

Gênero GIF comic e o processo de textualização em textos multissemióticos

Helena Maria Ferreira e Jaciluz Dias

Universidade Federal de Lavras – UFLA; Programa de Pós-graduação em Letras / Pró-reitoria de Gestão de Pessoas; helenaferreira@ufla.br / jaciluz.fonseca@ufla.br

INTRODUÇÃO

O objetivo desta pesquisa é discutir os processos de textualização em textos compostos por múltiplas linguagens e, mais especificamente, no gênero GIF comic (CASTRO; MELO; DIAS; SILVA, 2021). Esse é um tipo de texto que reúne propriedades das HQ com aspectos que são próprios de vídeos em loop, como o GIF. No processo de textualização multissemiótica, é necessário considerar a complementaridade e a interdependência dos diferentes modos de representação (DIONISIO, 2007), conforme o projeto de dizer pretendido pelo autor (KOCH, 2007). Cada modo contribui com aspectos específicos da mensagem, permitindo uma comunicação/interação mais lúdica e com múltiplas possibilidades de leitura (ROJO; MOURA, 2019).

METODOLOGIA

Esta pesquisa teve, considerando os pressupostos de Paiva (2019): natureza aplicada e abordagem qualitativa; objetivo descritivo-explicativo; e método baseado em pesquisa bibliográfica. Aplicando o referencial teórico utilizado à análise de um exemplar de GIF comic, buscou-se construir novos conhecimentos, por meio da elaboração de abordagens reinterpretadas. Buscou-se interpretar as concepções teóricas sobre textualização, resignificando-a a um gênero novo. Para tanto, além da descrição dos modos de representação e de suas funções no texto, bem como de terem sido detalhados os frames escolhidos do GIF comic, explicou-se como eles se aplicaram em cada frame.

Após uma revisão bibliográfica e webiográfica, foi escolhido um referencial que sustentasse a análise do GIF comic, o qual foi selecionado a partir de um hall disponível na internet. O critério para a escolha foi a sua composição, que permitiu uma análise detalhada, a fim de demonstrar o uso dos processos de textualização multissemiótica em um texto composto por imagens e palavras.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O GIF comic analisado é de autoria do cartunista Franchesco (2022) e encontra-se disponível em https://www.instagram.com/p/Cda9N4ZOcQ6/?img_index=1. Para esta análise, foram selecionados alguns frames (Figura 1) desse texto, que é composto por sete quadros, sendo os quatro primeiros e os dois últimos em formato de ilustração, como uma história em quadrinhos, e o quinto, um vídeo.

Intitulado “Seja quem você quiser”, o vídeo tem duração de um minuto e, se o quadro não for passado, repete-se em loop infinito, como um GIF. No vídeo, é possível ver o relato de Livia, uma menina de 9 anos, sobre o fato de ela ser discriminada por gostar de carrinhos. Os quadrinhos iniciais e finais funcionam, respectivamente, como uma contextualização e um desfecho imaginados por Franchesco que, possivelmente, assistiu ao vídeo em outro contexto e decidiu criar uma história para o vídeo: Livia adulta, incentivando a sobrinha a ser o que quiser.

Na Figura 1, apresentam-se seis quadrinhos. O primeiro corresponde ao quadro inicial da história, no qual uma menina pergunta à tia se ela pode ser quem quiser, o que é confirmado pela mulher. No segundo quadrinho, que corresponde ao terceiro da história, uma mulher identifica a interlocutora como Livia e afirma que ela tem um pensamento muito motivador para as crianças. Livia, então, afirma que pensa assim desde pequena. Até este momento, não se sabe o que motivou os dois diálogos iniciais.

Então, no quarto quadrinho pode-se ler, sobre um fundo preto: “LÍVIA COM 9 ANOS”, escrito com letras brancas, tendo, embaixo, uma seta branca indicando para a direita. Esse quadro pode ser visto como um conectivo que liga os quadrinhos iniciais, ao mesmo tempo em que apresenta o vídeo, convidando o leitor a passar o quadro, conforme o sentido de leitura de posts de Instagram, cuja sequência se sucede da esquerda para a direita, como no sentido de leitura ocidental.

Nos três últimos quadrinhos apresentados na Figura 1, é possível ver frames retirados do vídeo, em que Livia conta o que aconteceu: “essas crianças de hoje em dia são tudo machistas!”. E, depois de relatar ter sofrido discriminação por colecionar carrinhos de brinquedo, ela conta ter perguntado a uma colega: “sua mãe dirige o quê? Um carro ou uma boneca?”. E, ao final do vídeo, conclui: “Pra quem tem mente de verdade sabe que menina pode brincar com carrinho do mesmo jeito que [menino pode brincar com boneca]”.

Entende-se que o GIF comic provoca a discussão sobre dois pontos principais: os adultos devem acreditar no potencial das crianças, fazendo-as entender que elas podem ser o que quiser, conforme a perspectiva adotada Franchesco; e o gênero de uma criança não pode determinar com quais brinquedos ela brinca, segundo a ótica de Livia. Por meio da forma como os elementos verbais e visuais se organizam no texto, é possível depreender os sentidos possíveis para o GIF comic.

No que diz respeito ao processo de textualização, constata-se que o texto é produzido a partir da combinação de situações enunciativas distintas, que, articuladas, originam outra produção textual, com harmonia coesiva e coerência interna e externa. Esse tipo de texto pode suscitar novos gestos de leitura por parte dos interlocutores no processo de produção de sentidos, uma vez que os leitores precisam considerar a complementaridade e a interdependência entre as partes constitutivas para a reconstrução do projeto de dizer.



Figura 1 – Frames do GIF comic Livia.
Fonte: Franchesco (2022).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os gêneros são formas de expressão socialmente reconhecidas, que desempenham um papel central na interação humana e na construção do significado (BAKHTIN, 2016). Influenciados pelas condições sociais, históricas e ideológicas em que estão inseridos, os gêneros são heterogêneos e mutáveis, o que explica o surgimento/a transmutação de novas produções, como o GIF comic.

Considerando as possibilidades de diálogos entre as perspectivas teóricas citadas e analisando o corpus apresentamos, este trabalho defende que o GIF comic pode ser visto como um gênero textual/discursivo digital. Além disso, destaca-se a relevância da discussão sobre os processos de textualização em textos multissemióticos.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, M. *Os gêneros do discurso*. São Paulo: Editora 34, 2016. Org. e trad. de Paulo Bezerra.
- CASTRO, K.; MELO, G.; DIAS, J.; SILVA, M. C. Boneco de posto em GIF comic: fronteiras borradas de gênero e análise a partir da GDV. In: BARROSO, R. S.; FOFANO, C. S.; SILVA, S. M.; LUQUETTI, E. C. F. (org.). *Letramentos múltiplos, multimodalidades e multiletamentos: os usos da linguagem na era digital*. Tutóia: Diálogos, 2021. p. 88-116. Disponível em: <https://www.editoradialogos.com/livros/letramentos-multiplos-multimodalidades-e-multiletamentos-os-usos-da-linguagem-na-era-digital-vol-2/>. Acesso em: 20 set. 2023.
- DIONISIO, A. P. Multimodalidade discursiva na atividade oral e escrita (atividades). In: MARCUSCHI, L. A.; DIONISIO, A. P. (orgs.). *Fala e Escrita*. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.
- FRANCHESCO. *Livia* [s.l.]: 13 maio 22. Instagram: @frachecu. Disponível em: https://www.instagram.com/p/Cda9N4ZOcQ6/?img_index=1. Acesso em: 20 set. 2023.
- KOCH, I. G. V. *O texto e a construção dos sentidos*. 9. ed. São Paulo: Contexto, 2007.
- PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. *Manual de pesquisa em estudos linguísticos*. São Paulo: Parábola, 2019. Edição do Kindle.
- ROJO, R.; MOURA, E. *Letramentos, mídias, linguagens*. São Paulo: Parábola, 2019.