. Como objetivo secundário, intencionamos identificar os mecanismos linguístico-discursivos e imagéticos usados na retextualização dos filmes de *Harry Potter* em videonarrativa.

Este estudo se faz relevante, pois é um desafio para professores em formação e em serviço reconhecer e trabalhar com essas ferramentas de produção da melhor forma possível, garantindo um ensino mais adequado ao contexto em que vivemos.

Mas, o que é uma videonarrativa? É um texto que se define por ser multimodal e ganha força com a popularização das hipermídias. Videonarrativas são recortes de imagens/vídeos já existentes, os quais são montados com uma sequência lógica garantida pelo interesse do produtor, que aplica uma música com sentido semelhante às imagens montadas. As imagens podem ser descoloridas ou o produtor pode optar por manter a predominância de uma cor em relação à outra, tudo para enfatizar um determinado interesse. Mendonça (2007) explana a respeito do surgimento de uma cultura em que as narrativas hipermidiáticas ocupam um lugar de destaque cultural. A produção da subjetividade está centrada num processo social em que estão presentes dispositivos e estratégias discursivas que, por meio de narrativas, representam a realidade do produtor.

---

<sup>1</sup> A denominação Videonarrativa foi definida pelos autores (as) deste estudo através da necessidade de um termo que nomeasse esse gênero discursivo.

Kress e van Leeuwen (2001) destacam que estamos caminhando em direção a uma visão de multimodalidade na qual princípios semióticos em comum operam dentro e por entre os diferentes modos e na qual seja bem possível para a música codificar a ação ou para a imagem codificar a emoção.

Para dar conta de compreender o modo como o produtor da videonarrativa analisada usa os diferentes recursos semióticos na construção de sentido em uma prática social e contexto específico, pautamos nossa análise nos pressupostos teóricos da Gramática Sistêmico-Funcional e da Gramática do Design Visual.

## **2. Perspectivas teóricas**

### **2.1 Compreendendo a linguagem verbal**

Halliday e Matthiessen (2004) enfatizam a relação entre o sistema gramatical e as necessidades sociais e individuais que a linguagem necessita atender. Para a Linguística Sistêmico-Funcional (LSF), a linguagem é um sistema sociosemiótico, que veicula diferentes significados dependendo das intenções dos interlocutores, do lugar de que se fala, da situação de interação, do contexto de cultura onde se dá o evento discursivo, entre outros aspectos.

Por isso, Halliday (1998) pontua que todo texto possui uma configuração contextual que permite aos interlocutores reconhecerem as condições em que o texto foi produzido (“campo”), as relações que se estabelecem entre os interlocutores (“relações”), e o papel da linguagem (“modo”).

A cada um dos elementos da configuração contextual corresponde uma metafunção, quais sejam: ao elemento “campo” corresponde a Metafunção Ideacional; ao elemento “relações” corresponde a Metafunção Interpessoal; e ao elemento “modo” corresponde a Metafunção Textual. No presente estudo, detemo-nos no elemento Campo e na Metafunção Ideacional Experiencial.

A Metafunção Ideacional faz uso do sistema de transitividade que se define “como um recurso gramatical para construir o fluxo da experiência em termos de um processo realizado gramaticalmente como uma oração” (Ghio & Fernández, 2008: 93). Na oração, o mundo das experiências se converte em significados configurados como um conjunto de Processos, Participantes e Circunstâncias.

Os processos representam as experiências humanas, as atividades realizadas no mundo. Compreendem aspectos físicos, mentais e sociais e são materializados pelos grupos

verbais (Bortoluzzi, 2008). Os participantes correspondem às entidades que participam do evento e são materializados pelos grupos nominais. As circunstâncias compreendem o contexto em que os eventos ocorrem. Thompson (2004: 88) afirma que podem ser opcionais e refletem a função *background* (plano de fundo) da oração. As circunstâncias são materializadas pelos grupos adverbiais e preposicionais e são opções argumentativas da oração.

Halliday e Matthiessen (2004) dividem os processos em três tipos principais: os processos materiais, os mentais e os processos relacionais. Os processos materiais expressam valores do fazer e do acontecer e representam as experiências exteriores dos participantes e refletem coisas ou eventos do mundo exterior - coisas que acontecem, pessoas ou outras entidades que fazem ou constroem algo. Os participantes envolvidos referem-se ao Ator (participante inerente desse processo, é ele quem/que afetará um outro participante), a Meta (aquele que sofre ou experimenta o processo). O Recipiente ou Cliente são também participantes afetados pela mudança, mas que recebem algum benefício dela; e o Escopo não é o participante afetado pela mudança, mas constrói um domínio onde o processo ocorre (Halliday & Matthiessen, 2004).

Os processos mentais expressam valores do pensar, do sentir, do desejar, entre outros. Referem-se às experiências de consciência e representam o mundo interno do indivíduo. Os participantes envolvidos com esses processos são o Experienciador (participante dotado de consciência) e o Fenômeno (a entidade percebida ou criada pela consciência do Experienciador) (Halliday & Matthiessen, 2004).

Quanto aos processos relacionais, sua função é identificar uma entidade em relação à outra (Thompson, 2004). Esses processos assumem dois modos diferentes – podem ser Identificadores ou Atributivos. O uso dos processos relacionais identificadores se dá quando ocorre uma identificação de uma entidade dentro de outra ( $x$  é a entidade de  $y$ ). Os participantes envolvidos nesse processo são: Identificador (a entidade que identifica a outra) e o Identificado (entidade que está sendo identificada). O uso dos processos relacionais atributivos ocorre quando uma entidade possui um atributo, uma qualidade ( $x$  é um atributo de  $y$ ). Os participantes associados nesse processo são: o Portador (entidade que possui a qualidade) e o Atributo (representa as qualidades e valores construídos pelo portador) (Halliday & Matthiessen, 2004).

Halliday e Matthiessen (2004) ainda categorizam outros três tipos de processos, os quais consideram secundários, e são eles: os processos verbais, comportamentais e existenciais.

Os processos verbais representam as manifestações das relações simbólicas construídas na consciência humana e são verbalizadas em forma de linguagem. Os participantes associados a esses processos são o Dizente (responsável por transmitir a mensagem), o Receptor (participante para o qual a informação se dirige) e a Verbiagem (é a própria informação, o assunto) (Halliday & Matthiessen, 2004).

Os processos comportamentais referem-se às manifestações externas (material) dos processos internos (mental) do participante. É a manifestação da consciência e dos estados fisiológicos. Existe apenas um participante envolvido nessa categoria que é o Comportante (participante humano e será o responsável pela execução do comportamento) (Halliday & Matthiessen, 2004).

Os processos Existenciais reconhecem a existência de todo tipo de fenômeno e representam algo que existe. Há um participante associado a esses processos, o Existente (o próprio fenômeno reconhecido) (Halliday & Matthiessen, 2004).

Conforme explica Halliday (1998), analisar textos através da Metafunção Ideacional é dizer da oração como modo de representar modelos de experiência, de forma que ela seja um modelo de reflexão, uma maneira de impor uma ordem em um incessante fluxo de eventos.

## **2.2 Compreendendo a linguagem visual**

Para Kress e van Leeuwen (2001), a multimodalidade é um campo de estudos interessados em explorar as formas de significação modernas, incluindo os modos semióticos envolvidos no processo de representação (aqui entendido como um processo no qual um produtor de um signo representa uma entidade que está conectada a uma história cultural, social e psicológica) e comunicação (entendido como um processo no qual um produto ou evento semiótico é ao mesmo tempo articulado, produzido e usado). Perceber os níveis de representação e comunicação é o que permite delinear os interesses da multimodalidade. O foco dessa teoria se direciona para as práticas e usos dos recursos semióticos envolvidos na produção do significado. A noção de recurso não supõe entidades fixas e estáveis, mas, ao contrário, percebe a formação de significado de forma dinâmica e com múltiplas articulações.

Com o objetivo de desenvolver uma metodologia para a análise de textos multimodais, Kress e van Leeuwen (2006) propõem a Gramática do Design Visual. Essa gramática é

considerada uma expansão da GSF de Halliday porque mostra quais funções podem ser aplicadas como categorias, gerais e abstratas, a todos os tipos de semiose<sup>2</sup> humana.

A GDV mostra que existem outras formas de produção de significado além da linguagem verbal, isso inclui a arte como pintura, escultura, dança, música, entre outros, e outros modos de comportamento cultural que não são classificados como arte, são eles o modo de vestir, as estruturas familiares, etc. (Kress & van Leeuwen, 2001). Sendo assim, podemos definir uma cultura como um conjunto de sistemas semióticos e de sistemas de significados interconectados. É a partir disso que Kress e van Leeuwen aplicam os estudos de Halliday, todavia no âmbito da linguagem visual.

A GDV (2006) tem uma relação direta com a GSF, na medida em que foi baseada nas metafunções da linguagem propostas por Halliday. Conforme a GDV (2006), a partir da metafunção Representacional, analisamos a linguagem quanto às escolhas da realidade que está sendo representada; a partir da metafunção Interativa, compreendemos as relações de distância social entre os participantes (participantes representados e participantes interactantes); e quanto à análise sob a lente da metafunção Composicional, compreendemos as informações expostas sob os diferentes ângulos da imagem.

A perspectiva representacional é analisada sob categorias representacionais narrativas e conceituais. A primeira trata das representações acional, reacional, verbal e mental, simbolismo geométrico e conversão, enquanto a segunda, representa processos classificatórios e analíticos. Na perspectiva interativa, a análise pode ser feita a partir do contato (olhar), da distância social (enquadramento, proximidade), da perspectiva (graus de articulação e contextualizações) e da saturação, modulação e diferenciação (estas três referentes às cores da imagem). Já na perspectiva composicional, observa-se a composição da imagem, como os lados esquerdo (dado) e direito (novo) e posição superior (ideal) e inferior (real) (Kress & van Leeuwen, 2006). Como nosso objetivo é compreender a representação, detemo-nos na metafunção representacional.

Segundo Kress e van Leeuwen (2006), os sistemas semióticos dos significados representacionais são capazes de representar aspectos do mundo experiencial como sistemas de signos particulares. Na categoria representacional narrativa, os participantes estão envolvidos

---

<sup>2</sup> Semiose é aqui entendida como os significados socialmente construídos através de formas, textos e práticas semióticas de todos os tipos da sociedade e em todos os tempos da história (Kress & van Leeuwen, 2006).

nos eventos e nas ações através de vetores encarregados pelo processo de ação e interação entre os participantes. Os vetores são como os processos nos sistema de transitividade da GSF, eles indicam a ação existente na imagem e podem ser representados por setas, direção de braços, ou por qualquer tipo de expressão de ação dos participantes representados na imagem.

Os processos de representação narrativa dividem-se em ação, reação, processos verbais e mentais, conversão e simbolismo geométrico. Conforme Kress e van Leeuwen (2006), os processos de ação representam acontecimentos do mundo material e dividem-se em ação transacional, ação bidirecional e ação não transacional.

O processo de ação transacional é caracterizado pela presença de dois participantes – Ator, que é o participante instigador da ação, e a Meta, participante afetado pela ação (KRESS & van LEEUWN (2006, p. 64).

No processo de ação bidirecional, ambos os participantes funcionam, simultaneamente, como Ator e Meta, estes denominados de Interagentes (KRESS & van LEEUWEN (2006, p. 66).

O processo de ação não transacional é caracterizado pela presença de apenas um participante. Quando é o participante Ator que está na imagem, sua Meta está fora dela, deixando assim para o leitor contextualizá-la (KREE & van LEEUWN, 2006, P. 63). Mas pode haver casos onde tenha apenas o vetor e a Meta presentes na imagem. Nesse caso, a Meta será chamada de Evento, “alguma coisa está acontecendo com alguém, mas não podemos ver quem ou o que a faz acontecer”<sup>3</sup> (KRESS & van LEEUWEN, 2006, p. 64). Este processo equivale, na linguagem verbal, às ações com verbos intransitivos.

Os processos reacionais envolvem uma ação e reação. O vetor dá-se pela reação de um participante chamado Reator a uma ação, chamada fenômeno. Esse processo ainda divide-se em: (a) reação transacional (o olhar do participante volta-se para o fenômeno e esse está na imagem) e (b) reação não transacional (o olhar do participante reage para algo que não está na imagem; o fenômeno, então, é excluído) (Kress & van Leeuwen, 2006, p. 67).

Kress e van Leeuwn (2006, p. 68) apresentam ainda os processos verbais e mentais. Suas representações ocorrem através da expressão da fala ou pensamento de um participante. Normalmente, a fala ou o pensamento é divulgado por um balão.

---

<sup>3</sup> Tradução nossa : “something is happening to someone, but we cannot see who or what makes it happen.” (KRESS & van LEEUWEN, 2006, p. 64).

Os processos de conversão representam uma relação em ciclo, em que um participante, chamado de retransmissor, é simultaneamente ator em relação a um participante, e meta em relação a outro. Um exemplo desse processo pode ser as imagens que representam as cadeias alimentares. E nos processos de simbolismo geométrico, não estão incluídos participantes, apenas um vetor que aponta para um ponto (fenômeno) fora da imagem (Kress & van Leeuwen, 2006, p. 68).

Na categoria representacional conceitual, as imagens deixam de ter características narrativas, de acordo com Kress e Van Leeuwen (2006, p. 79), para representar um conceito sobre algo. Essas representações dividem-se em processos classificatório e analítico que analisam os participantes em termos de sua essência (classe, estrutura ou significado).

Os processos classificatórios reagrupam os elementos da imagem por grupos de similaridade dispostos de forma que cada grupo relaciona-se entre si, subordinados por uma temática. Um exemplo disso podem ser os catálogos de produtos de beleza de revistas, que separam seus artigos de venda por tema ou tipo (Kress & van Leeuwen, 2006). Por fim, nos processos analíticos, existem um ou mais participantes chamados portadores que se envolvem com os elementos que os atribuem.

Para o significado representacional, a linguagem visual representa as experiências de mundo de seu produtor. Todos os elementos dispostos na imagem, o modo como eles se relacionam, as cores predominantes, entre outros detalhes, refletem níveis de representação da realidade (Kress & van Leeuwen, 2006). Enfatizamos que o processo de produção de significado, mais do que o próprio significado em si, torna-se o foco de nossas análises, uma vez que nos interessa investigar “o que” e “como” o significado foi processado pelos jovens na construção da videonarrativa.

### **2.3 A recontextualização e retextualização dos eventos e dos atores sociais**

O processo de recontextualização de textos indica a recuperação do contexto situacional por parte do produtor do texto e sua releitura para o evento comunicativo em foco. Recontextualização e retextualização são estratégias que deixam transparecer a manipulação da linguagem pelo produtor e, conseqüentemente, seu poder social, ou seja, representam a experiência do sujeito (FAIRCLOUGH, 2003).

Por retextualização, toma-se o que explica Marcuschi (2000), uma “tradução”, mas de uma modalidade para outra, que permanece na mesma língua. Se assim for considerado, então

a retextualização é uma modificação ampla do texto, na qual é necessária a etapa de replanejamento, principalmente quando se altera o meio em que ele será veiculado (RIBEIRO, 2009). Retextualização implica, portanto, a produção de um novo texto a partir de um ou mais textos-base. Devemos considerar as condições de produção, recepção e circulação do texto-base e da própria retextualização, determinantes para desencadear a construção da referência textual, por implicarem a complexa relação que se estabelece entre os diferentes discursos.

Em outras palavras, se retextualizar é produzir um novo texto, então toda e qualquer atividade propriamente de retextualização irá implicar, necessariamente, mudança de propósito, pois o sujeito opera, fundamentalmente, com novos parâmetros de ação da linguagem, porque produz novo texto. Trata-se, assim, de redimensionar a projeção de imagens entre interlocutores, de seus papéis sociais e comunicativos, dos conhecimentos partilhados, das motivações e intenções, do espaço e do tempo de produção/recepção, por fim, de atribuir novo propósito à produção textual (MATENCIO, 2001).

Partindo desses pressupostos, compreendemos que os eventos sociais e os atores sociais ganham novas dimensões de um texto-base a uma retextualização, isso dependendo das experiências e dos interesses do produtor do (re)texto. Na representação de um evento social (ES), um texto é incorporado em um contexto de outro evento social. Eventos sociais particulares, campos, práticas de redes sociais particulares e gêneros particulares são associados com princípios de recontextualização específicos.

Existem princípios que destacam as diferenças que um tipo particular de evento social é representado em gêneros distintos, e esses eventos são selecionados e filtrados de acordo com os princípios de recontextualização propostos por Fairclough (2003). Esses princípios que constituem a recontextualização dos eventos sociais são: a presença (os eventos estão presentes no texto); a abstração (diferentes graus de abstração dos eventos concretos); o arranjo (como estão ordenados os eventos) e as adições (significa os eventos adicionados, explanados, legitimados no texto).

Já os atores sociais (AS) são, usualmente, os participantes das orações. O modo como eles estão colocados no texto (ou não colocados) indica uma carga ideológica de seu produto. Existem algumas variáveis que identificam a presença e a posição dos atores sociais nos textos, e são: inclusão ou exclusão (incluir um AS ou excluir radicalmente sua presença no texto); pronominalização ou nominalização (se um AS é mencionado por um pronome ou por um nome, diminuindo ou aumentando sua importância); ativação ou passivação (se um AS está em

uma oração na voz passiva ou ativa); pessoal ou impessoal; nominal o classificatório (os AS são representados por nomes ou outros termos que os caracterizam – por exemplo, Maria (nome), a professora (termo classificatório) e específico ou genérico (quando especifica sua caracterização é, como o nome já diz, especificado por um grupo – como exemplo a professora de português, ou quando genérico refere-se a classe geral de professores)) (FAIRCLOUGH, 2003).

As escolhas por certos eventos sociais e a posição de certos atores sociais permite-nos entender o tipo de relação que o produtor do texto mantém com o texto original, suas experiências, percepções e manipulações.

### 3. Metodologia

Este estudo é orientado por uma pesquisa de natureza qualitativa, desenvolvido a partir da Gramática Sistêmico-Funcional (2004) (doravante GSF), proposta por Halliday e Matthiessen, e da Gramática do Design Visual (2006) (doravante GDV), de Kress e van Leeuwen.

O objeto de análise é a videonarrativa *First Love*<sup>4</sup> encontrada na internet a partir de uma busca no site *Youtube*. A escolha da videonarrativa *Firs Love* justifica-se pelo fato de ela possuir milhares de visualizações e centenas de comentários positivos de leitores e espectadores fãs da saga Harry Potter no *Youtube*. Já a escolha de uma videonarrativa sobre *Harry Potter* dá-se pelo fato de crianças e jovens lerem e produzirem espontaneamente textos dessa natureza, que têm como principais características o enredo e a linguagem adaptados à faixa etária a que se destina.

Inicialmente, foram recortadas as imagens da videonarrativa *Firts Love*. Como a Vn é um vídeo (em movimento), para que as imagens fossem captadas, foi necessário pausar o vídeo e copiá-las. Dessa forma, o que apresentamos são *frames*<sup>5</sup> do vídeo *First Love* que chamaremos de figura para adequá-los às normas. Em seguida, analisamos cada imagem com base nas categorias da metafunção representacional (GDV).

---

<sup>4</sup> Videonarrativa disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=0QASozh5PFg>

<sup>5</sup> *Frames* são imagens ou quadros fixados nos produtos audiovisuais. Em cada *frame* há um processo. É da união desses *frames* que resulta a cena.

A linguagem verbal da videonarrativa *First Love* é a canção *Endless Love*<sup>6</sup> de Lionel Ritchie. Para proceder à análise, primeiro desmembramos os parágrafos em sentenças simples e, logo, realizamos a análise do sistema de transitividade com vistas a reconhecer as representações expostas na canção. O resultado está apresentado em forma de tabelas. Por fim, interpretamos as escolhas dos eventos retextualizados na Vn e seus efeitos de sentido na construção do texto. Para proceder à análise, buscamos responder à seguinte questão: quais mecanismos imagético e linguístico-discursivos são utilizados pelo espectador de *Harry Potter* para recontextualizar e representar essa história através da videonarrativa?

#### 4. Resultados e discussões

Os resultados estão descritos na seguinte ordem: primeiro, apresentamos a análise da linguagem visual da Vn, sob a lente da GDV (2006), e, em seguida, a análise da linguagem verbal, sob a lente da GSF (2004).

##### 4.1 A linguagem visual de *First Love*

Tomando-se a linguagem visual, percebemos a predominância de processos de representação narrativa, evidenciando a construção de um texto narrativo, tais como os processos de ação e os processos reacionais.

As imagens abaixo representam uma ação transacional (há a presença marcada de um Ator e uma Meta). O vetor é construído pela menina (Gina), que realiza as ações.



Figura 1 - *Frame 1*: representação do processo de ação transacional.

---

<sup>6</sup> Letra disponível em <http://www.vagalume.com.br/lionel-richie/endless-love.html>



Figura 2 - *Frame 2*: representação do processo de ação transacional.



Figura 3 - *Frame 3*: representação do processo de ação transacional.

Na figura 1, a linha dos braços de Gina indica a direção e configura a ação da imagem - ela deseja tomar o livro das mãos de Harry Potter. Na figura 2, Gina está correndo em direção a Harry. A posição de seus braços e pernas são os vetores que evidenciam a ação e a direção que a menina toma. Na figura 3, o vetor são os braços de Gina e o processo construído por esse vetor é o ato de ajustar os cadarços de Harry. Em todas as figuras o Ator é representado por Gina e a Meta é Harry.

As figuras abaixo são construídas por processos de ação bidirecional, ou seja, ambos os participantes representados são meta e ator ao mesmo tempo.



Figura 4 - *Frame 4*: representação do processo de ação bidirecional.

Na figura 4, os vetores que representam a ação são os braços dos personagens. Isso indica que tanto Gina quanto Harry são Ator e Meta.

A figura 5 é construída pelo processo de ação não transacional, ou seja, há o Ator, representado por Gina, que direciona o vetor (braço) a um fenômeno fora da imagem. Nesse caso, sabemos que o fenômeno é Harry pela sequência dos eventos narrados.



Figura 5 – *Frame 5* representado pelo processo de ação não transacional.

Por último, as figuras abaixo indicam o processo narrativo de reação. Os participantes dos processos reacionais são chamados de Reatores e eles, como o próprio nome indica, reagem a algum elemento da imagem que é chamado de ‘fenômeno’. No caso das figuras 8 e 9, o participante Harry reage a algum fenômeno, mas este não está presente na imagem, resultando assim, no que Kress e Van Leeuwen (2006, p. 68) chamam de processo reacional não transacional. Percebemos a reação pelo vetor, que nesses casos é a direção do olhar do reator.



Figura 6 - *Frame 6*: representação do processo reacional não transacional.



Figura 7 - *Frame 7*: representação do processo reacional não transacional.

A maioria dos processos narrativos que foram representados nos *frames* da videonarrativa *First Love* são os processos de ação: ação transacional (21 *frames*), ação bidirecional (7 *frames*) e ação não transacional (3 *frames*). Na grande maioria desses processos, a posição de Ator, ou seja, o participante responsável por desencadear a ação, é Gina e o participante Meta é Harry.

Além do processo de ação, evidenciamos um grande número de processos reacionais não transacionais (26 *frames*). O participante reator mais comum deste processo foi Harry Potter. Pelo contexto e pela linearidade dos *frames*, recuperamos o fenômeno que impulsiona a reação de Harry e, na maioria dos casos, foi Gina. Isso coloca Harry em posição de Reator enquanto Gina, mais uma vez, é quem age para então Harry reagir a sua ação.

Diferente do texto-base (filmes *Harry Potter*), cuja história se pauta nas aventuras de Harry Potter e onde ele se posiciona como o ator desses feitos heroicos, nessa videonarrativa, na maioria das cenas, contudo, é a menina Gina que se porta como ator e Harry ou é a meta de suas ações/ intenções, ou reage a elas.

A aplicação da GDV (2006) nessa relação de imagens nos possibilitou perceber como o produtor desse texto (re) configurou as posições dos participantes de um texto-base para o atual; como representou esses participantes, e a forma como eles se relacionam entre si.

#### 4.2 A linguagem verbal de First Love

Tomando-se a linguagem verbal, percebemos a predominância de processos relacionais atributivos e processos materiais. As tabelas abaixo exemplificam amostras de processos relacionais, processos materiais e processos mentais.

Na tabela 1, os processos relacionais atributivos evidenciam uma ênfase na descrição da pessoa amada e constroem a identidade do amor. Os valores destinados à pessoa amada, em todas as orações com esse processo, são positivos. O participante Portador, o que possui os atributos e os valores positivos, foram, na maioria, representados pelo “*You*” (representa a pessoa amada).

Tabela 1 - Processos relacionais Atributivos da linguagem verbal, de acordo com Halliday e Matthiessen (2004).

Portador	Processo Relacional Atributivo	Atributo
<i>You</i>	<i>Are</i>	<i>every breath</i>
<i>You</i>	<i>Are</i>	<i>every step</i>
<i>You</i>	<i>will be</i>	<i>my endless love</i>
<i>You</i>	<i>Mean</i>	<i>the world</i>
<i>You</i>	<i>will be</i>	<i>the only one</i>
Participante	Processo	Participante

Na tabela 2, os processos materiais indicam que muitas das experiências construídas neste texto estão na esfera da ação, ou seja, um participante Ator (representado pelo “*I*”) faz algo físico, concreto à pessoa amada (representado pelo “*you*” e “*to you*”).

Tabela 2 - Processos materiais da linguagem verbal, de acordo com Halliday e Matthiessen (2004).

Ator	Processo Material	Meta	Recipiente	Escopo	Circunstância
<i>Our lives</i>	<i>Begun</i>				
<i>I</i>	<i>will hold</i>	<i>You</i>			<i>in my arms</i>
<i>I</i>	<i>have found</i>			<i>every breath</i>	
<i>I</i>	<i>will give</i>	<i>it all</i>	<i>to you</i>		
Participante	Processo	Participante	Participante	Participante	

Na tabela 3, os processos mentais indicam a abstração da relação, a representação do mundo interior do participante Experienciador. Neste caso, na maioria das orações, o Experienciador é representado pelo “*I*”.

Tabela 3 - Processos mentais da linguagem verbal, de acordo com Halliday e Matthiessen (2004).

Experienciador	Processo Mental	Fenômeno	
<i>I</i>	<i>Want</i>		<i>To share all my love with you</i>
<i>I</i>	<i>can't resist</i>	<i>Your charms</i>	
<i>You</i>	<i>Know</i>		<i>I don't mind</i>
Participante	Processo	Participante	Projeção

Os processos encontrados na linguagem verbal da Vn *First Love* foram: processos relacionais atributivos (8), processos materiais (8), processos mentais (3), processos verbais (2) e processos existenciais (1). A maioria dos processos que foram representados nas orações da Vn foram, portanto, os processos relacionais, o que indica a representação da imagem da pessoa amada (“*You*”); e os processos materiais, o que representa a esfera das ações (ações impulsionadas pelo participante “*I*” para a pessoa amada). Podemos perceber que na canção que ‘embala’ a Vn, o compositor está mais preocupado em descrever o Portador dos Atributos, e identificar o Identificado que agir sobre ele/ela.

#### 4.3 Interpretando os dados

A partir dos suportes teóricos da Gramática do Design Visual (2006) e da Gramática Sistêmico-Funcional (2004), interpretamos as estratégias usadas pelo produtor da videonarrativa *First Love* e o modo como ele representou seu ponto de vista através das linguagens visual e verbal.

A videonarrativa representa uma mudança de propósitos e intenções se comparada ao texto-base:

(a) há resignificação quanto aos eventos e atores sociais. Os eventos sociais cujo produtor manteve presente foram aqueles relacionados ao casal, Gina e Harry. Sua escolhas, portanto, no que se refere aos eventos, circundaram sobre fatos que representavam a relação do casal. Sobre as escolhas dos atores sociais, sabemos que a saga traz uma gama de personagens, cada qual com sua importância. Contudo, para a recontextualização da Vn, o produtor usou a estratégia de inclusão. Foram excluídos muitos personagens como os amigos e inimigos de

Harry Potter, seus professores e demais seres sobrenaturais; e foi incluída, com mais destaque, a personagem Gina, além de Harry Potter;

(b) há resignificação quanto ao tema da história. Nos filmes, a temática central pauta-se nas aventuras sobrenaturais de um bruxo adolescente, enquanto, na videonarrativa, tanto o texto imagético quanto o verbal, reforçam uma temática pautada na relação de amor entre Harry Potter e Gina;

(c) também há resignificação quanto às posições dos participantes. No texto-base (filmes da saga), Harry Potter é o personagem principal que age, luta e protege sua comunidade, enquanto na Vn, ele é a posição passiva do texto (ele, inclusive, deixa de ser bruxo para se tornar apenas um adolescente apaixonado). Na Vn, o produtor do texto conferiu a Gina a posição de participante Ator, ou seja, é ela quem desencadeia e impulsiona as ações da história. Isso evidencia uma das estratégias de retextualização proposta por Fairclough (2003) de ativação (Gina) e passivação (Harry).

Portanto, essa nova história reconstrói o tema do texto-base (de aventuras para uma história de amor), e a função dos interactantes (de adolescentes sobrenaturais e aventureiros para adolescentes apaixonados). Isso resulta, assim, na construção de um novo contexto onde os participantes ganham novas posições e os eventos são reestruturados.

#### **4.4 Considerações finais**

Os processos comunicativos, como os das videonarrativas, são dinâmicos e se dá por meio da construção de visões de mundo, ou melhor, de diversos contextos, na esfera de produção de sentidos. Suas elaboradas articulações de informação, as escolhas feitas como possíveis ou desejáveis, a ênfase em alguns eventos e a omissão de outros, a escolha ou omissão de atores sociais, tudo isso contribui para a atribuição de sentido às coisas do mundo e às relações sociais.

As videonarrativas, vistas como um gênero discursivo, representam a realidade social de milhares de jovens em torno do mundo e marcam sua ação social. É para dar conta de suas próprias necessidade e intenções que eles produzem seus textos na configuração desse gênero. Esses indivíduos, ao produzirem videonarrativas, fazem seu trabalho com a linguagem de forma interativa, em que a produção de textos e os gêneros são formas de expressão diferenciadas, as quais recontextualizam e retextualizam suas experiências de leitura de textos que não são baseados na palavra escrita.

Embora não seja um objetivo deste trabalho, não podemos deixar de mencionar as implicações educacionais desse movimento. As videonarrativas, se tomadas como objeto de ensino-aprendizagem, podem ser desafiadoras para aqueles professores alinhados a uma perspectiva tradicional de ensino.

Se pensarmos no ensino de leitura e produção textual nas escolas, nesse sentido, o Referencial Curricular Lições do Rio Grande (2009, p. 54) sustenta que o texto, bem como os gêneros, devem ser o objeto máximo de ensino. O aluno precisa ler textos de gêneros variados, de modo a reagir diante deles, e, com atitude crítica, apropriar-se desses textos para participar da vida social e resolver problemas. E, além disso, o aluno necessita produzir textos de modo seguro e autoral, não apenas em situações cotidianas da esfera privada, como em esferas públicas de atuação social, como é o caso das videonarrativas produzidas de forma espontânea por jovens.

Para os professores, as videonarrativas podem ser instrumentos de inserção, manutenção, progressão e empoderamento em comunidades discursivas. Trabalhando com o que seus alunos produzem, os educadores aproximam o que se produz nas escolas daquilo que se produz fora dela, eliminando as práticas artificiais e dando conta das experiências dos jovens nas múltiplas esferas sociais.

Sendo assim, acreditamos que estudar as videonarrativas não é apenas analisar a estrutura de um novo texto hipermidiático. É, sobretudo, examinar, avaliar, interpretar e compreender o mundo dos jovens por trás dos múltiplos símbolos por eles usados. Acrescentamos ainda que trabalhar com essa nova ferramenta textual pode contribuir para o avanço do ensino e da aprendizagem da linguagem e para a compreensão da vida social por meio dela.

## Referências

BRASIL, SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros curriculares nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BORTOLUZZI, V. I. **Que injustiça é essa? Aspectos teóricos metodológicos das representações discursivas de justiça em acordões de Habeas Corpus e cartas do leitor**. 2008. 236 f. Tese (Doutorado em Letras). Centro de Artes e Letras, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2008.

COSTA, G. dos S. Letramento visual: da web ao celular. **II Encontro In. Hipertexto e Tecnologias na Educação** – Universidade Federal do Ceará- junho de 2007.

FAIRCLOUGH, Norman. **Analysing Discourse: textual analysis for social research**. London: Routledge, 2003.

GHIO, E.; FERNÁNDEZ, M. D. **Linguística Sistémico - Funcional**. Aplicaciones a la leingua española. Santa Fé, Universidad Nacional Del Litoral: Waldhuter Editores, 2008.

GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL, SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO RS. **Referenciais curriculares Lições do Rio Grande: linguagens, códigos e suas tecnologias** – Língua portuguesa e literatura, língua estrangeira e moderna. Disponível em [http://www.educacao.rs.gov.br/dados/refer\\_curric\\_voll.pdf](http://www.educacao.rs.gov.br/dados/refer_curric_voll.pdf)

HALLIDAY, M. A. K. **El lenguaje como semiótica social**. La interpretación social del lenguaje e del significado. Bogotá, Colombia: Fondo de Cultura Económica, 1998.

\_\_\_\_\_; MATTHIESSEN, C. **An introduction to systemic functional grammar**. London, UK: Arnold Publishing, 2004.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading Images: the grammar of visual design**. London: Routladge, 2006.

KRESS, G. **Multimodal discourse: the modes and midia of contemporary communication**. London: Arnold, 2001.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Da fala para a escrita: atividades de retextualização**. São Paulo: Cortez, 2001.

MATENCIO, M. de L. M. **Atividades de (re)textualização em práticas acadêmicas: um estudo do resumo**. In: *Revista Scripta*, v. 6, n. 11. Belo Horizonte: PUC Minas. 2001.

MENDONÇA, L. M. de. Narrativas audiovisuais e mobilização social: possibilidades. **Revista Razon y palabra**. nº 56. Abril-Maio, 2007. Disponível em <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/mmartins.html>.

THOMPSON, G. **Introducing systemic functional grammar**. London UK: Arnold Publishing, 2004.

Artigo recebido em: 09.09.2013

Artigo aprovado em: 26.11.2013