

EXERCÍCIO 1 DE PRÁTICA DA GDV – Trilha 2

Curso de Multimodalidade e Pedagogia dos Multiletramentos para ensino de línguas
Prof. Gonzalo Abio (CEDU-UFAL), maio de 2026.

Para você pensar e fazer:

Depois de estudar a GDV tente descrever com suas próprias palavras de novo este cartaz que você já conhece, mas usando agora as três metafunções da GDV (representacional, interativa e composicional) e suas categorias.



Pode obter essa imagem em tamanho grande clique [aqui](#) (recomendo que salve esse arquivo no celular ou computador).



Agora veja como o Gemini (disponível pela conta institucional da UFAL) fez a análise do arquivo seguindo este *prompt*, solicitado em 09/05/2026 e utilizando a opção de raciocínio:

Você é um professor de português para alunos do ensino médio no Brasil. Faça uma análise completa segundo a Gramática de Design Visual desta peça de campanha.

Resposta:

Olá, turma! Hoje vamos aplicar os conceitos da **Gramática do Design Visual (GDV)**, de Kress e van Leeuwen, para analisar esta importante peça de campanha institucional espanhola contra a violência de gênero.

Como futuros comunicadores e cidadãos críticos, precisamos entender que uma imagem não apenas "ilustra" um texto; ela constrói significados por meio de escolhas estruturais. Vamos dividir nossa análise nas três funções (ou metafunções) principais:

1. Função Representacional (O conteúdo e a narrativa)

Esta função foca em *quem* ou *o que* está sendo representado e as ações envolvidas.

- **Processos Narrativos (Vetores):** O cartaz é rico em vetores. O principal é o **caminho colorido no labirinto**, que guia o olhar da entrada até a saída (a seta azul). A própria personagem, ao segurar o celular, cria um vetor de ação: o ato de buscar ajuda.
- **Simbolismo:** O labirinto é um **processo conceitual simbólico**. Ele representa a confusão, o isolamento e a dificuldade de sair de um relacionamento abusivo. A saída do labirinto coincide com a mensagem de esperança.
- **Participantes:** Temos a participante humana (a jovem) e os participantes não-humanos (o labirinto, o celular, o texto). A jovem não é apenas uma vítima passiva; ela está em um processo de transição, como mostra o logotipo em sua camiseta.

2. Função Interacional (A relação com o espectador)

Aqui analisamos como a imagem "conversa" conosco.

- **Olhar (Demanda vs. Oferta):** A personagem olha diretamente para nós. Na GDV, chamamos isso de **imagem de demanda**. Ela estabelece um contato visual direto, exigindo uma reação ou empatia do espectador. Ela nos convoca para o problema.
- **Distância Social (Plano):** A imagem utiliza um **plano médio**. É uma distância que sugere uma relação social próxima, como se estivéssemos diante de uma amiga ou conhecida, o que humaniza a causa.
- **Ângulo (Poder):** A câmera está ao **nível dos olhos**. Isso estabelece uma relação de igualdade e sinceridade entre a participante e quem vê o cartaz, sem hierarquias de poder.
- **Modalidade:** O uso de uma fotografia real (alta modalidade de verdade) contrasta com o gráfico abstrato do labirinto. Isso ancora a campanha no mundo real: o problema é real, as pessoas são reais.

3. Função Composicional (A organização do espaço)

Como os elementos estão distribuídos para criar hierarquia?

- **Valor da Informação (Superior/Inferior):** * Na parte **Superior (Ideal)**, temos o conceito e a ordem: "*Si tu chico te ridiculiza, cuéntalo*" (Se o seu namorado te ridiculariza, conte). É o campo das ideias e do apelo emocional.
 - Na parte **Inferior (Real)**, temos as informações práticas: o número 016, as logos governamentais e o QR Code. É onde o espectador encontra a solução concreta.
- **Saliência (Destaque):** O maior peso visual está na palavra "**CUÉNTALO**" (em azul vibrante) e no rosto da jovem. O azul da palavra conecta-se cromaticamente com a saída do labirinto, reforçando que "falar" é a "saída".
- **Emolduramento (Framing):** O labirinto atua como uma moldura que envolve a jovem, mas ela está "quebrando" essa moldura ao se sobrepor a ele, sugerindo que ela é maior que o problema em que está inserida.

Análise Semiótica Adicional: O Logotipo na Camiseta

Observem o detalhe na camiseta da jovem. Ele apresenta uma progressão visual de três rostos:

1. **Triste/Chorando (Vermelho):** O estado de sofrimento.
2. **Neutro/Pensativo (Verde):** O momento da decisão/denúncia.

3. **Sorridente (Azul):** A superação e a liberdade.

Essa sequência reforça a mensagem verbal "**Hay salida**" (Há saída), transformando a campanha em uma narrativa de transformação e esperança, e não apenas de denúncia do trauma.

Conclusão: A peça é extremamente eficaz pois utiliza o design visual para transformar um conceito abstrato (a dificuldade de sair do abuso) em uma jornada visual clara, onde a fala (o celular + a palavra "Cuéntalo") é o vetor que leva à liberdade.

-----0-----

Pergunta para você:

Esta descrição feita pelo *Gemini* ajudou você para entender melhor a GDV e seu uso na descrição de textos multimodais?

Tente fazer agora a mesma pergunta para o *chatbot Gemini* utilizando o mesmo arquivo do cartaz de campanha "*Hay salida*" que salvou previamente.

A resposta que obtive foi diferente? Por que será?

