

CPSM - I Colóquio de Pesquisas em Semiótica Visual e Multimodalidade

Tema:
Diálogos entre Multimodalidade e Infância

24 e 25 DE SETEMBRO DE 2019

CADERNO DE RESUMOS (Professores Convidados)

REALIZAÇÃO:



ORGANIZAÇÃO DO CADERNO DE RESUMOS:

Cláudia Regina Ponciano Fernandes

Keila Gabryelle Leal Aragão

COMISSÃO ORGANIZADORA DO EVENTO

Cláudia Ponciano (IFPB/UEPB)

Chrislayne Oliveira (UEPB)

Danielle Almeida (UEPB)

Gabriela França (UEPB)

Janaine Rolim (UEPB)

Jéssica Pereira (UEPB)

José Maria Sarino (UEPB/UEPB)

Juliana Queiroz (UEPB)

Keila Gabryelle Leal (UEPB)

Lucas Francelino (UEPB)

Maria da Conceição Rocha (UEPB)

Massilon Júnior (UEPB)

Polliana Torres (UEPB)

Diálogos entre Multimodalidade e Infância

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: LINGUAGENS VERBAIS E VISUAIS DO BRINCAR

Prof^a. Dr^a Danielle Almeida (UFPB/CNPq)

Os brinquedos, em sua miríade de versões, têm sido historicamente considerados objetos de investigação na medida em que seu uso educacional, jogo e efeitos são considerados. No entanto, deve-se dizer que a pesquisa acadêmica em direção às configurações multimodais e ao potencial de criação de significado dos brinquedos tem sido bastante escassa (Brougère, 2014), apesar de alguns estudos relevantes na área da semiótica de brinquedos (Caldas-Coulthard & van Leeuwen). , 2002, 2001, 2000; Thibault, 2014; Brian Sutton-Smith, 1984). Esta apresentação oferece uma visão geral das descobertas e avanços metodológicos na pesquisa em semiótica de brinquedo através dos projetos Toys on Focus (2015-2018) e Multimodality & Childhood (2018-) visando expandir a agenda de investigação acadêmica sobre narrativas infantis em diferentes domínios discursivos. Ambos os projetos se concentraram nas configurações verbais e visuais das representações da infância, como pacotes de brinquedos, bonecas, rimas, brinquedos inclusivos, cenários de aniversários, personagens da Disney, combinando uma abordagem lingüística à semiótica dos brinquedos com os debates de campos mais inter-relacionados. Metodologicamente, procuro demonstrar como os sistemas de significação derivados da Grammar of Visual Design (VG) de Kress & van Leeuwen (1996; 2006) - como o subsistema da modalidade (valor da realidade) - se mostraram eficazes como ferramenta teórica. a semiótica dos brinquedos, permitindo ir além da investigação da perspectiva bidimensional de suas propagandas, a fim de verificar configurações materiais como a textura, o olfato, as possibilidades cinéticas e o grau de realismo dessas representações tridimensionais da infância. Através de tais lentes lingüísticas, acreditamos contribuir para a pesquisa semiótica social através da articulação dos aspectos lingüísticos analisados com a discussão de questões sociais como papéis de gênero, diversidade, representação e inclusão. Em suma, nossa intenção principal é fornecer uma visão inovadora e exploratória dos brinquedos como textos e artefatos culturais ideologicamente carregados.

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: LINGUAGENS VERBAIS E VISUAIS DO BRINCAR

Prof.^a Dr.^a Maria Claurênia Abreu de A. Silveira (UFPB)

Os múltiplos sentidos do brincar ampliam-se, expressando-se em formas diversas, que desenvolve aptidões de comunicação, considerando que amplia as formas de estar no mundo como ser vivo e inteligente. Dentre essas formas lúdicas está o brincar de dizer, a brincadeira com a palavra. Uma gama de modos de usar a palavra, em sons, gestos e formas de dizer que perfazem repertórios diversos mostrados na diversidade de gêneros do brincar com a palavra, favorecendo a expressão oral, mantendo vivas tradições culturais das comunidades. A proposta que aqui se apresenta faz parte de uma pesquisa mais ampla, com os textos orais da cultura popular, que inclui acervos da literatura infantil, elegendo as formas de brincar com a palavra. Analisam-se o falar e ser ouvido, formando um par que se complementa na *performance* (ZUMTHOR, 1993, 1997) que entrelaça oralidades, corpo e voz, apoiando-se na memória particular e coletiva (HALBWACHS, 1968). Em situação de *performance*, a fala pode trazer a brincadeira com as palavras, expressando-se através de jogos mnemônicos, em cantigas, parlendas (trava-línguas), adivinhas, charadas, em contos acumulativos. Essas vivências em oralidades envolvem voz, imagem, letra e canto (FERREIRA, 1999). No âmbito dessa diversidade de textos e sentidos, observam-se as capacidades desenvolvidas pelos grupos brincantes desses repertórios, incluindo-se nestas a ampliação do que se pode denominar como consciência fonológica da língua (LEAL E SILVA, 2011). Analisando tais formas de brincar, pode-se constatar a força vital desses textos oriundos das oralidades, mas que não permaneceram somente nela, que alimentam culturalmente outras linguagens (literatura, mídias) e mostram-se mais vivas, adaptando-se às formas de expressão de cada tempo histórico.

BRINQUEDOS COMO A REPRESENTAÇÃO DISCURSIVA DO MUNDO SOCIAL: A QUESTÃO DE GÊNERO CULTURAL

Prof.^a Dr.^a Carmen Rosa Caldas-Coulthard (UFSC/ University of Birmingham)

Brinquedos são objetos semióticos produzidos e distribuídos globalmente por corporações multinacionais poderosas que representam elementos do mundo social. Crianças, com seus brinquedos, exploram o mundo, lendo-os como 'texto' e 'imagem' ou usando-os em manipulação. Brinquedos, são portanto, repositórios de sistemas de valores e ideologias das sociedades em que são produzidos. Suas qualidades materiais, possibilidades cinéticas e comunicativas criam um microcosmo cultural que merece atenção de pesquisadores e pesquisadoras. Meu primeiro objetivo, nesta apresentação, é o de resumir brevemente o trabalho do Projeto *Toys as Communication*, realizado com o Prof. Theo van Leeuwen na Universidade de Cardiff, Reino Unido, sob a tutela Prof. Staffan Selander da University of Stockholm. Neste projeto tentamos mostrar como o mesmo brinquedo pode ser usado para articular diferentes discursos, por exemplo, um discurso da brincadeira como 'divertimento' e um discurso de brincadeira como algo sério (os discursos da guerra e do trabalho) e como tais discursos enfatizam os diferentes aspectos do brinquedo e prescrevem ou sugerem maneiras diferentes de manipulá-los. Meu segundo objetivo é o de focalizar como brinquedos representam seres humanos assim como analisar especificamente os significados de gênero cultural. Discutirei como recursos multimodais diferenciam meninos e meninas e os conseqüentes implicações e valores destas representações. Brinquedos, como objetos culturais significantes e como tipos discursivos não tem sido explorados de um maneira sistemática em estudos culturais, estudos da media e especialmente em estudos de gênero. A pesquisa feminista infelizmente não tem considerado suficientemente o mundo infantil. Este é o nosso desafio. E o propósito principal deste I Colóquio.

URBAN TOYFICATION

Prof. Dr. Mattia Thibault (University of Tampere, Finland)

The relationships between toys and urban areas are many and multi-layered. First of all, we have many *toys representing cities*. Building blocks, carpets representing streets and buildings, miniaturized versions of urban objects and vehicles are all very common kinds of industrial toys. In some cases, however, it is hard to tell when a model can be considered a toy and when not. Is Madurodam, a park in the Netherlands featuring hundreds of in-scale recreations of Dutch buildings, made of toys? What about the models used by city planners and architects? The boundaries are blurred. Second, we have *cities made of toys* – not in scale representations, but human-sized environments. Theme parks are often made by toy-like buildings and statues, that allow visitors to walk in a surreal and playful urban environment. In some cases, the scaling goes in the opposite direction, and small toys are recreated in a much bigger scale, one example: *Legoland*. We have then *representations of toys in cities*, again, often upscaling their appearance. It is the case of the Life-Sized Unicorn Gundam Statue in Tokyo, or of the Lego Bridge in Wuppertal, Germany. Finally, we have *toys in cities*, where real toys are positioned in the city spaces, sometimes photographed, sometimes left for others to find. While this is probably the simplest of interactions, the semiotic dissonance between the two different scales often triggers interesting shifts of perception, were the toys might appear gigantic, or the city increase its size even more and tower over the observer. This presentation aims at presenting an overview on these manifold relationships and to explore them from the perspective of urban semiotics and the semiotics of toys, so to outline the meaning-making mechanisms involved. The growing importance of practices and texts insisting on the intersection between toys and cities will then be investigated under the framework of *toyfication*, a term that indicates the growing cultural prestige of toys and their increased modelling ability within the semiosphere.

MULTIMODALIDADE E LEITURA DE LIVROS ILUSTRADOS INFANTIS: UMA ANÁLISE DE CAPAS DE LIVROS NA PERSPECTIVA DA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL

Prof.^a Dr.^a Antonia Dilamar Araújo (UECE)

Pesquisas em multimodalidade tem enfatizado a importância de se compreender como a combinação e organização de modos semióticos diversos fazem significar os textos utilizados na sociedade contemporânea, incluindo os textos que circulam no contexto educacional. Dentre os diversos textos multimodais voltados para o contexto da infância, os livros infantis se constituem de recursos multimodais que podem contribuir para iniciar o prazer da criança pela leitura e o desenvolvimento de seu letramento multimodal. Este trabalho visa analisar a organização e a composição imagética de capas de livros ilustrados de literatura infantil, como gênero multimodal e como primeiro estímulo e contato da criança para a leitura de narrativas visuais, à luz da Gramática do Design Visual proposta por Kress e van Leeuwen (1996, 2006), narrativas visuais (PAINTER; MARTIN; UNSWORTH, 2013), multiletramentos (ANSTEY; BULL, 2018, 2019) e letramento visual/multimodal (CALLOW, 2008, 2010; SERAFINI, 2010, 2015). A pesquisa que se caracteriza de natureza qualitativa de cunho descritivo-interpretativista, analisa as metafunções representacional, interativo e composicional para compreender como as imagens e palavras dialogam para a produção de significados, contribuindo para o letramento visual/multimodal, a partir dos recursos presentes nas capas dos livros infantis. O corpus se constitui de dez livros infantis, mas para esta apresentação apenas as capas de dois livros são analisadas: *B brincando de inventar*, de Neomaly Cavalcante (2015) e *Bonito é se gostar* de Drika Duarte (2018). As análises sugerem que as capas de livros representam a temática do desenrolar da narrativa por meio da apresentação dos personagens em ação e o uso de vários recursos multimodais funcionam como um convite ao leitor a ler e aprender de forma lúdica, conceitos como bullying, respeito pela diversidade, solidariedade e a vivenciar emoções diversas. As análises nos permite fazer reflexões sobre o ensino de leitura e letramentos visuais por meio da literatura infantil em contextos educacionais.

PICTURE BOOKS NA UNIVERSIDADE: UMA EXPERIÊNCIA DE LEITURA MULTIMODAL

Prof.^a Dr.^a Vânia Soares Barbosa (UFPI)

Ainda que não produzidos para propósitos didáticos, picture books, ou livros com palavras e imagens - LIPI (BARBOSA, 2017), têm sido amplamente usados no ambiente educacional como ferramenta facilitadora no desenvolvimento das habilidades comunicativas na educação infantil. Nessa perspectiva, pesquisadores, tais como Unsworth (2013), Serafini (2014) e Painter, Martin e Unsworth (2013), apenas para mencionar alguns, têm mostrado o potencial desse gênero multimodal em possibilitar o entendimento das relações sociais, manifestadas em suas narrativas, quando palavras e imagens são integradas em um processo de leitura multimodal. Dessa forma, ao considerarmos LIPI como literatura infantil apenas, corremos o risco de ignorarmos a possibilidade de que diferentes públicos possam se engajar na leitura desse gênero, independente da faixa etária dos mesmos. Adotando multimodalidade (KRESS, 2010) e multiletramentos (ANSTEY; BULL, 2006) como alicerces teóricos, essa apresentação tem como objetivo discutir o engajamento com a leitura de LIPI em um contexto de formação de professores. Para tanto, serão apresentados resultados de uma experiência com a leitura multimodal na qual oito alunos do Curso de Letras Inglês da Universidade Federal do Piauí, após terem sido apresentados à Gramática do Design Visual (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006) e às teorias norteadoras desta pesquisa, foram convidados ao engajamento com a leitura de dois LIPI - (*Outside over there*, by Maurice Sendak, and *Fox*, by Margareth Wild and Ron Brooks) – e ao compartilhamento de suas interpretações. A performance desses alunos, gravadas em áudio e vídeo, assim como os sentidos atribuídos às narrativas, após analisados, mostraram possíveis influências desse tipo de atividade para o desenvolvimento do letramento visual daqueles alunos. Entre essas influências, destacamos a passagem de uma leitura monomodal, quando apenas ao modo verbal é atribuído sentido, para uma leitura multimodal na qual diferentes modos semióticos são integrados. Como implicação para o ensino e aprendizagem de língua inglesa como língua estrangeira, sugerimos a inclusão da habilidade de ver como parte da grade curricular dos cursos de formação de professores, afim de que estes possam estar aptos a incluí-la em suas futuras práticas pedagógicas.

ME CONTA UMA HISTÓRIA? AS NARRATIVAS E SEU PAPEL NAS PESQUISAS EM LINGUAGEM NA/SOBRE INFÂNCIA

Prof. Dr. Orlando Vian Jr. (UNIFESP)

O principal objetivo desta contribuição ao bate-papo “*Diálogos entre a Gramática Sistêmico-Funcional e a Gramática do Design Visual no contexto da infância*” é fomentar o debate tanto teórico quanto metodológico entre a Linguística Sistêmico-Funcional de Halliday e Matthiessen, vinculada aos estudos sobre gêneros discursivos de Martin e Rose, e a Gramática do Design Visual de Kress e van Leuween sobre como ambas podem oferecer instrumental para uma compreensão mais ampla de pesquisas no contexto da infância no âmbito da Linguística Aplicada Indisciplinar, como proposta por Moita Lopes. Tomando como ponto de partida para a discussão as noções de (1) modo como um recurso cultural, (2) de materialidade e (3) de propiciações (*affordances*), conforme propostas por Kress (2017), pretendemos discutir como as narrativas exercem um papel crucial na construção de papéis sociais e como se configuram como uma fonte bastante produtiva de dados para pesquisa em linguagem na e sobre a infância. Tomando como corpus de pesquisa dados de livros didáticos para o ensino fundamental e exemplares de histórias infantis, discutimos, com base na proposta de Painter, Martin e Unsworth, como ocorre a integração entre o modo verbal e o modo visual e como ambos constroem sentidos em narrativas para crianças, bem como o papel de tais histórias no currículo escolar e na formação educacional, principalmente por sua presença nos livros didáticos. Os resultados apontam para a necessidade de uma exploração das inter-relações entre os modos nas histórias, uma vez que elementos visuais muitas vezes são negligenciados e exercem papel fundamental na construção do sentido e em sua interface com o modo verbal.

RESUMO

Prof. Dr. Pierre Gomes da Silva (UFPB)

A Pedagogia da Corporeidade aprofunda o jogo como linguagem humana, em seu processo de significação, de articulação forma e conteúdo e de mediação entre tradição sociocultural e tradução histórica. Os jogos são organizados em *Gêneros Lúdicos*, configurando-os numa poética possível de ser utilizada na educação, na arte e na saúde.

*(Os resumos são de responsabilidade dos próprios autores.)