PÔSTERES DE FILMES INFANTIS: UM MEIO PARA PRATICAR O LETRAMENTO MULTIMODAL NA ESCOLA

CLÁUDIA REGINA PONCIANO FERNANDES¹

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba
Campus Guarabira, Rua José Américo de Almeida S/N.
Bairro Nordeste I – 58200-000 – Guarabira, PB – Brasil

claudiaponcianoifpb@hotmail.com

Resumo. *O presente artigo apresenta a leitura multimodal de três pôsteres de filmes infantis através do olhar da Gramática do Design Visual (KRESS e VAN LEEUWEN, 2006). O objetivo principal é estabelecer uma relação entre a análise apresentada e a necessidade de incentivar o desenvolvimento do letramento multimodal desde o ensino fundamental, contribuindo assim para a prática pedagógica e para pesquisas na perspectiva do Discurso Visual. As imagens dos pôsteres mostraram um mundo de emoções variadas e personificadas, atributos incomuns de princesas e príncipes, mas vilões 'bonzinhos'. Espera-se incentivar o desenvolvimento do letramento visual desde os anos iniciais na escola enquanto forma de representação do mundo, interações e relações de significado.*

Palavras-chave: *pôsteres de filmes; letramento multimodal; Gramática do Design Visual.*

Abstract. *The present article presents a multimodal reading of three posters of children's movies through a look at the Grammar of Visual Design (KRESS and VAN LEEUWEN, 2006). The main aim is to establish a relationship between the analysis presented and the need to encourage the development of multimodal literacy since elementary school in order to contribute to the pedagogical practice and to researches in the perspective of visual discourse. The images of the posters presented a world of varied and personified emotions, unusual attributes of princesses and princes, but 'good' villains. It is expected to encourage the development of visual literacy since the initial years in school as a form of representation and reading the world, interactions and relations of meaning.*

Keywords: *film posters; multimodal literacy; Grammar of Visual Design.*

INTRODUÇÃO

A celeridade dos recursos tecnológicos e o manuseio precoce das mídias digitais por parte das crianças constituem-nas em novos leitores de textos multimodais. Estes, além de atrativos aos olhos, por seus distintos modos de representação (recursos

¹ Doutoranda em Linguística pela Universidade Federal da Paraíba. Professora de língua inglesa do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia, IFPB, campus Guarabira.

linguísticos, auditivos, visuais e corporais), são também ricos em significados implícitos, arraigados no contexto histórico, cultural, econômico e ideológico tanto do produtor quanto do leitor. São recursos escolhidos com propósitos pré-estabelecidos pelo autor ao idealizar um leitor. “De forma semelhante, a leitura que se faz dos textos também é constituída por escolhas, as quais são feitas a partir dos interesses de quem lê” (SILVA, et al., 2017, p. 93). Dentro do contexto escolar, parece ocorrer um desencontro entre o ensino e a aprendizagem via textos multimodais evidenciados pelas novas tecnologias.

Dionísio *et. al.* (2014) dizem que embora sobrevenha um confronto entre a formação docente do professor e a rapidez do avanço tecnológico somado à familiaridade do aluno com as mídias digitais, deve-se trazer para a escola uma diversidade de gêneros textuais em que ocorra uma combinação de recursos semióticos. Enfatizam ainda que a materialidade dos gêneros se realiza através dos modos de representação (imagem, escrita, som, música, linhas, cores, tamanho, ângulos, entonação, ritmos, efeitos visuais, melodia etc.) combinados uns com os outros para criar sentidos aos textos. Como mediar esse confronto na formação docente e a variedade de recursos semióticos apresentados nos gêneros textuais contemporâneos? Um caminho possível é a participação docente em capacitações que envolvam o conhecimento desses recursos, além de exemplos para mediação entre o texto e os alunos. Estes não podem ser apenas tecnicamente competentes quanto ao manuseio das mídias, devem “se tornar eficientes nos multiletramentos emergentes, precisam entender como os recursos da linguagem, imagem e retórica digital, podem ser implantados de forma independente e interativa para construir diferentes tipos de significados” (UNSWORTH, 2001, p. 10; tradução da autora). Isso envolve o conhecimento dos sistemas linguístico, visual e digital.

Assim, ao professor compete à função de mediador entre o texto e a construção de sentidos, promovendo aulas de línguas desde os anos iniciais do ensino fundamental que considerem a relevância de outros elementos composicionais do texto, não apenas o verbal. No contexto voltado para o público infantil, há uma variedade de gêneros textuais multimodais, predominantemente visuais, para estímulo à leitura: histórias em quadrinhos, receitas culinárias, cartões postais, mapas, capas de revistas/álbuns, jornais impressos, tabloides, panfletos, anúncios publicitários, pôsteres de filmes. É sobre este último o foco de discussão deste artigo.

Compreendendo a língua como realizadora de funções, realizada em situações de interação envolvendo um contexto determinado, o gênero pôster de filmes se encaixa como pertencente à esfera publicitária com características e funções que o identificam como tal. Por exemplo, a predominância de recursos visuais, uma cena e/ou personagens em destaque, *tagline*, título em letras grandes, nomes dos atores, diretores, ano de lançamento. Os pôsteres são visualizados em halls de cinemas, em programação de filmes online, em capas de DVD. Aparentemente, os pôsteres visam ao entretenimento, publicidade e informação sobre a temática, mas percebe-se que após (ou durante) as produções cinematográficas de grande sucesso de bilheteria, alguns produtos relacionados aos personagens desses filmes são colocados à venda. Os produtos destinados ao público infantil são visíveis em temas de festas (convites, tolhas de mesa, descartáveis, totens, fantasias, máscaras, balões, etc.), camisetas, chinelos, mochilas, cadernos escolares, estojos, lápis, canetas, livros, histórias em quadrinhos, álbuns, jogos, brinquedos, DVDs.

Tentando compreender o que as imagens desses pôsteres representam, iniciemos por uma constatação de senso comum apresentada no site www.cineclick.com.br. Nele, seguindo a ideia de um blogueiro francês, Christophe Courtois, há uma indicação de

semelhanças entre alguns pôsteres de filmes para a mesma temática. Entre os exemplos, os pôsteres azuis com letras brancas abordam a temática da natureza, trazendo o céu, o mar ou a lua como cenários e bichos humanizados. Já o azul mais escuro, com uma cidade ao fundo e uma silhueta correndo, indica um filme de ação. Pôsteres com um olho grande no centro indicam mistério, terror, demônios. Pôsteres com protagonistas de costas um para o outro indica uma dupla com relacionamento difícil, brigas sem sentidos, porém com o final feliz.

No contexto de pesquisas acadêmicas é relevante citar dois trabalhos com resultados semelhantes. O primeiro é *Cartazes de filmes: um exercício de letramento visual* de Célia Elisa Alves Magalhães (2013). Trata-se de uma leitura e interpretações das imagens contidas em quatro cartazes. Ao final, conclui-se que a mensagem visual de um cartaz pode nos informar sobre o conteúdo do filme através de uma riqueza de elementos imagéticos que atuam semanticamente, contextualizando o filme. O segundo trabalho é *O que está em cartaz? Os elementos visuais no gênero pôster de filme* de Andrea Silva Moraes, (MORAES, 2012). É uma análise multimodal centrada na metafunção composicional de pôsteres de filmes, exibidos entre 2001 e 2012, no qual a autora finaliza dizendo que os elementos visuais dos pôsteres atuam como elementos retóricos importantes para divulgação de filmes e identificação de sua temática.

Acredita-se que além de semelhanças entre as temáticas apontadas pelo blogueiro francês ou dos elementos imagéticos sinalizadores da temática do filme e seu gênero, conforme é afirmado em um conjunto de trabalhos acadêmicos, as imagens de pôsteres de filmes infantis apresentam uma potencialidade de representações, de relações interacionais e significados implícitos que se refletem em consumo exagerado de produtos relacionados a temática e formação de ideologias. Os significados visuais extrapolam os objetivos explícitos de entretenimento, publicidade e informação da temática.

Desse modo, diante da problemática abordada, este texto apresenta os resultados da leitura multimodal de três pôsteres de filmes infantis: *Divertida Mente*, *Frozen - Uma Aventura Congelante* e *Meu Malvado Favorito 2*. O objetivo é estabelecer uma relação entre a análise apresentada e a necessidade de incentivar o desenvolvimento do letramento multimodal desde o ensino fundamental contribuindo assim para a prática pedagógica e para pesquisas na perspectiva teórico-metodológica do Discurso Visual. Espera-se, após a análise, responder às perguntas: a) Quais representações de mundo, tipos de interação e significados são evidenciados nos pôsteres analisados? b) Quais recursos multimodais o produtor utiliza para materializar seu propósito comunicativo nos pôsteres e como os faz? As seções seguintes destinam-se a esclarecer os conceitos teóricos utilizados ao longo da análise, informar questões metodológicas e discutir sobre os resultados encontrados.

LETRAMENTO VISUAL, MULTIMODALIDADE E GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL

Os conceitos de Letramento Visual (SOARES, 2002; DIONÍSIO, 2011; ALMEIDA, 2011; SANTAELLA, 2012), Multimodalidade e Gramática do Design Visual (KRESS; VAN LEEUVEN, 2006) são fundamentais para esclarecimento do leitor quanto à análise dos pôsteres.

Letramento Visual

Devido às novas práticas de leitura e de escrita, Soares (2002) propõe o uso do plural ‘letramentos’ enfatizando a ideia de que diferentes tecnologias de escrita geram diferentes estados ou condições naqueles que fazem uso dessas tecnologias. O conceito não pode ser limitado ao contexto tipográfico do papel ou tela digital, mas atribuído às várias formas de interação com o mundo, uma vez que as imagens e outros recursos semióticos representam uma dessas formas de interação.

Sobre letramento, Dionísio (2011, p. 119) diz que uma pessoa letrada deve ser “uma pessoa capaz de atribuir sentidos a mensagens oriundas de múltiplas fontes de linguagem, bem como ser capaz de produzir mensagens, incorporando múltiplas fontes de linguagem.” Assim, deduz-se que o letramento visual pode ser ensinado na escola, fazendo com que o aluno/leitor elabore sentido e significados diante os mais diversos tipos de textos (escrito, oral, imagético), pois a comunicação ocorre através de diversos modos de representação, como imagens.

Corroborando com o conceito de letramento na perspectiva do visual, Almeida (2011, p. 44) diz que “o letramento visual é algo aprendido, assim como a leitura e a escrita também o são”. A autora comunga da ideia que as experiências visuais são adquiridas através de práticas sociais nas quais o leitor/observador está inserido. É no seu contexto sociocultural específico que suas interpretações são construídas.

Já Santaella (2012, p. 13) usa o termo alfabetização visual como sinônimo de letramento visual e postula que este “significa aprender a ler imagens, desenvolver a observação de seus aspectos constitutivos, detectar o que se produz no interior da própria imagem”. Mais adiante (p. 14) refere-se ao contexto institucional da escola como o local para “desenvolver sistematicamente as habilidades envolvidas na leitura de imagens, de modo a levar ao compartilhamento de significados atribuídos a um corpo comum de informações”.

De acordo com os conceitos supracitados, percebe-se que o letramento visual vai além da habilidade de ler, escrever, desenha ou descrever. É uma parte integrante do processo de ensino aprendizagem quando se utiliza a informação visual, integrando-a aos significados culturais, sociais, ideológicos e políticos que as imagens revelam.

Multimodalidade

Segundo Kress e Van Leeuwen (2001), geralmente, quando se pensa na área de Linguística é comum sua associação a palavras, frases, orações. Já quando se trata de Multimodalidade, sua associação é feita aos diferentes modos semióticos em um evento comunicativo. Isto significa que não somente palavras, frases, orações, mas diferentes modos de comunicação como imagens, gestos, cores e sons constituem sentidos. Segundo os autores, são recursos semióticos ricos em significados que, juntos, formam sentidos de maneiras diferentes de acordo com o propósito que o produtor deseja comunicar.

Segundo Gualberto *et. al.* (2017, p. 15), a multimodalidade é composta pelos “‘multimodos’ presentes em qualquer texto. O conjunto de aspectos constituintes da multimodalidade, a interação desta dentro de determinado contexto e a seleção dos modos

semióticos enquanto recursos representacionais”. São modos semióticos selecionados para compor os textos que produzimos, refletindo nossos interesses.

Dionísio (2011, p. 121) diz que ao falarmos ou escrevermos um texto, ao menos dois modos de representação são usados: “palavras e gestos, palavras e entonações, palavras e imagens, palavras e tipográficas, palavras e sorrisos, palavras e animações etc.”. Quando se refere à multimodalidade de gêneros textuais escritos, o referido autor atrela o conceito de aspectos visuais não apenas às fotografias, telas de pinturas, desenhos, caricaturas, mas também a disposição gráfica do texto no papel ou tela. Quando se trata de gênero textual oral, a multimodalidade está atrelada às expressões faciais, aos movimentos corporais, o tipo de sorriso, por exemplo.

A Gramática do Design Visual

A Gramática do Design Visual (GDV), desenvolvida por Kress e Van Leeuwen (2006), baseia-se na Gramática Sistêmico-Funcional proposta por Michael Halliday, mostrando que semelhantemente aos significados na linguagem verbal, constituídos de escolhas entre diferentes classes de palavras e estruturas semânticas, a linguagem visual expressa significados também através de escolhas. Almeida (2012, p. 306) diz que “a linguagem visual é dotada de uma sintaxe própria, cujos elementos se organizam em estruturas visuais para comunicar um todo coerente”. Essas estruturas visuais são percebidas através de personagens, ações e circunstâncias, na metafunção representacional, pela interação entre o observador da imagem e o participante, na metafunção interativa e pela distribuição e organização dos elementos da imagem, na metafunção composicional. A seguir, uma breve descrição das categorias e subcategorias de cada metafunção de acordo com Kress e Van Leeuwen (2006) e Almeida (2009).

Metafunção representacional

De acordo com Kress e Van Leeuwen (2006), a metafunção representacional mostra quais são os participantes internos representados, o contexto em que estão inseridos e como interagem entre si (ALMEIDA, 2009, p. 178). Os Participantes Representados (PR) podem ser pessoas, objetos ou lugares. Quando os participantes estabelecem relações entre si, se envolvendo em ações e eventos, os **processos são narrativos** e se classificam em ação, reação, verbal, mental. Os participantes desses processos são chamados respectivamente de Ator/Meta, Reator/Fenômeno, Dizente/Enunciado, Experienciador/Fenômeno. Os processos de ação são identificados quando os participantes executam ações, visando ou não uma meta. Os processos de reação envolvem o olhar dos participantes. Os processos verbais são aqueles identificados por balões de fala, como em histórias em quadrinhos, onde o dizente é o participante animado e o enunciado é a fala do balão. Já os processos mentais são identificados por balões de pensamento, onde o Experienciador é o sujeito que pensa e o Fenômeno é o conteúdo do balão.

Quando os participantes não executam ações, mas são definidos, analisados ou classificados, os processos são chamados de **conceituais classificacionais, simbólicos ou analíticos**. De acordo com Almeida (2012), nos processos **classificacionais**, os PR são representados em um determinado grupo ou categoria, definidos por características comuns aos elementos classificados e à classe a que pertencem. Os PR são organizados simetricamente no espaço visual através de uma estrutura taxonômica hierárquica na qual há um participante superordenado e outro subordinado. Quando essa relação é suprimida,

a taxonomia da estrutura é denominada *coberta (covert)*. Quando está explícita a estrutura taxonômica é chamada de *evidente (overt)*. Nos **simbólicos**, os PR são identificados por algo que significam por meio de seus atributos possessivos ou sugestivos visíveis em recursos que destacam sua classificação: tamanho, fonte, iluminação, posicionamento na imagem como um todo ou por significado próprio do portador. Assim, o PR aparece com um significado simbólico, não obrigatoriamente literal. Nos **analíticos**, a relação ocorre por uma relação entre o todo e as partes, sendo o todo o portador e as partes os atributos possessivos. Já as **circunstâncias** nos processos narrativos e o **encaixamento** nos processos conceituais são o contexto, isto é, a locação, os meios, os acompanhamentos nos quais os participantes estão inseridos.

Metafunção interativa

A metafunção interativa indica a relação entre o leitor/observador e o produtor da imagem, identificado através do participante representado. Sua realização ocorre através do **contato, distância social, perspectiva e modalidade**, em outras palavras, através do olhar, distância ou ponto de vista. Almeida (2012) citando Kress e Van Leeuwen (2006) detalha esses quatro aspectos da metafunção interativa.

A autora supracitada diz que o **contato** se divide em demanda e oferta. No primeiro, o participante geralmente olha, sorri, aponta o dedo para o leitor. Na oferta, se permite ser olhado. Já no segundo, no contato de oferta, o participante não olha para o observador e coloca-se como objeto de contemplação. A **distância social** divide-se em plano fechado, aberto ou médio. Na distância social classificada como plano aberto, o participante se apresenta de corpo inteiro, causando maior distância entre ele e o observador. Na distância social classificada como plano médio, o participante é mostrado até a cintura ou joelho e a distância entre observador e participante é mediana. Na distância social classificada como plano fechado, o enquadramento do participante é da cabeça aos ombros, há certa intimidade entre observador e participante porque sua expressão facial é percebida. A **perspectiva** classifica-se em ângulo frontal, oblíquo e vertical. A perspectiva em ângulo frontal mostra o participante posicionado de frente para o observador, como se o convidasse a fazer parte do seu mundo. A perspectiva em ângulo oblíquo mostra o participante posicionado de perfil para o observador, colocado como desligado do mundo do participante. O ângulo vertical (alto, baixo, nível ocular) traz a imagem do participante capturada de cima para baixo. O ângulo alto passa a ideia de poder do observador; o ângulo baixo traz a imagem do participante capturada de baixo para cima, passando a ideia de poder por parte participante. O ângulo de nível ocular traz a imagem do participante no mesmo nível de olhar do observador, passando a ideia de poder igualitário entre participante e observador. Já a **modalidade** divide-se em naturalista, sensorial, científica e abstrata. A modalidade naturalista traz maior correspondência entre o imagético e o real, cor saturada, diversificada, modulada e com presença de plano de fundo. A sensorial traz sentimentos subjetivos, efeito mais que real. A científica e a abstrata são geralmente sem plano de fundo, contextualização, cor, iluminação.

Metafunção composicional

De acordo com Kress & Van Leeuwen (2006), a estrutura composicional corresponde ao significado que os elementos visuais possuem a partir da sua disposição. É a estrutura responsável pela constituição das duas metafunções anteriores. Sua

realização ocorre através do **valor da informação** (posição dos elementos na imagem), **saliência** (ênfase maior ou menor dada a certos elementos em detrimento de outros) e **estruturação** (enquadramento, linhas divisórias que se conectam ou se desconectam). É a distribuição e organização de elementos na imagem que formam um todo e se relacionam entre si. O **valor da informação** é a posição dos elementos na imagem. Pode-se dizer que a informação chave ou elemento novo localiza-se do lado direito; a informação já conhecida e familiar localiza-se do lado esquerdo; a informação ideal e promissora, no topo; a informação real (como, quando, onde obter), na base; a informação subordinada, na margem. Quanto à **saliência**, ela é a ênfase maior ou menor dada a certos elementos em detrimento de outros. O elemento mais saliente é o principal participante. A **estruturação** é o enquadramento, linhas divisórias que se conectam ou se desconectam. A estruturação é forte quando os elementos desconexos apresentam contraste de cores e formas. A estruturação é fraca quando os elementos são interligados em um fluxo contínuo de cores e formas semelhantes.

Ao longo da análise, algumas categorias serão retomadas e exemplificadas de acordo com os dados encontrados, traçando uma interlocução entre eles e as categorias da GDV.

METODOLOGIA

Motivada pela necessidade de incentivar o desenvolvimento do letramento multimodal em sala de aula, explorando textos multimodais enquanto meio de representação e significação de mundo através de uma análise multimodal de pôsteres de filmes infantis, algumas etapas foram estabelecidas. Primeiramente, uma busca online por filmes infantis exibidos no cinema, seguida de um agrupamento das imagens dos seus referidos pôsteres em busca de algumas semelhanças. Em segundo lugar, uma descrição das semelhanças encontradas e seleção de três pôsteres a partir dessas semelhanças. Por último, uma análise descritiva e interpretativa baseada nas categorias da GDV.

No *google*, inserindo-se a palavra-chave ‘Filmes de crianças em cartaz’, o primeiro endereço encontrado foi <http://www.adorocinema.com>. Na parte superior da página há a informação ‘filmes para crianças no cinema’ com três subtítulos para acesso: ‘Top de filmes para crianças’, ‘Melhores filmes família’ e ‘Melhores filmes Animação’. Selecionando o primeiro subtítulo, encontra-se um filtro de pesquisa por ‘tipo’, por ‘ano/década de produção’ e por ‘país’. Os dois primeiros filtros, por tipo de filme e por ano/década, exibem a quantidade de filmes disponíveis. Por tipo de filme, os números foram: ação (8), animação (70), aventura (44), comédia (38), drama (8), família (40), fantasia (8), ficção científica, romance (2) e terror (1). No filtro ‘por ano/década de produção’ os seguintes números foram encontrados: 2010-2019(82), 2000-2009(6), 1990-1999 e 1980-1989 (1).

É perceptível a quantidade maior de filmes na categoria animação e na década de 2010-2019 com relação às demais categorias, conforme ilustra o Gráfico 1. Provavelmente a avalanche de novas tecnologias e o retorno financeiro para quem os produz justifiquem as razões desse aumento significativo.

Gráfico 1. N° de filmes por tipo e por década. Fonte: Elaboração do autor, 2018.

Diante da grande quantidade de filmes na categoria animação e na última década, além da necessidade de um *corpus* para análise característico de um artigo, optou-se pelos pôsteres de filmes na categoria animação nos últimos cinco anos (2017, 2016, 2015, 2014 e 2013), já que concentram 48 dos 82 filmes, respectivamente 13, 4, 7, 10 e 14 filmes. Devido à não autorização para o uso das imagens desses cartazes no site consultado, os filmes infantis serão identificados pelo nome e não pelo pôster, conforme Quadro 1.

As imagens podem ser consultadas no endereço eletrônico <http://www.adorocinema.com>. Além das características comuns ao gênero pôster de filmes infantis (diversidade de cores, títulos em letras grandes, presença de animais, cenário em espaços abertos), os personagens estão em grupo, envolvidos em cenas de ação ou estáticos, geralmente expressando emoções, exceto em *O Poderoso Chefinho*, *O Capitão Cueca* e *Bob Esponja* que não aparecem em grupos.

Os PR, em grupos, são posicionados de frente ou de perfil para o observador, destacando-se entre os demais elementos da imagem. Essa notoriedade é constatada através do posicionamento, tamanho aumentado, atributos dos personagens ou plano de fundo. Exemplos desses aspectos são os pôsteres: *As aventuras de Ozzy*, *Divertida Mente*, *Frozen - Uma aventura Congelante*, *Meu Malvado Favorito 2*, *Bons de Bico* e *Um Time Show de Bola*. Dois desses filmes ganharam o Oscar por melhor filme de animação: *Divertida Mente* (Oscar 2016) e *Frozen* (Oscar 2014). Como relatado na introdução, vários produtos infantis relacionados aos personagens, acessórios e cenários desses filmes são encontrados à venda em lojas físicas e virtuais. Sobre essa comercialização de produtos, acontece também com *Meu Malvado Favorito 2*. Já com *Um Time Show de Bola* e *Bons de Bico* os produtos se concentram apenas em DVD e Blue-Ray. Essas observações, somadas à premiação do Oscar, contribuíram para a opção pelos pôsteres de *Divertida Mente*, *Frozen* e *Meu Malvado Favorito 2* como objetos de análise multimodal baseada nas categorias da GDV.

Emoji, o filme	Poderoso Chefinho	Carros 3	Capitão Cueca	A Estrela de Belém	My Little Poney, o filme		2017
LEGO Ninjago: o filme	LINO- Uma Aventura de Sete Vidas	Os Smurfs e a Vila Perdida	Big Pai, Big Filho	Uma Família feliz	Missão Cegonha	Historietas Assombradas: o filme	
	Your name	Peixenauta, o filme	Rock Dog No Faro do Sucesso	As aventuras de Ozzy			2016
Divertida² Mente	Hotel Transilvânia 2	O Bom Dinossauro	Alvin os esquilos: na estrada	Bob Esponja: Um Herói Fora D'Água	Snoopy e Charlie Brown- Peanuts O filme	Dragon Ball Z- O Renascimento de Freeza	2015
	Operação Big Hero	Como treinar o seu dragão 2	Rio 2	As Aventuras de Peabody & Sherman	Uma Aventura Lego		2014
	Minhocas	A Lenda dos 108	Gus, o Passarinho Amarelo	Trippel Trippel Bichos de São Nicolau	Tom Little. Pequeno Tom e o espelho Mágico		
Frozen- Uma Aventura Congelante	Os Croods	Meu Malvado Favorito 2	Dragon Ball Z- A batalha dos Deuses	Tá chovendo Hambúrguer 2	Tarzan- A Evolução da Lenda	Universidade Monstros	2013
A Fuga das Galinhas	Turbo	O reino escondido	Bons de Bico	A Mansão Mágica	Um time Show de Bola	Justin e A Espada da Coragem	

Quadro 1. Nomes de filmes infantis de 2017, 2016, 2015, 2014 e 2013. Gênero Animação.
Fonte: Elaboração do autor, 2018.

ANÁLISE

Os três pôsteres selecionados apresentam dois pontos em comum. O primeiro é que os PR estão posicionados em grupos. O segundo é que são posicionados próximos um do outro, de corpo inteiro, alguns olhando para o observador da imagem, promovendo certo elo entre eles, conforme Quadro 2. Essas regularidades sugerem uma análise voltada para as categorias da GDV (KRESS; VAN LEEUVEN, 2006), com um olhar voltado, principalmente, para os significados representacionais e interacionais, embora os composicionais também sejam analisados. As imagens dos pôsteres serão repetidas ao final da análise de cada metafunção.

² Os três filmes destacados na cor rosa são os filmes cujos pôsteres serão analisados, conforme explicação mais adiante.

Figura 2. Pôsteres dos filmes *Divertida Mente* (2015), *Frozen* (2013) e *Meu Malvado Favorito* (2013), extraídos de <https://renatofelix.wordpress.com/2016/05/14/divertida-mente-o-melhor-de-2015/>; <http://www.infonet.com.br/entretenimento/cinema/ler.asp?id=153016>; e <http://www.plugou.com/meu-malvado-favorito-2-critica-do-filme/>. Acesso em 15 abril de 2018.

Situando os filmes

Divertida Mente é ganhador do Oscar 2016 para melhor animação. O filme foi exibido no mês de julho de 2015 nos cinemas. É uma produção da *Pixar*, distribuído pela *Walt Disney* e com a direção de *Pete Docter*. Trata-se de uma animação que exterioriza as emoções contidas dentro do cérebro de uma menina chamada Riley, de 11 anos, ao longo de sua rotina. No cérebro de Riley, algumas emoções aparecem em forma de personagens animados, de acordo com as experiências vivenciadas. Esses personagens animados (emoções) recebem o nome de Alegria, Medo, Raiva, Nojo e Tristeza.

Frozen - Uma aventura Congelante é ganhador do Oscar 2014. É o primeiro da Disney para o gênero animação, sendo sucesso de bilheteria. Foi lançado em janeiro de 2014 nos cinemas. É uma produção e distribuição da *Walt Disney Animation Studios* com a direção de Chris Buck, Jennifer Lee. A protagonista Anna adora sua irmã mais velha, Elsa. Um acidente na infância, envolvendo os poderes especiais de Elsa, fez com que os pais as mantivessem distantes. As duas cresceram isoladas no castelo da família, até o dia em que Elsa deveria assumir o reinado de Arendelle. Hans, um príncipe, vem para coroação de Elsa tentando conquistá-la, mas não consegue. Então, se aproxima de Anna. Com o reencontro das duas, um novo acidente acontece. Elsa decide se isolar do mundo, deixando todos para trás e provocando o congelamento do reino. Anna sai à sua procura com Kristoff, um vendedor de gelo, e sua leal rena Sven, em meio a um inverno eterno. No percurso, encontra um boneco de neve, Olaf.

Meu Malvado Favorito 2 foi indicado ao Oscar 2014, mas perdeu para *Frozen*. Foi lançado em julho de 2013. É uma produção da *Universal Studios* e da *Illumination Entertainment*, distribuído pela Paramount Pictures e dirigido por Chris Renaud e Pierre Coffin. Gru retorna às telas com os Minions, as miniaturas em amarelos, com óculos de soldagem. Gru muda radicalmente sua vida, deixando de lado os tempos de vilão e agora seu negócio é se dedicar às filhotas Agnes, Edith e Margô que não aparecem no pôster. Traz uma nova companheira, a agente Lucy, a mulher de azul, na posição de costas com Gru. Ele só não contava que seu passado de vilão pudesse falar mais alto e ser responsável

pelo seu recrutamento e desconfia que um antigo "concorrente" possa ser o responsável por essa maldade.

Os significados representacionais

Como descrito na fundamentação teórica, a metafunção representacional se encarrega de mostrar quais são os participantes internos representados, quando, onde e como interagem entre si, através de estruturas narrativas e conceituais.

No pôster de *Divertida Mente*, o contorno de uma mente humana, totalmente escura, com cinco personagens posicionados dentro dela é o que está em evidência. Esses personagens estão agrupados próximos um do outro, definidos por características humanas comuns, mas diferentes quanto à cor, postura e gestos que os identificam enquanto emoções: alegria, tristeza, raiva, medo e nojo, nomes dos personagens no filme.

Esses personagens, considerados PR na GDV, apresentam características que os identificam como pertencentes a um grupo cujo sentido se complementa pela apresentação em conjunto de seus componentes. Alegria, na cor amarela, apresenta-se em pé, com braços esticados, mãos abertas, vibrante, com sorriso largo, com estatura maior que os outros. Raiva, na cor vermelha, mostra-se com braços vibrantes, mãos fechadas, sinalizando ira, com estatura menor que os outros. Tristeza, na cor azul, apresenta-se deitada no chão, sinalizando desânimo, desistência. Medo, na cor lilás, é exposto com postura envergada, mãos quase fechadas, cabelo espetado, olhos arregalados, sinalizando receio, fraqueza. Nojinho apresenta-se na cor verde, com corpo esguio, um braço sobre o outro, quieta e com um olhar de repulsa, sinalizando desaprovação. De acordo com a GDV, pode-se dizer que a imagem apresenta uma **estrutura conceitual classificacional evidente**, justificada por apresentarem emoções diferentes, formando um grupo, os **participantes subordinados** a uma categoria maior explícita, o cérebro, o **participante superordinado**, aquele que comanda as emoções.

As ações de sorrir, gritar, deitar e levantar as mãos, sem direção a um alvo específico, registram **estruturas narrativas de ação não transacional**. Isso significa que as emoções no cérebro se refletem nas ações e posturas do corpo. Ocorrem ainda **estruturas narrativas de reação transacional** através dos olhares de Raiva, Nojinho e Medo com direção à Alegria, foco de atenção por sua empolgação e euforia. Embora, na imagem, as cores também sejam características de identificação dos PR, são suas ações, reações e posturas que as caracterizam como tal. Cores ou tamanho das pessoas, como indicativas de emoções, não parecem ser o foco do produtor da imagem, mas sim mostrar como as emoções da mente se revelam através do corpo. Conforme a GDV, o **encaixamento ou circunstâncias** representam o contexto, a locação, os meios, os acompanhamentos nos quais os participantes estão inseridos. No caso específico, a mente humana funciona como uma espécie de palco de atuação, reforçado pelo fundo branco que direciona o olhar do observador para a mesma.

No pôster de *Frozen - Uma Aventura Congelante*, percebe-se tanto **estruturas conceituais classificacionais evidentes** quanto **simbólicas atributivas**. As conceituais classificacionais são percebidas pelo grupo de aventureiros composto por duas princesas, um príncipe, um plebeu, uma rena e um boneco de neve que aparecem estáticos, como se posassem para uma foto após uma aventura heroica, formando os **participantes subordinados**. Estes pertencem a uma categoria maior, o reino

congelante, **participante superordinado**, identificado pelo título ‘Frozen’, uma aventura congelante.

As **estruturas conceituais simbólicas atributivas** são percebidas pelos atributos simbólicos de princesas, príncipes e seus súditos. A princesa Anna se assemelha ao plebeu Kristoff quanto à postura. Ambos estão com braços e pernas cruzadas, roupas simples, formando a dupla dos heróis da aventura, posicionados à frente da princesa Elsa e do príncipe Hans. Anna tem cabelo ruivo, corpo esguio, vestido azul escuro com corpete preto, botas pretas e uma capa roxa, características incomuns a uma princesa. Kristoff usa roupas escuras, meio grosseiras, com botas marrons e pontudas. É musculoso e forte. Já a princesa Elsa e o príncipe Hans usam roupas pomposas, de nobreza e assumem uma postura ereta, de soberanos. Elsa exibe um corpo esbelto, cabelo platinado loiro com trança lateral, vestido longo com cauda na cor azul suave. Hans tem cabelo ruivo, costeleta, corpo esbelto, boa aparência, porte de cavalheiro, usa casaca e botas longas, se apresenta de mãos para trás. Ambos com posturas e vestimentas opostas a Anna e Kristoff. A rena e o boneco de neve são os coadjuvantes da cena. A rena simboliza um animal típico de altas altitudes e o boneco de neve o clima congelante. O **encaixamento** é o cenário em ambiente externo, exibindo um inverno com galhos secos congelados e neve, confirmado pelo título do filme, em letras grandes.

No pôster de *Meu Malvado Favorito 2* também aparecem **estruturas conceituais classificacionais evidentes e estruturas simbólicas**. Os PR são apresentados em grupos, estáticos, com vestimentas e armas, um olhar sinistro, representando a classe dos vilões, dos malvados, conforme indica o título do filme. Gru e Lucy se apresentam como uma dupla parceira, de costas um para o outro e com olhares se entrecruzando. Podem ser vistos como os PR **superordinados** devido à altura, arma erguida, olhar de superioridade. Os Minions apresentam-se como os **subordinados** devido à baixa estatura, traços físicos e vestimentas semelhantes a um uniforme, óculos de soldagem, ou seja, aqueles que recebem ordens. Por outro lado, os detalhes quanto ao porte físico exagerado de Gru, olhar malvado, roupas pretas e arma erguida o identificam como o vilão líder, evidenciando **estruturas simbólicas**. O **encaixamento** é voltado para as armas que os PR carregam, já que o plano de fundo, totalmente branco, não mostra o cenário por trás, conduzindo o observador a olhar para os personagens.

De acordo com a GDV, os significados representacionais nos três pôsteres são formados por estruturas conceituais usadas para descrever emoções, príncipes e princesas, heróis ou vilões. Esses caracterizados pela cor, postura, gestos, tamanho, vestimentas e objetos simbólicos como se as emoções tivessem cores, as princesas, corpo esguio e os vilões, armas, altura e porte físico robusto. O Quadro 3 apresenta um resumo dos significados representacionais nas três imagens.

	Participantes	Processos	Encaixamentos /Circunstâncias
Alegria, Tristeza, Raiva, Nojinho e Medo: Part. Subordinados. Mente humana: Part. Superordinado.	Conceituais classificacionais / evidente: grupo das emoções / cérebro. Narrativos de ação não transacional: sorrir, gritar, deitar, levantar as mãos;	Mente humana com luminosidade no topo-cenário onde as emoções atuam.

		Narrativos de reação transacional: olhares para Alegria.
Princesas, príncipe, plebeu, rena, boneco de neve: Part. Subordinados. Reino Congelante: Part. Superordinado.	Conceituais classificacionais / evidente: grupo de aventureiros/reino. Conceituais simbólicos atributivos: postura, vestimenta, porte físico.	Reino congelante - gelo, galhos secos congelados, neve.
Minions: Part. Subordinados. Gru e Lucy, o vilão líder e sua assistente: Part. Superordinado.	Conceituais classificacionais / evidente - vilões líderes/ subalternos. Conceituais simbólicos atributivos: o porte físico exagerado, olhar malvado, roupa preta, arma erguida.	Armas; Fundo branco – reforça a identidade dos PR.

Quadro 3. Resumo dos significados representacionais nos pôsteres analisados.

Fonte: Elaboração do autor, 2018.

Os significados interacionais

Sabendo-se que a metafunção interacional refere-se tanto às relações entre os PR na imagem e o observador, como também entre este e o produtor da imagem, representado pelos PR, sua realização ocorre através de quatro categorias: **contato**, **distância social**, **perspectiva** e **modalidade**.

No pôster de *Divertida Mente*, os PR representam o produtor da imagem, identificado pelo texto verbal *Disney Pixar*, enquanto que o leitor é qualquer pessoa que observa a imagem: uma criança ou um adulto. O **contato** marca a interação através da **demand**a ou **oferta**. O grupo de emoções se coloca como objeto do olhar, de observação, exatamente como no teatro, através do contato de **oferta**. Mesmo Tristeza, deitada no chão, sugere uma atenção para si através do olhar. Quanto à **distância social**, os PR podem ser retratados perto ou longe do observador, em **plano aberto**, **médio** e **fechado**. No pôster, os PR são colocados em **plano aberto**, ou seja, de corpo inteiro, sem exibir detalhes, mas possibilitando a visualização dos gestos e emoções que envolvem todo o corpo. Com relação à **perspectiva**, que pode ser em **ângulo frontal**, **oblíquo** e **vertical**, Alegria, Raiva e Nojinho se apresentam em um **ângulo frontal**, em uma relação de igualdade com o observador, porém essa relação não se confirma devido ao contato por meio da oferta e da distância em plano aberto. O Medo se apresenta em **ângulo oblíquo**, de perfil, alheio e desatento. Tristeza se apresenta em **ângulo vertical**, deitada no chão, levando o observador a captá-la em ângulo alto, de cima para baixo, exercendo poder sobre ela. Já com relação à **modalidade**, esta é abstrata porque apresenta o plano de fundo branco, causando menor grau de realidade.

No pôster de *Frozen*, a interação ocorre principalmente através do contato e da distância social de cada PR. O **contato** é de **demand**a devido ao olhar, expressão de

sorriso, postura firme dos quatro PR humanos e braço direito de Elsa demandando certo apelo, aplausos, como se convidassem o leitor para aplaudi-los. Com relação à **distância social**, os PR são retratados em **plano aberto**, mostrando todo seu corpo, causando certo distanciamento. A **perspectiva** ocorre em **ângulo frontal e oblíquo**. A rena e o boneco de neve se colocam de frente, assim como a princesa Elsa e o príncipe Hans que são colocados quase de frente para o leitor, mas pela distância em plano aberto, afastam ainda mais o leitor do seu mundo. Já Anna e Kristoff, em ângulo oblíquo, se colocam como alheios ao mundo ao redor. Por outro lado, existe uma relação de interação através do olhar dos quatro PR humanos para o leitor, como se falassem: Olha, estamos aqui! Conseguimos. Somo heróis! Com relação à **modalidade**, o plano de fundo azul claro, com neve, galhos secos e gelo, lembra um inverno congelante, sugerindo uma proximidade com a realidade.

Em *Meu Malvado Favorito 2*, a interação com o leitor ocorre principalmente através do contato, da distância social e da perspectiva. Os PR humanos não olham para o leitor, se colocam como objetos de contemplação para serem olhados, exceto por um dos Minions que parece olhar para o leitor, os demais causam predominantemente um **contato de oferta** porque este é quem os observa. Ao mesmo tempo, a postura de Gru, Lucy e um dos Minions com braços cruzados e mão na cintura demandam admiração por parte do leitor, sugerindo **contato de demanda**. A **distância social** ocorre em plano aberto, mostrando o corpo inteiro para ser observado e não detalhes, causando também certo distanciamento. A **perspectiva** ocorre em ângulo oblíquo por parte de Lucy e o Minion do lado esquerdo, causando não envolvimento com o leitor. Ocorre também em ângulo quase frontal por parte de Gru e do Minion do lado direito, causando maior envolvimento entre eles e o leitor. A **modalidade** assemelha-se a *Divertida Mente*, abstrata por causa da cor branca no plano de fundo, causando menor grau de proximidade com a realidade.

Assim, conforme as categorias analisadas à luz da GDV, a relação entre imagem e observador ocorre de forma semelhante nos três pôsteres. Os PR apresentam-se, na sua maioria, como alvo do olhar, em plano aberto e ângulo oblíquo, causando certa impessoalidade. O ângulo frontal não sugere proximidade devido à apresentação dos PR em corpo inteiro, como se o observador não pertencesse ao seu mundo, mas fosse convidado a conhecê-lo. O Quadro 4 sintetiza as estruturas interacionais analisadas.

Contato	Oferta - PR não olham para o leitor, exceto Tristeza.	Demanda - PR humanos olham para o leitor.	Oferta - Gru, Lucy e um Minion não olham para o leitor.
Distância Social	Plano aberto - de corpo inteiro	Plano aberto - de corpo inteiro	Plano aberto - de corpo inteiro
Perspectiva	Ângulo frontal: Alegria, Raiva e Nojinho Ângulo oblíquo: Medo Ângulo vertical: Tristeza, poder do leitor que a vê em ângulo alto.	Ângulo frontal - Renna, boneco de neve, princesa Elsa e príncipe Hans. Ângulo oblíquo - princesa Anna e Kristoff.	Ângulo oblíquo - Lucy e Minion esquerdo - não envolvimento com o leitor Ângulo quase frontal - Gru e Minion direito- envolvimento com o leitor

Modalidade	Abstrata, plano de fundo na cor branca em contraste com a mente escura.	Naturalista - cenário típico de inverno congelante.	Abstrata, plano de fundo na cor branca.
-------------------	---	---	---

Quadro 4. Resumo dos significados interacionais nos pôsteres analisados.

Fonte: Elaboração do autor, 2018.

Os significados composicionais

Como já descrito, a metafunção composicional se realiza através do **valor informativo, saliência e estruturação**, integrando os elementos visuais e verbais, revelando a importância atribuída pelo produtor a cada elemento e formando um todo coerente.

Em *Divertida Mente*, o **valor informativo** volta-se para o cérebro humano, com suas emoções interiores, posicionado no centro da imagem como núcleo da informação. No topo, essa relevância dada às emoções na mente também se reverbera como a informação promissora através da *tagline* “Conheça as pequenas vozes de dentro de sua cabeça” e pelo círculo de luz em contraste com o preto. Próximo à base, encontram-se as informações reais: o título do filme em letras brancas grandes, também em contraste com preto e onde assisti-lo em letras minúsculas. A **saliência** é percebida pelo contraste de cores preto/branco e pelo tamanho amplo do cérebro na imagem. A **estruturação** fraca é percebida pela disposição dos PR, inseridos na mente escura, sem linhas divisórias entre eles e unificados pelo círculo azul do “palco”, reforçando-os enquanto grupo.

Em *Frozen*, o **valor informativo** está no grupo de aventureiros do inverno congelante, posicionado no centro como informação principal. O topo da imagem traz a informação promissora indicando os filmes anteriores do mesmo produtor. Na base, o título do filme aparece em letras grandes, formato de gelo, maiores que as informações do topo, como se fosse a informação ideal, embora seja considerada pela GDV como a informação real. A **saliência** ocorre pela apresentação dos PR em primeiro plano e pela tonalidade azul predominante em contraste com o colorido das roupas. A **estruturação** fraca justifica-se pela proximidade dos PR um ao outro e pela consistência de cor azulada no fundo, apresentando-os como um grupo unificado.

Em *Meu Malvado Favorito 2*, o **valor informativo** concentra-se no grupo de vilões, próximos um do outro, posicionado no centro da imagem como núcleo da informação. No topo, a *tagline* “Quando o mundo precisou de um herói, chamaram um vilão”, mostra a informação ideal de um vilão herói. Na base, o título do filme, com letras grandes e na cor laranja contrastando com plano de fundo branco, sinaliza uma informação mais importante do que a do topo. A **saliência** ocorre pelo porte físico e estatura maior de Gru com relação aos Minions e pelo colorido das roupas dos PR em contraste com o plano de fundo. A **estruturação** fraca é percebida pela conexão entre os PR de costas um para o outro, juntos, formando duplas parceiras, como também pela coesa coloração de fundo branco.

Assim, nos três pôsteres, os significados composicionais são formados através dos PR em grupo no centro da imagem, ou seja, dos personagens dos filmes como núcleo da informação, pela saliência de cores, atrativa ao universo infantil e pela conexão entre os PR ao posarem juntos. O Quadro 5 resume esses significados.

Valor informativo	No centro - grupo de emoções No topo – <i>tagline</i> Na base- título	No centro - grupo de aventureiros No topo – filmes anteriores Na base- título	No centro- grupo de vilões No topo- <i>tagline</i> Na base- título do filme
Saliência	Intensidade da escuridão do cérebro e sua disposição de tamanho.	Localização do PR agrupados em primeiro plano; colorido das roupas.	Tamanho e estatura maior do vilão Gru e sua agente com relação aos Minions
Estruturação	Ausência de linhas divisórias; Conexão entre os PR;	Conexão entre os PR; Plano de fundo azulado.	Conexão entre os PR e plano de fundo branco.

Quadro 5. Resumo dos significados composicionais nos pôsteres analisados.

Fonte: Elaboração do autor, 2018.

DISCUSSÃO

Nas representações imagéticas analisadas, a ênfase está no que os PR são e não no que fazem. São apresentados em grupos, de forma estática, posando e não atuando, diferente do mundo real das crianças. São expostos como objetos de oferta, contemplados de corpo inteiro e mantendo uma ligação entre si, estabelecendo uma relação indireta com o leitor através do contato de oferta, sugerindo assim uma espécie de exposição do mundo das emoções, de príncipes e princesas, de heróis e vilões. Assim, retomam-se os questionamentos iniciais: Quais representações de mundo, tipos de interação e significados são evidenciados nos pôsteres analisados? Quais recursos multimodais o produtor utiliza para materializar seu propósito comunicativo nos pôsteres e como os faz?

Respondendo à primeira questão, as representações de mundo nos três pôsteres de filmes infantis descrevem o mundo das emoções na mente, de príncipes e princesas em um reino congelante e dos vilões/heróis, definindo os PR como pertencentes a uma mesma classe, embora cada um com suas particularidades e atributos próprios. As estruturas interacionais levam o leitor a contemplar esse mundo indiretamente, olhando o todo, como um produto em oferta, fomentando uma relação convidativa. Os significados implícitos parecem se voltar para as emoções da criança refletidas na postura do corpo, no caso de *Divertida Mente*; para a relevância da amizade e da parceria na busca de um objetivo, para o conceito de príncipes e princesas, como em *Frozen* e para a concepção de vilão “bonzinho” / “favorito”, como em *Meu Malvado Favorito 2*. Além disso, a disposição dos PR em grupos parece instigar o desejo de coleção de personagens infantis, movimentando a produção e venda de produtos.

Com relação à segunda questão, os recursos multimodais utilizados pelos produtores dos pôsteres são percebidos nas escolhas quanto à disposição dos PR no centro da imagem e em primeiro plano, na disposição de corpo inteiro de cada um (para que todos sejam visualizados), no contraste de cores e tamanho, no ângulo de perfil ou frontal, na saliência de alguns elementos, evidenciado uns em detrimento de outros. Assim, o professor é fundamental na função de mediador entre o texto e a construção de sentidos, considerando outros elementos composicionais do texto, não apenas o verbal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise multimodal realizada apontou que as estruturas imagéticas escolhidas pelo produtor da imagem, independente do conhecimento da teoria da GVD por parte deles, corroboram na persuasão do leitor para fazer parte daquele mundo representado na imagem, seja assistindo ao filme ou adquirindo um produto que o faça se sentir parte e próximo aos personagens. É interessante apontar que são mundos diversos, visíveis pelo aumento significativo no número de filmes infantis do gênero animação na última década, possibilitando a produção e venda de vários produtos relacionados aos mesmos.

Percebe-se que as estruturas visuais dos pôsteres infantis não visam somente um convite ao entretenimento, publicidade e informação sobre a temática do filme, promovem também uma exposição ao mundo das emoções, fantasias, aventuras. Podem despertar na criança um desejo de ser como determinado personagem, atingindo assim objetivos mercadológicos com fins lucrativos que saem dos pôsteres e chegam às prateleiras de lojas. Esse mundo arquitetado pelo produtor da imagem pode ser aceito como verdade absoluta ou rejeitado, dependendo do letramento visual/multimodal do leitor. Desse modo, ressalta-se, mais uma vez, a necessidade de se promover o letramento multimodal na escola desde os anos iniciais.

Espera-se que este artigo tenha contribuído para despertar no professor um olhar para as representações imagéticas dos gêneros multimodais do universo infantil, atribuindo-lhes a mesma importância que o texto verbal, lendo-os de forma crítica e conduzindo o aluno a perceber os significados construídos através de escolhas semióticas pré-estabelecidas pelo produtor.

REFERÊNCIAS

- ADOROCINEMA. Adorocinema.com. Filmes para crianças no cinema, 29 jan. 2017. Disponível em <http://www.adorocinema.com/filmes/em-cartaz/criancas/>. Acesso em 29 jan. 2017.
- ALMEIDA, D.B.L. Refazendo os percursos da gramática. Em: MORAES, A. *et. al. Sintaxe em foco (e-book)*. Recife: PPGL, 2012. p. 305-315.
- _____. Do texto às imagens: as novas fronteiras do letramento visual. Em: PEREIRA, R.C.R.P. **Linguística Aplicada: um caminho com diferentes acessos**. São Paulo: Contexto, 2009. p. 173-202.
- DIONÍSIO, Â. P. **Multimodalidades e leituras: funcionamento cognitivo, recursos semióticos, convenções visuais**. ii. ed. Recife: Pipa Comunicação, v. Série experimentando teorias em linguagens diversas, 2014.
- _____. Gênero Textuais e Multimodalidade. Em: KARWOSKY, A.M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K.S. **Gêneros textuais: reflexões e ensino**. São Paulo: Parábola, 2011. p. 137-151.
- GUALBERTO, C.L. *et. al.* Ondas de sortilégios: a peça teatral sob a ótica da semiótica social. Em: GUALBERTO, C.L. (Org.). **Muito além das palavras: leituras multinodais a partir da semiótica social**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2017. p. 11-36.
- KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **What is multimodality?** Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication. London: Arnold, 2001.
- MAGALHAES, C.E.A. Cartazes de filmes: um exercício de letramento visual. **Pesquisas em discurso pedagógico (online)**, Rio de Janeiro, 1, 1-24, 2013. Disponível em <http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/21811/21811>. Acessado em 20 de agosto de 2015.
- MORAES, A.S. O que está em cartaz? Os elementos visuais no gênero pôster de filme. Em: MORAES, A. *et. al. Sintaxe em Foco (e-book)*. Recife: PPGL/UFPE, 2012. p. 317-342.

OS PÔSTERES DE FILME SÃO TODOS IGUAIS. Veja o que esperar de cada tipo. **Cineclick.com.br**, 2014. Disponível em <https://www.cineclick.com.br/noticias/os-posteres-de-filme-sao-todos-iguais-veja-o-que-esperar-de-cada-tipo>. Acesso em 16 dezembro 2016.

SANTAELLA, L. **Leitura de Imagens**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012.

SILVA, W. *et. al.* Escândalos políticos nas revistas brasileiras: análises por meio da Semiótica Social. Em: GUALBERTO, C.L. (Org.). **Muito além das palavras: leituras multimodais a partir da semiótica social**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2017. p. 91-111.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação e Sociedade [online]**, Campinas, 23, 143-160, dez. 2002. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>.

UNSWORTH, L. **Teaching multiliteracies across the curriculum: changing contexts of text and image in classroom practice**. Buckingham: Open University Press, 2001.

Artigo recebido em: março de 2018.

Aprovado e revisado em: setembro de 2018.

Publicado em: dezembro de 2018.

Para citar este texto:

FERNANDES, Cláudia Regina Ponciano. Pôsteres de filmes infantis: um meio para praticar o letramento multimodal na escola. **Entremeios** [Revista de Estudos do Discurso, ISSN 2179-3514, *on-line*, www.entremeios.inf.br], Seção Estudos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem (PPGCL), Universidade do Vale do Sapucaí (UNIVÁS), Pouso Alegre (MG), vol. 17, p. 145-162, jul. - dez. 2018.

DOI: <http://dx.doi.org/10.20337/ISSN2179-3514revistaENTREMEIOSvol17pagina145a162>