

4

Gramática Sistêmico-Funcional e Gramática do Design Visual

*Palavra viva
Palavra com temperatura,
Palavra que se produz
Muda
Feita de luz mais que de
vento, palavra*

Chico Buarque de Holanda

O objetivo do presente capítulo é situar a *Gramática do Design Visual* (Kress e van Leeuwen, 1996, 2000), relacionando-a com a Gramática Sistêmico-Funcional (Halliday, 1985, 1994, 2004), e abordar as três metafunções, representacional, interativa e composicional que serão adotadas para a análise das fotografias selecionadas no livro didático escolhido para essa pesquisa.

Kress e van Leeuwen (1996, 2000) desenvolveram um trabalho para análise de imagens, baseado na *Gramática Sistêmico-Funcional* ou *GSF*, proposta por M.A.K. Halliday (1985, 1994, 2004), denominada de *Gramática do Design Visual*. A proposta de Kress e van Leeuwen 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 lingüísticas têm correspondentes nas estruturas visuais. Esses dois meios “não são simplesmente alternativas de representação *da mesma coisa*”⁴⁹ (Kress e van Leeuwen, 2000:76), pois cada um tem seus próprios códigos e regras para isso. O trabalho de Kress e van Leeuwen reconhece que a língua não realiza somente representações da realidade social como as relações entre quem vê e o que é visto. A coerência entre imagens e composição social ocorre de diferentes maneiras, realizando assim a realidade semiótica, como foi comentado anteriormente. Fazendo uma analogia entre a *Gramática Sistêmico-Funcional* e a *Gramática do Design Visual*, Kress e van Leeuwen citam Halliday na visão que esse tem da gramática:

⁴⁹ “... not simply alternative means of representing *the same thing*.” (Kress e van Leeuwen, 2000:76)

“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”⁵⁰

(Halliday, 1985:101)

Pode-se também fazer um paralelo entre o conceito de linguagem, como concebido por Hasan, como sendo um sistema de significações que medeia a existência humana (in Halliday e Hasan, 1989) e o conceito de imagem, como concebido por Kress e van Leeuwen (2000), como sendo um sistema complexo, cuja atenção é voltada para o contexto específico em que é produzida.

Com o propósito de estabelecer de que maneira o sistema de linguagem e o de imagens dialogam, como sugerem Kress e van Leeuwen, será feita uma breve explanação da *Gramática Sistêmico-Funcional* como proposta por M. A. K. Halliday (1985, 1994) e uma explanação mais extensa da *Gramática do Design Visual*, de Kress e van Leeuwen (2000), considerando os aspectos teóricos fundamentais que dão suporte a esse trabalho.

4.1 Língua Sistêmico-Funcional (LSF)

A teoria desenvolvida por M. A. K Halliday (1985, 1994), concebe a linguagem como um sistema de significados, considerando a competência comunicativa de um indivíduo como a maneira como esse indivíduo “codifica e decodifica expressões de maneira interacionalmente satisfatória” (Neves, 1997). A *Língua Sistêmico-Funcional*, ou *LSF*, estuda a língua nas diferentes funções sociais que ela exerce, na qual cada indivíduo realiza e constrói significados através das funções e relações disponíveis nos sistemas. M.A.K Halliday (1985, 1994) propõe três funções para a linguagem, que mostram as finalidades e os propósitos da comunicação. São elas: (a) **ideacional** – função de representação das experiências do mundo exterior e interior (b) **interpessoal** – expressão das interações sociais e (c) **textual** – expressão da estrutura e formato do texto. Cada metafunção se realiza num sistema, sendo que “as diferentes redes sistêmicas

⁵⁰ “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, 1985:101)

codificam diferentes espécies de significado, ligando-se, pois às diferentes funções da linguagem” (Neves, 1997:60).

A função **ideacional** se realiza no sistema da transitividade, especificando os papéis dos elementos, denominados participantes, na oração e codificando a representação do mundo. A função **interpessoal** se realiza no sistema do modo ou modalidade, e especifica funções como *sujeito*, *predicador* e o papel que têm na fala, codificando a relação de troca entre falantes. A função **textual** se realiza no sistema da informação ou tema, especificando as relações dentro do enunciado, entre enunciado e situação, codificando a mensagem (Neves, 1997:61). Essas três metafunções são realizadas simultaneamente na língua.

Na perspectiva hallidayana, há um dialogismo entre o *fazer* e o *dizer*. O *fazer* se materializa na gramática e no léxico enquanto o *dizer* nos possíveis níveis de significação da linguagem, sendo o texto “a unidade maior de funcionamento” (Neves, 1997:63).

4.2 Terminologia na GSF e na Gramática do Design Visual

Os termos usados na Gramática Sistemico-Funcional propostos por Halliday para a descrição da função ideacional consideram a função que os elementos têm na linguagem.

O uso da gramática sistêmica para análise da língua portuguesa do Brasil é recente, e pesquisas estão ainda sendo feitas para adequar a terminologia proposta por Halliday, feita originariamente para a língua inglesa⁵¹. Kress e van Leeuwen (2000) fazem uso de alguns termos da gramática sistêmico-funcional propostos inicialmente para análise da linguagem, para fazer uma análise das imagens baseada nos aportes de M.A.K. Halliday (1985, 1994). No entanto, já que cada um desses dois meios semióticos possui sua própria estrutura e regras, Kress e van Leeuwen propõem outros termos, talvez mais apropriados para a análise de visuais, e os quais até o momento desse trabalho não pareciam ter correspondentes na língua portuguesa. Esses termos terão traduções propostas para esse trabalho.

⁵¹ A tradução desses termos para a língua portuguesa utilizada nesse presente estudo foi a tradução adotada pelo grupo de estudo do LAEL/PUC-SP.

4.3 A Gramática do Design Visual

A expressão do significado na linguagem é feita através da escolha entre diferentes classes de palavras e estruturas semânticas. A comunicação visual pode expressar significado, por exemplo, “através do uso de cores ou diferentes estruturas de composição”⁵² (Kress e van Leeuwen, 2000:2).

A teoria semiótica funcional das imagens, como proposta por Kress e van Leeuwen (2000), ao utilizar uma organização metafuncional também realizará seus significados através das mesmas funções como propostas por Halliday.

A- Representacional - A função *ideacional* na linguagem (Halliday, 1994, 2000), que ocorre no sistema da transitividade, é analisada por Kress e van Leeuwen no que chamam de função *representacional*, sendo responsável pelas estruturas que constroem visualmente a “natureza dos eventos, objetos e participantes envolvidos, e as circunstâncias em que ocorrem”⁵³ (Unsworth, 2004:72).

B- Interativa - A função *interpessoal* (Halliday, 1994, 2004), responsável pela relação entre os participantes, é analisada dentro da função denominada de função *interativa* (Kress e van Leeuwen, 2000), onde recursos visuais constroem “a natureza das relações de quem vê e o que é visto”⁵⁴ (Unsworth, 2004:72).

C- Composicional - A terceira função proposta por Halliday, função *textual* da linguagem, responsável pela estrutura e formato do texto, é realizada na função *composicional* na proposição para análise de imagens de Kress e van Leeuwen, e se refere aos significados obtidos através da “distribuição do valor da informação ou ênfase relativa entre os elementos da imagem”⁵⁵ (Unsworth, 2004:72).

Dessa maneira, uma imagem representa não só o mundo, de forma abstrata ou concreta, como também interage com esse mundo, independentemente de apresentar um texto escrito que a acompanhe ou não. Essa imagem assim

⁵² “...through the choice between different uses of colour, or different compositional structures.” (Kress e van Leeuwen, 2000:2)

⁵³ “... nature of events, the objects and participants involved, and the circumstances in which they occur.” (Unsworth, 2004:72)

⁵⁴ “... the nature of relationships among... viewers and what is viewed.” (Unsworth, 2004:72)

⁵⁵ “... distribution of the information value or relative emphasis among elements of the text and image.” (Unsworth, 2004:72)

realizada acaba por constituir um tipo de texto, seja esse texto uma pintura, uma propaganda em revista, por exemplo, que pode ser reconhecido pela sociedade (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004).

4.3.1. Função Representacional

Halliday (1994:106) argumenta que “a impressão mais poderosa que temos da experiência é a que consiste em *goings-on* – acontecer, fazer, sentir, significar, ser e tornar-se.”⁵⁶ Para Thompson (2004:86), em consonância com Halliday, a visão que temos do mundo consiste em “*goings-on* (verbos) que envolvem coisas (substantivos) que podem apresentar atributos (adjetivos) que se contrapõem a detalhes relacionados a lugar, tempo, maneira, etc. (advérbios)”.⁵⁷ Para Butt *et al* (1998:42) o ser humano experencia na língua “figuras da realidade em termos de coisas (que em termos gerais envolve pessoas, lugares, coisas concretas e abstratas), eventos e circunstâncias”⁵⁸. O sistema gramatical onde essas experiências se realizam é chamado de *Transitividade* (Halliday, 1994:106). Essas “figuras da realidade”⁵⁹ (Butt *et al*, 1998:42) ocorrem na oração, e o Processo é o elemento de expressão do evento, sem o qual não existe a oração. Butt *et al* colocam que a pergunta “quem faz o que para quem em que circunstâncias”⁶⁰ (1998:42) é uma maneira da função experiencial ser explicada.

Kress e van Leeuwen argumentam que, também visualmente, há estruturas que possibilitam a construção das experiências dos indivíduos, e isso ocorre dentro do que chamam de função representacional das imagens. A função representacional é obtida nas imagens através dos participantes representados que podem ser pessoas, objetos ou lugares. Na linguagem a sintaxe é obtida através da ordem seqüencial dos elementos, que são as palavras. Em imagens a sintaxe depende da relação espacial entre os elementos representados (Jewitt e Oyama, in

⁵⁶ “Our most powerful impression of experience is that it consists of *goings-on* – happening, doing, sensing, meaning, and being and becoming.” (Halliday, 1994:106)

⁵⁷ “...*goings-on* (verbs) involving things (nouns) which may have attributes (adjectives) and which go on against background details of place, time, manner, etc. (adverbials).” (Thompson, 2004:86)

⁵⁸ “...pictures of reality in terms of the things (which as general term covers people and places as well as concrete and abstract things) and events and circumstances.” (Butt *et al*, 1998:42)

⁵⁹ “...pictures of reality...” (Butt *et al*, 1998:42)

⁶⁰ “Who does what to whom under what circumstances?” (Butt *et al*, 1998:42)

van Leeuwen e Jewitt, 2004). Jewitt e Oyama se referem a Kress e van Leeuwen quando esses descrevem a sintática visual em “termos de sua função em relacionar os participantes visuais um com o outro de modo significativo”⁶¹ (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004: 141).

Os participantes podem estabelecer uma relação entre si no que Kress e van Leeuwen chamam de representações narrativas, nas quais esses participantes se engajam em eventos e ações. Esses participantes também podem ser mostrados de maneira mais geral, nesse caso eles não são representados “executando ações, mas como sendo algo, significando alguma coisa, ou fazendo parte de uma categoria ou, apresentado certas características ou componentes”⁶² (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:141).

Como afirma Jewitt e Oyama, a escolha em como representar o participante é importante, pois:

“A decisão em representar algo de forma narrativa ou conceitual proporciona a chave para o entendimento de discursos que medeiam suas representações.”⁶³

(Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004: 141).

Em seguida, explicarei a representação narrativa em mais detalhes.

4.3.1.1. Representações Narrativas

O Processo na linguagem é realizado pelo grupo verbal, enquanto o participante, pelo grupo nominal (Halliday,1994:109). Visualmente, o vetor é que realiza o processo de interação entre dois objetos, e os participantes podem, por exemplo, ser representados por uma caixa.

⁶¹ “...terms of their function of relating visual participants to each other in meaningful ways.” (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Oyama, 2004:141)

⁶² “... as doing something, but as being something, or meaning something, or belonging to some category, or having certain characteristics or components.” (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:141)

⁶³ “... the decision to represent something in a narrative or conceptual way provides a key to understanding the discourses which mediate their representation.” (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:141)



Ilustração 1 – Processo/Participante

Os processos na linguagem propostos por Halliday (1994) são Material, Reacional, Mental, Comportamental, Existencial e Verbal. Os processos propostos para o estudo da linguagem não são necessariamente os mesmos encontrados para o estudo de imagens (Kress e van Leeuwen, 2000), pois linguagem e imagem fazem significado de maneira distinta. Os processos encontrados por Kress e van Leeuwen para análise de imagens são Processo de ação não-transacional, transacional unidirecional e bidirecional, Reacional não-transacional e transacional, Mental, Verbal e de Conversão (Kress e van Leeuwen, 2000). Apenas os processos de ação, reacional, e verbal, pertinentes a esse estudo e que aparecem nas fotografias estudadas, serão apresentados nessa revisão teórica. Como já mencionado, fotografias presentes nas diversas unidades do livro didático foram utilizadas sempre que possível na apresentação da teoria que se segue.

4.3.1.1.1. Processo de Ação

O Processo de ação descreve o que está acontecendo ou sendo feito no mundo externo material. Thompson o define como “um dos tipos de processo mais salientes... envolvendo ação física” ⁶⁴ (2004:91). Uma definição tradicional de um grupo verbal nesse Processo são os verbos relacionados a fazer e acontecer. O participante que faz a ação é denominado de *Ator*. Todo processo material envolve um *Ator*, mesmo que ele não seja mencionado explicitamente na oração (Thompson, 2004). Na imagem, o processo de ação é indicado por ‘linhas de ação’ - *action lines*, ou por ‘vetores’ - *vectors* (Unsworth, 2004:73). “As linhas e as

⁶⁴ “...one of the most salient types of processes...are those involving physical action (Thompson, 2004:91)

pontas das flechas indicam a direção do movimento dos participantes”⁶⁵ (Unsworth, 2004:73), podendo ser representadas do seguinte modo:

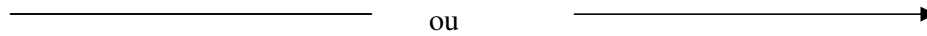


Ilustração 2 – Linha/Vetor

Visualmente, se o diagrama tiver apenas um participante, ele será o *Ator*, e a representação poderia ser a seguinte:

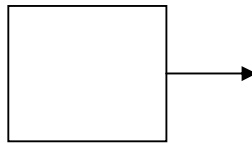


Ilustração 3 – Caixa/Vetor unidirecional

Visualmente seria possível representar os participantes conectados por um vetor, onde a direção do vetor determina aquele que faz e aquele a quem a ação é dirigida. A ponta da flecha define a direção da ação, sendo o “*Meta* o participante a quem o vetor está direcionado, a quem a ação é feita e para quem a ação está direcionada”⁶⁶ (Kress e van Leeuwen, 2000:62). A estrutura visual é chamada de transacional, o que na língua seria o verbo transitivo, e poderia ser representada da seguinte forma:

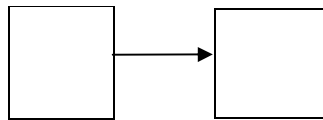


Ilustração 4 – duas caixas/um vetor unidirecional

Na imagem acima, ilustração 4, o Participante (*Ator*) executa uma ação (representada pela flecha) que é direcionada a outro Participante (*Meta*).

⁶⁵ “...the lines and arrow heads indicate the direction of movement of participants...” (Unsworth, 2004:73)

⁶⁶ “...the goal is the participant at whom the vector is directed, hence it is also the participant to whom the action is done, or at whom the action is aimed.” (Kress e van Leeuwen, 2000:62)

Outra possibilidade de se representar uma ação sendo executada seria a seguinte:

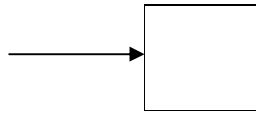


Ilustração 5 – Vetor unidirecional/Caixa

Nessa imagem acima, ilustração 5, o Participante - *Meta* - sofre uma ação. O *Ator* não é visível nessa imagem.

Na imagem fotográfica da figura 11, a participante feminina de jaleco branco que está em pé é o *Ator* que executa uma ação, a de massagear as costas da cliente. A participante feminina, loira, deitada representa o segundo participante da ação, aquele a quem a ação é dirigida, chamado de *Meta*, na *GSF*. Utilizando a representação com caixas e vetores, essa representação poderia ser a seguinte:

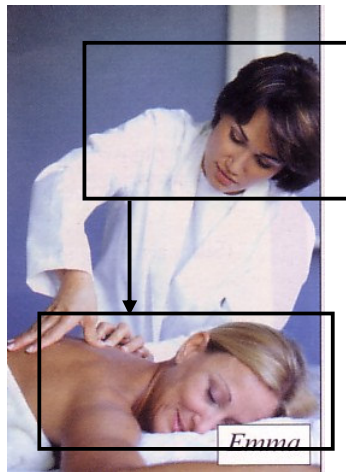


Figura 1 - Shiatsu

Torna-se importante ressaltar que vetores e caixas não fazem parte dessa imagem acima, exibida no livro didático, sendo uma forma de representação da ação que ocorre na imagem, proposta por Kress e van Leeuwen (2000), e utilizada para ilustrar esse trabalho.

Há outro tipo de estrutura possível quando as ações se apresentam em seqüência ou simultâneas.

Nas estruturas visuais é possível que os participantes assumam tanto o papel de Ator quanto de Meta. São estruturas transacionais bidirecionais. Se ocorrer simultaneidade tende-se a usar uma seta com duas pontas.

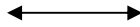


Ilustração 6 – Vetor bidirecional

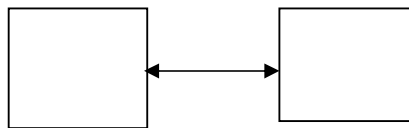


Ilustração 7 – Duas Caixas/Vetor bidirecional

Caso as ações sejam sequenciais, duas setas apontando em direções diferentes poderão ser usadas (Ilustração 8). Os participantes nessas estruturas visuais são denominados *Interactors*, termo utilizado por Kress e van Leeuwen (2000), e que mantereí nesse trabalho. Esses participantes possuem papel duplo, pois ao mesmo tempo em que um participante é o *Ator*, e executa uma ação, ele pode ser *Meta*, recebendo a ação executada por outro participante.

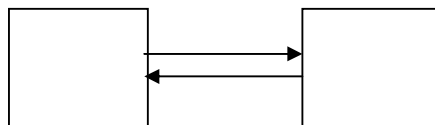


Ilustração 8 – Duas caixas/dois vetores unidirecionais

Na figura 12 um lutador ao mesmo tempo que golpeia outro lutador, ele é golpeado pelo outro. Ou seja, ele é *Ator* na ação de golpear, e *Meta* na ação em

que recebe o golpe. Parecem ser ações sequenciais, onde primeiro um lutador golpeia, e então é golpeado.

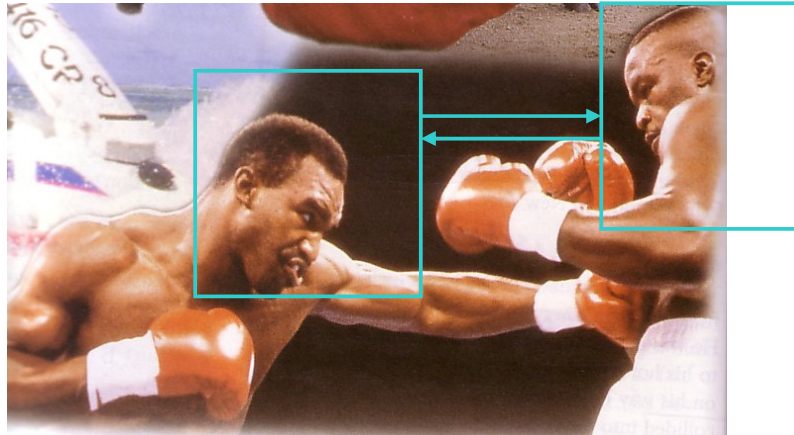


Figura 2 – Lutadores de boxe

4.3.1.1.2. Processo Reacional

Um outro processo que pode ser executado por vetores é o Processo Reacional. Ele se realiza através do vetor “formado por uma linha de olhar, pela direção do olhar fixo de um ou mais participantes” ⁶⁷ (Kress e van Leeuwen, 2000:64). O participante é percebido como que reagindo ao que olha mais do que executando uma ação. Passa a ser o que Kress e van Leeuwen chamam de *Reacteur*⁶⁸, pois o participante reage àquilo que vê. Kress e van Leeuwen ao utilizar os aportes da sistêmica de Halliday (1994) para a análise de visuais, fazem uma analogia entre o *Experienciador* e o que denominam de *Reacters*, termo aparentemente sem tradução oficial para o português. O *Reacter*, para Kress e van Leeuwen é aquele “participante que faz a ação de ver, e deve ser necessariamente humano, ou um animal considerado quase humano” ⁶⁹ (2000:64). O *Reacter* deve

⁶⁷ “... is formed by an eyeline, by the direction of the glance of one or more of the represented participants.” (Kress e van Leeuwen, 2000:64).

⁶⁸ O termo será mantido em inglês durante esse trabalho.

⁶⁹ “...participant who does the looking, must necessarily be human, or human-like animal...” (Kress e van Leeuwen, 2000:65)

ter “olhos visíveis e ser capaz de demonstrar expressões faciais” ⁷⁰ (Kress e van Leeuwen, 2000:64). 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.

Pode-se perceber na figura 13, abaixo, que há vetores que saem dos olhos do participante, denominado aqui de *Reacter* (sem tradução para o português), pois o participante olha algo. No entanto essa imagem não nos diz quem é o outro participante, o *Fenômeno*, e por essa razão é um processo não transacional, já que se ignora o que ou quem seja o segundo participante do processo. É comum encontrar esse tipo de imagem abaixo com legenda, com a finalidade de sugerir o que o *Reacter* está, por exemplo, olhando, no entanto isso não significa que essa legenda corresponda exatamente ao que o *Reacter* estava olhando quando a foto foi tirada.



Figura 3 – Moça com blusa preta, olhando para o lado

Esse é um tipo de imagem que pode ser facilmente manipulada se nela for colocada uma a legenda sugerindo qual é o objeto do olhar do participante.

⁷⁰ “.. visible eyes that have distinct pupils, and capable of facial expressions.” (Kress e van Leeuwen, 2000:64)

4.3.1.1.3. Processo Verbal

Um outro vetor comum em histórias em quadrinho e encontrado no livro didático estudado é aquele realizado através do vetor *balão de diálogo* conectado ao falante, e ao qual Kress e van Leeuwen (2000) se referem como o Processo verbal nas imagens

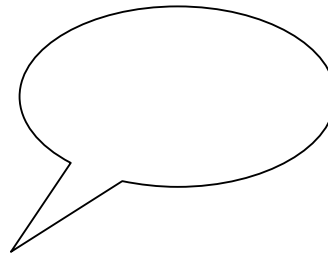


Ilustração 9 – Balão de diálogo

O conteúdo desse balão é o de um Processo verbal. Esse conteúdo não é representado diretamente nas imagens, mas mediado pelo *balão de diálogo*. O participante num Processo verbal é aquele de quem o *balão de diálogo* parte, e é denominado de *Dizente*, ou *Sayer*. O participante verbal dentro do balão de diálogo é o *Enunciado*, ou *Utterance* em inglês. Nas imagens o enunciado parece ser apresentado sempre na voz ativa, enquanto na linguagem pode ser construído tanto na voz ativa quando na voz passiva.

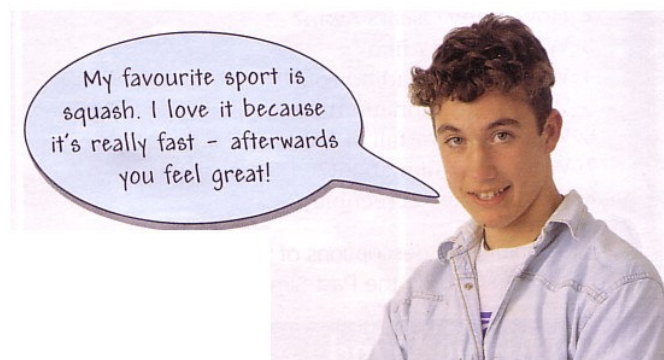


Figura 4 – Menino com balão de diálogo

Kress e van Leeuwen consideram a estrutura de caixas, flechas e vetores como tendo “forte significado de *impacto* e *objetivo* ausentes em traduções verbais que possam ser citadas” ⁷¹ (2000:63). A estrutura visual dá ênfase mais ao objetivo, do que ao conteúdo, o “ato de impactar sobre aquilo que causa o impacto” ⁷² (Kress e van Leeuwen, 2000:63).

Enquanto as representações narrativas envolvem uma ação que se desenrola visualmente, sendo executada e/ou recebida por um ou mais participantes, em determinadas circunstâncias e eventos, uma outra forma de representar visualmente é através das representações conceituais, pois elas se preocupam em mostrar os participantes no que parece ser a sua essência, e não executando ações.

4.3.1.2. Representações Conceituais

Nas representações conceituais a presença de vetores não é percebida, pois não há a presença de participantes executando ações. As estruturas visuais conceituais “*definem* ou *analisam* ou *classificam* pessoas, lugares e coisas” ⁷³ (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:143). Kress e van Leeuwen propõem que essas representações conceituais ocorrem em um processo classificacional ou em um processo analítico.

4.3.1.2.1. Processo Classificacional

Para que a representação conceitual possa ser considerada classificacional os participantes devem se relacionar uns com os outros de forma taxonômica, onde “pelo menos um grupo de participantes atuam como *Subordinados* em relação a pelo menos um outro participante, o *Superordinado*” ⁷⁴ (Kress e van Leeuwen, 2000:81).

⁷¹ “...strong sense of *impacting* or *targetting*, which is quite absent in any of the verbal translations which come most immediately to mind.” (Kress e van Leeuwen, 2000:63)

⁷² “...the acting of impacting over what makes the impact...” (Kress e van Leeuwen, 2000:63)

⁷³ “...*define* or *analyse* or *classify* people, places and things.” (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:143)

⁷⁴ “...at least one set of participants will play the role of *Subordinates* with respect to at least one other participant, the *Superordinate*.” (Kress e van Leeuwen, 2000:81)

O exemplo da figura 15 que será mostrada a seguir apresenta uma série de imagens, onde os participantes, meias, terno, conjunto de moleton, par de tênis, *sweater*, botas, calças e etc., são representados como fazendo parte de uma categoria superior e mais abrangente: a categoria de peças de vestuário. Essa categoria é sugerida pela unidade do livro, e não explicitamente comunicada ao aluno e/ou professor.



Figura 5 – Artigos de vestuário

Kress e van Leeuwen denominam esse tipo de taxonomia como *Covert Taxonomy*, pois a categoria à qual pertencem, é “apenas indicada num texto que acompanha, ou inferida através das similaridades que o observador pode perceber como existente entre os *Subordinados*”⁷⁵ (Kress e van Leeuwen, 2000:81).

A imagem acima, figura 15, poderia ser apresentada em forma de diagrama, ilustração 10, da seguinte maneira:

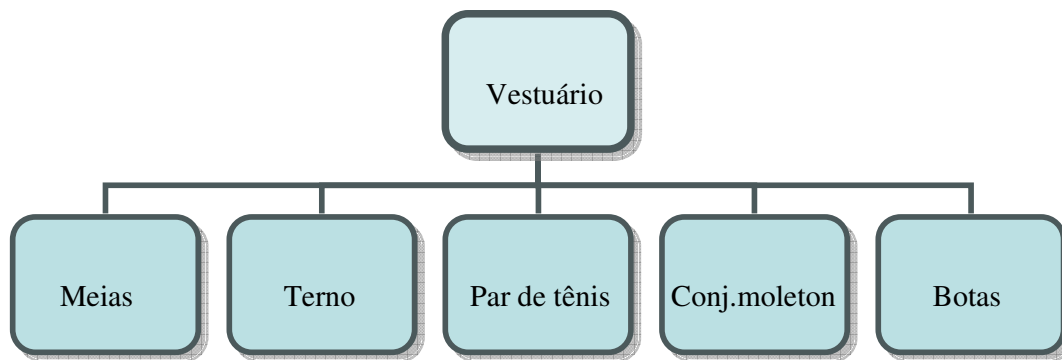


Ilustração 10 – Diagrama com peças de vestuário

4.3.1.2.2. Processo Analítico

Num processo analítico, os participantes se relacionam não através de ações que executam uns aos outros, mas através de “uma estrutura que relaciona a parte e o todo”⁷⁶ (Kress e van Leeuwen, 2000:89). Num processo analítico um dos participantes é chamado de *Carrier*, ou *Portador*, e suas partes de *Possessive Attributes*, ou *Atributos Possuídos*. As imagens cujo processo é analítico contrastam com as imagens cujo processo é narrativo, pela ausência de vetor que sinalize uma ação sendo executada. Também contrastam com imagens cujo processo é classificacional por não apresentarem uma “simetria em sua composição e/ou uma estrutura de árvore”⁷⁷ (Kress e van Leeuwen, 2000:90).

⁷⁵ “...only indicated in the accompanying text, or inferred from such similarities as the viewer may perceive to exist between the Subordinates.” (Kress e van Leeuwen, 2000:81)

⁷⁶ “...a part-whole structure.” (Kress e van Leeuwen, 2000:89)

⁷⁷ “...symmetry and/or a tree structure.” (Kress e van Leeuwen, 2000:90)

Imagens que apresentam processo analítico possibilitam que os atributos possuídos pelo portador sejam examinados pelo observador livremente.

De acordo com Kress e van Leeuwen (2000:90) essas imagens tem um objetivo “mais interacional do que representacional”⁷⁸. Os pesquisadores afirmam que o “sistema interacional relativo ao olhar é o dominante: pois o participante representado tem seu olhar dirigido para o observador diretamente, estabelecendo assim uma relação imaginária com ele”⁷⁹ (Kress e van Leeuwen, 2000:90).

4.1.2. Função Interativa

Kress e van Leeuwen (2000) argumentam que as imagens além de realizarem a interação entre os elementos que as compõem, elas estabelecem uma interação entre quem as vê e quem as produz. Elas interagem com o observador, e sugerem qual atitude “os observadores devem ter em relação ao que é representado nas imagens”⁸⁰ (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:145). Dessa maneira, os recursos disponíveis na imagem não se limitam apenas a retratarem os participantes e as relações que estabelecem entre si, como acontece nas interações das representações narrativas e conceituais, onde um participante se relaciona com outro na mesma imagem, por exemplo, ao executar uma ação ou estabelecer algum tipo de subordinação. Esses recursos possibilitam que haja uma relação entre o produtor da imagem e o observador, que ocorrerá através da imagem.

Kress e van Leeuwen chamam de participante *interativo* aquele participante real, humano que observa ou produz a imagem. Enquanto nas representações narrativas e conceituais os participantes representados podem ser tanto indivíduos quanto objetos e lugares, na função interativa os participantes que observam a imagem e aqueles que a produzem devem ser humanos ou apresentarem características humanas.

⁷⁸ “...more interactional than representational.” (Kress e van Leeuwen, 2000:90)

⁷⁹ “The interactional system of the gaze dominates: the gaze of represented participants directly addresses the viewers and so establishes an imaginary relation with them.” (Kress e van Leeuwen, 2000:90)

⁸⁰ “...viewers should take towards what is being represented.” (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:145)

A relação entre observador e produtor é sutil, pois nem sempre é possível estabelecer uma interação face-a-face entre esses representantes interativos. Kress e van Leeuwen (2000:119) argumentam que numa comunicação face-a-face o “produtor e o observador estão fisicamente presentes”⁸¹ e podem trocar idéias, discutir, pedir e dar explicações sobre a imagem, reagirem da maneira como reagem em situações onde os indivíduos estão fisicamente presentes e se preocupam em estabelecer uma relação social que preserve, ou não, seu relacionamento. Esse contexto é possível, por exemplo, quando tiramos uma fotografia e conversamos diretamente com o fotógrafo, tirando nossas dúvidas ou fazendo comentários. No entanto, no caso, por exemplo, de propagandas em revistas, o produtor da imagem está ausente da cena na qual o observador olha a imagem. A relação entre esses dois participantes interativos – produtor e observador – se dá através dos participantes representados na imagem. Há, dessa maneira, uma “disjunção entre o contexto de produção e o contexto de recepção, pois o produtor não está fisicamente presente e o observador está sozinho com a imagem e não pode reciprocitar”⁸² (Kress e van Leeuwen, 2000:119-120). A relação é representada e imaginária. Primeiro porque o observador não é forçado a reagir da maneira como se espera em situações de face-a-face, nas quais um sorriso dado por um dos participantes, pede um sorriso do outro participante em retorno. Em segundo lugar, por que o observador está apenas *imaginariamente* numa situação real, pois sua interação com o produtor da imagem se dá através dos participantes representados na imagem. De qualquer maneira, independentemente da presença física ou não do produtor da imagem, o observador é capaz de entender e perceber que as imagens “representam interações e relações sociais”⁸³ (Kress e van Leeuwen, 2000:121), pois o observador pode depreender dessas imagens significados relacionados às crenças, ideologias e visões do mundo do produtor, e dessa forma observador e produtor acabam por interagir.

Kress e van Leeuwen propõe que essas interações se dão através do *olhar*, da *distância* e *ponto de vista*, e assim possibilitam estabelecer uma relação entre

⁸¹ “Producer and viewer are physically present.” (Kress e van Leeuwen, 2000:119)

⁸² “...disjunction between the context of production and the context of reception, the producer is not physically present, and the viewer is alone with the image and cannot reciprocate...” (Kress e van Leeuwen, 2000:119-120).

⁸³ “...represent social interactions and social relations.” (Kress e van Leeuwen, 2000:121)

os participantes representados na imagem observada e o observador dessas imagens. Os conceitos de *olhar*, *distância* e *ponto de vista* serão brevemente discutidos a seguir.

4.3.2.1. Olhar

As imagens podem apresentar participantes representados que olham diretamente para o observador (participante interativo), ou que olham para outro participante representado na imagem, não estabelecendo um vínculo direto com o observador. Kress e van Leeuwen sugerem que o participante representado seja obrigatoriamente humano, e caso seja um objeto, deve ter características quase humanas.

No primeiro caso, em que o participante representado parece olhar diretamente nos olhos de quem o observa, ou seja, do participante interativo, percebe-se a existência de “vetores formados pelas linhas de olhares”⁸⁴ (Kress e van Leeuwen, 2000:122) conectando participantes representados e observador. Essa conexão pode ainda ser reforçada se o participante representado fizer algum gesto que aponte na direção do participante interativo, e desse gesto saiam vetores na direção do observador.

Um contato, ainda que imaginário, se estabelece, então entre os dois tipos de participantes. Ao fazer esse contato, duas funções são realizadas na configuração da imagem. A primeira função realizada é a de estabelecer um contato direto com o observador, envolvê-lo. A segunda função é a que o produtor da imagem utiliza para “fazer algo com o observador”⁸⁵ (Kress e van Leeuwen, 2000:122), fazer com que ele esboce uma reação, execute uma ação. Kress e van Leeuwen chamam esse tipo de imagem de *Demanda*, ou *Demand* em inglês

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, participante presente na imagem. O tipo de relação estabelecida dependerá de vários fatores, como expressão facial e gestos. O participante representado exigirá algo por parte

⁸⁴ “...vectors formed by the participants’ eyelines...” (Kress e van Leeuwen, 2000:122)

⁸⁵ “...to do something to the viewer.” (Kress e van Leeuwen, 2000:122)

do participante interativo, seja um alinhamento com ele, uma aproximação ou distanciamento, definindo assim de que maneira o participante representado deseja que o observador se sinta percebido.

Na fotografia da figura 16, o participante interativo, um homem de terno bege, segurando uma placa, próximo a uma ponte, olha diretamente para o observador da imagem, aponta para ele, parecendo falar diretamente com o observador.



Figura 6 – Homem com placa na mão

O participante representado se dirige ao participante interativo como se dissesse, por exemplo: *Ei, você aí. É com você mesmo que estou falando, Preste atenção em mim e no que estou falando, Ouça o que tenho a dizer.* Nada disso está escrito verbalmente. A mensagem é dada e percebida visualmente. Outros significados podem ser depreendidos da imagem, pois cada leitor poderá fazer sua própria interpretação.

Enquanto a imagem que acabo de mostrar exige a atenção por parte do observador da imagem, a figura 17, abaixo, também demanda a atenção, mas isso acontece de uma maneira mais sutil.



Figura 7 – Mulher com vestido vermelho

Os braços abertos convidam mais do que obrigam o observador a olhar, a prestar atenção. O gesto e o olhar direto demandam a atenção do observador. A participante feminina representada na imagem parece dizer: *Olhe para mim! Veja como sou bonita!*

Outras imagens, no entanto, se dirigem ao observador indiretamente. Enquanto nas imagens de *demanda* o participante interativo é chamado a interagir diretamente com o participante representado, sendo ele, participante interativo, o objeto do olhar e do gestual do participante representativo, há imagens em que o participante interativo é “o sujeito do olhar, e o participante representado o objeto do escrutínio do observador”⁸⁶ (Kress e van Leeuwen, 2000:124). Não há contato direto entre os participantes interativo e representado. A esse tipo de imagem Kress e van Leeuwen (2000) se referem como *Oferta*, ou *Offer*, em inglês. Para esses pesquisadores o papel desempenhado pelo participante interativo é o de um observador “invisível”⁸⁷ (Kress e van Leeuwen, 2000:124). Imagens, cujos participantes representados não são humanos ou que não apresentam características humanas pertencem a esse tipo de imagens, o tipo *oferta*. Nessas imagens o participante representado é apresentado ao participante interativo na forma de objeto de contemplação do observador, oferecendo elementos de

⁸⁶ “...the subject of the look, and the represented participant is the object of the viewer’s dispassionate scrutiny”. (Kress e van Leeuwen, 2000:124)

⁸⁷ “...invisible.” (Kress e van Leeuwen, 2000:124)

informação “como se esses estivessem numa vitrine ou prateleira”⁸⁸ (Kress e van Leeuwen, 2000:124) para exibição e observação.

Pode-se perceber na fotografia abaixo, figura 18, que nada é exigido por parte do observador, a não ser que esse observe e reconheça os objetos.



Figura 8 – Controle remoto, *Game Boy*, Tocador de CD

O mesmo acontece na fotografia, figura 19, em que vemos uma criança de costas olhando a tela do computador e provavelmente jogando um jogo no PC (*personal computer*). O observador não tem sua atenção exigida, ele pode observar a imagem como assim o desejar, e examiná-la em seus detalhes caso queira.

⁸⁸ “...as though they were specimens in a display case.” (Kress e van Leeuwen, 2000:124)



Figura 9 – Menina de costas

Kress e van Leeuwen mencionam a freqüente utilização de imagens de *oferta* e *demanda* por livros didáticos. Os livros didáticos podem combinar essas duas formas de fazer contato com o observador da imagem, utilizando-as numa progressão, partindo de imagens de *demanda* e incluindo e aumentando o número de imagens de *oferta*. Os pesquisadores afirmam que essa utilização de *demanda* e *oferta* pode se estender por toda uma série de livros didáticos assim como durante “o curso da educação como um todo” ⁸⁹ (Kress e van Leeuwen, 2000:127). Num nível mais elementar as imagens de *demanda* são mais freqüentes como forma de engajamento do aprendiz e, durante o percurso de estudos do indivíduo, essas imagens vão sendo substituídas por imagens de *oferta*.

4.3.2.2. Distância

A distância é uma segunda dimensão da função interativa das imagens. Ela está relacionada com o tamanho do enquadre que é feito na imagem. O participante representante da imagem pode ser mostrado mais próximo ou mais afastado do observador. Isso é feito através de *close ups*, e fotos tiradas à longa e curta distância. Da mesma maneira que imagens de *demanda* e *oferta* podem

⁸⁹ “...in the course of education as a whole...” (Kress e van Leeweun, 2000:127)

“sugerir diferentes relações entre participantes representados e observadores”⁹⁰ (Kress e van Leeuwen, 2000:130), a escolha entre mostrar o participante representado de perto ou de longe também sugere diferentes relações entre o participante representado e participante interativo.

Nas interações do dia-a-dia as “relações sociais são determinadas pela distância que as pessoas mantêm entre si”⁹¹ afirmam Kress e van Leeuwen (2000:130). Os pesquisadores citam os estudos de Hall (Hall, 1966:110, in Kress e van Leeuwen, 2000:130) sobre as relações pessoais e sociais que são realizadas dependendo da distância física que os indivíduos mantêm entre si. Se os indivíduos estão próximos fisicamente a ponto de poderem se tocar, a relação que estabelecem entre si é pessoal e de intimidade. Quanto mais distantes um indivíduo se coloca do outro, mais distante é a relação pessoal que têm. Socialmente, o mesmo se aplica, pois quanto mais distantes fisicamente mais distantes socialmente eles vão se posicionando.

Kress e van Leeuwen afirmam que os campos de visão obtidos das imagens acabam por refletir essas diferenças de proximidade entre os indivíduos. Se a fotografia tirada apresenta a cabeça e ombros do participante representado, o campo de visão que o observador terá será próximo, um *close up*, indicando que o participante interativo deve estar próximo do participante representado, e para que isso ocorra, eles provavelmente possuem uma relação de intimidade entre si. Kress e van Leeuwen lembram que:

“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.”⁹² (2000:132).

⁹⁰ “...suggest different relations between represented participants and viewers.” (Kress e van Leeuwen, 2000:130)

⁹¹ “...social relations determine the distance we keep from one another.” (Kress e van Leeuwen, 2000:130)

⁹² “The relation between the human participants represented in images and the viewer is once again an imaginary relation. People are portrayed as *though* they are friends, or as *though* they are strangers. Images allow us to imaginarily come as close to public figures as if they were our friends and neighbours – or to look at people like ourselves as strangers, *others*.” (Kress e van Leeuwen, 2000:132)

Na fotografia abaixo, figura 20, o participante representado é mostrado bem de perto. Seu rosto e ombro estão aparentes, podendo ser possível ver suas rugas de expressão na testa e ao redor da boca; sua maquilagem - olhos pintados, sobrancelhas desenhadas, batom e lápis labial - são facilmente percebidos devido ao *close up* utilizado pelo fotógrafo. Para que se pudesse ver tantos detalhes de um indivíduo seria necessário que se estivesse muito próximo dele, numa distância em que seria possível tocá-lo, numa distância que amigos íntimos poderiam estar. Essa proximidade com o participante representado mostrada nessa imagem é apenas imaginária, pois o observador da fotografia muito provavelmente não tem a menor intimidade com o indivíduo representado na foto, pode até mesmo nem saber que o participante representado nessa fotografia é um ator de um filme sobre *Drag Queens* passado na Austrália.



Figura 10 – Priscilla, *Queen of the Desert*

O efeito criado pela maior ou menor aproximação entre participantes pode ser percebido numa outra fotografia, figura 21, presente no livro didático mostrada abaixo.



Figura 11 – Sala de aula

A fotografia mostra as pessoas de corpo inteiro, numa sala de aula. O observador vê a cena de fora da sala. Ele não tem intimidade suficiente com a cena e seus participantes representados, e por esse motivo a fotografia mostra seus participantes distantes, de maneira que se possa ver não somente os corpos na sua integridade como também o chão que os distancia do observador.

Enquanto na dimensão do **olhar**, o participante representado deve ser humano ou apresentar características humanas, e assim estabelecer uma relação direta, *demanda*, ou indireta, *oferta*, com o participante interativo, 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. É o caso da fotografia abaixo, Figura 22, em que a distância com que a cena é mostrada não deixa com que o observador se sinta próximo dela, muito pelo contrário, o participante interativo apenas se sente observando a cena, e não fazendo parte dela.



Figura 12 – Avenida vista de cima

4.3.2.3. Ponto de Vista

O ponto de vista ou perspectiva com que a imagem é mostrada é outra dimensão em que relações entre participantes representados e interativos são construídas. Kress e van Leeuwen argumentam que a construção de uma imagem envolve não só:

“a escolha entre *demanda* e *oferta* e a escolha do tamanho do enquadre, mas também a seleção do ângulo, ou seja, do ponto de vista, e isso implica na possibilidade de expressar subjetivamente atitudes em relação ao participante representado, seja ele humano ou não.”⁹³

(Kress e van Leeuwen, 2000:134)

⁹³ “...the choice between offer and demand and the selection of a certain size of frame, but also, and at the same time, the selection of an angle, a point of view, and this implies the possibility of expressing subjective attitudes towards represented participants, human or otherwise.” (Kress e van Leeuwen, 2000:134)

O fato dessas atitudes serem subjetivas não significa que são necessariamente atitudes individuais. Kress e van Leeuwen (2000:135) argumentam que frequentemente elas são “determinadas socialmente.”⁹⁴, apesar de se apresentarem como subjetivas e únicas. O ponto de vista com que os participantes nas imagens são mostrados é que lhes confere essa subjetividade.

A cultura ocidental apresenta dois tipos de imagens: subjetivas e objetivas. Imagens subjetivas apresentam uma perspectiva central, 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. 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, não se importando com a relação estabelecida com o observador. Essas imagens tendem a ocorrer em diagramas e mapas técnicos. Um cubo, por exemplo, num ângulo frontal, não mostrará todos os seus lados, suas dimensões, poderá nem ser reconhecido como cubo. A ilustração abaixo mostra como seria o cubo com um ponto de vista objetivo.

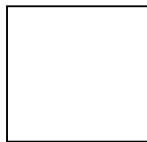


Ilustração 11 – Cubo

Quando uma imagem é mostrada subjetivamente, numa determinada perspectiva, como geralmente ocorre em fotografias, o ponto de vista imposto ao participante representado acaba por ser imposto também ao participante interativo, que é o observador da imagem, pois esse verá a imagem da maneira como ela lhe foi imposta pelo produtor.

Um ângulo frontal traz maior envolvimento do observador enquanto um ângulo oblíquo traz maior afastamento por parte do observador da imagem. Um

⁹⁴ “...socially determined attitudes.” (Kress e van Leeuwen, 2000:135)

ângulo na linha dos olhos é percebido como uma maior igualdade entre os participantes. Um ângulo superior confere um maior poder ao observador, enquanto um ângulo inferior confere mais poder ao participante representado.

Na figura 23, apresentada no livro didático estudado, o ângulo frontal com que a fotografia foi tirada faz com o observador se alinhe com o participante da imagem.

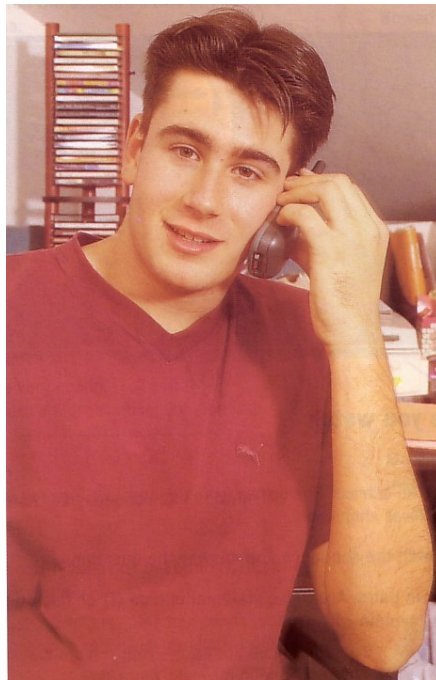


Figura 13 – Rapaz ao telefone

Ambos participantes representado e interativo estão na mesma posição, no mesmo ângulo de visão, frente à frente, alinhados. Essa é uma fotografia em que o participante representado está na posição de *demanda*, olhando diretamente nos olhos do participante interativo, convidando-o a interagir com ele. A interação do participante representado é de igual para igual, além de ser direta com o participante interativo.

A percepção da figura 24 é totalmente diferente.



Figura 14 – Moça no celular

O participante representado é mostrado num ângulo superior ao do observador, conferindo ao participante representado maior poder. O participante interativo não é convidado a interagir diretamente com o participante representado, sendo essa uma imagem de *oferta*, em que o participante representado não olha diretamente para o observador, seu olhar é para a lateral, parecendo estar concentrado na conversa no celular. Na imagem acima, o observador posiciona-se num ângulo inferior, próximo ao chão e aos pés do participante representado. O observador está numa posição inferior enquanto o participante representado está em posição superior, de maior poder.

O ângulo de visão da próxima imagem, figura 25 é oposto ao da imagem acima (figura 24).



Figura 15 – Sala de Provas

Nessa imagem o ângulo fotográfico confere ao observador uma visão superior, um ponto de vista de quem vê a cena do alto. É uma imagem de *oferta*. A perspectiva oferecida confere maior poder ao observador, e menor aos participantes representados na imagem, que se posicionam inferiormente ao produtor da imagem, acabando assim por se posicionarem inferiormente também ao observador, mantendo, dessa maneira, o produtor e observador na mesma perspectiva.

4.1.3. Função Composicional

As funções tanto na linguagem quanto nos visuais se relacionam entre si para formar um todo que integra e relaciona os elementos entre si. Para que esse todo seja significativo a função composicional é fundamental, sendo ela responsável para que essa integração entre elementos representacionais e interacionais ocorra. Kress e van Leeuwen (2000:181) argumentam que a posição que os elementos ocupam no visual lhes confere “valores informativos específicos”⁹⁵ fazendo com que esses elementos se relacionam entre si. O posicionamento dos elementos da imagem fará com que esses elementos adquiram certos *valores de informação*, pois eles estarão interagindo, afetando e sendo afetados em seus valores pelos outros elementos da composição

Além dos *valores de informação*, outro elemento composicional é a *saliência*, que se refere à ênfase maior ou menor que certos elementos recebem em relação a outros presentes na imagem. Isso faz com que esses elementos detenham “maior ou menor importância informativa”⁹⁶ (Kress e van Leeuwen, 2000:182) na totalidade da imagem, pois alguns serão mais ou menos realçados, aumentando ou diminuindo assim seu valor na composição.

Um terceiro elemento composicional é o *enquadramento*, que se refere à presença ou não de enquadre, realizado por linhas divisórias que “conectam ou desconectam partes da imagem”⁹⁷ (Kress e van Leeuwen, 2000:182) e que refletem o ponto de vista através do qual a imagem foi criada.

Esses três elementos composicionais, que serão discutidos mais adiante, podem ser aplicados tanto a um único visual como também a “visuais compostos que combinam texto e imagem, e talvez, outros elementos gráficos”⁹⁸ (Kress e van Leeuwen, 2000:183), como a tela do computador ou da televisão, como exemplificam os pesquisadores.

⁹⁵ “...specific information value.” (Kress e van Leeuwen, 2001:181)

⁹⁶ “...so become more or less important *items of information* in the whole.” (Kress e van Leeuwen, 2000:182)

⁹⁷ “...devices which connect or disconnect parts of the picture.” (Kress e van Leeuwen, 2000:182)

⁹⁸ “...visuals that combine text and image, and, perhaps, other graphic elements.” (Kress e van Leeuwen, 2000:183)

4.3.3.1. Valor de Informação

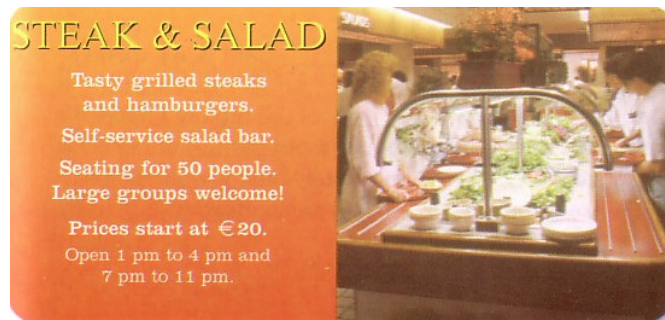
O valor de informação se refere ao valor que certos elementos apresentam em relação a outros elementos de uma imagem. Kress e van Leeuwen propõem que se observe a posição desses elementos na composição da imagem, como, por exemplo, se estão do lado direito ou esquerdo, na parte de cima ou de baixo, centralizados ou próximos das margens, para que se perceba então como se dá a integração entre eles e que valores que esses elementos acabam por internalizar nas posições que ocupam.

4.3.3.1.1. Novo e Dado

O conceito de *novo* e *dado* 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. Kress e van Leeuwen estendem esse conceito inicialmente formulado para a linguagem para a análise da composição de imagens. Os pesquisadores defendem que numa sociedade ocidental, que possui seus próprios valores, os elementos posicionados do lado esquerdo contém informações já fornecidas e compartilhadas, portanto são dados já familiares dos participantes, portanto denominados de elemento *Dado*. Os elementos posicionados do lado direito, no entanto, apresentam alguma informação nova, que pode não ser “conhecida ou completamente aceita pelo leitor ou observador da imagem”⁹⁹ (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:148) ou apresentar algum dado ao qual se deve prestar atenção. Kress e van Leeuwen (2000) chamam esse elemento colocado do lado direito de elemento *Novo*.

Um exemplo dessa relação *Dado* e *Novo* pode ser o da imagem que se segue, figura 26, em que o texto escrito ocupa o lado esquerdo da composição, reservado a informações já fornecidas ou que são familiares aos indivíduos.

⁹⁹ “...not yet known and not yet agreed upon by the viewer or reader...” (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:148)

Figura 16 – *Steak & Salad*

A fotografia do *buffet* do restaurante ocupa o lado direito da composição, reservado para informações novas, ainda não conhecidas. Ao posicionar os elementos da imagem em lados diferentes, essa imagem passa a ser percebida como se a informação textual já fosse familiar: essa imagem trata de mais um restaurante, e as informações que possivelmente estarão incluídas serão sobre os tipos de pratos, horário de funcionamento e preços. A novidade passa a ser a imagem fotográfica do *buffet* do restaurante. A fotografia permite ao observador visualizar esse restaurante que lhe está sendo mostrado, sendo ela o elemento *novo* da imagem.

4.3.3.1.2. ideal e Real

A sociedade ocidental além de ler e escrever da esquerda para a direita, lê e escreve, de cima para baixo, e novamente Kress e van Leeuwen defendem que os elementos visuais acabam por adquirir valores em relação à posição que ocupam na organização da mensagem. Quando se trata de uma imagem, o posicionamento de elementos acima ou abaixo também leva consigo valores relacionados à posição que ocupam. Os elementos posicionados na parte de cima da imagem são apresentados como a “idealização ou essência generalizada da informação”¹⁰⁰ (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:148). Esse elemento posicionado na parte superior é chamado de *ideal* por Kress e van Leeuwen, e pode vir a ser

¹⁰⁰ “...idealized or generalized essence of the information...” (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:148)

parte “mais ideologicamente saliente” ¹⁰¹ da imagem (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:148).

O elemento *real* se opõe ao elemento *ideal* ao se posicionar na parte inferior da imagem, apresentando uma informação mais concreta, mais prática, mais tida como verdadeira.

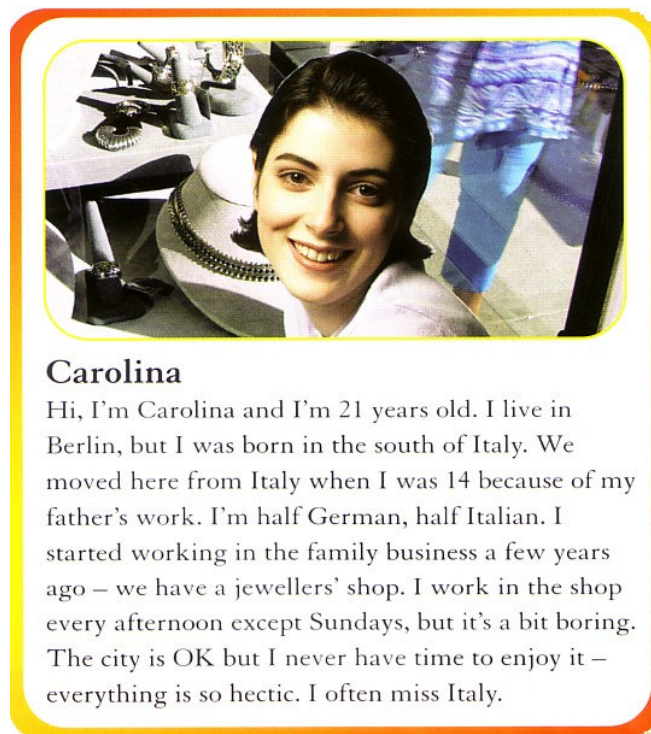


Figura 17 - Carolina

Na imagem acima, figura 27, pode-se perceber que a fotografia está localizada na parte superior, enquanto o texto está na parte inferior, reservada para as informações mais detalhadas e reais do produto. A fotografia, ao ocupar a parte superior da composição, se coloca na posição mais ideológica, resumindo em parte a informação que está contida no texto sobre *Carolina*, a garota da foto. O texto colocado na parte inferior da composição, ou seja, abaixo da fotografia, acaba por informar lingüisticamente o nome, a idade, moradia, local de

¹⁰¹ “...ideologically most salient part.” (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:148)

nascimento, nacionalidade, e trabalho. O texto traz informações concretas e percebidas como verdadeiras, enquanto a fotografia traz a imagem da pessoa que se imagina ser a possuidora das informações fornecidas pelo texto.

4.3.3.1.3. Centro e Margem

Kress e van Leeuwen (2000:203) argumentam que nas sociedades ocidentais os elementos que compõem a imagem são geralmente “polarizados entre *Novo e Dado*, e *Ideal e Real*”¹⁰². No entanto outros elementos podem ser encontrados posicionados no centro ou nas margens de uma imagem. Esse tipo de composição se dá mais frequentemente em sociedades asiáticas, talvez por darem ênfase especial à hierarquia e harmonia atestam Kress e van Leeuwen, fazendo com que a centralização ou não dos elementos seja “fundamental como princípio organizador da semiótica visual de sua cultura”¹⁰³ (Kress e van Leeuwen, 2000:206).

Na sociedade contemporânea, quando um elemento está posicionado no centro, chamado por Kress e van Leeuwen (2000:206) de elemento *Central* ou nas margens, elemento *Marginal*, ele agrega o valor da posição que ocupa: se estiver no centro será o núcleo da informação (elemento *Central*), enquanto os elementos que o rodeiam (elementos *Marginais*), apresentarão valor subservientes e de alguma forma, dependentes do elemento *Central*.

Os valores de informação “Novo-Dado e Ideal-Real podem ser combinados com Centro-Margem” afirmam Kress e van Leeuwen (2000:207). A ilustração 12 mostra como essa combinação pode ocorrer.

¹⁰² “...polarize elements as Given and New and/or Ideal and Real.” (Kress e van Leeuwen, 2000:203)

¹⁰³ “...fundamental organizational principle in the visual semiotic of their culture.” (Kress e van Leeuwen, 2000:206)

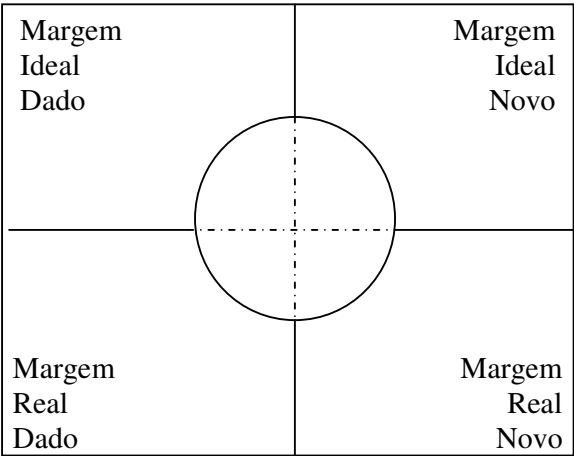


Ilustração 12 – As dimensões do espaço visual ¹⁰⁴

Essa combinação dos valores de informação no espaço visual pode apresentar seus elementos polarizados entre Novo-Dado ou Ideal-Real com a presença de um elemento no centro com a função de *mediador*. Isso é bastante comum de ser encontrado em revistas e jornais, por exemplo, podendo ocorrer tanto na posição vertical quanto horizontal, como pode ser visto nas ilustrações abaixo.



Ilustração 13 – Dado/Mediador/Novo



Ilustração 14 - Ideal/Mediador/Real

¹⁰⁴ “...the dimensions of visual space...” (Kress e van Leeuwen, 2000:208)

Um exemplo que pode ser encontrado no livro didático estudado nessa pesquisa é o da figura 28, abaixo:



Figura 18 - Alpinista

Na imagem, figura 28, a fotografia de um alpinista é a imagem central da composição tanto fotográfica quanto da composição que envolve imagem e texto. O alpinista é apresentado no centro da fotografia, rodeado por névoa e neve. A imagem à esquerda, parecendo ser um topo de montanha distante do rapaz, e em nível inferior, é a única indicação de que ele está em local bem alto. Essa fotografia detém a informação principal: um alpinista, com ferramentas em suas mãos, exercendo sua atividade, fixando seu equipamento nas encostas de uma montanha coberta por neve. Por mostrá-lo dessa maneira, a mensagem passada é a de que ele está vivo e bem. O texto escrito aparece acima e embaixo, fazendo com que a fotografia do alpinista se torne o elemento mediador entre o título do texto, e o texto propriamente dito.

4.3.3.2. Enquadre

Enquadre é um elemento composicional de grande importância afirmam Kress e van Leeuwen (2000:214). Esse termo indica que os elementos num visual estão representados como “identidades separadas ou que se relacionam”¹⁰⁵ (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:149), e o enquadre tem por função conectar ou desconectar esses elementos na imagem.

Linhas divisórias, descontinuidades no uso de cor ou forma, espaços vazios fazem com que os elementos pareçam estar separados, desconectados dos outros elementos composicionais, dando a impressão de estarem *enquadrados* na composição da imagem. Por outro lado, a continuidade e a integração entre os elementos podem ser realizadas e percebidas através da presença de vetores que ligam olhares, por exemplo, de um elemento a outro na imagem; de cores e formas que se mantêm e se repetem no todo da composição.



Bond Street, London



Camden Market, London

Figura 19 – Bond Street/Camden Market

¹⁰⁵ “...separate identities, or represented as belonging together.” (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:149)

As duas imagens fotográficas, figura 29, aparecem nessa posição no livro didático estudado. É possível perceber que cada imagem possui o seu próprio enquadre, que aqui se assemelham aos negativos de fotografias, só que coloridos. O enquadramento individual que recebem no livro didático confirma e lhes confere uma relação distante: os lugares estão em diferentes partes de Londres, visam um público de idade e classe social diferentes, são únicos no que vendem.

Quando se olha a figura 30 a seguir pode se perceber que as fotografias dos elementos da composição - celebridades conhecidas mundialmente – apesar de parecerem serem colagens individuais fazem parte de uma composição maior.



Figura 20 – Celebidades I

Esse efeito de um enquadramento maior, que coloca esses elementos como se conectados é dado pelo fundo escuro compartilhado por eles, e pelo contraste que esse fundo dá à página do livro, que é toda branca. O que à primeira vista parecem ser várias fotografias de celebridades soltas na página do livro adquire outro efeito ao serem colocadas numa mesma moldura, ou enquadre, conectando-as e fazendo com que estejam interligadas.

4.3.3.3. Saliência

O termo *saliência* é utilizado por Kress van Leeuwen (2000:212) quando se referem à importância hierárquica que um ou mais elementos adquirem numa imagem, fazendo com que chamem mais a atenção do observador, independentemente de onde tenham sido colocados na composição visual. Essa importância é adquirida através, por exemplo, do uso de cores mais intensas ou mais suaves, do tamanho maior ou menor de um elemento em relação a outros no visual, ao uso de contraste entre cores (preto e branco, azul e vermelho, por exemplo), nitidez, brilho, perspectiva, e elementos que se sobrepõem, salientando os que se sobrepõem em relação aos que são sobrepostos.

Num texto oral, por exemplo, a acentuação de um elemento do discurso em relação a outro agrega a esse elemento algum tipo de valor, fazendo com que seja realçado, chamando a atenção do interlocutor. Numa imagem, essa atenção é obtida através do uso de técnicas descritas acima, como: sobreposições, efeitos de cor, tamanho e perspectiva, entre outras.

Um exemplo onde a saliência é utilizada numa imagem pode ser conferido na figura 31. A fotografia mostra uma cena em um bar, onde várias pessoas conversam animadas entre si enquanto bebem algo.



Figura 21 – Mulheres no bar

As duas figuras mais salientes dessa fotografia são as das duas mulheres localizadas no lado esquerdo da foto. A participante de costas na extremidade esquerda da fotografia e a outra participante ao seu lado com uma taça de vinho nas mãos adquirem maior importância na fotografia por contrastarem com os outros participantes representados, que aparecem desfocalizados para o observador.

Os elementos composicionais *Valor Informativo*, *Enquadre* e *Saliência*, são sistemas separados. Kress and van Leeuwen argumentam que cada elemento *Dado* ou *Novo*, *Ideal* ou *Real*, *Central* ou *Marginal*, pode apresentar enquadres mais fortes, mais fracos ou até mesmo não apresentar enquadres.

A função fundamental da integração entre os elementos composicionais da imagem é textual (Kress e van Leeuwen, 2000:212), pois esses elementos visam produzir um texto significativo e coerente, relacionando os elementos entre si, com o observador, e com o mundo que representa e no qual está inserido.

Esse capítulo teve por objetivo apresentar os conceitos principais do *framework* proposto por Kress e van Leeuwen para a análise de imagens. Esse *framework* será utilizado mais adiante para a análise das fotografias selecionadas no livro didático estudado nessa pesquisa.